

Табела 5.2. Спецификација предмета

Студијски програм : ОАС и МАС Ликовне уметности – модули Графика, Сликаство, Вајарство, Нови медији
Назив предмета: Сликање 2
Наставник/наставници и назив курса: <i>Милан Антић / 3Д Видео Арт- Трансформација Сlike у виртуелни тродимензионални простор 2</i>
Статус предмета: Изборни
Број ЕСПБ: 3 (3. год. ОАС), 6 (4. год. ОАС), 4 (МАС)
Услов: уписан 6. или 8. семестар ОАС, 2. семестар МАС
Циљ предмета: 1. Разумевање основних принципа 3Д моделирања и анимације. 2. Упознавање са техничким аспектима креирања 3Д видео арт дела, укључујући софтвере за моделирање, анимацију и рендеровање. 3. Анализа уметничких дела која користе 3Д видео арт као медијум, са посебним освртом на естетске, концептуалне и технолошке иновације. 4. Развој вештина у креирању оригиналних 3Д видео арт дела која истражују теме као што су идентитет, простор, време и друштво. 5. Експериментисање са различитим техникама анимације, текстура и осветљења како би се постигла жељена естетика и атмосфера у 3Д видео арт делима. 6. Критичка анализа и дискусија о етичким и друштвеним импликацијама коришћења 3Д технологије у уметничком контексту. 7. Развој способности критичког самопроцењивања и давање конструктивне повратне информације колегама у процесу стварања 3Д видео арт дела.
Исход предмета: Студенти предају видео завршног пројекта. 1. Студенти ће развити основно разумевање принципа 3Д моделирања, анимације и рендеровања. 2. Студенти ће моћи да примене напредне технике 3Д моделирања и анимације како би створили оригинална уметничка дела. 3. Студенти ће моћи да критички анализирају 3Д видео арт дела, укључујући естетику, техничку изведбу и концептуалну дубину. 4. Студенти ће развити способност рефлексије и самоевалуације сопствених радова у контексту 3Д видео арта. 5. Студенти ће демонстрирати разумевање друштвених, културних и етичких питања која се односе на коришћење 3Д технологије у уметности.
Садржај предмета: (по недељама): 1. Сликаство у покрету и 3D art у филму – Теоријско предавање 2. Креирање концепта/Storyboard – Практични рад 3. Презентација – Развијање пројекта 4. Креирање сцене/3D Blocking – Практични рад 5. Презентација – Развијање пројекта 6. Осветљавање сцене – Практични рад 7. Презентација – Развијање пројекта

8. Камера– Практични рад
9. Презентација – Развијање пројекта
10. Анимација/Sequencer – Практични рад
11. Презентација – Развијање пројекта
12. Рендер – Практични рад
13. Презентација – Развијање пројекта
14. Монтажа и Звук – Практични рад
15. Презентација пројекта

Литература

1. Метамедији (избор текстова), Лев Манович (приредио: Дејан Сретеновић) Центар за савремену уметност, Београд, 2001.
2. Свет снова видео игара, Алфи Баун (превод: Александар Недељковић) Факултет за медије и комуникације, Београд, 2022.
3. Дигитална култура, Чарли Гир (превод: Александар Луј Тодоровић)
4. Digital Art, Christiane Paul, Themes & Hudson Ltd, Лондон, 2003.
5. Art and Videogames Neoludica 2011-1966, Luca Traini, Debora Ferrari, Skira, Милано, 2012.
6. Кино другим средствима, Павле Леви (превод: Ђорђе Томић), Музеј савремене уметности; Филмски центар Србије; Београд, 2013.
7. Video Art, Michael Rush, Themes & Hudson Ltd, Лондон, 2007.

Број часова активне наставе	Предавања:	Вежбе:	
	Самостални истраж. рад:	Други облици наставе:	
Методе извођења наставе:			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Редово и активно похађање наставе	40	Оцењивање и презентација уметничког рада (уметничког пројекта)	30
Консултације	30		
Укупно 100 поена	70		30
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....			