

1.	Наставен предмет	<b>АНИМАЦИЈА И ПРЕЗЕНТАЦИЈА</b>		
2.	Шифра	<b>ЗМЗ1ИНД09</b>		
3.	Студиска програма	<b>ИНД</b>		
4.	Семестар (изборност)	<b>Летен (задолжителен)</b>		
5.	Цели на предмет	<p>Стекнување на знаења:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3Д геометриско моделирање</li> <li>- трансфер на солид моделираните производи во софтверски пакети за анимација, симулација и презентација</li> <li>- примена на софтверски пакет за анимација на 3д моделите со задавање на патека на движење, поместување на делови од моделите, задавање на напрегања и сл.</li> <li>- мултимедијална презентација на производите</li> </ul>		
6.	Оспособен за (компетенции)	Креирање на 3Д анимација на објекти (производи), мултимедијална презентација на објекти со користење на современ апликативен софтвер		
7.	Услов за запишување на предметот	1. Графичко комуницирање - положено 2. Индустриски дизајн 2 - положено:		
8.	Основна литература (до 3 наслови)	1. Kelly L. Murdock: 3D Studio MAX, Wiley Publishing, Inc. 2. John Kondert-Gibbs, Peter Lee: Maya, Sybex		
9.	Број на кредити:	8		
10.	Вкупен расположив фонд на време	8 ECTS x 30 саати = 240 саати		
11.	Распределба на расположивото време	15 + 75 + 140 + 10 = 240 саати		
	11.1.	ПТН -	Теоретска настава (15 недели по 1 саати)	15 саати
	11.2.	ГВ -	Графички вежби	(15 недели по 5 саати)
	11.3.	АВ -	Аудиторни вежби	
	11.4.	СУ -	Самостојно учење, довршување на анимациите од вежби (15 x 7 = 105 саати) со анализа на материјал од 280 страници (280/8=35 саати мин.).	140 саати
	11.5.	ТПЗ -	Проверка на знаење со 2 теста за време на вежби. Секој студент самостојно го решава тестот со една графичка задача (на компјутер).	10 саати
12.	Оценување	10 + 80 + 10 = 100 бода		
	12.1.	Посетеност на предавања и вежби		10 бода
	12.2.	2 теста (2 x 40 бода)		80 бода
	12.3.	Вежби и домашни задачи		10 бода
	<b>Студентот мора да освои најмалку по 30% од предвидените бодови на секој од тестовите.</b>		Оценки:	
			од 50 до 60 бода	6 (шест)
			од 61 до 70 бода	7 (седум)
			од 71 до 80 бода	8 (осум)
			од 81 до 90 бода	9 (девет)
		над 91 бода	10 (десет)	
13.	Услов за потпис и формален испит	реализирани активности 11.2. и 11.3.		

недела	Предавања - теоретска настава		Аудиторни и графички вежби		
	саати	тема	саати	Аудиторни вежби	Графички вежби
				тема	тема
I.	1	Вовед. Историја и создавање на фотографијата.	5	Избор и запознавање со апликативните софтвери наменети за анимација.	Запознавање со апликативните софтвери наменети за анимација. (Изведување на компјутер).
II.	1	Фотоестетика. Композиција (контура, тон, боја). Форма. Длабочина и перспектива. Прв план. Хармоничност. Симетрија и асиметрија.	5	Специфичности на програмскиот пакет <i>3D Studio MAX</i> и <i>Maya</i> . Внесување на моделирани објекти. (Изведување на компјутер).	Специфичности на програмскиот пакет <i>3D Studio MAX</i> или <i>Maya</i> . Внесување на моделирани објекти. Задавање на боја и материјал. (Изведување на компјутер).
III.	1	Основни принципи на конвенционалната анимација.	5	Внесување на склоп од моделирани објекти. Мени <i>File</i> . Мени <i>Group</i> . Мени <i>Rendering</i> . (Изведување на компјутер).	Внесување на склоп од моделирани објекти. Групирање и дегрупирање. Задавање на боја и материјал. (Изведување на компјутер).
IV.	1	Компјутерска анимација. Анимација со едноставно поместување, ротација и скалирање на објекти.	5	Мени <i>Create</i> . Мени <i>Animation</i> . (Изведување на компјутер).	Можности за креирање на објекти. Анимација со едноставно поместување, ротација и скалирање на објекти. (Изведување на компјутер).
V.	1	Анимација со задавање на клучни положби на објектите.	5	Користење на дијалог-прозорецот <i>Track view</i> и дефинирање на клучни положби - <i>Keys</i> . (Изведување на компјутер).	Анимација со задавање на клучни положби на објектите. (Изведување на компјутер).
VI.	1	Анимација со движење на камерата по одредена патека.	5	Мени <i>Animation</i> . Мени <i>Modifiers</i> . (Изведување на компјутер).	Анимација со движење на камерата по одредена патека. (Изведување на компјутер).
VII.	1	Анимација со комбинирано движење на објектите и камерата по одредени патеки.	5	Мени <i>Animation</i> . Мени <i>Modifiers</i> . (Изведување на компјутер).	Анимација со комбинирано движење на објектите и камерата по одредени патеки. (Изведување на компјутер).
VIII.	1	Анимација со воведување на динамички карактеристики и деформирање на објекти.	5	Користење на дијалог-прозорецот <i>Dynamics</i> и модификаторот <i>Flex</i> . (Изведување на компјутер).	Анимација со воведување на динамички карактеристики и деформирање на објекти. (Изведување на компјутер).
IX.	1	Стереометриска анимација.	5	<b>ТЕСТ 1 – А</b> нимација на склоп од објекти по зададено сценарио. (Изведување на компјутер).	
X.	1	Мултимедијална презентација.	5	Избор и запознавање со апликативните софтвери наменети за презентација.	Запознавање со апликативните софтвери наменети за презентација. (Изведување на компјутер).
XI.	1	Снимање на видео и аудио секвенци и внесување во компјутер.	5	Специфичности на програмските пакети <i>Windows Movie Maker</i> , <i>Microsoft Office PowerPoint</i> и <i>Virtual DUB</i> . Внесување на снимени секвенци во компјутер. (Изведување на компјутер).	Снимање на секвенци со дигитална камера и внесување во компјутер со <i>Windows Movie Maker</i> . (Изведување на компјутер).
XII.	1	Спојување на внесени и креирани видео секвенци. (Изведување на компјутер).	5	Спојување на внесени (дигитални снимки) и креирани (компјутерска анимација) видео секвенци. (Изведување на компјутер).	Спојување на внесени (дигитални снимки) и креирани (компјутерска анимација) видео секвенци со <i>Virtual DUB</i> . (Изведување на компјутер).
XIII.	1	Конвенционална компјутерска презентација.	5	Користење на програмскиот пакет <i>Snagit</i> . (Изведување на компјутер).	Оформување на презентација со користење на креирана и снимена анимација. Користење на програмскиот пакет <i>Snagit</i> . (Изведување на компјутер).
XIV.	1	Дефинирање сценарио за презентација.	5	Презентација по зададено сценарио. (Изведување рачно и на компјутер).	Презентација по зададено сценарио. (Изведување рачно и на компјутер).
XV.	1	Презентирање.	5	<b>ТЕСТ 2 – Презентација</b> по зададено сценарио. (Изведување на компјутер).	
XVI.					
XVII.					
XVIII.					
XIX.					
XX.					
	<b>15</b>		<b>75</b>		