

Табела 5.2. Спецификација предмета

Студијски програм : ОАС и МАС Ликовне уметности – модули Графика, Сликаство, Вајарство, Нови медији
Назив предмета: Сликање 1
Наставник/наставници и назив курса: <b>Милан Антић / 3Д Видео Арт- Трансформација слике у виртуелни тродимензионални простор 1</b>
Статус предмета: Изборни
Број ЕСПБ: 3 (3. год. ОАС), 6 (4. год. ОАС), 4 (МАС)
Услов: уписан 5. или 7. семестар ОАС, 1. семестар МАС
<p><b>Циљ предмета:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разумевање основних принципа дводимензионалног сликарства и перспективе.</li> <li>2. Упознавање са концептима виртуелне реалности и тродимензионалног простора.</li> <li>3. Развој вештина које омогућавају трансформацију дводимензионалних слика у виртуелни тродимензионални простор.</li> <li>4. Анализа и интерпретација уметничких дела која комбинују елементе дводимензионалног и тродимензионалног простора.</li> <li>5. Критичко размишљање о импликацијама и могућностима које пружа комбинација сликарства и 3Д технологије.</li> <li>6. Креирање оригиналних уметничких дела која истражују могућности трансформације између дводимензионалног и тродимензионалног простора.</li> <li>7. Колаборативни рад и размена идеја са колегама из сфере 3Д уметности како би се подстакла креативна размишљања и експериментисање са новим техникама.</li> </ol>
<p><b>Исход предмета:</b></p> <p>Студенти предају рендер завршног пројекта.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Студенти ће моћи да примене основне принципе перспективе и дводимензионалног сликарства при коришћењу 3Д технологије у контексту уметности.</li> <li>2. Студенти ће моћи да идентификују и анализирају различите технике и стратегије трансформације дводимензионалне слике у виртуелни тродимензионални простор.</li> <li>3. Студенти ће развити вештине критичког размишљања и евалуације сопствених радова и радова других студената у вези са креативном употребом трансформације између дводимензионалног и тродимензионалног простора.</li> </ol>
<p><b>Садржај предмета:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Увод у Имерзивну уметност – Теоријско предавање</li> <li>2. Интеграција медија слике са 3D Art-ом - Теоријско предавање</li> <li>3. Карактер дизајн, тело и уметност - Теоријско предавање</li> <li>4. <i>World Building</i> -Теоријско предавање</li> <li>5. Креирање концепта, <i>Moodboard</i> – Практичан рад</li> <li>6. Презентација – Развијање пројекта</li> <li>7. Упознавање са 3D софтверима – Практични рад</li> <li>8. Презентација – Развијање пројекта</li> <li>9. Креирање 3D модела - Практичан рад</li> <li>10. Презентација – Развијање пројекта</li> <li>12. Креирање материјала и текстура - Практични рад</li> <li>13. Презентација – Развијање пројекта</li> <li>14. Осветљење и рендер - Практичан рад</li> </ol>

## 15. Презентација пројеката

### 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 Годоровић)
4. Digital Art, Christiane Paul, Themes & Hudson Ltd, Лондон, 2003.
5. Art and Videogames Neoludica 2011-1966 edited by Luca Traini, Debora Ferrari, Skira, Милано, 2012.

**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	<b>40</b>	Оцењивање и презентација уметничког рада (уметничког пројекта)	<b>30</b>
Консултације	<b>30</b>		
<b>Укупно 100 поена</b>	<b>70</b>		<b>30</b>

Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....