



## Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

n: Pokopališka 33, 1000 Ljubljana, Slovenija

e: tajnistvo@smgs.si, [www.smgs.si](http://www.smgs.si)

### KATALOG ZNANJA

#### Izobraževalni program: Medijski tehnik SSI

Letnik: 4.

Obseg modula: 102 uri

Kreditne točke: 5 KT

Izbirnost: modul je obvezen za vse dijake z izbiro 2 (snemanje in montaža, multimedijaska produkcija)

Izdelala: Dominik Jeran, Miha Golob

#### 1. Ime modula: ANIMACIJA IN FOTOGRAFIJA (ODPRTI KURIKUL/OK)

#### 2. Usmerjevalni cilji:

##### Dijak bo zmožen:

- uporabljati sodobno inf. komunikacijsko tehnologijo, računalniško opremo in programska orodja,
- ustvariti 3D model,
- animirati 3D objekt,
- zapisati animacijo v obliki video formata,
- razumeti vlogo fotografije v širšem družbenem kontekstu,
- uporabljati principe oblikovanja osvetljave pri fotografiranju,
- poznati postopke produkcije slikovnih zapisov,
- razvijati čut za estetsko vrednost izdelkov,
- kritično vrednotiti lastno delo in delo drugih,
- poznati nove tehnologije in sodobne trende na področju zajema in distribucije fotografij,
- obvladati strojno in programsko opremo za obdelavo slik,
- racionalno rabiti energijo, material in čas,
- varovati zdravje in okolje.

#### 3. Vsebinski sklopi:

- Animacija
- Fotografija

## 1. Vsebinski sklop: Animacija

### Poklicne kompetence:

- 3D modeliranje s poznavanjem osnovnih zakonitosti geometrije v prostoru
- 3D modeliranje ob uporabi tekstur in materialov
- Postavitev scene in uporaba luči
- Ustvarjanje 3D animacije z uporabo ključnih sličic

### Operativni cilji: 3D modeliranje s poznavanjem osnovnih zakonitosti geometrije v prostoru

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– pozna osnove geometrije</li><li>– pozna osnove risanja in modeliranja</li><li>– razlikuje pojme kot so: spline, nurbs, vertex ...</li><li>– pozna načine oblikovanja objekta</li></ul>	Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– nariše skico objekta v različnih pogledih</li><li>– oblikuje 3D objekt s pomočjo različnih tehnik (nurbs, vertex ...).</li></ul>

### Operativni cilji: 3D modeliranje ob uporabi tekstur in materialov

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– pozna načine priprave tekstur</li><li>– pozna obdelavo tekstur v programih za točkovno in vektorsko risanje</li><li>– zna določiti ustrezno teksturo oziroma material</li><li>– razume pomen prosojnosti in odbojnosti materiala</li></ul>	Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– nariše texture / vzorce</li><li>– obdela teksturo z ustreznimi programskimi orodji</li><li>– uporabi že izdelane texture</li><li>– določi prosojnost in odbojnost materialov</li></ul>

### Operativni cilji: Postavitev scene in uporaba luči

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– pozna osnove tehnike osvetljevanja</li><li>– razume osnove perspektive</li><li>– pozna postopke senčenja objekta</li><li>– spozna načine oblikovanja in postavljanja scen</li><li>– pozna načine osvetljevanja scen z različnimi viri svetlobe</li><li>– seznanen se s postavljanjem kamer</li><li>– seznanen se s pomenom kompozicije, perspektive in pogleda</li></ul>	Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– osvetli 3D objekte z uporabo različnih virov svetlobe</li><li>– osenči 3D objekt</li><li>– oblikuje in postavi sceno</li><li>– osvetli sceno in postavi kamere</li><li>– določi pogled in kompozicijo</li></ul>

### Operativni cilji: Ustvarjanje 3D animacije z uporabo ključnih sličic

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– pozna načine animiranja vmesnih pozicij preko ključnih sličic</li><li>– pozna pravila in načine skiciranja časovnega poteka animacije</li><li>– pozna različne načine izdelave animacije</li><li>– pozna postopke upodabljanja (rendering)</li></ul>	Dijak: <ul style="list-style-type: none"><li>– postavi ključne sličice na prava mesta</li><li>– izdelava preprosto 3D animacijo</li><li>– izvozi animacijo v različne video zapise</li></ul>

## 2. Vsebinski sklop: Fotografija

### Poklicne kompetence:

- načrtovanje, realizacija in vrednotenje lastne zahtevne vizualne/fotografske produkcije
- zagotavljanje kakovosti lastnega dela v skladu z določbami zakonodaje s področja varovanja lastnine (avtorske pravice) in osebnosti

### Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- spozna pomembne mejnike fotografije od nastanka do danes;</li><li>- razume delovanje in primerja različne vrste naprav za zajem slike in spremlja trende in novosti na področju fotografije;</li><li>- našteje in opiše značilnosti fotografskih žanrov;</li><li>- načrtuje, izdelava in uporablja sheme svetlobnih virov glede na namen;</li><li>- pozna in razloži namen, prednosti in slabosti različnih datotečnih formatov;</li><li>- pozna faze izvedbe projekta za naročnika in zagotavlja kakovost lastnega dela;</li><li>- pozna zakonodajo s področja varovanja lastnine in osebnosti.</li></ul>	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- analizira fotografska dela in jih kritično vrednoti;</li><li>- razvija lastni umetniški potencial, kritično ocenjuje lastno in tuje fotografsko delo;</li><li>- načrtuje delo na osebni in timski ravni: izdelava koncepta, priprava načrta tehnološke opreme za teren/studio, izvedba ogleda terena in izbora mesta fotografiranja, izbora in priprava ustrezne fotografske opreme in dodatni pribor, predstavi in usklajuje svoje želje ter pri delu usmerja vizažista, kostumografa in scenografa ali izvede lastno realizacijo oblikovne zasnove scene in motiva;</li><li>- izvede fotografski projekt, organizira delo na osebni in timski ravni, izbere in postavi svetlobne vire in modifikatorje svetlobe, zajame tehnično korekten posnetek, uporabi kompozicijske in druge izrazne možnosti, usmerja delo modela in asistenta;</li><li>- uporabi primerno strojno in programsko opremo za računalniško obdelavo in retušo fotografij;</li><li>- pripravi fotografska dela za objavo v različnih medijih;</li><li>- ravna v skladu z zakonodajo.</li></ul>