

ISVU šifra	Naziv predmeta	Status predmeta	Semestar
------------	----------------	-----------------	----------

184813

3D modeliranje za video igre

Obvezni

1

Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)	Samostalni rad (sati)	ECTS
--------------	--	-----------------------	------

Stručni

P

S

V

E-učenje

15030

5

Nastavnik	prof.dr.sc. Damir Vusić izv.prof.dr.sc. Andrija Bernik		
Suradnik	Matija Grašić, nasl. asist.		
Cilj predmeta	Cilj kolegija je kroz teorijske koncepte i praktične primjere uvesti studente u apstraktno promišljanje o 3D računalnoj grafici. Upoznati studente s mogućnostima suvremenih alata za 3D modeliranje s naglaskom na video igre. Osposobiti i pripremiti studente za razumijevanje metoda vizualizacije 3D računalne grafike kao i njene primjene u video igrama. Naglasak je na pravilnoj topologiji i UV mapama kroz koje modeli dobivaju svoje svojstvo i funkciju.		
Ishodi učenja	1. Objasniti tok rada od koncepta do završnog 3D modela koji je namijenjen video igrama. 2. Razlikovati i primijeniti različite metode modeliranja ovisno o složenosti i obliku 3D modela. 3. Analizirati i usporediti vizualan izgled i razinu složenosti gotovih 3D modela. 4. Planirati aktivnosti koje su potrebne za realizaciju jednostavnih projekata. 5. Ocijeniti rad s pozicije autora/profesionalca.		
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine			
Vrste izvođenja predmeta	Komentari		
Obveze studenata			

Sadržaj predmeta				
Nastavna cjelina	Oblici nastave (sati)			
	Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje

Obvezna literatura
Dopunska literatura
Način provjere ishoda učenja
Završni / Diplomski rad

Da