

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	5
	15	0	30		

Nastavnik	prof.dr.sc. Damir Vusić doc.dr.sc. Andrija Bernik
-----------	--

Suradnik	
----------	--

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objasniti tok rada od koncepta do završnog 3D modela koji je namijenjen video igrama.</li> <li>2. Razlikovati i primijeniti različite metode modeliranja ovisno o složenosti i obliku 3D modela.</li> <li>3. Analizirati i usporediti vizualan izgled i razinu složenosti gotovih 3D modela.</li> <li>4. Planirati aktivnosti koje su potrebne za realizaciju jednostavnih projekata.</li> <li>5. Ocijeniti rad s pozicije autora/profesionalca.</li> </ol>
---------------	---

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
-------------------------	----