

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

184821

3D animacija za video igre

Izborni

2

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 pokazati mogućnosti i primjenu 3D računalne animacije u području video igara. Pripremiti studente za apstraktno promišljanje i pristup izradi jednostavnih i složenih 3D animacija. Osigurati potrebna znanje (od pronalaska koncept arta, preko faze planiranja vremena, pa sve do završne kompozicije i izvoza animacije) kojim će studenti moći realizirati samostalan projektni zadatak.		
Ishodi učenja	1. Objasniti tehnike i proces izrade 3D animacije namijenjene video igrama. 2. Razlikovati i primijeniti različite metode animiranja ovisno o tipu i namjeni 3D modela. 3. Analizirati i usporediti vizualan izgled i razinu složenosti gotovih 3D animacija. 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