

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	<table border="1"> <thead> <tr> <th>P</th> <th>S</th> <th>V</th> <th>E-učenje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15</td> <td>0</td> <td>30</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	P	S	V	E-učenje	15	0	30			5
P	S	V	E-učenje								
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 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	<ol style="list-style-type: none"> 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										