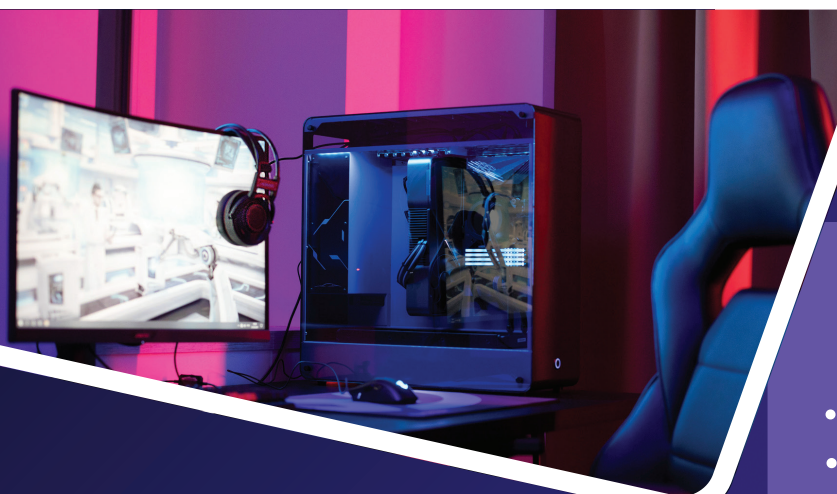




Naučit ćeš:

- Osnove 3D modeliranja, teksturiranja i oblikovanja scena.
- Praktične vještine u dizajnu 3D grafike za videoigre.
- Korištenje modernih alata: Maya, Blender, Substance Painter, Unity/Unreal.
- Kako se razvijaju vizualni elementi, efekti, zvuk i video sadržaji u igrama.
- Snimanje, obrada i implementacija audio i video elemenata.

Za koga je program?

- Za kreativce koji žele ući u svijet game developmenta.
- Za one koji žele steći nove vještine.
- Za gamere, dizajnere i hobiste koji žele profesionalizirati znanje.
- Za nastavnike koji žele proširiti svoja znanja u području gamifikacije i novih medija.

Upisi u tijeku

- Dostupno besplatno preko HZZ vaučera.
- Vaučere mogu koristiti sve nezaposlene i zaposlene osobe s navršenih 15 godina života.
- Više na web stranici edu.gamespark.hr ili vauceri.hzz.hr.

Kontaktirajte nas



Zagrebačka 89,
42 000 Varaždin



042/500-050



info@techpark.hr



Sveučilište
Sjever



TECH
PARK
— Varaždin



PODRŠKA RAZVOJU GAMING INDUSTRIJE KROZ EDUKACIJU I INOVACIJU



Sveučilište
Sjever

TECH
PARK
— Varaždin

O programu

Program obrazovanja za stjecanje mikrokvalifikacije izrada računalne grafike za videoigre provodi se kroz 300 sati praktične nastave u kombinaciji s teorijskim učenjem i radom na stvarnim projektima. Polaznici će steći vještine u **Autodesk Maya, Blender, Substance 3D, Unity, Unreal programima** pripremajući se za rad u industriji video igara, animacije i vizualnih efekata.

Kroz praktične vještine, polaznici se upoznaju s alatima i tehnikama koje koriste profesionalci, čineći ih spremnima za rad na konkretnim projektima.

Po završetku, polaznici stječu **Uvjerjenje o stečenoj mikrokvalifikaciji**, priznato u industriji, što im pomaže u zapošljavanju.

✓ **Nastava u stvarnom vremenu**

✓ **Uvjerjenje o mikrokvalifikaciji**

Dizajn i izrada 3D scena

- Postavljanje 3D okoliša: objekti, svjetla, kamere.
- Primjena efekata (sjene, refleksije, atmosferski uvjeti).

3D modeliranje i teksturiranje

- Izrada 3D objekata pomoću modeliranja.
- Primjena tekstura i materijala.
- UV mapping za preciznost.



Razvoj kroz radne zadatke

- Samostalno rješavanje projekata
- Timski rad u razvoju i testiranju.
- Presentacija vlastitog projekta.

Audio i video produkcija

- Kreiranje zvučnih efekata i glazbe.
- Snimanje i montaža video sadržaja
- Obrada zvuka i korekcija boja.

Ishodi učenja

Grafički dizajn za igre

- Razlikovanje i primjena grafičkih formata.
- Kreiranje 2D elemenata za igre (sprajtovi, ikone, teksture).
- Optimizacija grafike za performanse.