

Студијски програм : МАС Развој компјутерских игара			
Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА			
Наставник/наставници: Марина Илић			
Статус предмета: обавезни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Уписане мастер академске студије Развој компјутерских игара			
Циљ предмета			
СТИЦАЊЕ ЗНАЊА ЗА РАЗУМЕВАЊЕ КЉУЧНИХ ПРИНЦИПА ДИГИТАЛНЕ АНИМАЦИЈЕ. ПРИМЕНА КОНКРЕТНИХ ТЕХНИКА ДИГИТАЛНЕ АНИМАЦИЈЕ У ПРОДУКЦИЈИ КОМПЈУТЕРСКИХ ИГАРА РАЗЛИЧИТИХ ЖАНРОВА.			
Исход предмета			
Студенти су оспособљени да примене стечена знања и вештине у области дигиталне анимације и остваре наставак професионалне каријере самостално или у студијима за развој компјутерских игара. У потпуности познају различите анимационе процесе и процедуре и могу да их примене како у DCC (Digital Content Creation) програмима тако и у софтверском окружењу за развој компјутерских игара.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Основни принципи анимације, дигитална анимација и софтверске могућности, анимација поступком екстрема (keyframes), скрипт анимација, могућности дигитализације покрета и примене на дигиталном моделу (motion/performance capture), системи честица и анимација флуида, анимација специјалних ефеката, анимација светлосних параметара и виртуелне камере, анимација задатом путањом (path animation).			
<i>Практична настава</i>			
Упознавање са софтверским пакетом Blender 2.82a или новијим и Unreal Engine 4. Конкретни задаци у форми вежби којима се обрађује свака наставна јединица			
Литература			
1. Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber & Faber, 2001			
2. Ranko Munitić: Estetika animacije, Filmski centar Srbije, 2007.			
3. Harold Whitaker and John Halas. Timing for Animation Second edition, Elsevier Ltd. 2009.			
4. John M. Blain. The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation, Fifth Edition. CRC Press 2019.			
5. Satheesh PV. Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing 2016.			
6. онлине документација за Unreal Engine 4: https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html			
7. онлине документација за 2.82: https://docs.blender.org/manual/en/latest/			
Број часова активне наставе	Теоријска настава:	Практична настава:	
Методe извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	50 поена	Завршни испит	50 поена
активност у току предавања	10	писмени испит	50
практична настава	10	усмени испит	
колоквијум-и	15	
семинар-и	15		