

| Наставна дисциплина | Програмирање на специјални ефекти и видео игри  |                |         |        |          |
|---------------------|---|----------------|---------|--------|----------|
| Семестар            | Вид   | Фонд на часови | Кредити | Јазик  | Институт |
| IX                  | изборен   | 2+0+2+2        | 5       | МК/АНГ | КТИ      |
| <b>Предуслови</b>   |   |                |         |        |          |
| <b>Компетенции*</b> | Способност за развој на специјални видео ефекти и развој на видео игри.   |                |         |        |          |
| <b>Содржина</b>     | <p>Визуелни илузии, анатомија и Физиологија на човечко око, визија, видови геометриски илузии, влијание на агли, илузии на длабочина, оддалеченост и боја. Напредни моделирачки техники; процедурални и фрактални модели; моделирање базирано на граматика; волуменско рендерирање; физички базирано моделирање; специјални модели на природни и синтетички објекти. Специјални ефекти со слики. Анимација, конвекционална и компјутерски подржана анимација; анимација на движење и движења на лица. Постапка на дизајнирање на игри; хиерархиска репрезентација на сцени; интеракција човек-компјутер; детекција на колизии; анимација на карактери; геометриски нивои на деталите; дизајнирање на околина; просторно подредување; специјални ефекти; програмска структура на играта.</p> <p><b>Литература:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rollings A., Adams E., Game Design, New Riders Publishing, 2003</li> <li>2. Crawford C, Game Design, New Riders Publishing, 2003</li> </ol> |                |         |        |          |