



INTERAKTIVNA MULTIMEDIJA

Dr Marina Kecman



Visoka škola elektroethnike
i računarstva strukovnih studija

Interaktivna multimedija

- izborni
- godina studija 1
- Semestar 1
- fond časova 3 + 0 + 2
- broj ECTS bodova 8

Nastavne jedinice

- Poligonalni 3D objekti, osnove modelovanja, konstrukcija modela. Alatke. Modelovanje karaktera.
- Shader-i, UV mapiranje, teksturisanje.
- Skeleton, set-up i rigging.
- Animiranje karaktera za igre.
- Svetlo u filmu i video igrama. 3D svetla - vrste i atributi.
- Kamera, kompozicija, kadriranje, planovi. 3D kamere. Postavka i animacija kamera, animacija po putanji.
- Rendering - finalizacije slike, različiti Maya rendereri, Arnold renderer, V-Ray renderer. Priprema za izvoženje u Unity 3D.

Nastavne jedinice

- Interaktivnost kao pojam, i interaktivni sadržaji - vrste, namene, softveri i engines.
- Dizajn igre. Dizajn karaktera i objekata.
- Uvod u Unity 3D, program za kreiranje kompjuterskih igara. Priprema materijala i projekata za kompjutersku igru.
- Kreiranje interaktivnog okruženja i elemenata u Unity 3D.
- Osvetljavanje scene, kamere i animacija u Unity 3D.
- Kreiranje zvuka za igru. Eksportovanje igre za različite platforme.
- Video igre, predviđanja i dalji razvoj video igara - 3D, VR.

Literatura

- Callios, Roger, "Man, play and game".
- Pardew, Les "Beginning Illustration and Storyboarding for Games".
- Russo, Mario, "Polygonal Modeling: Basic And Advanced Techniques", Wordware Publishing, 2006.
- Childs IV, G.W. "Creating Music and Sound for Games".
- Birn, Jeremy. "Digital Lighting And Rendering", New Riders, USA, 2000.
- <https://unity3d.com/learn>

Način ocenjivanja

• aktivnost na predavanjima	10
• aktivnost na laboratorijskim vežbama	10
• samostalni kreativno/istraživački rad	30
• ispit	50
	<hr/>
	100