

1.	Наставен предмет	<b>Компјутерска анимација</b>		
2.	Шифра	<b>ETF084L07</b>		
3.	Студиска програма	<b>ИКИ</b>		
4.	Семестар (изборност)	<b>летен (изборен)</b>		
5.	Цели на предметот	Запознавање со методологијата за развој компјутерски анимации		
6.	Оспособен за (компетенции)	Оспособеност за креирање на сопствени анимации		
7.	Услов за запишување на предметот	компјутерска графика ( <i>сиге</i> )		
8.	Основна литература (до 3 наслови)	1. George Avgerakis, Digital Animation Bible, McGraw-Hill		
9.	Број на кредити	5.5		
10.	Вкупен расположив фонд на време	5.5 ECTS x30 часа = 165 часа		
11.	Распределба на расположивото време	2+1+2+1		
	11.1.	П -	Предавања-теоретска настава (15 недели x 2 часа)	30 часа
	11.2.	ЛВ -	Лабораториски вежби (15 недели x 2 часа)	30 часа
	11.3.	АВ -	Аудиторни вежби, консултации (15 x 1 часа)	15 часа
	11.4.	СУ -	Самостојно учење	70 часа
	11.5.	ПЗ -	Проверка на знаење (2 x 2 + 2 x 0.5 часа)	5 часа
	11.6.	СЗ -	Семинарски работи, самостојни задачи	15 часа
12.	Оценување			
	12.1.	Посетеност на настава до 10 бода		0 бода
	12.2.	Парцијални испити (2 x 100 бода)		200 бода
	12.3.	Тестови (2 x 10 бода)		20 бода
	12.4.	Семинарски работи и самостојни задачи		60 бода
	12.5.	Лабораториски вежби		20 бода
	Забелешка:		Оценки:	
			од 180 до 205 бода	6 (шест)
			од 206 до 230	7 (седум)
			од 231 до 255	8 (осум)
			од 256 до 280	9 (девет)
			од 281 до 300	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит	Реализирани активности: од 11.1 до 11.5		

**ПЛАНИРАЊЕ АКТИВНОСТИ ЗА НАСТАВНИОТ ПРЕДМЕТ *Компјутерска анимација***

недела	Предавања - теоретска настава		Аудиторни и лабораториски вежби	
	часа	тема	часа	тема
I.	2	Запознавање со историјатот на развојот на анимацијата	1	Задавање на првата семинарска работа - самостална работа
			2	Запознавање со програмската работна околина
II.	2	Принципи на традиционалната анимација	1	Анимациски техники
			2	Проучување на примери на готови традиционални анимации
III.	2	Запознавање со процесот на креирање на компјутерски анимации	1	Разработка на план за реализација на анимација
			2	Проучување на готови примери на компјутерски анимации
IV.	2	Дефинирање на објекти сцени и карактери	1	Концептуализација на анимацијата
			2	Припрема на сценарио за анимација
V.	2	Моделирање	1	Видови на моделирање
			2	Моделирање на објекти и карактери и употреба на деформери
VI.	2	Генерирање скелет и негово поврзување со тело	1	Кинематика на движење
			2	Создавање на скелет
VII.	2	Текстурирање	1	Текстурирање на модел
			2	Текстурирање на конкретни модели
VIII.	2	Основно анимирање	1	Анимирање на карактер 1
			2	Примери за анимирање на карактер 1
IX.	2	Прв парцијален испит.	1	консултации за парцијалниот испит
			2	Одбрана на првата семинарска работа
X.	2	Анимирање врз база на снимено движење	1	Задавање на втората семинарска работа - тимска работа, Анимирање на карактер 2
			2	Примери за анимирање на карактер 2
XI.	2	Осветлување, динамика и ефекти 1	1	Поставсвање на светла
			2	
XII.	2	Осветлување, динамика и ефекти 2	1	Динамика и честички
			2	
XIII.	2	Додавање на ефекти и синхронизација на говор	1	Звук и обработка на звук
			2	Синхронизација на звук и слика
XIV.	2	Рендерирање	1	Видови на рендерирања и поставување на камери
			2	
XV.	2	Презентирање и дискусија за сопствени анимации	1	
			2	
Збир	<b>30</b>		<b>45</b>	