

1.	Наставен предмет	ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА		
2.	Шифра	2M35IDM08		
3.	Студиска програма	ИНДУСТРИСКИ ДИЗАЈН И МАРКЕТИНГ		
4.	Семестар (изборност)	Летен (XII)		
5.	Цели на предмет	<p>Стекнување на знаења:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3Д геометриско моделирање - трансфер на солид моделираните производи во софтверски пакети за анимација - примена на софтверски пакет за анимација на 3д моделите: задавање на својства, патека на движење, поместување на нивни делови, задавање на напрегања 		
6.	Оспособен за (компетенции)	Креирање на 3Д анимација на објекти (производи), користење на современ софтвер за анимација		
7.	Услов за запишување на предметот			
8.	Основна литература (до 3 наслови)	<p>1. Kelly L. Murdock: 3D Studio MAX, Wiley Publishing, Inc. 2. John Kondert-Gibbs, Peter Lee: Maya, Sybex</p>		
9.	Број на кредити:	6		
10.	Вкупен расположив фонд на време	6 ECTS x 30 саати = 180 саати		
11.	Распределба на расположивото време	30 + 7 + 23 + 90 + 4 + 28 = 180 саати		
	11.1.	П -	Предавања - теоретска настава (15 недели по 2 саати)	30 саати
	11.2.	ПА, СР, ДЗ -	Проектни активности; семинарски работи; домашни задачи	86 саати
	11.3.	СУ -	Самостојно учење	60 саати
	11.4.	ТПЗ -	Проверка на знаење со тестови	4 саати
12.	Оценување	10 + 80 + 10 = 100 бода		
	12.1.	1 тест до 50 бода		50 бода
	12.2.	ПА, СР, ДЗ		50 бода
		Оценки:		
			од 50 до 60 бода	6 (шест)
			од 61 до 70 бода	7 (седум)
			од 71 до 80 бода	8 (осум)
			од 81 до 90 бода	9 (девет)
			над 90 бода	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит	Реализирани активности 11.2		

ПЛАНИРАЊЕ АКТИВНОСТИ ЗА НАСТАВНИОТ ПРЕДМЕТ **ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА**

Предавања	
Саати	Тема
2	Анимација и дефинирање концепт на дејство. Техники на анимација. Дизајнирање на движења.
2	Моделирање на 3Д објекти и површини.
2	Формирање и контрола на системи од честиси.
2	Светло, атмосфера и камери. Дефинирање и избор на сенчење.
2	Основни алатки на анимацијата. Временска контрола.
2	Работа со клучеви и области. Метода – Auto key и set key.
2	Користење модификатори и просторни деформации.
2	Користење на контролери.
2	Правење ефекти. Развлекување, користење филтери и нивои.
2	Динамичка симулација.
2	Динамички просторни деформации.
2	Анимирање ликови. Користење на модификатор на коски (скелет) и кожа.
2	Воведување и користење на инверзна кинематика.
2	Рендерирање.
2	Користење програмерски алатки.
	Тест за проверка на знаењата
30	

Проактна активност, семинарски работи, домашни задачи		
	Тема	Активност
1	А нимација на склоп од објекти по зададено сценарио	Семинарска работа, домашна работа
2		
3		
4		
5		
6		