

1.	Наслов на наставниот предмет	Компјутерска анимација Computer Animation	
2.	Код	F18L3S113	
3.	Студиска програма	Студии за примена на е-технологии, Софтверско инженерство и информациски системи, Компјутерски науки, Компјутерско инженерство, Компјутерска едукација	
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство	
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	прв циклус	
6.	Академска година / семестар 3 / летен / изборен	7. Број на ЕКТС кредити 6	
8.	Наставник	вонр. проф. д-р Иван Чорбев	
9.	Предуслови за запишување на предметот	Компјутерска графика или Дизајн на интеракцијата човек-компјутер	
10.	Цели на предметната програма (компетенции): По завршување на курсот се очекува студентите да се оспособени за основни методи за продуктивно создавање на компјутерски базирани анимации, за работа во апликации за создавање анимации и можат самостојно да моделираат, текстурираат, ригуваат, осветлуваат, анимираат, рендерираат и композитираат дигитални сцени.		
11.	Содржина на предметната програма: Основни принципи на 3Д простор, опишување на дигитални сцени, хиерархиска организација, полигонална геометрија, моделирање на дигитални објекти и карактери, NURBS моделирање, деформирање на објекти, ригување на тела и карактери, принципи на анимација, анимирање на дигитални карактери, сенчање и материјали, текстурирање на објекти, UV координати, осветлување на дигитални сцени, камери, скриптирање и автоматизација, композитурање и постпродукција		
12.	Методи на учење: Предавања со користење на презентации, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа.		
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа	
14.	Распределба на расположивото време	30 + 45 + 15 + 15 + 75 = 180 часа	
15.	Форми на наставните активности	15.1. Предавања-настава	теоретска 30 часови

		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	45 часови		
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	15 часови		
		16.2.	Самостојни задачи	15 часови		
		16.3.	Домашно учење	75 часови		
17.	Начин на оценување					
	17.1.	Тестови		10 бодови		
	17.2.	Семинарска работа/ проект ( презентација: писмена и усна)		10 бодови		
	17.3.	Активности и учење		10 бодови		
	17.4.	Завршен испит		70 бодови		
18.	Критериуми за оценување (бодови/оценка)	до 50 бода		5 (пет) (F)		
		од 51 до 60 бода		6 (шест) (E)		
		од 61 до 70 бода		7 (седум) (D)		
		од 71 до 80 бода		8 (осум) (C)		
		од 81 до 90 бода		9 (девет) (B)		
		од 91 до 100 бода		10 (десет) (A)		
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	Реализирани активности 15.2				
20.	Јазик на кој се изведува наставата	македонски и англиски				
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети				
22.	Литература					
	22.1.	Задолжителна литература				
		Ред.бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1	Rick Parent	Computer Animation: Algorithms and Techniques, 3rd Edition	Newnes	2012
		2	Akenine-Möller, Tomas, Eric Haines, Naty Hoffman	Real-time rendering	CRC Press	2008
		3	Jeremy Birn	Digital Lighting and Rendering (3rd Edition)	New Riders	2013
	22.2.	Дополнителна литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година