

1.	Наставен предмет	КОМПЈУТЕРСКИ ДИЗАЈН	
2.	Шифра	ЗМЗ2ПИ13	
3.	Студиска програма	ПИнф	
4.	Семестар (изборност)	летен (X)	
5.	Цели на предмет	Компјутерски дизајн на производи и процеси, графичка презентација на симулациони и анимациони техники, 3Д анимации на производи и процеси	
6.	Оспособен за (компетенции)	Моделирање, симулации и анимации со графичка презентација на производи и процеси, компјутерска симилации и анимации	
7.	Услов за запишување на предметот		
8.	Основна литература (до 3 наслови)	1. Вртаноски Г.: Компјутерски дизајн – виртуелност (скрипта) 2. Ross F. A., Bousquet M.: Harnessing 3ds max 3. Lammers J., Lewis G.: Maya Fundamentals	
9.	Број на кредити:	5	
10.	Вкупен расположив фонд на време	5 ECTS x 30 саати = 150 саати	
11.	Распределба на расположивото време	28 + 30 + 40 + 4 + 48 = 150 саати	
11.1.	ПТН -	Теоретска настава (14 недели x 2 саати)	28 саати
11.2.	ГВ -	Графички вежби	30 саати
11.3.	СУ -	Самостојно учење, подготовка на материјал од 240 страници за текст	40 саати
11.4.	ТПЗ -	Проверка на знаење со 2 теста (2 x 2 саати) Секој студент самостојно решава тест од 5 прашања. Прашањата се дефинирани на посебна листа.	4 саати
11.5.	СР -	Самостоен проект	48 саати
12.	Оценување	10 + 30 + 60 = 100 бода	
12.1.	Посетеност на предавања до 10 бода	10 бода	
12.2.	2 теста (2 x 15 бода)	30 бода	
12.3.	Самостоен проект	60 бода	
Студентот мора да освои најмалку по 30% од предвидените бодови на секој од тестовите.		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 и 11.5.	

не де ла	Предавања - теоретска настава		Графички вежби	
	саати	тема	саати	тема
I.	2	Вовед, Општи напомени за примена на програми за графичка визуелизација и анимација	2	Графичка околина на пакет за компјутерска визуелизација и анимација
II.	2	Равој на дизајн барања; Дизајн спецификација на производи;	2	Дефинирање на самостојни проекти
III.	2	Статус на производот; Систем на содржина; Капо модел	2	Создавање и обликување на објекти,
IV.	2	Алатки за концепциски дизајн; Функционална декомпозиција;	2	Полигонално моделирање
V.	2	Концепт селекција на матрица; Квалитет на функционалниот развој	2	Моделирање со НУРБС,
VI.	2	Селекција на материјали	2	Изработка на лице
VII.	2	Напредно моделирање; презентациски, графички, анимациони модели	2	Анимација, анимирање ос поставување на клучеви
VIII.	2	Кресирање на анимирана содржина; Генерирање на иницијална идеја	2	Поставување на возни клучеви (driven key)
IX.	2	Прв тест на материјалот од I до VIII недела	2	Анимирање на патека
X.	2	Подобрување на идејата, Графичка виртуелност	2	Рендерирање
XI.	2	Пишување и подобрување на сценарио	2	Нијансирање на објекти
XII.	2	Бирање на одговорачки алатки, Техники на нелинеарна анимација	2	Светла, сенки и камери
XIII.	2	Композиција и монтирање	2	Примена на кинематски движења
XIV.	2	Автоматизирана анимација	2	Презентација на самостојни проекти
XV.	2	Практична примена	2	Презентација на самостојни проекти
XVI.				
XVII.			2	Втор тест на материјалот од IX до XV недела
XVIII.				
XIX.				
XX.				
	28+2		30+2	