

Прилог бр.3		Предметна програма од прв, втор и трет циклус на студии			
1.	Наслов на наставниот предмет	Напредни поглавја од компјутерска графика			
2.	Код	2FI203512			
3.	Студиска програма	Применета математика			
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатика			
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Втор циклус			
6.	Академска година / семестар	прва/втор	7.	Број на ЕКТС кредити	6
8.	Наставник	Доц. Д-р. Сашо Коцески			

9.	Предуслови за запишување на предметот	нема		
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Да ги запознае студентите со алгоритмите за моделирање на системи и структури за компјутерска графика, алгоритми и техники на моделирање, сенчање и отклонување на невидливи површини. Да им ги претстави на студентите најновите достигнувања во полето на 3d реконструкцијата и нивна примена во индустријата.			
11.	Содржина на предметната програма: Хардверска поддршка за компјутерската графика; Моделирање на системи и структури на податоци; Рендерирање во реално време и метода на следење на светлосен зрак; Модели на осветлување и сенчање; Полигонални 2D и 3D модели, параметарско претставување на површини, рационални криви и NURBS; Отклонување на невидливи линии и површини; Техники на дигитална анимација; Визуелна перцепција; Техники на 3D скенирање и репрезентација; Примена на принципите на компјутерска графика во системи на виртуелната реалност и 3D игри.			
12.	Методи на учење: Предавања, лабораториски вежби, нумерички вежби, електронско учење, семинарска работа, тимска работа, консултации.			
13.	Вкупен расположив фонд на време	156 часови		
14.	Распределба на расположивото време	2+2+1		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	2
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, теренска и тимска работа	2
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	/
		16.2.	Самостојни задачи	1
		16.3.	Домашно учење	/
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови		30 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект ( презентација: писмена и усна)		50 бодови
	17.3.	Активност и учество		20 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	60% успех од сите предиспитни активности		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски		

21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	Самоеваулација
-----	---	----------------

22.	Литература				
22.1.	Задолжителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Foley, J., van Dam, A., Feiner, S., Hughes, J.	Computer Graphics – Principles and Practice (2nd edition in C)	Addison-Wesley	1996
	2.	Watt, A.,	3D Computer Graphics(3rd edition)	Addison-Wesley	2000
	3.	Peter Shirley et al.,	Fundamentals of Computer Graphics, Second Ed.	A. K. Peters, Ltd., Natick, MA	2005
	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
1.					
2.					
3.					