

| | | | |
|---|-----------------------------|-----------------------------|-------|
| Студијски програм : MAC Развој компјутерских игара | | | |
| Назив предмета: ПРИНЦИПИ ЗВУКА И МУЗИКЕ У КОМПЈУТЕРСКИМ ИГРАМА 1 | | | |
| Наставник/наставници: Зоран Комадина | | | |
| Предавач из привреде: Кристина Марковић | | | |
| Статус предмета: обавезан | | | |
| Број ЕСПБ: 5 | | | |
| Услов: Уписане мастер студије на студијском програму MAC Развој компјутерских игара | | | |
| Циљ предмета Упознавање студената са индустријом видео-игара са посебним фокусом на развој и естетику музике и звука кроз компјутерске генерације. Студенти треба да се упуте у разноликости улога и типова музике и звука у видео-играма. Треба да се стекне увид у организацију тима који се бави развојем видео-игара са посебним фокусом на аудио-тим. | | | |
| Исход предмета Након овог програма студенти су оспособљени да стекну увид у развој индустрије видео-игара са посебним фокусом на музику и звук, упознати су са свим типовима интерактивне музике и звука у видео-игри, успешно примењују стечено знање и да критички посматрају и анализирају музику и звук у видео-играма, стекли су основе познавања софтвера за имплементацију аудио-садржаја | | | |
| Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> 1) Историјат видео-игара; претече интерактивне музике; прогрес и естетика музике у видео-играма кроз компјутерске генерације; surround sound технологија; претече савремених система за интерактивни аудио; видео-игре за мобилне конзоле/телефоне; online видео-игре; VR (виртуелна реланост); AR (аугментирана реалност); савремене технологије аудио-продукције у видео-играма 2) Линеарни и нелинеарни медији; утицај традиционалних медија и уметности на развој видео-игара 3) Индустрија видео-игара; организација тима и пројекта; аудио-тим; процес стварања видео-игре; документација <i>Практична настава</i> 4) Класификација аудио-садржаја у видео-играма; упознавање са техником прављења музике и звука за видео-игре; анализа музике и звука у видео-играма; упознавање са софтвером за обраду интерактивног аудио-садржаја (audio middleware); упознавање са софтвером за развој видео-игара (game engine) | | | |
| Литература 1. Collins, Karen. Game sound: An introduction to the history, theory and practice of video games music and sound design, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press - Cambridge, 2008. 2. Sweet, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide. London: Pearson Press, 2014. 3. Marks, Aaron. The complete guide to game audio – For composers, musicians, sound designers, and game developers, Oxford: Elsevier, Inc. 2009. 4. Manovich, Lev. The language of new media, London, Massachusetts, The MIT Press - Cambridge, 2001. 5. Mott, Tony. 1001 Video Games You Must Play Before You Die, New York, Universe publishing, 2010. 6. Đorđević, Mihajlo L. Звук и музика у медијима, Београд, Академија уметности Браћа Карић, 2000. | | | |
| Број часова активне наставе | Теоријска настава: 2 | Практична настава: 2 | |
| Методe извођења наставе Теоријска предавања која укључују велики број примера и анализа. Практична предавања која такође укључују анализу али првенствено подразумевају рад у специјализованим софтверима. | | | |
| Оцена знања (максимални број поена 100) | | | |
| Предиспитне обавезе | поена | Завршни испит | поена |
| активност у току предавања | 10 | писмени испит | 30 |
| практична настава | 20 | усмени испит | 20 |

| | | | |
|--------------|----|-------|--|
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | 20 | | |