

<b>Студијски програм : MAC Развој компјутерских игара</b>			
<b>Назив предмета: ПРИНЦИПИ ЗВУКА И МУЗИКЕ У КОМПЈУТЕРСКИМ ИГРАМА 2</b>			
<b>Наставник/наставници:</b> Зоран Комадина			
<b>Предавач из привреде:</b> Кристина Марковић			
<b>Статус предмета:</b> изборни			
<b>Број ЕСПБ:</b> 5			
<b>Услов:</b> Принципи звука и музике у компјутерским играма I			
<b>Циљ предмета</b>			
Упознавање студената са специфичностима интерактивне музике и звука. Савладавање техника рада у програмима FMOD Studio и Unity engine у циљу креирања практичног задатка (функционалне демо сцене видео-игре) који подразумева рад са музиком, звуком и дијалозима. Циљ је да се стекне шири увид у разноликост и функционисање аудио-садржаја у видео-играма, што ће студентима помоћи при развоју видео-игара и поспешити њихову креативност и самосталност.			
<b>Исход предмета</b>			
Након овог програма студенти треба да стекну вештине рада са интерактивном музиком, звуком и дијалозима и да успешно примењују различите технике имплементације у програмима FMOD Studio и Unity engine. Треба да буду у стању да направе кратку интерактивну композицију служећи се различитим техникама компоновања.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
1) Технике компоновања музике за видео-игре (horizontal resequencing, vertical remixing); технике имплементације/програмирања музике; технике дизајна звука у видео-играма (loops, trigger sounds, рез-сцене, итд.); технике имплементације/програмирања звука (loops, multi instruments, рандомизација, параметри, итд.); технике обраде гласа; рад са звучним библиотекама; организација аудио-фајлова (конвенције експортовања и именовања)			
<i>Практична настава</i>			
2) Рад са интерактивном музиком; критичко слушање и анализа; рад у софтверу за аудио-продукцију (Reaper, Cubase и томе сл.); рад са виртуелним инструментима; MIDI програмирање; снимање гласа (дијалога) и звука; практичне вежбе које подразумевају израду кратке интерактивне композиције; израду FMOD Studio пројекта служећи се различитим техникама имплементације музике и звука; израду функционалне демо сцене у видео-игри користећи програме FMOD Studio и Unity engine која подразумева успешну имплементацију музике, звука и дијалога; real time mixing			
<b>Литература</b>			
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 (Game Design). 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.			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 30</b>	<b>Практична настава: 30</b>	
<b>Методe извођења наставе</b>			
Теоријска предавања која укључују велики број примера и анализа. Практична предавања су углавном вођена израдом задатака и семинара служећи се специјализованим софтверима у циљу прављења функционалних демо материјала.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит	<b>30</b>
практична настава	<b>20</b>	усмени испит	<b>20</b>
колоквијум-и		.....	
семинар-и	<b>20</b>		

