

## SADRŽAJ

1. UVOD.....	6
2. ISTORIJA VIDEOIGARA.....	7
2.1. Vrste videoigara.....	9
3. ANIMACIJA.....	11
3.1. 3D Modelovanje.....	15
3.1.1. Maya.....	15
4. ANIMACIJA VIDEOIGARA.....	18
4.1. Razlika između 2D i 3D animacije.....	20
4.2. Vizuelni efekti.....	21
4.3. Grafičke kartice.....	22
4.3.1. NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti.....	22
5. RAZLIČITI TIPOVI ANIMACIJA U VIEDOIGRAMA.....	25
5.1. Principi animacija.....	25
5.1.1. Squash & Stretch.....	25
5.1.2. Staging.....	26
5.1.3. Anticipation.....	27
5.1.4. Straight Ahead & Pose to Pose.....	28
5.1.5. Follow-Through & Overlapping Action.....	29
5.1.6. Slow In & Slow Out.....	30
5.1.7. Arcs.....	31
5.1.8. Secondary Action.....	31
5.1.9. Appeal.....	32
5.1.10. Timing.....	32
5.1.11. Exaggeration.....	33

5.1.12. Solid drawings.....	33
5.2. CALL OF DUTY.....	34
6. IGRANJE U BUDUĆNOSTI.....	36
6.1. VR kacige.....	37
7. ZAKLJUČAK.....	39
8. LITERATURA.....	40