

SADRŽAJ

1	UVOD	3
2	PREGLED CANVASA	5
2.1	Osnovni koncepti i funkcionalnosti	5
2.2	Prednosti i nedostaci korištenja canvasa	7
2.3	Primjena canvasa u web razvoju	9
3	ALATI I TEHNOLOGIJE ZA RAZVOJ IGARA SA CANVASOM	10
3.1	Grafički alati za stvaranje igračih elemenata	11
3.2	Animacija i fizika u canvas igrama	19
4	2D IGRE I CANVAS	22
4.1	Razvoj 2D igara	22
4.2	Prednosti canvasa za razvoj 2D igara	24
4.3	Primjeri 2D igara razvijenih korištenjem canvasa	25
5	3D IGRE I CANVAS	28
5.1	Razvoj 3D igara	28
5.2	Primjeri 3D igara razvijenih korištenjem canvasa	30
6	PRIMJER IMPLEMENTACIJE: RAZVOJ IGRE KORISTEĆI CANVAS	33
7	ZAKLJUČAK	42
	LITERATURA I OSTALE REFERENCE	44
	Literatura	44
	Popis slika	45