



Број 01-1030/4
Датум 14-03-2023
КРАГУЈЕВАЦ

Образац 4: *Извештај о оцени мастер рада*

Одлуком Сената Универзитета у Крагујевцу бр. III-01-1002/25 од 24.11.2022. године именовани смо за чланове комисије за оцену и одбрану мастер рада под називом *Конструктивни елементи концепт арта и 2Д рендеринга у картун (Cartoon) стилу видео игре*, кандидата Грујић Вукашина бр. Индекса 19/2020, студијски програм Развој компјутерских игара. Овим путем након прегледа мастер рада подносимо

ИЗВЕШТАЈ О ОЦЕНИ МАСТЕР РАДА

1. Биографски подаци кандидата

Кандидат Вукашин Грујић је рођен 03. 06. 1988. године у Крагујевцу. Завршио је Прву крагујевачку гимназију, природно-математички смер, у Крагујевцу. Основне студије на Филолошко уметничком факултету, Универзитета у Крагујевцу, одсека Примењене уметности, смера Зидно сликарство је завршио 2011. године. Мастер студије на истом факултету и смеру је завршио 2012. године. Године 2013. стекао је звање државног конзерватора и рестауратора у Републичком заводу за заштиту споменика културе. Од 2014. до 2020. радио је за више наших, као и интернационалних студија током боравка у иностранству, на позицијама дигиталног уметника. Мастер студије другог степена, при Универзитету у Крагујевцу *Развој компјутерских игара* уписао је 2020. године.

2. Извештај о студијском истраживачком раду

Кандидат Вукашин Грујић је оспособљен за примену принципа теоријских и практичних знања стечених током студија, за коришћење различитих видова литературе, како библиографских јединица тако и извора који се могу наћи на интернету, тако да је оспособљен да самостално унапређује своја знања и вештине. Самосталан рад кандидата на завршном раду континуирано је праћен од стране ментора. Кандидат је у раду показао да успешно влада основним и напредним вештинама израде дигиталног концепта и рендеринга. Током свог истраживања бавио се илустрацијом карактера и окружења за сцене у компјутерској игри, одабиром софтвера за дигитално цртање и сликање и припремом развојног процеса пројекта – од почетне идеје до завршене илустрације спремне за даљу продукцију.



3. Опис мастер рада

Рад је структуриран у седам поглавља. У уводном делу су дефинисани кључни појмови *визуелни концепт*, *рендеринг* и *картун стил*, а објашњена је и употреба осталих техничких термина. У средишњем делу, који се састоји из пет целина, у раду се након краћег историјата, врста и функција видео игре, објашњавају стилови визуализације у 2Д компјутерској графици. Акценат рада је на опису принципа и поступка израде 2Д концепта и рендеринга. Кандидат је опште принципе у изради ових елемената гејминга илустровао својим оригиналним радовима урађеним картун стилем. На примерима ликова и њиховог окружења показао је један од могућих начина имплементације општих и специфичних процедура дигиталног ликовног стваралаштва и образложио разлоге одабира картун стила. За израду радова кандидат је користио следеће компјутерске програме: Adobe Photoshop и Procreate.

4. Анализа рада са кључним резултатима

Овај рад се бави истраживањем дизајна визуелних елемената у процесу креирања видео игре. Нарочити акценат ставља на испитивање могућности и функција картун стила при изради концепта и рендеринга видео игре, што је и предмет истраживања рада. Циљ рада је да истражи начине примене општих и специфичних процедура у изради концепта и рендеринга за конкретне илустрације, што је кандидат описао и илустровао својим оригиналним дигиталним радовима у картун стилу. У првом поглављу рада изложен је став о дигиталном стваралаштву као синтези различитих знања и вештина. У другом је описан кратак историјат видео игре, као и њене врсте. Трећи део је посвећен компјутерској графици и основним стиловима визуализације у 2Д графици. Концепт арт и рендеринг су изложени у четвртном и петом делу рада. Ови дигитални поступци су разложени на елементе: референце, скице, акционе линије, ритам, облик, форму, пропорцију, контраст, волумиозност, силуету, позу, костим, валер, боју, светлост и сенку и текстуру. Сваки од њих је анализиран уз објашњење њихових специфичности у контексту дигиталног стваралаштва у видео игри. У шестом поглављу рада је описана ауторска видео игра Нумрбак-Грбавци, која је и визуелно представљена појединим сценама и ликовима. Дигитални радови кандидата, који чине саставни део рада, имају функцију да илуструју објашњене елементе концепта и рендеринга, у чему је кандидат и успео, показавши завидну вештину ликовног изражавања и коришћења софтвера. Након изнетог закључног дела, наведена је



Образац 4: *Извештај о оцени мастер рада*

коришћена литература. Рад ће представљати значајан извор информација за све студенте који се баве 2Д дигиталним стваралаштвом, а због оригиналних решења у концепту и рендерингу и илустраторима који су већ посвећени дигиталној визуализацији.

5. Закључак и предлог

Потврђујемо да мастер рад под називом *Конструктивни елементи концепт арта и 2Д рендеринга у картун (Cartoon) стилу видео игре*, кандидата Грујић Вукашина, бр. индекса 19/2020, студијски програм *Развој компјутерских игара*, садржи све елементе прописане Правилником о мастер академским студијама које се реализују при Универзитету у Крагујевцу. Комисија која је прегледала рад кандидата Грујић Вукашина под насловом *Конструктивни елементи концепт арта и 2 Д рендеринга у картун (Cartoon) стилу видео игре* и мишљења је да мастер рад испуњава све услове за јавну одбрану.

Ментор: др Немања Драгојловић, доцент, члан

Члан: др ум. Љуба Бркић, ванредни професор, председник Комисије

Члан: др Лазар Димитријевић, доцент, члан

У Крагујевцу, 14.3.2023. године.