



УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ

Број 20-9772

Датум 03-11-2022

КРАГУЈЕВАЦ

Образац 1: Пријава теме мастер рада

Формулар за пријаву теме мастер рада

Име и презиме студента	Петар Ђокић
Број индекса	13/2020
Студијски програм	Развој компјутерских игара
Модул	
Назив теме мастер рада	<i>Дизајн визуелних елемената у процесу креирања видео игре</i>
Област	Илустрација
Образложење теме са предметом истраживања	Тема обухвата дизајн, илустрацију карактера и asset-а за видео игре, од идеје до продукта спремног за даљу продукцију, коришћење. Покрива скицирање идеја праћењем, како основних, тако и напредних принципа дизајна и визуелних концепата. Затим одабир софтвера и медија за изведбу колоризације и припрему пројеката за даљу продукцију.
Хипотезе	-Визуелни аспект игрице, као начин визуелне комуникације, има велики утицај на играча и на доношење његових одлука; -Повећање значаја дизајна повезано је са развојем гејминг индустрије и њене масовности; -Илустрацијом карактера креира се визуелни идентитет, односно јединствена графичка представа игрице.
Сврха	Планирано је да рад послужи као добра основа са за свакога ко планира да се бави илустрацијом, као и за већ искусне илустраторе, како покривањем различитих стилова, техника и медијума, тако и низом савета за што успешнију изведбу.
Циљ	Рад треба да олакша стварање производа / дизајна спремног за даље коришћење, штампу, имплементацију, анимацију...
Методe	- Аналитичко-синтетичка метода; -Дефинисање основних информација у вези са концептом (на пример: име, одакле је, колико је стар, боја коже, очију, косе, висина, психо-физичке особине); - Истраживање; - Освртање на језик облика и палете боја; - Примена одређених основних и напредних принципа уметности у решавању проблема; - Силуета, поза и фацијалне експресије, карикирање; - Алати, бојење, векторизација, финализовање карактера - Финална припрема и организовање пројеката.



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Кратак прелиминарни садржај	Увод; Основе дизајна карактера; Концепт карактера; Примена основних и напредних принципа у илустрацији; Алати; Облик и боје; Хармонија и ритам; Пластичност; Експресија; Декоративни елементи; Векторизација, Финализација карактера; Закључак; Литература.
Списак основне оквирне литературе	<ul style="list-style-type: none">- Mitch Leeuwe - How to Draw Antropomorphic Characters (2020)- Cartoon Modern - Style and Design in Fifties Animation (2006)- 21 Draw Illustrators Guidebook (2016)- 21-Draw-The-Character-Designer (2019)- 21-Draw-Illustrators-Guidebook-vol-2 (2021)
Ментор	Немања М. Драгојловић
Место и датум	Крагујевац, 03. 10. 2022.
Потпис студента	