



Образац 1: Пријава теме мастер рада

УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ
БРОЈ I-01-257/3
ДАТУМ 18-11-2022
КРАГУЈЕВАЦ

Формулар за пријаву теме мастер рада

Име и презиме студента	Вукашин Грујић
Број индекса	19/2020
Студијски програм	Развој компјутерских игара
Модул	
Назив теме мастер рада	КОНСТРУКТИВНИ ЕЛЕМЕНТИ КОНЦЕПТ АРТА И 2Д РЕНДЕРИНГА У КАРТУН (CARTOON) СТИЛУ ВИДЕО ИГАРА.
Област	ВИЗУЕЛНИ КОНЦЕПТ
Образложење теме са предметом истраживања	<p>У раду су истражени конструктивни елементи концепт арта и 2Д рендеринга са посебним акцентом на cartoon стил при визуализацији видео игара. Предмет истраживања су примери видео игара различитих стилова, са акцентом на специфичној ликовности, одликама и стваралачко креативним могућностима cartoon стила.</p> <p>Поред техничких карактеристика посматрана је и условљеност стила визуализације самим садржајем и функцијом видео игара.</p> <p>Уочене одлике cartoon стила су илустроване примерима мојих радова, који су послужили да детаљним описом поступка израде уједно објасним и начин имплементације општих принципа рендеринга и концепта ради постизања жељених ефеката. Сцене из игрице <i>Грбавци (Humpback)</i> и опис начина на који су решени проблеми концепта доприносе евидентност изведених закључака о обрађеној теми.</p>
Хипотезе	<p>Теза овог рада је да је cartoon стил најприближнији ликовно-уметничком стваралаштву, јер у поређењу са другим стилима, омогућава већу слободу у карактеризацији ликова, импровизације у погледу закона физичког кретања и постизање одговарајућег атмосферског расположења употребом одговарајућег колорита, форме и динамике. Затим, да стилови визуализације у видео играма битно зависе од садржаја и намене игрице. Све ове разлике</p>



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	условљавају и начине поступања у изради концепта и рендеринга.
Сврха	Испитивање (или истраживање) различитих стилова визуализације у 2Д графици видео игара има као сврху уочавање њихових предности и ограничења, што омогућава адекватнији приступ у концепт арт дизајну и лакше решавање проблема са којима је могуће сусрести се при раду.
Циљ	Диференцирани стилови дизајна у игрицама, уочене могућности и ограничења презентованих стилова са акцентом на предности које у ликовном изразу има cartoon стил.
Методe	У раду сам анализирао одабране примере игрица ради идентификовања одлика графичких стилова, затим методом компарације и уочавања узрочно-последичне условљености јасно диференцирао стилове и њихову зависност од садржаја, као и функционалне намене датих игрица. Своје синтетизоване закључке сам илустровао примерима својих радова који су урађени cartoon стилем, са посебним освртом на игрицу <i>Грбавци (Humpback)</i> .
Кратак прелиминарни садржај	Увод Основни стилови визуализације у 2Д графици Геометријски (апстрактни) стил Стилизовани стил - Cartoon стил Реалистички стил Условљеност стила садржајем и функцијом игрице Концепт арт и рендеровање – општи принципи и начини имплементације Анализа и израда 2д концепта и рендера у “Humpback” игрици Закључак
Списак основне оквирне литературе	Mattesi, M. (2017). <i>FORCE: Dynamic Life Drawing: 10th Anniversary Edition (Force Drawing Series)</i> . CRC Press. Mattesi, M. (2017). <i>FORCE: Drawing Human Anatomy (Force Drawing Series)</i> . CRC Press. Graphical Style in Video Games, spring 2017. Mary Keo Hultgren, K. (2016). <i>The art of animal drawing - Construction, Action Analysis, Caricature</i> . Dover Publications INC New York. Mattesi, M. (2012). <i>Force: Character Design from Life Drawing</i> . CRC Press.
Ментор	Немања М. Драгојловић
Место и датум	



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Потпис студента

Вукман Трифу