

Студијски програм : МАС Развој компјутерских игара		
Назив предмета : ЕЛЕМЕНТИ ВИЗУЕЛНОГ КОНЦЕПТА		
Наставник/наставници : Марина Илић, Игор Савелић		
Статус предмета : обавезан		
Број ЕСПБ : 5		
Услов : /		
<p>Циљ предмета</p> <p>Усвајање знања и вештина везаних за карактеристике и захтеве креирања визуелног концепта у продукцији видео игара. Упознавање са дизајном креативног концепта, скица, стилова, визуелних стандарда, графичких елемената и корисничког интерфејса. Циљ је подстицање студената на размишљање о условљености и повезаности концепта, функционалности и естетике.</p>		
<p>Исход предмета</p> <p>Студенти су обучени да на основу стечених знања о креативном концепту, функционалности и правилима естетике креирају визуелно заокружено графичко решење једноставне видео игре. Тиме студенти имају формирану основу за рад у тиму, даљи развој или евентуално уже усмерење на пољу продукције видео игара.</p>		
<p>Садржај предмета</p> <p><i>Теоријска настава</i></p> <p>Увод у арт дирекцију и визуелни концепт. Графичке и техничке спецификације. Разлике и сличности са дизајном за штампу. Елементи визуелног идентитета и естетских стандарда. Креирање скица и презентација концепта (<i>storyboarding</i>). Креирање екрана. Дизајн и функционалност елемената графичког интерфејса.</p> <p><i>Практична настава</i></p> <p>Сваку од тематских јединица прати задатак који захтева практичну примену усвојених знања. Пројекти током семестара су:</p> <p>Креирање скица и концепта видео игре. Дефинисање визуелних стандарда (стилова, илустрације, колор палете, типографије и сл.). Дизајн карактеристичних екрана. Дефинисање и дизајн елемената графичког/корисничког интерфејса. Презентација графичког решења.</p>		
<p>Литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Фрухт Мирослав, Ракић Милан, Ракић Ивица (2003) Креација за тржиште Београд. 2. James Pannafino (2012). Interdisciplinary Interaction Design: A Visual Guide to Basic Theories, Models and Ideas for Thinking and Designing for Interactive Web Design and Digital Device Experiences 3. Ellen Lupton (Author), Maryland Institute College of Art (2014). Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students. 4. Rajesh Lal (2013). Digital Design Essentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces <p>Софтвер</p> <p>Основну чини Адобе пакет: <i>Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe XD...</i></p> <p>уз могућност да студенти по свом нахођењу и потребама користе и додатни софтвер: <i>Cinema 3d, 3D Studio MAX, ZBrush, Procreate...</i></p>		
Број часова активне наставе	Теоријска настава:	Практична настава:
Методе извођења наставе		
Илустративно – демонстративна са акцентом на практичној настави		

Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања		Презентација завршног рада	60
практична настава	40		
колоквијум-и		
семинар-и			