

Студијски програм : Мастер струковне студије Дизајн текстила и одеће			
Назив предмета: ВИТ 1Д3019 Виртуелни текстил			
Наставник/наставници: др Марина Кеџман, проф. струк. студ.; Драгана Вучетић, асистент			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Положени испити из предмета Текстил и костим у дигиталном окружењу 1 и Текстил и костим у дигиталном окружењу 2			
Циљ предмета Овладавање параметрима дефиниције текстила у дигиталном амбијенту – текстуре, дезен, физичке особине (тежина, дебљина, еластичност, транспарентност, набирање, покрет)			
Исход предмета Студенти активно користе рачунаре у изради виртуелног текстила употребом рачунарских програма - Maya, Krita, Gimp, Inkscape			
Садржај предмета Теоријска настава Компјутерски програми и њихова примена у дизајну виртуелног текстила; Виртуелни текстилни материјали; Мапирање дезена на тродимензионалне виртуелне објекте; Физички параметри текстила у виртуелном окружењу; Примена виртуелног текстила у оквиру дигиталне уметности; Примена виртуелног текстила у оквиру анимираних филмова и компјутерских игара; Динамика и анимација виртуелног текстила Практична настава Упознавање са аспектима и могућностима софтвера који су специфични за креирање текстура и динамике текстилних материјала; Креирање виртуелне тканине или плетенине; Мапирање дезена на тродимензионалне виртуелне објекте; Одређивање и примена симулације физичких параметара текстила у виртуелном окружењу; Креирање презентације која укључује виртуелни текстил; Примена виртуелног текстила у компјутерској анимацији;			
Литература 1. Арнхајм Р. Уметност и визуелно опажање, Универзитет уметности и СКЦ, Београд, 1998. 2. Lidwel W., Holden K., Butler J., Универзална начела дизајна, Мате, Загреб, 2013. 3. Морди Г., Adobe Creative suite CS2: bez tajni, Компјутер библиотека, Чачак, 2006. 4. Kumar A., Beginning PBR Texturing Learn Physically Based Rendering with Allegorithmic's Substance Painter, aPress, Berkley, 2020. 5. Palamar Todd, Mastering Autodesk Maya 2016, John-Wiley-Sons-Inc, Sybex Inc, New York, 2015. 6. Murdock K., Autodesk Maya 2020 Basics Guide by Kelly Murdock , SDC Publications 2020.			
Број часова активне наставе		Теоријска настава:2	
		Практична настава:2	
Методе извођења наставе 1. Аудитивна, 2. Илустративно-демонстративна, 3. Вербално-текстуална, 4. Метода практичног рада.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		поена	
Завршни испит		поена	
активност у току предавања		10	
практична настава		40	
практични рад		50	