

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/21bdTEDI012/21
Názov predmetu	dizajn herných predmetov
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Schwarz, PhD. (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysul'ová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Vytvorenie a splnenie zadání navrhnutých pedagógom počas semestra. Každé zadanie bude hodnotené samostatne a výsledná známka bude priemerom týchto priebežných hodnotení s prihliadnutím na celkový výsledok semestrálneho zadania a dochádzky. Záverečné hodnotenie a prezentovanie finálnej podoby zadania bude počas skúškového obdobia.

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

50 % hodnotenia tvorí vypracovanie semestrálneho projektu zameraného na tvorbu herného assetu podľa pracovného postupu predstaveného na hodinách (50 bodov)

50 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 3 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), tvorba počas hodiny na základe predstaveného pracovného postupu a rýchle reakcie na danú tému.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60 % bodov (celkovo 60 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica:

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Výsledky vzdelávania

Predmet Dizajn herných predmetov zoznamuje študenta s dizajnerským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby herného predmetu v digitálnych hrách. Študent nadobúda schopnosti v komponovaní a aplikácii dizajnu a funkčnosti v priestore vybudovanom po naratívnej a logickej stránke.

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

VEDOMOSTI: študent rozumie postupu pri dizajnovaní herného assetu. Dokáže si vytvoriť vlastný koncept, rozumie rozdielu medzi vysokým a nízkym konceptom. Orientuje sa v názvosloví, dokáže popísať postup tvorby aj ho sám použiť. Študent dokáže uplatňovať základné výtvarné schopnosti umožňujúce tvorbu grafických herných súčastí.

ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa herného predmetu, napodobniť existujúci herný asset, tvoriť vlastné dizajnérske postupy. Nadobúda základné technické znalosti a procesy pri tvorbe hernej grafiky v 2D a 3D programoch Adobe Photoshop, Blender.

KOMPETENCIE: študent si precvičuje logické myslenie, pričom je schopný analyzovať obraz, koncept a prichádzať na riešenia ovplyvňujúce dizajn herného predmetu. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnersky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.

Stručná osnova predmetu

1. Základy dizajnerskeho premýšľania a techniky 2D.
2. Štúdie predmetov cez geometrizáciu 2D.
3. Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D.
4. Zpracovanie spätnej väzby 2D.
5. Aplikácia materiálu 2D.
6. Concept sheet a finálne návrhy.
7. Konštrukčné premýšľanie v 3D.
8. Analýza 2D návrhov, prenos do 3D.
9. Modelovanie v 3D a aplikácia dizajnu.
10. Mapy a textúry 3D.
11. Zpracovanie spätnej väzby a finalizácia.
12. Jednoduchá animácia statických assetov.

Odporúčaná literatúra

Solarski. S. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guption.

Robertson. S. (2013). How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination. Los Angeles : Design studio Press.

Beloeil. G, Donglu. Y, Urschel. J., Rebholz. B., Retz. Z. (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester : 3Dtotal Publishing.

Mateu-Mestre, M. (2016). Framed perspective vol. 1. Los Angeles : Design Studio Press.

Sainsbury, M. (2015). Game Art: Art from 40 Videos Games and Interviews with Their Creators. San Francisco : No Starch Press.

Ahearn, L. (2016). 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. Massachusetts : A K Peters/CRC Press.

Curviz, B. (2023). Mastering Blender 3D. Independently published.

Engler, M., Trnka, A. (2022). Výtvarná imaginácia v digitálnych hrách. (Dizertačná práca)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk, anglický jazyk

Poznámky

Predmet je povinne voliteľný, počet študentov je limitovaný na 25.