

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU012/22
Názov predmetu	základy 3D grafiky a animácie II.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Dušan Blahút, PhD. (prednášajúci)

Cieľ

Osvojiť si základné pojmy a postupy pri tvorbe 3D objektov a základov animácie.

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. • Vypracovanie dvoch priebežných заданий. • Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných заданий úloh. Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13). Študent môže získať spolu 100 bodov (100%): 20% hodnotenia tvorí účasť na seminároch 30% hodnotenia tvorí plnenie priebežných заданий na seminároch 50% hodnotenia tvorí plnenie záverečného zadania

Záverečné hodnotenie

semestrálne hodnotenie finálnych výstupov formou projektov - individuálnych a skupinových:

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A 91 – 83 = B 82 – 74 = C 73 – 65 = D 64 – 56 = E 55 a menej = FX

Výsledky vzdelávania

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- základné teoretické znalosti z 3D grafiky,
- pozná štruktúru a stavbu 3D objektov, ovládajú danú softvérovú aplikáciu,
- vedia vytvoriť 3D objekt, upravovať jeho geometriu a vizuálny vzhľad. Rovnako vie vytvoriť jednoduchú animáciu predmetu na základe kľúčových snímkov,
- majú rozšírené zručnosti v oblasti tvorby 3D obsahu, rozvíjajú logické myslenie a kreatívne postupy pri tvorbe a navrhovaní 3D objektov a scén.

Stručná osnova predmetu

1. 3D priestor
2. Základné pojmy v aplikácii 3D max
3. Princípy modelovania

4. Polygonálne modelovanie
5. Tvorba vybraného charakteru
6. Záverečné opakovanie poznatkov.

Sylabus predmetu

1. Princípy animácie 2. Základné pojmy 3. Animácia po krivke 4. Klúčové snímky 5. Modifikácie dráhy

Odporúčaná literatúra

Debabrata, S. (2022). 3D Modeling Using Autodesk 3ds Max With Rendering View. Engineering Science Reference.

Murdock Kelly, L. (2020). Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. SDC Publications.

Ravi, C. (2017). 3ds Max 2018 - Getting Started with Modeling, Texturing, and Lighting.

Mamgain, P. (2018). Exploring 3D Modeling with 3ds Max 2019: A Beginner's Guide. Independently published.

Kříž, J. (2010). Mistrovství v 3ds MAX. Computer Press.