# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KUK/21beTEDI014/24 |
| **Názov predmetu** | dizajn hernej postavy |
| **Rozsah** | 24sC |
| **Počet kreditov** | 2 |
| **Vyučujúci** | Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Schwarz, PhD. (prednášajúci), Mgr. Alexandra Rysuľová, PhD. (prednášajúci) |

## Podmienky na absolvovanie predmetu

Vytvorenie a splnenie zadaní 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 hodnotiaca 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 hernej postavy zoznamuje študenta s dizajnérským a technickým premýšľaním pri tvorbe grafickej podoby hernej postavy v digitálnych hrách. Študent nadobúda schopnosti v komponovaní a aplikácii dizajnu a funkčnosti v priestore, vklad osobnosti pri tvorbe, vybudovaných 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 umožnujúce tvorbu

grafických herných súčastí.
ZRUČNOSTI: študent dokáže vizualizovať svoje myšlienky týkajúce sa hernej postavy, 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 hernej postavy. Stáva sa nie len technicky ale aj dizajnérsky kompetentný a schopný pracovať pod vedením art directora.

### Stručná osnova predmetu

1.Základy dizajnérskeho premýšľania a techniky 2D.
2.Štúdie postáv cez geometrizáciu 2D.
3.Implementácia dizajnu na základe témy a researchu 2D.
4.Zapracovanie 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.Zapracovanie spätnej väzby a finalizácia.
12.Jednoduchá animácia cez rigging postáv.

### 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-Guptill.
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.
Crossley, K. (2019). Character Design From the Ground Up. Massachusetts : CRC Press.

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.