



PANEURÓPSKA VYSOKÁ ŠKOLA

## Informačný list predmetu

# 2D A 3D POČÍTAČOVÁ ANIMÁCIA 1

|                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| <b>Vysoká škola:</b>   | Paneurópska vysoká škola      |
| <b>Fakulta:</b>        | Fakulta masmédií              |
| <b>Kód predmetu:</b>   | BMMG20372                     |
| <b>Názov predmetu:</b> | 2D a 3D počítačová animácia 1 |

### Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:

prednáška 1 hod. týždenne (prezenčná metóda)

seminár 1 hod. týždenne (prezenčná metóda)

**Počet kreditov:** 4

**Odporúčaný semester/trimester štúdia:** 3

**Stupeň štúdia:** 1.

**Podmieňujúce predmety:** žiadne

### Podmienky na absolvovanie predmetu:

Min. 75%-ná dochádzka na vyučovaní, splnené a odovzdané všetky zadané úlohy.

### Výsledky vzdelávania:

Študent sa oboznámi so základmi 2D počítačovej animácie, získa prehľad o animačných technikách, osvojí si základné praktické zručnosti v danej oblasti .

### Stručná osnova predmetu:

01. Definícia animácie, prehľad a popis animačných techník, prehľad a popis aktuálnych 2D animačných programov, ich určenie a výstupy

02. Princípy animácie, druhy pohybov, realistický a štylizovaný pohyb

03. Pracovný postup pri príprave a tvorbe animovaného diela, popis jednotlivých postupov a profesií podľa techník, možnosti animačných programov, export animácie

04. Literárna príprava animovaného diela, storyboard a technický scenár, animačná príprava, layout, expozičná karta, charakter animácia a fázovanie všeobecne

05. Tvorba GIF animácii, postup, použitie

Úloha:

Vytvorenie jednoduchej GIF animácie s použitím vlastných výtvarných podkladov (foto, koláž, kresba ...)

06. Príprava animácie dialógov, lipsync, animácia na hudbu, príprava timingu, použitie X-Sheetu, výtvarná príprava

Úloha:

Príprava a nahratie vlastného textu (slogan, citát, krátke príslovie...) na animáciu,

Krátky storyboard (technický scenár), timing k lipsyncu, vlastná výtvarná príprava

07. Animácia lipsyncu v príslušnom programe, práca s virtuálnou kamerou

Úloha:

Animácia lipsyncu podľa vlastného nahratého textu v príslušnom animačnom programe

s využitím možností virtuálnej kamery

08. Realizácia jednoduchých pohybov v príslušnom animačnom programe, animovaný text, animovaný graf, animovaná grafika

Úloha:

Animácia rôznych druhov jednoduchých pohybov grafických objektov, animácia textu v príslušnom animačnom programe

09. Animácia jednoduchej postavy, výtvarná a animačná príprava v príslušnom animačnom programe

Úloha:

Výtvarné návrhy postavy, animačná príprava

10. Animácia jednoduchých pohybov postavy v príslušnom animačnom programe, export animácie.

Úloha:

Jednoduchá animácia postavy (zdvih, tlačenie...)

11. Animácia chôdze postavy v príslušnom animačnom programe, export animácie.

Úloha:

Jednoduchá animovaná chôdza postavy (cyklus)

12. Animácia behu postavy v príslušnom animačnom programe, export animácie.

Úloha:

Jednoduchý animovaný beh postavy (cyklus)

Odporúčaná literatúra:

HART, J. 2007. The Art of the Storyboard: Focalpress. ISBN: 9780240809601.

WILLIAMS, R. 2012. Animator Survival Kit: Faber & Faber; Second Edition, ISBN-13: 978-0865478978.

URC, R.1980. Animovaný film: Osveta, n.p., Martin.

THOMAS, F., JOHNSON O.1981. The Illusion of Life – Disney Animation: Walt Disney Production, ISBN 0-7868-6070-7.

CULHANE, S.1980. Animation fromScript to Screen, St.Martin Press. ISBN 0-312-05052-6

**Odporúčaná literatúra:**

— obsah tejto položky nebol definovaný —

**Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:**

slovenský jazyk

**Poznámky:**

**Hodnotenie predmetov:**

Celkový počet hodnotených študentov: 98

| A      | B      | C      | D     | E     | FX    |
|--------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 64,3 % | 20,4 % | 10,2 % | 2,0 % | 1,0 % | 2,1 % |

**Vyučujúci:**

doc. Vladimír Malík, ArtD. (cvičiaci, prednášajúci, skúšajúci)  
doc. Mgr. Anton Szomolányi, ArtD. (zodpovedný za predmet)

**Dátum poslednej zmeny:**

8. 6. 2021

**Schválil:**

doc. Mgr. Anton Szomolányi, ArtD.