

# Sylabus kurzu 3D grafiky a animace ZUR265

Tento kurz si klade za cíl seznámit posluchače s metodami a postupy práce v oblasti tří dimenzionální počítačové grafiky. Studenti nahlédnou do způsobů použití 3D grafiky pro TV a film a též se seznámí s profesionálními aplikacemi (programy), které jsou pro tyto účely v praxi používány. V každé hodině budou seznámeni s jinými specifickými postprodukčními postupy, které budou řešit jeden konkrétní problém postavený na 3D grafice. Na každém postupu budou ukázány výhody a nevýhody tohoto CG řešení v porovnání s postupy postavenými na dvojdimenzionální postprodukční bázi jakými jsou 2D postprodukční a kompoziční programy. Veškeré postupy budou předvedeny na jednom konkrétním softwarovém řešení a) Cinema 4D, nebo b) Autodesk Maya. Tento kurz bude navazovat na kurz v jarním semestru kde studenti budou pracovat na krátkém reklamním šotu. V každé hodině budou studentům ukázány i profesionální postupy (film o filmu) a důvody jejich použití. V rámci kurzu se studenti zúčastní dvou až tří výstav se zaměřením na 3D grafiku a animaci v ČR. Kurz je ukončen zápočtem, který je podmíněn plnou účastí ve všech hodinách a odevzdáním závěrečné práce.

1. seznámení se studenty, úvodní slovo k předmětu, rozdání dotazníků
2. seznámení s programovým vybavením a ovládáním programu
3. vysvětlení postupů práce na postprodukčním procesu u krátkých filmů
4. založení prvního projektu - jak nasvítit scénu – film o filmu z pohledu CG
5. jak provést výpočet scény - film o filmu z pohledu CG
6. jak funguje animace - film o filmu z pohledu CG
7. co to jsou deformátory - film o filmu z pohledu CG
8. práce s částicemi a dynamika - film o filmu z pohledu CG
9. k čemu slouží materiály - film o filmu z pohledu CG
10. opakování – zadání závěrečné práce
11. práce na mini projektech hodiny 11 - 14
15. odevzdání prací a diskuse
16. co se bude dít v následujícím semestru

