Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/21bdTEDI015/21
Názov predmetu	animácia I.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Ján Proner, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe priebežných hodnotení.
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch
- 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov),
- 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie (40 bodov)

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 %›.

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe, pričom poslucháč absolvuje záverečnú skúšku v zmysle vyššie uvedených pokynov. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne, avšak do úvahy sa berú len relevantné dôvody a nepredvídateľné závažné okolnosti. Ospravedlnenia sa predkladajú výhradne v písomnej forme (e-mailom).

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

1. osvojí si základné zručnosti s počítačovou animáciou v oblasti propagácie digitálnych hrier
2. ovláda základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí,
3. získa praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects,

4. študent má priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov,
5. získa poznatky a zručnosti z oblasti hernej grafiky (promo videa, intro k hrám, gameplay, titulky a dizajn assetov).

Stručná osnova predmetu

Prezentačná a následne aplikačná výučba tvorby digitálnej animácie v programe Adobe After Effect.

1.Oboznámenie sa s pracovným prostredím
2.Základné operátory animácie a graf editor
3.Klávesové skratky a pluginy
4.Vektorová animácia
5.Textové nástroje a typografia
6.Animované logo
7.3D prostredie a paralax effekt.
8.Tvorba herných asetov
9.Tvorba Herného Intra
10.Zvuková stránka animácie
11.Export animácií
12. Hodnotenie a spätná väzba záverečných prác

Odporúčaná literatúra

1. Aggarwal, V. (2024). Creative motion mastery with Adobe After Effects: Learn the ins and outs of motion graphics, post-production, rotoscoping, and VFX (1st ed.). Packt Publishing.
2.Fridsma, L., & Gyncild, B. (2024). Adobe After Effects classroom in a book: 2024 release (1st ed.). Adobe Press.
3.Shaw, A. (2019). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design (2nd ed.). Routledge.
4. Shaw, A., & Colette, J. (2022). Motion design toolkit: Principles, practice, and techniques (1st ed.). Routledge.
5. Wang, S. (Ed.). (2020). Typography for screen: Type in motion. Hoaki Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk