

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

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

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená sú max. 2 absencie. (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

- 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov),
- 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov),
- 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie (40 bodov)

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100).

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 % >

Záverečné hodnotenie

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

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

osvojí si základné zručnosti s počítačovou animáciou a postprodukciou v digitálnych hrách, ovláda základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí, získa praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects, študent má priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov, 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. Úvodné hodiny sú venované práci v programe Adobe after effects.

Oboznámenie sa s pracovným prostredím
Základné operátory animácie a graf editor
Klávesové skratky a pluginy
Vektorová animácia
Textové nástroje a typografia
Animované logo
3D prostredie a paralax efekt.
Tvorba herných assetov
Tvorba Herného Intra
Zvuková stránka animácie
Export animácií
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