

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/21bdTEDI016/21
Názov predmetu	animácia II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Ján Proner, PhD. (prednášajúci)

Ciel'

Predmet je zameraný na osvojenie základných zručností s počítačovou animáciou a postprodukciou v digitálnych hrách. Uvádza základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí. Študenti získavajú praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects. Predmet vytvára priestor pre realizáciu praktických cvičení - audiovizuálnych a obrazových výstupov. Poslucháči sú profilovaní na oblasť hernej grafiky (promo videa, intro k hrám, gameplay, titulky a dizajn

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

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

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX)

Výsledky vzdelávania

Výsledky vzdelávania:

Predmet je zameraný na osvojenie pokročilejších zručností s digitálnou animáciou v digitálnych hrách. Študenti získavajú praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky, strihu a postprodukcie v programe Adobe After Effects. Predmet vytvára priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov. Poslucháči sú profilovaní do hernej grafiky – promo videa, logo animácie, animácia postáv a herných assetov.

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- Študent získa rozsiahle poznatky o digitálnej animácii a jej využití v médiách.
- Nadobúda širšie znalosti a praktické skúsenosti s programom Adobe After Effects.
- Ovláda základy digitálnej animácie a vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do rôznych formátov a požadovanej kvality.
- Ovláda rozpohybovať hernú grafiku a herné vizuály.
- Na konci semestra je študent schopný vytvoriť vlastné audiovizuálne dielo v podobe digitálnej animácie.

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.

- 1.Opakovanie zo ZS.
- 2.Vektorová animácia II.
- 3.Streamovací vizuál .
- 4.Streamovací vizuál II
- 5.3D Logo animácia.
- 6.Tvorba herných asetov II.
- 7.Tvorba Herného Intra II.
- 8.Kľúčovanie.
- 9.Tracking.
- 10.Masky.
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