

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU009/22
Názov predmetu	motion dizajn a animácia v mediálnej praxi I.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Ján Proner, PhD. (prednášajúci)

Cieľ

Cieľom predmetu je získanie základných znalostí z oblasti animácie a pohyblivého dizajnu. Osvojenie základných zručností s počítačovou animáciou a postprodukciou v digitálnych médiach. hrách. Predmet uvádza základné pojmy a princípy pri tvorbe animácie v digitálnom prostredí. Študenti získavajú praktické vedomosti z oblasti pohyblivej grafiky a postprodukcie v programe Adobe After Effects. Predmet vytvára priestor pre realizáciu praktických cvičení – audiovizuálnych a obrazových výstupov.

Podmienky na absolvovanie predmetu

- pravidelná, aktívna účasť na hodinách
- vypracovanie priebežných zadaní na hodinách - študent musí preukazovať aktivitu počas celého semestra. DOCHÁDZKA Počas semestra sú povolené maximálne 2 absencie. Ak študent vie, že tento počet prekročí, musí sa s vyučujúcim vopred dohodnúť na individuálnom študijnom pláne. Individuálny študijný plán: V prípade individuálneho plánu je nutná minimálne 50% účasť na seminároch (Pozri Študijný poriadok UCM, § 11). Ak študent vymešká viac ako polovicu seminárov, nemôže tento predmet ukončiť. Poslucháč s individuálnym študijným plánom musí okrem povinnej semestrálnej a seminárnych prác odovzdať na konci semestra aj dodatočnú seminárnu prácu. Tému a rozsah dodatočnej seminárnej práce si študent na začiatku semestra dohodne s vyučujúcim

V priebehu semestra študent absolvuje praktické úlohy s využitím konkrétneho nástroja alebo softvéru.

Účasť = 10% (10 bodov)

Zadanie počas semestra = 40% (40 bodov)

Záverečná práca / video = 50% (50 bodov)

Minimálny počet bodov na absolvovanie predmetu je 56.

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

Priebežné hodnotenie

Povinná dochádzka, účasť na hodinách a odovzdanie jednotlivých zadaní.

Záverečné hodnotenie

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

Váha hodnotenia predmetu (priebežné/záverečné)

Študenti sú hodnotení na základe vypracovaných kreatívnych zadaní priamo na hodine.

Dôležitou súčasťou hodnotenia je aj aktívna participácia na hodinách.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

Poslucháč získa základné zručnosti s programom adobe after effects. Ovláda základy digitálnej animácie a vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do požadovaných formátov.

Stručná osnova predmetu

Poslucháči získavajú základné znalosti ohľadne digitálnej animácie. Aké má formy, kde sa využíva a ako sa aplikuje v rozličných mediálnych obsahoch. Veľká časť vyučovacích hodín je rovnako venovaná práci v animačnom softvéri, kde sa študenti učia základy animácie.

Sylabus predmetu

1/ Úvod do problematiky – oboznámenie sa so základnými pojmami: motion grafika, postprodukcia, vizuálne efekty ako súčasť digitálnej animácie

2/ Oboznámenie sa s rozhraním programu Adobe After Effects, základné skratky a značky, príklady využitia jednotlivých nástrojov, obsah panelu nástrojov.

3/ Využitie a funkcie základných pracovných vrstiev v programe.

4/ Panel Effect Presets – Využitie vstavaných efektov

5/ Základné animačné princípy cez parametre: pozície, rotácie, veľkosti a viditeľnosti.

6/ Ukončenie prvého bloku, spoločné zhrnutie základných pojmov a získaných poznatkov, následne samostatná práca. (prvý animovaný výstup)

7/ Práca s 2D a 3D textom

8/ Typografická animácia a titulky

9/ Animácie cez masku, animované vypisovanie textu.

10/ Ukončenie druhého bloku, zhrnutie pracovných princípov s textom. Samostatná práca (druhý animovaný výstup)

11/ Samostatná práca, export finálnych prác a ozvučenie.

12/ Sumarizácia vedomostí, prezentácia prác študentov, hodnotenie.

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