Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

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 znalosti 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

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 nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
- Poslucháč získa základne zručnosti s programom Adobe after effects.
- Ovláda základy digitálnej animácie a jej princípy.
- Vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do požadovaných formátov.
- Pozná súčasné trendy v digitálnej animácií.
- je pripravený na pracovné pozície v reklamných agentúrach a televízií.
- z hodín získa portfólio prác.

Stručná osnova predmetu

Poslucháči získavajú základné znalosti ohľadne digitálnej animácie. Aké ma 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, základne 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/ Zhrnutie základných pojmov a získaných poznatkov
7/ Práca s 2D a 3D textom
8/ Typografická animácia a titulky
9/ Animácie cez masku, animované vypisovanie textu.
10/ Pluginy a presety.
11/ Export finálnych prác a zvuková stránka animácie
12/ Sumarizácia vedomostí, prezentácie a spätná väzba na záverečné videá.

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