

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU010/22
Názov predmetu	motion dizajn a animácia v mediálnej praxi II.
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 zadanií 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 zadanií.

Závěrečné 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

Výsledky vzdelávania:

Predmet je zameraný na osvojenie pokročilejších zručností s digitálnou animáciou a postprodukciou v mediálnej praxi. 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 reklamnej grafiky (promo videa, logo animácie, animácie UI, animácia postáv).

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 základne spracovanie vizuálnych efektov – Green screen, 3D camera tracking.
- Na konci semestra je študent schopný vytvoriť vlastné audiovizuálne dielo v podobe digitálnej animácie.

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

- Práca s 2D a 3D textom
- Typografická animácia a titulky
- Animácie cez masku, animované vypisovanie textu.
- Digitálna úprava obrazu
- Zvukové efekty a princípy zvuku
- export a finalizácia AV diela
- 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