Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/25DIDI10/25
Názov predmetu	motion dizajn II.
Rozsah	2S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Ján Proner, PhD. (prednášajúci)

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

- pracuje s dynamikou pohybu a dokáže aplikovať základne princípy animácie ako aj fyzikálne zákony v animáciách (skoky, rotácie, kolízie).
- ovláda detailnú prácu s časovou osou, keyframami a grafmi (Graph Editor) na presnú kontrolu pohybu a rýchlosti animácie.
- má schopnosť pracovať v programe Adobe After Effects na komplexnejších projektoch vrátane compositingu, maskovania a využitia 2D aj 3D prostredia.
- dokáže vytvárať pokročilé animácie textu s dôrazom na rytmus, priestor a tempo. Získa aj základne znalosti o vizuálnych efektoch.

- ovláda export, optimalizáciu a prípravu motion dizajnových projektov pre rôzne platformy (sociálne siete, TV, aplikácie).
- Má prehľad o využívaní AI nástrojov v oblasti animácie a dizajnu.

Stručná osnova predmetu

1. Pokročilé princípy animácie: prehĺbenie 12 princípov animácie (Disney):
2. Práca s logom, možnosti animácie loga a logoshotov do reklamných kampaní.
3. Pokročilý motion dizajn v Adobe After Effects: efekty, maskovanie, compositing, integrácia 3D
4. 3D v motion dizajne: pokročilé animácie v 3D prostredí.
5. Efekty a vizuálne kompozície: pridávanie efektov: glitch, motion blur, parallax efekt.
6. Príprava pre export: optimalizácia pre rôzne platformy (sociálne siete, TV, aplikácie)
7. Komplexný motion dizajn: od dizajnu po animáciu, realizácia komplexnej motion dizajn sekvencie
8. Trendy a budúcnosť motion dizajnu
9. Motion dizajn v rozšírenej realite (AR) a virtuálnej realite (VR),
10. Umelá inteligencia v generovaní animácií, inovatívne prístupy a inšpirácie.
11. Export a finalizácia praktických zadaní
12. Spätná väzba na finálne zadania.

Odporúčaná literatúra

SHAW, A., (2019). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design (2nd ed.). Routledge.
FRIDSMA, L. a GYNCILD, B. (2024). Adobe After Effects Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.
SHAW, A. a COLETTE, J. (2022). Motion Design Toolkit: Principles, Practice, and Techniques. Routledge.
MÖHL, M. (2020). Motion graphics in After Effects that speaks to your brain. Self-published.
CARTER, D. (2026). Adobe After Effects mastery: A step-by-step guide to motion graphics, animation, visual effects, compositing, and creative workflows. Independently published.