

Emri i Lëndës : Animacion							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
MUL 206	B	Pranverë	2.00	0.00	0.00	1.50	3.00
Lektori		Eriet Mucollari, Msc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Program Profesional 2-Vjeçar					
Përshkrimi		Në lëndën e Animacionit do të përvetësohen konceptet kryesore të kësaj disipline, do të analizohen dhe dallohen personazhet dhe treguesit për prodhimin e animacionit. Theksi gjatë kursit do të vihet mbi krijimin e lëvizjes dhe shprehjes, duke përdorur sekuenat e imazhit tradicional, ose atij digjital. Kursi përfshin prezantimin e animacionit tradicional, projektimin, skenarin, ndalimin dhe lëvizjen e personazheve. U jep studentëve njohuri profesionale të teknikave të animacionit, të domosdoshme këto për të hartuar sekuenat e animacionit.					
Objektivat		1. Dhënia e njohurive bazë për Animacionin. 2. Shtjellimi i koncepteve dhe qasje kryesore mbi disiplinën e Animacionit dhe pajisja me aftësi për aplikimin e këtyre koncepteve në praktikë 3. Aftësimi i studentëve për projektimin dhe realizimin e skenarit të animacionit. 4. Pajisja me njohuri mbi rolin e Animacionit në komunikimin e vizual, aplikimin e tij në sektorin e reklamave dhe të argëtimit.					
Konceptet Kryesore		1. Animacioni 2. Imazhi tradicional 3. Imazhi digital 4. Projektimi 5. Lëvizja dhe shprehja e personazheve 6. Skenari 7. Sekuenca e animacionit					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Prezantimi i lëndës. - Qëllimi dhe objektivat - Rezultatet dhe kompetencat. - Mënyra e vlerësimit						
2	Animacioni Morph - Teknikat e vizatimit të ngurtë dhe zmadhimi. - Metamorfoza e animacionit të objektit.						
3	Koncepti i topit - Përqendrimi tek koha dhe hapësira - Animi i objektit. Brenda-jashtë.						
4	Cikli i lëvizjes - Cikli standard i lëvizjes së profilit - Cikli i lëvizjes së karakterit						
5	Mbivendosja dhe ndjekja e procesit - Veza fluturuese						
6	Valët - Lëvizja e litarit - Hedhja e topit - Thyerja e nyjeve me mbivendosje						
7	Koncepti i lëvizjes dhe kthimit të kokës. (Pa flokë) - Shndërrimi i personazhit me flokë. (Përqendrimi tek veprimet dytësore). - Vendosja e flokëve në kornizat e mëparshme.						
8	Provimi gjysmë final						
9	Përqendrimi tek vëllimi - Proporcioni i objekteve - Koncepti i peshës dhe ekuilibrit						
10	Deformimi me Keyframes dhe redaktimi i grafikëve. - Ushtrimi me thesin e miellit						
11	Kompozimi me video i modeleve të animacionit - Ushtrimi me kutinë e drithrave						
12	1. Projekt 2. Ndriçimi i synuar, kamera e synuar, objektet e pavlefshme. - Ushtrimi me tre modele të ndryshme.						
13	Ushtrimi dhe përfundimi i logos së një kompanie. - Sipërfaqja, hartat e strukturave, paravendosjet, modelimi.						
14	Dita e Kritikës Animative - Përqendrimi tek të gjitha aspektet. - Implementimi i komenteve dhe kritikave të ardhura nga grupi. - Nxitja e fillimit të lëvizjes.						

15	Shfaqja dhe prezantimi përfundimtar me UCBUGG: Modelimi 3D dhe animacioni		
16	Final Exam		
Parakushtet		Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.	
Literatura		• “The Animator’s Survival Kit”, Richard Williams Expanded Edition • “Cartoon Animation”, Preston Blair	
Referenca të tjera		• “Disney's Illusion of Life”, Frank Thomas dhe Ollie Johnson • • “Chuck Amuck! and Chuck Reducks”, Charles M. (Chuck) Jones	
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat			
1	Studentët do të jenë në gjendje të identifikojnë parimet e animacionit.		
2	Të dallojnë karakteristikat e animacionit të dizajnuar mirë dhe të ekzutojnë projektet.		
3	Të analizojnë në mënyrë kritike projektet personale dhe punën e të tjerëve		
4	Të demonstrojnë aftësitë themelore të vizatimit dhe animacionit.		
5	Të krijojnë naimacione të sakta dhe tërheqëse.		
Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme		Sasia	Përqindja
Gjysmë finale		1	30
Kuize		0	0
Projekte		0	0
Projekte semestrale		1	20
Punë laborator		0	0
Pjesëmarrja në mësim		0	0
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			50
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			50
Total			100
Ngarkesa ECTS (Në Bazë të Ngarkesës së Studentit)			
Aktivitetet	Sasia	Kohëzgjatja (orë)	Ngarkesa Totale (orë)
Kohëzgjatja e kursit (Duke përfshirë edhe javën e provimeve : 16x Orët totale të kursit)	16	2	32
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	2	28
Detyra	1	4	4
Gjysmë finale	1	4	4
Provimi final	1	7	7
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			75
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			3.00
ECTS			3.00