

RTU studiju kurss "Animācija jaunajiem medijiem"**0L000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA1443
Nosaukums	Animācija jaunajiem medijiem
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Ieva Vīksne - Sistēmu arhitekts
Mācītspēks	Jānis Jankevics - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Moduļa saturu veido sekojošas tēmas, kas apvieno teoriju, analīzi un praktiskus eksperimentus: - Ieskats animācijas vēsturē. - Animācijas pielietojums mūsdienu kultūras kontekstā. - Animācijas tehnikas: 'tradicionālā animācija', stop motion, datoranimācija u.c. - Eksperimentālās animācijas tehnikas. - Animācijas pamatprincipi. - Interaktīvas animācijas veidošana. - 2D datoranimācijas pamatprincipi un izstrādes rīki - Projekta izvēle un sagatavošana.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis: Sniegt studentiem padziļinātas zināšanas par animācijas attīstību un pielietojuma iespējām radošās industrijās. Studiju kursa uzdevumi: attīstīt prasmes un iemaņas animācijas veidošanā
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	1. Prezentācija par tēmu "Animācijas tehnika"; 2. Prezentācija par tēmu "Animācijas pamatprincipi"; 3. Izveidot savas animācijas kadru plānu; 4. Izveidot animāciju stop-motion tehnikā; 5. Izvēlēties video un izveidot tam rotoskopijas animāciju; 6. Izveidot nelielu animāciju izmantojot tradicionālo animācijas tehniku, izmantojot nelielu kladi; 7. Izveidot nelielu animāciju, izmantojot GIF formātu - pikseļu tehnikā; 8. Izveidot animāciju, izmantojot smilšu animācijas tehniku; 9. Iepazīties un atlasīt informāciju par izplatītākajiem 2D datoranimācijas rīkiem un to būtiskākajām atšķirībām; 10. Izstrādāt animāciju, kas veidota manuāli; 11. Izstrādāt animāciju tikai ar kustīgiem teksta un grafikas elementiem; 12. Izstrādāt animācijas tēlu un izveidot izstrādātajam tēlam iešanas ciklu; 13. Izstrādāt 2.5D animāciju no studenta uzņemtām fotogrāfijām; 14. Izstrādāt vienkāršu, bet interaktīvu animāciju.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Harryhausen, R. , Dalton, T. A Century of Stop-Motion Animation: From Melies to Aardman. London: Aurum Press, 2008. 240 lpp 2. Faber, L. , Walters, H. Animation Unlimited. New York: Laurence King Publishing, 2003. 192 lpp 3. Richard Williams, The Animator's Survival Kit, Faber &Faber, 2012 4. Liz Faber, Helen Walters Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940, Laurence King Publishing, 2003 5. Furniss, M. The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash. New York: Abrams, 2008 6. Richard Williams, The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2012 7. Ray Harryhausen, Tony Dalton, A Century of Stop Motion Animation: From Melies to Aardman First, Watson-Guption Publications, 2008 Papildu/ Additional: 1. Adobe Creative Team, Adobe After Effects CC Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022. 2. Adobe Creative Team, Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022. 3. Adobe Creative Team, Adobe After Effects CC Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022. 4. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022. Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/aftereffects-understanding-animation-cc.html 2. https://motional.net/learn/afx/2d-character-animation-after-effects 3. http://www.nfb.ca/channels/Animation/ 4. http://www.nfb.ca/playlist/stopmostudio/ 5. http://www.animationarena.com/principles-of-animation.html
Nepieciešamās priekšzināšanas	"Vizuālā valoda: pamati", "Grafikas dizaina pamati jaunajiem medijiem"

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas	Nepilna laika neklātienes studijas
--------	---	------------------------------------

	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
I daļa	2	4	0	0
1. Animācijas vēsture				
2. Animācijas tehnikas	2	4	0	0
3. Animācijas pamatprincipi	2	4	0	0
4. Stop-motion animācija	2	4	0	0
5. Animācijas apskaņošana	2	4	0	0
6. Rotoskopijas animācija	2	4	0	0
7. Tradicionālā animācija	2	4	0	0
8. Gif animācija	4	4	0	0
9. Eksperimentālā animācija	4	4	0	0
II daļa	4	4	0	0
1. 2D datoranimācijas pamatprincipi un izstrādes rīki				
2. Animācijas veidošana Adobe After Effects vidē	4	8	0	0
3. Manuāla animēšana	4	6	0	0
4. Teksta animēšana	4	6	0	0
5. Skriptu izmantošana animācijā	4	8	0	0
6. Tēla iešanas cikls	4	8	0	0
7. Tēla lūpu sinhronizācija ar skaņu	4	6	0	0
8. 2.5D datoranimācija	4	8	0	0
9. Scēnas apgaismošana	4	6	0	0
10. Interaktivitāte un datoranimācija	6	8	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: - Spēj realizēt animācijas projektu - animācijas vēsturi un attīstību, zīmēšanu, veidošanu, animācijas veidiem un tehnikām („tradicionālo animāciju“ (ar roku zīmētā), stop motion animāciju (leļļu animācija, figūru veidošana no dažādiem materiāliem), eksperimentālo un datoranimāciju u.c.), animācijas pielietojumu mūsdienu kultūras kontekstā (Web, multiplikācija, spēles, filmu industrija, reklāma u.c.). - Pārzina 2D datoranimācijas pamatprincipus un 2D datoranimācijas izstrādes rīkus, kā arī apgūtas prasmes, lai realizētu apjomīgus 2D datorinformācijas projektus ar Adobe After Effects datorprogrammas palīdzību.	Animācijas projekts. Projekts tiek prezentēts un vērtēts, ja students ir: 1) izpildījis visus moduļa daļu uzdevumus; 2) piedalījies visos semināros. Eksāmens.
Prasmes: - Prot dažādu animācijas tehniku realizācijā, eksperimentēšanā, interaktīvas animācijas veidošanā un izmantošanā dažādos kontekstos, animācijas projekta sagatavošanā, realizācijā un prezentācijā.	Animācijas projekts. Projekts tiek prezentēts un vērtēts, ja students ir: 1) izpildījis visus moduļa daļu uzdevumus; 2) piedalījies visos semināros. Eksāmens.
Kompetences: - Prot pieņemt lēmumus, uzņemties atbildību un iniciatīvu veicot darbu individuāli, komandā, vai darot citiem uzticēto darbu un rast radošus risinājumus. - Spēj darboties patstāvīgi veidojot komandu, motivējot to, īstenojot grupas un individuālos projektus, un uzņemoties atbildību par rezultātu.	Animācijas projekts. Projekts tiek prezentēts un vērtēts, ja students ir: 1) izpildījis visus moduļa daļu uzdevumus; 2) piedalījies visos semināros. Eksāmens.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Patstāvīgais darbs	50
Eksāmens	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	