

## Maklumat Kursus

- 1) **Kod Kursus** : **TTTH2823**
- 2) **Nama Kursus / Course Title** : **Animasi /Animation**
- 3) **Kredit** : **3**
- 4) **Taraf Kursus** : **Wajib Program**
- 5) **Sinopsis / Synopsis** :

Kursus ini memperkenalkan konsep dan prinsip animasi, teknik penghasilan dan penggunaan animasi 2D dalam pelbagai perisian aplikasi multimedia. Kandungan kursus ini meliputi topik berikut: animasi tradisional yang menjadi asas kepada animasi digital; jenis dan prinsip animasi serta kaedah dan teknik penghasilan animasi 2D. Kursus ini turut membincangkan pembangunan cerita, penulisan skrip dan penghasilan papan cerita untuk animasi. Pelajar akan didedahkan kepada teknik penghasilan animasi 2D dengan bantuan alatan perisian dan pengaturcaraan. Pelajar akan memperoleh pengetahuan yang perlu untuk memahami dan menguasai kemahiran membangunkan animasi 2D dengan mengaplikasi kemahiran seni lukis dan reka bentuk grafik untuk menyediakan kandungan multimedia seperti kartun beranimasi, perisian permainan, iklan dan perisian kursus.

*This course introduces the concepts and principles of animation, production techniques and 2D animation in a variety of multimedia application. This course covers the following topics: traditional animation that became the foundation of digital animation; the nature and principles of animation as well as the methods and techniques of production of 2D animation. This course will also discuss the development of the story, writing the script and storyboards for animation production. Students will be exposed to techniques in the production of 2D animation with the help of software and programming tools. Students will acquire the knowledge necessary to understand and develop the skills to apply the skills of the 2D animation art and graphic design to provide multimedia content such as animated cartoons, software games, advertising and courseware.*

- 6) **Pra-Keperluan** : **Tiada**
- 7) **Keperluan Kursus<sup>1</sup> untuk Menduduki Peperiksaan / Course Requirements to sit for Examination** (Rujuk Peraturan UKM Pengajian Sarjanamuda pindaan 2009).

Pelajar perlu memenuhi 70% keperluan komponen pentaksiran kursus tetapi tidak termasuk komponen pentaksiran penilaian akhir dengan menghantar item pentaksiran tersebut semasa minggu pengkuliahahan.

---

<sup>1</sup> Keperluan Kursus boleh meliputi peratusan kehadiran, bilangan/peruntukan markah tugas/laporan yang telah dihantar, bilangan/peruntukan markah ujian yang telah diduduki serta komponen pentaksiran lain sepanjang minggu pengkuliahahan. Pelajar yang dihalang untuk menduduki peperiksaan perlu dikenal pasti selawat-lewatnya 2 minggu sbelum peperiksaan bermula dan tertakluk kepada kelulusan Timbalan Pendaftar Akademik.

**8) Rujukan:**

- Williams, R. 2012. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London-New York: Faber & Faber.
- Beiman, N. 2007. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Burlington, MA: Focal Press (Elsevier).
- Marx, C. 2007. *Writing for Animation, Comics and Games*. Burlington, MA: Focal Press (Elsevier)
- Patmore, C. 2003. *The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation*. Barron's Educational Series.
- White, T. 2006. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Woburn, MA: Focal Press.
- Wright, J. 2005. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Woburn, MA: Focal Press

**9) Senarai Hasil Pembelajaran Kursus :**

Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya:

<b>HPK 1</b>	Melakarkan konsep dan prinsip animasi. <i>Sketch the concepts and principles of animation.</i>
<b>HPK 2</b>	Membina komponen animasi 2D mengguna alatan dan perisian yang sesuai mengikut kaedah pembangunan aplikasi multimedia. <i>Construct 2D animation using appropriate software tools and methods in accordance with the development method of multimedia applications.</i>
<b>HPK3</b>	Membangun animasi 2D mengguna pelbagai teknik dan prinsip animasi. <i>Develop 2D animation using a variety of techniques and principles of animation.</i>

**10) Hasil Pembelajaran Program (HPP)**

Pada akhir program ini, pelajar berupaya:

<b>HPP1</b>	Mempamer pengetahuan berkenaan fakta penting, konsep, prinsip dan teori yang berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP2</b>	Mengaplikasi metodologi, model dan teknik bersesuaian yang menjadi asas untuk analisis, reka bentuk, pembangunan, pengujian dan pelaksanaan, penilaian, penyenggaraan dan dokumentasi perisian sistem berskala besar.
<b>HPP3</b>	Menyemai kemahiran dan tanggungjawab sosial dalam membangun produk komputeran berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.

<b>HPP4</b>	Mempamer sikap profesionalisme dan sosial serta pertimbangan etika yang berlandaskan prinsip etika dan perundangan berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP5</b>	Mempamer kemahiran berkomunikasi, kerja berpasukan, kepimpinan dan antara perorangan.
<b>HPP6</b>	Mengguna teknik yang relevan dan mempamer kemahiran menganalisis dan berfikiran kritis dalam menyelesaikan masalah berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP7</b>	Mengaplikasi kemahiran pengurusan maklumat dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.
<b>HPP8</b>	Mengaplikasi kemahiran mengurus dan keusahawanan dalam perspektif meluas berkaitan bidang Kejuruteraan Perisian khususnya dalam Pembangunan Sistem Multimedia.

11) Pentaksiran:

Materi	Tahap Taksonomi	Indikator	HPP	*Pemboleh (1) / *Penentu (2)	Kaedah Penyampaian	Kaedah Pentaksiran (%)		
						Tugasan	Ujian Bertulis	Penilaian Akhir Bukan Bertulis
Di dalam kursus ini, pelajar								
Memahami konsep dan prinsip animasi.	C3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lakaran konsep dan prinsip asas animasi</li> </ul>	1	1	Kuliah	10	20	
Membina komponen animasi menggunakan alatan dan teknik yang sesuai mengikut kaedah pembangunan aplikasi multimedia.	P5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Draf cerita/ skrip animasi, hasil animasi – karektor/ artifak</li> </ul>	2	1	Tutoran / makmal	30		
Membangun animasi 2D menggunakan pelbagai teknik prinsip animasi.	P7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papan cerita, sebuah animasi lengkap</li> </ul>	5	1	Tutoran/ makmal	10		30
<b>JUMLAH/ TOTAL</b>						<b>50%</b>	<b>20%</b>	<b>30%</b>