

## ATELIER ANIMAȚIE I

### 1. Date despre disciplină/modul

<b>Facultatea</b>	DE DESIGN				
<b>Departamentul</b>	DESIGN INDUSTRIAL ȘI DE PRODUS				
<b>Ciclul de studii</b>	studii superioare de licență, ciclul I				
<b>Programul de studii</b>	0211.8 Animație				
<b>Anul de studii</b>	<b>Semestrul</b>	<b>Tip de evaluare</b>	<b>Categoria formativă</b>	<b>Categoria de opționalitate</b>	<b>Credite ECTS</b>
I	I	Ex, PA	S-Disciplină de specialitate, inclusiv stagiile de practică	O- Disciplină obligatorie	5

### 2. Timpul total estimat

Total ore în planul de învățământ	Din care				
	Ore auditoriale		Lucrul individual		
	Curs	Lucrări practice	Proiect de an	Studiul materialului teoretic	Pregătire aplicații
150	-	75	PA	-	75

### 3. Precondiții de acces la disciplină/modul

Conform planului de învățământ	<p>Pentru a accesa cursul de Atelier Animație I, studenții trebuie să dețină cunoștințe generale în domeniul artelor vizuale și grafice, inclusiv principii estetice și tehnici de desen și compoziție. De asemenea, trebuie să posede deprinderi elementare de desen și reprezentare, abilitatea de a realiza desene artistice și tehnice, precum și experiență anterioară în utilizarea software-urilor de grafică și animație, de preferință în Adobe Photoshop și Adobe Illustrator. Este esențial ca studenții să aibă gândire creativă și abilități de rezolvare a problemelor, capacitatea de a dezvolta idei inovatoare pentru proiecte de animație, cunoștințe fundamentale de geometrie și perspective, și aplicarea tehnicilor de perspectivă pentru a crea adâncime și spațiu. În plus, motivația și interesul pentru animație, dorința de a învăța și explora noi tehnologii și tehnici în domeniul animației</p>
Conform competențelor	<p>Acumularea de către studenți a deprinderilor practice în vederea creării și asamblării unor modele 2D în software de proiectare Adobe After Effects, de a întocmi raportul unei sarcini de proiectare.</p>

#### 4. Condiții de desfășurare a procesului educațional pentru

Curs	-
Lucrări practice	Pentru desfășurarea lucrărilor practice este necesară sală cu calculatoare echipată cu mouse, claviatură, cartela video dedicată, opțional: tabletă și stilus.

#### 5. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CP 1:</b> Aplicarea în practică a teoriilor, metodelor și instrumentelor de creație în domeniul animației.</li><li>• <b>CP 2:</b> Gândirea și generarea ideilor noi, inovative și căutarea soluțiilor originale pentru problemele existente în domeniul animației.</li><li>• <b>CP 4:</b> Proiectarea și implementarea soluțiilor pentru producția media în diferite formate și platforme.</li><li>• <b>CP 5:</b> Cercetarea prin folosirea diverselor metodologii și analiza studiilor de caz: în animație, naratologie și/sau domenii conexe.</li></ul>
Competențe transversale	-

#### 6. Obiectivele disciplinei/modulului

Obiectivul general	Formarea competențelor speciale de concepere și realizare practică a compozițiilor animate complexe și de a integra efecte vizuale pentru a îmbunătăți calitatea proiectelor lor, precum și dezvoltarea gândirii creative și culturii estetice la studenți. Aplicarea celor 12 principii de animație în proiecte practice.
Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"><li>• Familiarizarea cu interfața și uneltele de bază ale Adobe After Effects.</li><li>• Înțelegerea și aplicarea setărilor de compoziție și salvarea corectă a proiectelor.</li><li>• Crearea și animarea obiectelor primitive și aplicarea efectelor.</li><li>• Utilizarea Graph Editor pentru controlul avansat al animației.</li><li>• Pregătirea ilustrațiilor vectoriale pentru animație și animarea acestora.</li><li>• Aplicarea celor 12 principii fundamentale ale animației, cu accent pe anticipare.</li><li>• Realizarea de proiecte practice pentru consolidarea cunoștințelor și abilităților dobândite.</li></ul>

## 7. Conținutul disciplinei/modulului

Tematica activităților didactice	Numărul de ore
<b>Tematica lucrărilor practice</b>	
<b>L.P. 1 Ce este Adobe After Effects – Introducere.</b> Explorarea interfeței și familiarizarea cu mediul de lucru.	<b>5</b>
<b>L.P.2. Interfața - Instrumentele de bază (tools)</b> Exerciții de utilizare a instrumentelor de bază.	<b>6</b>
<b>L.P.3. Crearea compoziției, modificarea setărilor, salvarea proiectului.</b> <i>Crearea și salvarea unei compoziții simple.</i>	<b>6</b>
<b>L.P.4. Creare fond, primitive. Primele chei de animație a unui obiect primitiv</b> Exerciții de creare a fundalurilor și obiectelor primitive, aplicarea cheilor de animație.	<b>4</b>
<b>L.P.5. Effects - fereastra cu efecte (introducere)</b>	<b>4</b>
<b>L.P.6. Prima animare a unui obiect primitiv și adăugarea unui efect.</b> Exerciții de animare și aplicare a efectelor.	<b>4</b>
<b>L.P.7. Graph Editor - Introducere</b> Exerciții de utilizare a Graph Editor.	<b>4</b>
<b>L.P.8 Animație practică (mingea sare în cadru și iese din cadru)</b> Exerciții de animare a mingii.	<b>4</b>
<b>L.P.9. Animație minge avansată (deformarea și elasticitatea mingii)</b> Exerciții de animare avansată a mingii.	<b>6</b>
<b>L.P.10. Pregătirea unei ilustrații vector (Adobe Illustrator) pentru animație</b> Exerciții de pregătire a ilustrațiilor vector.	<b>6</b>
<b>L.P.11. Animația ilustrației pregătite</b> Exerciții de animare a ilustrațiilor vector.	<b>6</b>
<b>L.P.12. Tools: Precompose, shapes, masks</b> Exerciții de utilizare a Precompose, shapes și masks.	<b>6</b>
<b>L.P.13. 12 principii de animație. Anticipare în practică</b> Exerciții de aplicare a principiilor de animație.	<b>6</b>
<b>L.P.14. Lucru asupra Proiectului de An</b> Practică aplicată pe proiecte reale sau simulate.	<b>8</b>
<b>Total lucrări de laborator/seminare:</b>	<b>75</b>

## 8. Referințe bibliografice

Principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Thomas, Frank, and Ollie Johnston. The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995.</li> <li>2.Lasseter, John, and Steve Daly. Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration. Random House, 2014.</li> <li>3.Wells, Paul. Animation: Genre and Authorship. Wallflower Press, 2002.:9781630575274</li> </ol>
Suplimentare	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bancroft, Tom. Directing for Animation. Focal Press, 2013.</li> <li>2. Beck, Jerry. The Animated Movie Guide. Chicago Review Press, 2005.</li> <li>3. Solomon, Charles. The History of Animation: Enchanted Drawings. Outlet, 1989.</li> <li>4. Ollie Johnston. The Disney Villain. Faber &amp; Faber, 1993.</li> </ol>

## 9. Evaluare

Periodică		Curentă	Studiu individual	Proiect/teză	Examen
EP 1	EP 2				
<b>15%</b>	<b>15%</b>	<b>15%</b>	<b>15%</b>	-	<b>40%</b>

### ***Standard minim de performanță:***

- Prezența și activitatea la lucrările practice.
- Obținerea notei minime de „5” la fiecare dintre atestări și lucrări practice.
- Prezentarea portofoliului cu toate lucrările (conform programului) la Evaluarea finală (Examen).
- Obținerea notei minime de „5” la Evaluare finală, în rezultatul vizionării și evaluării lucrărilor practice (portofoliu), îndeplinite de către student conform programului.