

## ATELIER ANIMAȚIE II

### 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                          | II                                     | Ex, PA                 | S- Disciplină de specialitate, inclusiv stagiile de practică | O- Disciplină obligatorie         | 9                   |

### 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 |
| 270                               | -               | 135              | PA                | -                             | 135                 |

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

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Conform planului de învățământ | <p>Pentru a accesa cursul de Atelier Animație II, studenții trebuie să dețină cunoștințe fundamentale și abilități practice în animația 3D, dobândite prin cursuri anterioare precum Introducere în Modelarea 3D și Atelier Animație I. Este necesar să aibă experiență în utilizarea software-ului Autodesk Maya, inclusiv competențe în manipularea formelor primitive, utilizarea instrumentelor de modelare și aplicarea principiilor de bază ale animației. De asemenea, trebuie să fie familiarizați cu conceptele de timing &amp; spacing, anticipation, arcs, ease in - ease out, weight shift, balance &amp; silhouette, line of action, blocking, acting, walk/run cycles și squash &amp; stretch.</p> |
| Conform competențelor          | <p>Studenții trebuie să demonstreze creativitate, precizie tehnică și abilități de rezolvare a problemelor, fiind capabili să aplice principiile de animație în practică și să dezvolte proiecte animate complexe. Este esențial să fie capabili să lucreze atât individual, cât și în echipă, și să aibă o bună înțelegere a procesului de producție în animație 3D.</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 și înțelegerea aprofundată a principiilor fundamentale ale animației, învățând să creeze animații fluide și realiste, utilizând Autodesk Maya.  |
| Obiectivele specifice | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Înțelegerea și aplicarea principiilor de bază ale animației în Autodesk Maya:</b> Studenții vor învăța cum să utilizeze Autodesk Maya pentru a crea animații 3D eficiente și profesioniste.</li><li>• <b>Dezvoltarea abilităților practice:</b> Printr-o serie de exerciții și proiecte, studenții vor dobândi competențe esențiale în animație, necesare pentru a crea mișcări fluide și naturale în mediul 3D.</li><li>• <b>Capacitatea de a interpreta și implementa concepte cheie:</b> Studenții vor învăța să aplice concepte fundamentale precum timing &amp; spacing, anticipation, arcs, și altele, în crearea de animații realiste.</li><li>• <b>Realizarea unor proiecte practice:</b> La finalul cursului, studenții vor fi capabili să demonstreze o înțelegere aprofundată a principiilor de animație și să utilizeze Autodesk Maya pentru a realiza proiecte complexe de animație 3D.</li></ul> |

## 7. Conținutul disciplinei/modulului

| Tematica activităților didactice   | Numărul de ore |
|--|----------------|
| <b>Tematica lucrărilor practice</b>  |                |
| <b>L.P. 1 Timing &amp; Spacing</b><br>Exerciții de aplicare a principiilor de timp și spațiere în animații simple. | <b>5</b>       |
| <b>L.P.2. Anticipation</b><br>Exerciții de creare a secvențelor de anticipare în animații.                         | <b>5</b>       |
| <b>L.P.3. Arcs</b><br>Exerciții de aplicare a arcurilor în diferite tipuri de mișcări.                             | <b>5</b>       |
| <b>L.P.4. Ease In - Ease Out</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de ease in și ease out în animații.         | <b>10</b>      |
| <b>L.P.5. Weight Shift</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de schimbare a greutateii în animații.            | <b>10</b>      |
| <b>L.P.6. Balance &amp; Silhouette</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de echilibru și siluetă în animații.  | <b>10</b>      |
| <b>L.P.7. Line of Action</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de linie de acțiune în animații.                | <b>10</b>      |
| <b>L.P.8 Blocking</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de blocking în animații.                               | <b>10</b>      |
| <b>L.P.9. Acting</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de actorie în animații.                                 | <b>10</b>      |
| <b>L.P.10. Walk, Run Cycles</b><br>Exerciții de creare a ciclurilor de mers și alergare.                           | <b>10</b>      |
| <b>L.P.11. Squash &amp; Stretch</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor de squash și stretch în animații.        | <b>10</b>      |
| <b>L.P.12. Advanced Animation Techniques</b><br>Exerciții de aplicare a tehnicilor avansate în animații..          | <b>10</b>      |
| <b>L.P.13. Character Animation</b><br>Exerciții de animare a personajelor.   | <b>10</b>      |
| <b>L.P.14. Environmental Animation</b><br>Exerciții de animare a elementelor de mediu.                             | <b>10</b>      |
| <b>L.P.15. Proiect de An</b><br>Dezvoltarea unui proiect de animație de la concept la execuție finală.             | <b>10</b>      |
| <b>Total lucrări de laborator/seminare:</b>  | <b>135</b>     |

## 8. Referințe bibliografice

|                |   |
|----------------|---|
| Principale     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lăzărescu, Liviu. Culoarea în artă. Ed. Polirom, Iași, 2009.</li> <li>2. Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. Faber &amp; Faber, 2009.</li> <li>3. Beck, Jerry. The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guptill, 2009.</li> </ol>  |
| Suplimentare   | <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. Preston Blair. Cartoon Animation. Walter Foster Publishing, 1994.</li> <li>3. Bancroft, Tom. Creating Characters with Personality. Watson-Guptill, 2006.</li> <li>4. Wells, Paul. Basics Animation 01: Drawing for Animation. AVA Publishing, 2008.</li> </ol>  |
| Resurse online | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pixar Animation Studios: <a href="https://www.pixar.com/">https://www.pixar.com/</a></li> <li>2. Cartoon Brew: <a href="https://www.cartoonbrew.com/">https://www.cartoonbrew.com/</a></li> <li>3. Animation World Network: <a href="https://www.awn.com/">https://www.awn.com/</a></li> <li>4. Animation Mentor: <a href="https://www.animationmentor.com/courses/all-courses/">https://www.animationmentor.com/courses/all-courses/</a></li> <li>5. Creative Bloq Animation: <a href="https://www.creativebloq.com/">https://www.creativebloq.com/</a></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> |
| <p><b>Standard minim de performanță:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezența și activitatea la lucrările practice.</li> <li>• Obținerea notei minime de „5” la fiecare dintre atestări și lucrări practice.</li> <li>• Prezentarea portofoliului cu toate lucrările (conform programului) la Evaluarea finală (Examen).</li> <li>• Obținerea notei minime de „5” la Evaluare finală, în rezultatul vizionării și evaluării lucrărilor practice (portofoliu), îndeplinite de către student conform programului.</li> </ul> |            |            |                   |              |            |