

## PRACTICA DE ÎNȚIERE ÎN SPECIALITATE

### 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	S-Disciplină de specialitate, inclusiv stagiile de practică	O- Disciplină obligatorie	4

### 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
120	-	60	-	-	60

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

Conform planului de învățământ	<p>Pentru acces la Practică de inițiere în specialitate, studenții trebuie să dețină cunoștințe fundamentale în domeniul animației și al graficii digitale. Este necesar să aibă experiență în utilizarea software-urilor de animație și grafică, în special Adobe After Effects și Adobe Illustrator, precum și cunoștințe despre principiile de bază ale animației și rigging-ului. De asemenea, trebuie să fie familiarizați cu tehnici de desen și reprezentare grafică, să aibă abilități de lucru cu diferite instrumente și funcții software și să fie capabili să dezvolte și să animeze ilustrații vectoriale. Este esențial să posede abilități practice în crearea și animarea personajelor și obiectelor, precum și o bună înțelegere a procesului de rigging și animare a personajelor și obiectelor complexe.</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. Studenții trebuie să demonstreze creativitate, atenție la detalii și abilitatea de a lucra atât individual, cât și în echipă, pentru a dezvolta și realiza proiecte de animație complexe.</p>

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

Curs	-
Lucrări practice	Pentru desfășurarea practicii de inițiere 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 3:</b> Selectarea și adaptarea teoriilor, metodelor și tehnologiilor de proiectare vizuală și audio pentru animație.</li><li>• <b>CP 5:</b> Cercetarea prin folosirea diverselor metodologii și analiza studiilor de caz: în animație, naratologie și/sau domenii conexe.</li><li>• <b>CP 6:</b> Îndeplinirea sarcinilor profesionale complexe într-un mediu de lucru în schimbare și nu pe deplin previzibil.</li></ul>
Competențe transversale	-

#### 6. Obiectivele disciplinei/modulului

Obiectivul general	Formarea competențelor speciale aprofundate de concepere și realizare practică a compozițiilor animate complexe și de a integra efecte vizuale pentru a îmbunătăți calitatea proiectelor lor, prin utilizarea tehnicilor de animație prin exerciții practice care implică animația ilustrațiilor, utilizarea scripturilor și rigging-ul avansat.
Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Aplicarea practică a tehnicilor de animație:</b> Studenții vor învăța să animeze ilustrații complexe, să instaleze și să utilizeze scripturi avansate în Adobe After Effects.</li><li>• <b>Dezvoltarea abilităților de rigging:</b> Prin utilizarea scriptului DuIK, studenții vor învăța să creeze structuri de rigging pentru personaje și obiecte, asigurând mișcări fluide și realiste.</li><li>• <b>Înțelegerea diferențelor între IK și FK:</b> Studenții vor învăța să aplice rigging-ul IK și FK, înțelegând avantajele și utilizările specifice ale fiecărei metode.</li><li>• <b>Realizarea unor proiecte practice:</b> La finalul cursului, studenții vor fi capabili să demonstreze o înțelegere aprofundată a animației și rigging-ului, aplicând aceste cunoștințe în proiecte complexe.</li></ul>

## 7. Conținutul disciplinei/modulului

Tematica activităților didactice	Numărul de ore
<b>Tematica lucrărilor practice</b>	
<b>L.P. 1 Animația ilustrației 1</b> Exerciții de animare a ilustrațiilor vectoriale.	<b>4</b>
<b>L.P.2. Animația ilustrației 2</b> Exerciții de animare avansată a ilustrațiilor vectoriale.	<b>4</b>
<b>L.P.3. Instalarea și funcțiile generale a scripturilor</b> <i>Exerciții de instalare și utilizare a scripturilor.</i>	<b>4</b>
<b>L.P.4. Ce este rigging și la ce se folosește</b> Exerciții de identificare a aplicațiilor riggingului.	<b>4</b>
<b>L.P.5. Când este nevoie de rigging și când nu e obligatoriu</b> Studii de caz și discuții pe tema necesității riggingului.	<b>4</b>
<b>L.P.6. Interfața scriptului pentru rigging DuIK în Adobe After Effects</b> Exerciții de utilizare a interfeței DuIK..	<b>4</b>
<b>L.P.7. DuIK bones, funcții și instrumente</b> Exerciții de creare și manipulare a oaselor.	<b>4</b>
<b>L.P.8 Rigging IK și FK, diferențele între ele</b> Exerciții de rigging folosind IK și FK.	<b>4</b>
<b>L.P.9. DuIK Rigging a unei mâini de robot și animație</b> Exerciții de rigging și animare a unei mâini de robot.	<b>4</b>
<b>L.P.10. DuIK rigging și animație a unui robot cu mai multe membre, de forma unui animal</b> Exerciții de rigging și animare a unui robot cu mai multe membre.	<b>4</b>
<b>L.P.11. Animația personajului</b> Exerciții de animare a personajului riggat.	<b>4</b>
<b>L.P.12. DuIK rigging animal (câine, pisică)</b> <b>Animația animalului (câine, pisică)</b> Exerciții de rigging și animare a unui animal.	<b>4</b>
<b>L.P.13. Animația ilustrației</b> Exerciții de animare a ilustrațiilor vectoriale.	<b>4</b>
<b>L.P.14. Practica</b> Practică aplicată pe proiecte reale sau simulate.	<b>4</b>
<b>L.P.15. Proiect final</b> Dezvoltarea unui proiect de animație de la concept la execuție finală.	<b>4</b>
<b>Total lucrări de laborator/seminare:</b>	<b>60</b>

## 8. Referințe bibliografice

Principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. Faber &amp; Faber, 2009.</li> <li>2. Beck, Jerry. The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guption, 2009.</li> <li>3. Preston Blair. Cartoon Animation. Walter Foster Publishing, 1994.</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. Bancroft, Tom. Creating Characters with Personality. Watson-Guption, 2006.</li> <li>3. Wells, Paul. Basics Animation 01: Drawing for Animation. AVA Publishing, 2008.</li> <li>4. Ollie Johnston. The Disney Villain. Faber &amp; Faber, 1993.</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>

### *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.