

FIȘA DISCIPLINEI¹

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Creștină Partium Oradea
1.2 Facultatea	Arte
1.3 Departamentul	Arte Plastice
1.4 Domeniul de studii	Arte plastice, decorative și design
1.5 Ciclul de studii	Ciclul I – BA
1.6 Programul de studii/Calificarea	Licențiat în Arte plastice Specializare: Grafică - Licențiat în arte vizuale

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	PERSPECTIVĂ - GEOMETRIE DESCRIPTIVĂ
2.2 Titularul activității de curs	Antik Alexandru, Dr., conf.univ
2.3 Titularul activității de seminar	Balázs Zoltán, drd., lector univ
2.4 Anul de studiu	BA 2.
2.5 Semestrul	3.,4.
2.6 Tipul de evaluare	Examen în sem.3., verificare în sem.4.
2.7 Regimul disciplinei	obligatorie, fundamentală

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					5
Tutoriat					
Examinări					2
Alte activități...					
3.7 Total ore studiu individual					47
3.8 Total ore pe semestru					75
3.9 Numărul de credite					3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	
4.2 de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Cursul și lucrările practice se va desfășura într-un laborator media a departamentului dotată cu computer și softwere necesare derulării activității didactice.
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	

¹Cf.M.Of.al României, Partea I, Nr.800bis/13.XII.2011, Ordinul ministrului nr.5703 din 18 oct.2011

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> Competențele cognitive și capacitățile de reprezentare și editare a imaginii perspective.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> Cursul dezvoltă capacitatea studenților de a proiecta și de a reprezenta o imagine perspectivă într-un cadru tridimensional, această capacitate este indispensabil în domeniul creației vizuale.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Pregătirea studenților pentru a putea reprezenta bidimensional imaginea tridimensională în domeniul proiectării și creației, dobândind cunoștințe și aptitudini practice în domeniul reprezentării imaginii perspective; Dobindirea cunoștințelor de bază despre teoria și sistemul de reprezentare al perspectivei lineare-aeriene, despre sistemul de reprezentare Monge,.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Cunoștințe privind configurarea și editarea digitală în programul 3D Studio Max.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de	Observații
<p>SEMESTRUL 1.</p> <p>1. SISTEMUL DE REPREZENTARE AL PERSPECTIVEI LINEARE ȘI AERIENE</p> <p>1.1. Elemente de bază și coordonatoare ale desenului proiectiv: planurile proiective, linia de orizont, puncte de fugă, linii proiective ajutatoare, piramida vizuală, conul vizual, câmpul vizual, unghiul de vedere, scena și compoziția perspectivă.</p> <p>1.2. Desen proiectiv cu un singur punct de fugă și cu mai multe puncte de fugă. Proiecția umbrelor aruncate.</p> <p>1.3. Proiecții cu planuri înclinate și declinate, reprezentarea corpurilor geometrice în sistemul perspectivei lineare.</p> <p>2. BAZELE GEOMETRIEI DESCRIPTIVE. PROIECȚIA MONGE, AXIOMETRIE</p> <p>2.1. Reprezentare și editare cu 2 secțiuni - Proiecția Monge.</p> <p>2.2. Reprezentare axonometrică.</p> <p>3. CARACTERISTICILE PERSPECTIVEI AERIENE</p> <p>3.1. Efecte de adâncime și atmosferă, suprapuneri, scăderea contrastelor culorilor și texturii</p> <p>3.2. Proiecția umbrelor</p> <p>3.3. Clair-obscur, tranziția luminii și umbrelor</p> <p>SEMESTRUL 2.</p> <p>4. CUNOȘTINȚE DE BAZĂ ALE PROGRAMULUI 3D STUDIO MAX</p> <p>4.1. Interfața programului: meniuri, funcții, tabloul de comenzi, planuri, ferestre, mijloace.</p> <p>4.2. Configurări și editări în 3D Studio Max / Corpuri geometrice primare, ansamble și scene (configurare, mișcare, clonări, transformări, asamblare-grupare, lumini și camere virtuale, animație, rendering).</p> <p>4.3. Modelarea volumelor tridimensionale și a suprafețelor bidimensionale.</p> <p>4.4. Paleta de culori și materiale, animație în programul 3D Studio Max</p> <p>4.5. Spațiu – proporție – structură. Configurarea structurilor geometrice și cristalelor colorate.</p> <p>4.6. Aplicații și reprezentări în programul 3D Studio Max.</p>	<p>Expuneri și conversații explicative, utilizarea materialelor didactice și documentare (softwer program 3D Studio Max, exemplificări prin reproduceri din cataloage, albume, CD-ROM, filme).</p>	

8.2 Seminar	Metode de predare	Observații
<p>SEMESTRUL 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scurta istorie a reprezentarea imaginii perspective în istoria artei • Test intersemestrial: Sistemul de reprezentare al perspectivei lineare și aeriene • Test intersemestrial: Bazele geometriei descriptive. Proiecția Monge, axiometrie • Desen proiectiv / aplicații în 3D Studio Max: Proiecția unei scene, ansamblu din corpuri geometrice • lumini, randare (aplicații în 3D Studio Max: Standard Primitives, light, Rendering Method) • Exerciții în 3D Max (modelare, materiale, mișcare) • Fixarea camerei, randare (aplicații în 3D Studio Max: Standard Primitives, lights, cameras, Rendering Method) • Configurarea unei structuri geometrice și a unui cristal colorat (aplicații în 3D Studio Max). • Desen proiectiv / Proiecția unei spațiu arhitectural, pe un plan înclinat (aplicații în 3D Max) • Desen proiectiv / Proiecția umbrelor aruncate ale unor corpuri geometrice (aplicații în 3D Studio Max) <p>SEMESTRUL 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configurarea unei scene virtuale utilizând efectele atmosferice și diferite modalități de iluminare, rendering (aplicații în 3D Studio Max) • Configurarea unei scene virtuale utilizând diferite modalități de animare a camerelor virtuale și rendering (aplicații în 3D Studio Max) • Configurarea unei scene exterioare, cu utilizarea paletelor de culori și diferite materiale, lumină naturală, atmosfera de zi (aplicații în 3D Studio Max) • Configurarea unei scene într-o atmosferă interioară. Parametrii: scena cu corpuri multicolor, lumini dirijate, utilizarea culorilor contraste, complementarități, armonii, (aplicații în 3D Studio Max). • Transcrierea unei scene picturale în 2D format, într-o scenă format 3D (aplicații în 3D Studio Max) 	<p>Consultații, corecturi, îndrumarea temelor aplicative.</p>	
<p>Bibliografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perspektiva / Perspective, Múcsarnok, Bp., 2000 / Leon Battista ALBERTI, A festészetről- Della pittura, 1436. Hajnóczi Gábor fordítása, Balassi Kiadó, 1997 http://www.c3.hu/perspektiva/ • Bancsik Zsolt, Lajos Sándor, Juhász Imre: Ábrázoló geometria kezdőknek (Bazele geometriei descriptive http://mageptech.atw.hu/tikultetek/abrazologeom.pdf.mobi • http://www.c3.hu/perspektiva/dokumentumokframe.html • http://studiochalkboard.evansville.edu/draw.html • Ralph Murrell Larmann: Linear Perspective / Art Studio Chalkboard • Johannes Itten: A színek művészete (Arta culorii), Editura educațională, Corvina, 1978. • J.W.Goethe: Színtan (Teoria culorii – Seria Artă și Teorie), Corvina, Bp. 1983 • DuMont Buchverlag, Köln 1997 • Kabai Sándor: Geometric structures and crystals. Space – proportion – structure • http://www.kabai.hu • Kelly L. Murdock: 3D Studio Max R3 Bible volumul, 1+2 (cu anexa CD). 		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere
10.4 Curs	Dobândirea cunoștințelor și capacității de reprezentării imaginii perspective Conceptualizarea tematicii propuse, calitatea reprezentării și a execuției. Abilități tehnice.	Examen în sem.3., verificare în sem.4.	50
10.5 Seminar	<ul style="list-style-type: none">• Prezența participativă a studentului.• Abilități tehnice ale studentului	Teste intersemestriale, semestriale, Desene proiective / editări și aplicații în 3D Studio Max	50
10.6 Standard minim de performanță			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

15. 08.2013

Antik Alexandru, Dr., conf.

Balázs Zoltán, drd., lector univ

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....