

## FIȘA DISCIPLINEI<sup>1</sup>

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Creștină Partium
1.2 Facultatea	Arte
1.3 Departamentul	Arte plastice
1.4 Domeniul de studii	Grafica
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Artist plastic

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Structuri audio-vizuale, video
2.2 Titularul activității de curs	Lector. Univ. Drd. Balázs Zoltán
2.3 Titularul activității de seminar	Lector. Univ. Drd. Balázs Zoltán
2.4 Anul de studiu	II
2.5 Semestrul	III. IV
2.6 Tipul de evaluare	Verificare
2.7 Regimul disciplinei	S.

### 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	56	din care 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutoriat					30
Examinări					20
Alte activități...					
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>					
<b>3.8 Total ore pe semestru</b>					78
<b>3.9 Numărul de credite</b>					2

### 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	
5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	

<sup>1</sup>Cf.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	Animația stop motion Animație de decupaj Operatorie, iluminare, montaj Montaj de sunet și imagine Editare, compozitare
Competențe transversale	Prezentarea proiectelor de animație Story board, caracter design, background design

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Disciplina Tehnici grafice structuri audio-vizuale pune accent pe aplicarea imaginii în mișcare în cadrul graficii publicitare: introducere în operatorie, montaj de sunet - imagine și compozitare (efecte speciale pentru publicitate și filme).
7.2 Obiectivele specifice	Disciplina adaugă în plus la grafica tradițională două dimensiuni, timpul și spațiul virtual (3D) și introduce în lumea filmului, animației și a efectelor speciale. Vorbim despre soluții noi de grafică, care marchează de exemplu lumea posturilor internaționale de muzică, influențează dezvoltarea vizuală a internetului și fac parte din brandul televiziunilor, reclamelor

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
<p>Teme:</p> <p>1. Story board</p> <p>2. Operatorie, montaj</p> <p>3. Animație stop motion</p> <p>4. Compozitare de film, animație 3D</p>		
<p>Sapt.1-6</p> <p>Tema 1: Story board</p> <p>- story board ca plan de lucru</p> <p>- cadre</p> <p>- punerea scenelor în cadre</p> <p>- dramaturgia filmului</p> <p>- timpul în film</p> <p>- analiză story board</p> <p>Cuvinte cheie: cadre, timp, ritm</p> <p>Bibliografie:</p> <p>Varga Csaba (1998) Film és story board. Minores Alapítvány, Budapest</p> <p>Julius Wiedemann (2004) Animation now!. Taschen, Köln</p> <p>Hartai László, Muhi Klára (2003) Mozgóképkultúra és médiaelmélet. Korona Kiadó, Budapest</p>	<p>Expunere,</p> <p>explicatii, discutii</p>	

<p>Sapt. 7-14</p> <p>Tema 2: Operatorie, montaj</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tehnici de operatorie, iluminare</li> <li>- montaj</li> <li>- prezentarea programului de montaj Adobe Premiere Pro</li> </ul> <p>Cuvinte cheie: montaj, film, timp</p> <p>Bibliografie:</p> <p>Varga Csaba (1998) Film és story board. Minores Alapítvány, Budapest, p. 110-119.</p> <p>Kovács András Bálint (2002) A film szerint a világ. Palatinus Kiadó, Budapest</p> <p>Gilles Peleuze (2001) Mozgás-kép. Osiris Kiadó, Budapest</p>	<p>Expunere, explicatii, discutii</p>	
<p>Sapt. 15-21</p> <p>Tema 3: Animație stop motion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea animației stop motion</li> <li>- animație de obiect</li> <li>- animație de lut</li> <li>- animație de păpuși</li> <li>- animație de decupaj</li> <li>- analize de animații stop motion</li> </ul> <p>Cuvinte cheie: animație, tehnici, stop motion</p> <p>Bibliografie:</p> <p>Dizseri Eszter (1999) Kockárol kockára. Balassi Kiadó, Budapest</p> <p>Julius Wiedemann (2004) Animation now!. Taschen, Köln</p>	<p>Expunere, explicatii, discutii</p>	
<p>Sapt. 22-28</p> <p>Tema 4: Compozitare de film, animație 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea programului 3D Studio Max: modelare, mapare, animație, randare</li> <li>- prezentarea programului Adobe After Effects: lighting, compozitare, efecte speciale</li> <li>- analize de filme</li> </ul> <p>Cuvinte cheie: animație 3D, efecte</p> <p>Bibliografie:</p> <p>Szirmai-Kalos László, Antal György, Csonka Ferenc (2005) Háromdimenziós computer Books Kiadó KFT-Leonardo SNS KFT, Budapest</p> <p>Varga Csaba (1998) Film és story board. Minores Alapítvány, Budapest</p> <p>Julius Wiedemann (2004) Animation now!, Taschen, Köln</p>	<p>Expunere, explicatii, discutii</p>	

<b>8.2 Seminar</b>	<b>Metode de predare</b>	<b>Observații</b>
<p>Sapt.1-6</p> <p>Tema 1: Story board</p> <p>Obligațiile studenților:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- din filmul <i>Metropolis</i> a lui Fritz Lang studenții trebuie să transpună o secvență de un minut într-un story board</li> <li>- Sosirea: prezentarea sosirei unei persoane în zece cadre</li> </ul>	<p>explicatii, discutii, analiza</p>	

<p>Sapt. 7-14</p> <p>Tema: Operatorie, montaj</p> <p>Obligatiile studentilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un minut din filmul <i>Metropolis</i> trebuie remontat și interpretat cu ajutorul programului de montaj Adobe Premiere Pro</li> <li>- Sosirea: ca urmare a temei anterioare din story boardul realizat studenții trebuie să filmeze cadrele cu ajutorul unei camere digitale video și să monteze în Adobe Premiere Pro.</li> </ul>	<p>explicatii, discutii, analiza</p>	
<p>Sapt. 15-21</p> <p>Tema 3: Animație stop motion</p> <p>Obligatiile studentilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- o animație stop motion de un minut cu tema Oradea cu ajutorul unei aparat de fotografiat digital și un stativ</li> </ul>	<p>explicatii, discutii, analiza</p>	
<p>Sapt. 22-28</p> <p>Tema 4: Compozitare de film, animație 3D</p> <p>Obligatiile studentilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- compozitarea filmului de animație Oradea modelarea și animarea unui caracter 3D în programul 3D studio Max</li> </ul>	<p>explicatii, discutii, analiza</p>	

### Bibliografie

- Beke László (1997) Médium/Elmélet. Balassi Kiadó, Budapest
- Chris Patmore (2003) The complete animation course : the principles, practice and techniques of successful animation. Barron`s Educational Series, New York
- Dizseri Eszter (1999) Kockáról kockára. Balassi Kiadó, Budapest
- Esther Leslie (2004) Hollywood flatlands : animation, critical theory and the avant-garde. Verso, London
- Federic Barbier, Catherine Bertho Lavenir (2004) A média története. Osiris Kiadó, Budapest
- Francesco Casetti (1998) Filmelmeletek. Osiris Kiadó, Budapest
- Frank Thomas and Ollie Johnston (1995) The illusion of life : Disney animation. Hyperion, New York
- George Berner (2002) A média rejtett üzenete. Osiris Kiadó, Budapest
- Gilles Peleuze (2001) Mozgás-kép. Osiris Kiadó, Budapest
- Harold Whitaker and John Halas (2002) Timing for animation. Focal, London
- Hartai László, Muhi Klára (2003) Mozgóképkultúra és médiaelmélet. Korona Kiadó, Budapest
- Honffy Pál (1999) Képek, mozgó képek, hangos képek. Hungarian Edition Műszaki Kiadó, Budapest
- John Canemaker (2001) Walt Disney's nine old men & the art of animation. Disney, New York
- Julius Wiedemann (2004) Animation now!, Taschen, Köln
- Király Jenő (1998) Mágikus mozi. Korona Kiadó, Budapest
- Kovács András Bálint (2002) A film szerint a világ. Palatinus Kiadó, Budapest
- Liz Faber and Helen Walters (2004) Animation unlimited : innovative short films since 1940. Laurence King , London
- Richard Taylor (2002) Encyclopedia of animation techniques. Focal, Oxford
- Szirmai-Kalos László, Antal György, Csonka Ferenc (2005) Háromdimenziós grafika. Computer Books Kiadó KFT-Leonardo SNS KFT, Budapest
- Tony White (1988) The animator's workbook : [step-by-step techniques of drawn animation]. Watson Guptill, New York
- Varga Csaba (1998) Film és story board. Minores Alapítvány, Budapest

**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 din nota finală
10.4 Curs	Prezenta activa, creativitate, cooperare cu cadrul didactic și colegi	Analiza și verificarea lucrărilor	50 %
10.5 Seminar	Prezenta activa, creativitate, cooperare cu cadrul didactic și colegi	Analiza și verificarea lucrărilor	50 %
10.6 Standard minim de performanță			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

01. 09. 2013

Drs. Balázs Zoltán

.....

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

.....