

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limba și literatura română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale comunicării
Ciclul de studii	Licență - Învățământ cu frecvență
Programul de studii/calificarea	Media digitală

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Animație și efecte vizuale				
Titularul activităților de curs	Lect.univ.dr. Ioana Mititelu				
Titularul activităților de laborator	Lect.univ.dr. Ioana Mititelu				
Anul de studiu	III	Semestrul	6	Tipul de evaluare	Examen
Regimul disciplinei	Categorizația formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DS
	Categorizația de opționalitate a disciplinei: DO - obligatorie (impusă), DA - opțională (la alegere), DL - facultativă (liber aleasă)				DO

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Laborator	2
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	56	Curs	28	Laborator	28

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	15
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	12
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	15
II d) Tutoriat	
III Examinări	2
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	42
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	100
Numărul de credite	4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	•
Competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	• Sală de curs cu proiector și conexiune la Internet	
Desfășurare aplicații	Laborator	• Laborator cu stații de lucru cu acces la Internet

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CP 2 Utilizarea noilor tehnologii de informare și comunicare (NTIC); CP 4 Realizarea și promovarea unui produs de media digitală.
-------------------------	--

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Dobândirea de cunoștințe legate de principiile de bază în animație. • Dezvoltarea cunoștințelor studentului cu privire la abilitățile tehnice și de producție implicate de animație și efecte vizuale. • Învățarea metodelor de realizare a animațiilor. • Explorarea tipurilor de animație și evaluarea critică a acestora. • Dobândirea de cunoștințe în utilizarea efectelor speciale.
-----------------------------------	---

8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere în animație. Istoric, evoluție.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
2. Principiile animației. 2.1. Aspecte formale ale compoziției și design-ului. 2.2. Elemente, principii și efecte vizuale.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
3. Filmul Avatar. O revoluție tehnologică. Studii de caz.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
4. Pre-producția în animație.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
5. Efectele vizuale în cinematografie și televiziune.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
6. Animația 3D. Elemente 3D și medii pentru efecte vizuale. 6.1. Istoric 6.2. Cadre de utilizare și utilitate 6.3. Instrument de promovare	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
7. Software-uri destinate animației. Metode de lucru.	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	

Bibliografie

1. Allan, Robin. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington: Indiana University Press, 1999.
2. Beckerman, Howard. Animation: The Whole Story. New York: Allworth Press, 2003.
3. Bendazzi, Giannalberto. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
4. Buchan, Suzanne, David Surman, and Paul Ward. Animated 'Worlds'. Eastleigh, UK: John Libbey Pub, 2006.
5. Brooker, D. Essential CG lighting techniques. Oxford: Focal Press. 2003.
6. Bukatman, Scott. The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit. Berkeley: University of California Press, 2012.
7. Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley: University of California Press, 2011.
8. Faber, Liz and Helen Walters. Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940. London, U.K.: Laurence King, 2003.
9. Failes, I., The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects. East Sussex: Ilex Press. 2015.

10. Foster, Jeff. The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques. Indianapolis: Wiley, 2010.
11. Grant, John. Masters of Animation. New York: Watson-Guption Publications, 2001.
12. Gress, J., [Digital] visual effects & compositing, New Riders, San Francisco, Calif. 2015. Hetland, Lois. et.al. Studio Thinking: the real benefits of visual arts education, Teachers College Press. 2007.
13. James R. Caruso, Mavis E. Arthur, Video lighting and special effects, Prentice Hall, 1991 (scan 2009).
14. Keller, Debra, The Video Collection Revealed: Adobe Premiere Pro, After Effects, Audition and Encore CS6A Adobe CS6 Series, Computer Education/Instructional Technology, Cengage Learning, 2012.
15. Lehman, Christopher P. The Colored Cartoon: Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954. Amherst: University of Massachusetts Press, 2007.
16. MacFadyen, David. Yellow Crocodiles and Blue Oranges: Russian Animated Film Since World War Two. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2005.
17. Menache, Alberto. Understanding Motion Capture for Computer Animation. Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011.
18. Mitchell, A.J. Visual Effects for Film and Television. Oxford: Focal Press, 2012.
19. Neupert, Richard J. French Animation History. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
20. Newell, J., Hargreaves, J., and Perrins, C., Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. United Kingdom: 3D. Total Publishing, 2014.
21. Paik, Karen. To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios. San Francisco: Chronicle Books, 2007.
22. Price, David A. The Pixar Touch: The Making of a Company. New York: Vintage books, 2009.
23. Simpson, J.W. et.al. Creating Meaning Through Art. Prentice Hall. 1998.
24. Torene Svtil, So You Want to Work in Animation & Special Effects?, Enslow Publishers, Inc., 2007.
25. Wilkie, Bernard. Creating Special Effects for TV and Video, 3rd Edition, CRC Press, 1996 (re 2003).
26. Wright, Steve. Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2013.

Bibliografie minimală

1. Beckerman, Howard. Animation: The Whole Story. New York: Allworth Press, 2003.
2. Foster, Jeff. The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques. Indianapolis: Wiley, 2010.
3. Menache, Alberto. Understanding Motion Capture for Computer Animation. Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011.
4. Mitchell, A.J. Visual Effects for Film and Television. Oxford: Focal Press, 2012.
5. Newell, J., Hargreaves, J., and Perrins, C., Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. United Kingdom: 3D. Total Publishing, 2014.

Aplicații (Seminar / laborator / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Animația. Trecut și prezent - Studii de caz.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
2. Cadre de compoziție în animație.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
3. Filmul Avatar. O revoluție tehnologică. Studii de caz. 3.1 . Experiențe profesionale. Oportunități de cariera în domeniul animatiei și efectelor vizuale.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
3. Pre-produție în animație – Aplicații.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
5. CGI în cinematografie și animație.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
6. Industriile creative și animația.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	

7. Software-uri destinate animației și efectelor vizuale – Aplicații.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea	
Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Allan, Robin. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington: Indiana University Press, 1999. 2. Beckerman, Howard. Animation: The Whole Story. New York: Allworth Press, 2003. 3. Bendazzi, Giannalberto. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1994. 4. Buchan, Suzanne, David Surman, and Paul Ward. Animated 'Worlds'. Eastleigh, UK: John Libbey Pub, 2006. 5. Brooker, D. Essential CG lighting techniques. Oxford: Focal Press. 2003. 6. Bukatman, Scott. The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit. Berkeley: University of California Press, 2012. 7. Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley: University of California Press, 2011. 7. Faber, Liz and Helen Walters. Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940. London, U.K: Laurence King, 2003. 8. Failes, I., The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects. East Sussex: Ilex Press. 2015. 9. Foster, Jeff. The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques. Indianapolis: Wiley, 2010. 10. Grant, John. Masters of Animation. New York: Watson-Guption Publications, 2001. 11. Gress, J., [Digital] visual effects & compositing, New Riders, San Francisco, Calif. 2015. 12. Hetland, Lois. et.al. Studio Thinking: the real benefits of visual arts education, Teachers College Press. 2007. 13. James R. Caruso, Mavis E. Arthur, Video lighting and special effects, Prentice Hall, 1991 (scan 2009). 14. Keller, Debra, The Video Collection Revealed: Adobe Premiere Pro, After Effects, Audition and Encore CS6A Adobe CS6 Series, Computer Education/Instructional Technology, Cengage Learning, 2012. 15. Lehman, Christopher P. The Colored Cartoon: Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954. Amherst: University of Massachusetts Press, 2007. 16. MacFadyen, David. Yellow Crocodiles and Blue Oranges: Russian Animated Film Since World War Two. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2005. 17. Menache, Alberto. Understanding Motion Capture for Computer Animation. Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011. 18. Mitchell, A.J. Visual Effects for Film and Television. Oxford: Focal Press, 2012. 19. Neupert, Richard J. French Animation History. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011. 20. Newell, J., Hargreaves, J., and Perrins, C., Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. United Kingdom: 3D. Total Publishing. 2014. 21. Paik, Karen. To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios. San Francisco: Chronicle Books, 2007. 22. Price, David A. The Pixar Touch: The Making of a Company. New York: Vintage books, 2009. 23. Simpson, J.W. et.al. Creating Meaning Through Art. Prentice Hall. 1998. 24. Torene Svitil, So You Want to Work in Animation & Special Effects?, Enslow Publishers, Inc., 2007. 25. Wilkie, Bernard. Creating Special Effects for TV and Video, 3rd Edition, CRC Press, 1996 (re 2003). 26. Wright, Steve. Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2013. 			
Bibliografie minimală			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beckerman, Howard. Animation: The Whole Story. New York: Allworth Press, 2003. 2. Foster, Jeff. The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques. Indianapolis: Wiley, 2010. 3. Menache, Alberto. Understanding Motion Capture for Computer Animation. Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011. 4. Mitchell, A.J. Visual Effects for Film and Television. Oxford: Focal Press, 2012. 5. Newell, J., Hargreaves, J., and Perrins, C., Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. United Kingdom: 3D. Total Publishing. 2014. 			

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

- Conținutul cursurilor și al laboratoarelor permite studenților dobândirea de abilități și cunoștințe esențiale, în conformitate cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul programului.
- Cursurile reprezintă o introducere în lumea imaginilor digitale, a efectelor vizuale și a animației, concentrându-se atât pe practicile din trecut, cât și prezent. Totodată, disciplina permite analizarea și conștientizarea efectului acestor tehnologii asupra filmului, televiziunii și a altor mijloace media.
- Prin intermediul proiectelor practice, studenții vor reuși să dobândească o înțelegere a elementelor firului narativ, dar și a modalităților de obținere a efectelor vizuale prin intermediul diverselor programe digitale.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Standard minimal pentru nota 5: Cunoașterea elementelor minimale cu privire la rolul și utilitatea tehnicilor de animație și efectelor vizuale.	Examen scris – Test grilă.	60%
Laborator	Standard minimal pentru nota 5: Rezolvarea în proporție de minimum 50% a temelor de laborator. Capacitatea de analiză a efectelor vizuale/animației din cadrul unui produs cinematografic.	Evaluare sumativă – proiect individual. Evaluare continuă – probe practice, dezbateri.	40%
Standard minim de performanță <ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea principiilor de bază în animație. • Înțelegerea elementelor de grafică computerizată și efecte vizuale. 			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de seminar
24.09.2022		

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
26.09.2022	

Data aprobării în Consiliul academic	Semnătura decanului
26.09.2022	