

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest Timisoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte si Design
1.3 Departamentul	Departamentul Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Masterat
1.6 Programul de studii / Calificarea	Game Art / Artist digital pentru jocuri video

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Medii digitale si obiecte 3D (FADMGA 2204)						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Zegrean Sergiu						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. univ. dr. Zegrean Sergiu						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	DSi, DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

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					12
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					40
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					40
Tutoriat					30
Examinări					9
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	122				
3.8 Total ore pe semestru	150				
3.9 Numărul de credite	6				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Parcursarea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul designului
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Se consideră că studenții au, din etapele anterioare de școlarizare, noțiuni terminologice și aptitudini de desen artistic și anatomie artistică și de grafică asistată de calculator

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la curs: min. 60 % Baza materială: Videoproiector/Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> Prezența la laborator min. 60% Baza materială: Videoproiector Tablă interactivă, computer, acces la internet Google Classroom, Google Meet

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> Studentul deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D Studentul cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.
Abilități	<ul style="list-style-type: none"> Studentul aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei.
Responsabilitate și autonomie	

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere; 2. Conceptart – Imaginarea si Redarea peisajului, interiorului si obiectelor pentru concept art. 3. Metode de redare 2D si 3D	1. Predare interactivă, suport vizual și tutorial. 2. Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz) 3. Dezvoltarea abilităților de prezentare 4. Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va avea la baza un bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste, cărți de specialitate și surse online.	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față Platforma de videoconferință utilizată: <i>Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)</i>
1. Prezentare a aspectelor de comunicare vizuala si compozitie pentru redarea peisajului.	1. Predare interactivă, suport vizual și tutorial.	Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite, prelegerea va fi interactivă Software gratuit sau ieftin:

<p>2. Imaginarea de peisaje si obiecte pornind de la surse imagistice date.</p> <p>3. Prezentare a proiectului, de la metode de redare 2D la metode 3D. Corelarea mai multor soft-uri in vederea obtinerii celor mai bune rezultate. (<i>The Foundry Modo, Zbrush, Substance Painter, 3D Coat</i>)</p> <p>4. Modelarea <i>Hard Surface Modelling</i> (<i>The Foundry Modo</i>) versus modelarea in <i>Zbrush</i>. Sunt explicate comenzi de baza pentru modelarea detaliata a unei scene de peisaj.</p> <p>5. Folosirea soft-urilor 3D pentru generarea rapida de variante morfologice pentru variate piese de peisaj sau obiecte. (<i>The Foundry Modo, 3D Coat, Zbrush</i>)</p> <p>6. Exprimarea de variatii ambientale, cromatice si variatii atmosferice pentru versiunile de peisaj construite 3D.</p> <p>7. Explicarea tehnicilor de retopologie (<i>The Foundry Modo, 3D Coat</i>)</p>	<p>2. Prelegere, prin proiectii imagini și dezbateri (Studiu de caz)</p> <p>3. Dezvoltarea abilităților de prezentare</p> <p>4. Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Cursul va avea la baza un bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste, cărți de specialitate și surse online.</p>	<p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față</p> <p>Platforma de videoconferință utilizată: <i>Google Meet</i> (<i>link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar</i>)</p>
<p>Bibliografie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Arnie & Cathy Fenner, <i>Rough work, Frank Frazetta</i>, Ed. Spectrum Fantastic Art, 2007 2. ***, <i>Sketching from the imagination, Sci-fi</i>, Ed. 3Dtotal Publishing, Worcester, 2015 3. ***, <i>Sketching from the imagination, Creatures & Monsters</i>, Ed. 3Dtotal Publishing, Worcester, 2019 4. Jean-Baptiste Monge, <i>A world of Imagination</i>, Ed. Goblins Way, Canada, 2018 5. John Howe, <i>A Middle Earth Traveler</i>, Ed. Harper Collins Publishing, London, 2018 6. Mark Cotta Vaz, <i>The Art of Star Wars, Episode II Attack of The Clones</i>, Ed. Ballantine Books, 2002 7. Jonathan Bresman, <i>The Art of Star Wars, Episode I The Phantom Menace</i>, Ed. Ballantine Books, US, 1999 8. J.W. Rinzler, <i>The Art of Star Wars, Episode III Revenge of The Sith</i>, Ed. Ballantine, US, 2005 9. Dermot Power, <i>The Art of Fantastic Beasts, The Crimes of Grindelwald</i>, Ed. Harper Collins, London, 2018 10. Doug Chiang, <i>Mechanika</i>, Ed. Impact Books, 2015 11. Doug Chiang, <i>Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang</i>, Ed. Impact, 2008 12. ***, <i>Nuthi'n but mech, Sketches and renderings</i>, Ed. Designstudio press, 2012 13. Daniel Falconer, <i>The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2012 14. Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2014 15. Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2013 16. Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, <i>The Art of Beowulf</i>, Ed. Chronicle Books, California, 2007 		

17. Alan Lee, *The Lord of the Rings Sketchbook*, Ed. Harper Collins, London, 2005
18. Alan Lee, *The Hobbit Sketchbook*, Ed. Harper Collins, London, 2019
19. John Howe, *Forging Dragons*, Ed. Impact, Cincinnati, 2008
20. John Howe, *Fantasy Art Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2007
21. John Howe, *Fantasy Drawing Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2009
22. Phil Szostek, *The Art of Star Wars, The Mandalorian*, Ed. Abrams The Art of books, 2020
23. Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, *The Skillful Huntsman*, Ed. Design Studio Press, 2005
24. Dylan Cole, Chris Stoski, *D'Artiste, Digital Artists Master Class*, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005
25. Jesse Schell, *The Art of Game Design*, Ed. CRC Press, 2015
26. Burne Hogarth, *Dynamic Figure Drawing*
27. Burne Hogarth, *Drawing the Human Head*, Ed. Watson-Guption Publications, New York, 1989
28. Andrew Loomis, *Creative Illustration*, Ed. The Viking Press, New York, 1947
29. Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's Worth*
30. ***, *Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life*
31. <https://www.youtube.com/watch?v=4y0tF7plr4k>
32. <https://www.youtube.com/watch?v=nuJQQ41xrpA>
33. <https://www.youtube.com/watch?v=H6HZuGjCcgQ>
34. <https://www.youtube.com/watch?v=qt3uwtcMPy4>
35. <https://www.youtube.com/watch?v=xp5ifMnW3fY>
36. <https://www.youtube.com/watch?v=2fPq1AF7vOE>
37. <https://www.youtube.com/watch?v=ura1dGkAeEM>
38. https://www.youtube.com/watch?v=0XZWg_rg8Ms
39. <https://www.youtube.com/watch?v=ip-PMjsKVX8>
40. <https://www.youtube.com/watch?v=qlORGpvBp7o&t=1110s>
41. <https://www.youtube.com/watch?v=e6wTOuJ20M>
42. <https://www.youtube.com/watch?v=rf-8gsInRoI>
43. <https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y>

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
<p>Tema: Realizarea unor concepte de peisaj pe o tematica data.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La finalul temei vor fi prezentate totalitatea schițelor de idei folosite în generarea partilor temei, piese de conceptart detaliate pentru versiunile finale ale peisajului și ambianței (varietate perspectivală din care reiese caracterul și detaliile interiorului sau a peisajului, ilustrații tehnice, ipostaze ambientale) 2. În urma procesului de generare 3D vor rezulta și o serie de ilustrații de concept ce vor reprezenta punerea în context a elementelor concepute cu atenție deosebită asupra prezentării detaliilor ce definesc structurile construite. 3. Proiectul va fi adaptat diverselor elemente de stil, specifice tendințelor actuale de design de jocuri video – <i>hiper-realist, cartoonish, stylized</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. documentarea independentă 2. managementul timpului de pregătire a sarcinii 3. exersarea capacității de rezolvare a temei practice 4. Prezentarea - Suport vizual. Îndrumare și corectură individuală pe parcursul desfășurării proiectelor. 5. Un loc special se acordă lucrărilor practice pe parcursul cărora se efectuează în permanență corecturi și discuții cu studenții. Seminarul va fi predat folosind permanent un foarte 	<p>Tutorial:</p> <p>Studii de caz – proiecte proprii postate și prezentate Google Classroom, Google Meet, canalul youtube al Departamentului de Design și Arte Aplicate</p> <p>Activitățile didactice se desfășoară exclusiv față în față Platforma de videoconferință utilizată: <i>Google Meet (link disponibil din Google Classroom – cod regăsit în orar)</i></p>

<p>Proiectul va urmări:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosar de cercetare / documentare, schițe, imaginile finale, ce va urmări: a) stabilirea funcțiilor și obiectivele proiectului; b) raportarea la alte proiecte similare și analiza obiectivă a acestora; c) asimilarea cunoștințelor de utilizare a uneltelor de lucru; d) crearea unei serii de concepte pe baza unei direcții anterior alese; e) datele tehnice. 4p 2. Planșele de prezentare în format digital, unde se vor regăsi următoarele: a) schițe, vederi detaliate ale procesului de creație, b) ilustrații detaliate cu toate elementele proiectului, c) variații de concept, cromatică, textură, formă și funcțiune pentru toate elementele temei, d) impresie artistică, includere în mediul virtual de utilizare. 6p <p>Termene de predare: La finalul fiecărei săptămâni vor fi finalizate și prezentate etape de creație conceptuală, explorare utilizare instrumente digitale adaptate cerințelor de rezolvare a proiectului. La finele semestrului va fi prezentat proiectul.</p>	<p>bogat material documentar, exemplificând cu lucrări personale și lucrări din arhiva școlii, colecții de reviste și cărți de specialitate. Analiza, dialog, corecturi</p>	
<p>Bibliografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arnie & Cathy Fenner, <i>Rough work</i>, Frank Frazetta, Ed. Spectrum Fantastic Art, 2007 • ***, <i>Sketching from the imagination, Sci-fi</i>, Ed. 3Dtotal Publishing, Worcester, 2015 • ***, <i>Sketching from the imagination, Creatures & Monsters</i>, Ed. 3Dtotal Publishing, Worcester, 2019 • Jean-Baptiste Monge, <i>A world of Imagination</i>, Ed. Goblins Way, Canada, 2018 • John Howe, <i>A Middle Earth Traveler</i>, Ed. Harper Collins Publishing, London, 2018 • Mark Cotta Vaz, <i>The Art of Star Wars, Episode II Attack of The Clones</i>, Ed. Ballantine Books, 2002 • Jonathan Bresman, <i>The Art of Star Wars, Episode I The Phantom Menace</i>, Ed. Ballantine Books, US, 1999 • J.W. Rinzler, <i>The Art of Star Wars, Episode III Revenge of The Sith</i>, Ed. Ballantine, US, 2005 • Dermot Power, <i>The Art of Fantastic Beasts, The Crimes of Grindelwald</i>, Ed. Harper Collins, London, 2018 • Doug Chiang, <i>Mechanika</i>, Ed. Impact Books, 2015 • Doug Chiang, <i>Mechanika, Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang</i>, Ed. Impact, 2008 • ***, <i>Nuthi'n but mech, Sketches and renderings</i>, Ed. Designstudio press, 2012 • Daniel Falconer, <i>The Hobbit, An Unexpected Journey, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2012 • Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Battle of the Five Armies, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2014 • Daniel Falconer, <i>The Hobbit, The Desolation of Smaug, Chronicles</i>, Ed. Harper Collins, London, 2013 • Mark Cotta Vaz, Steve Starkey, <i>The Art of Beowulf</i>, Ed. Chronicle Books, California, 2007 • Alan Lee, <i>The Lord of the Rings Sketchbook</i>, Ed. Harper Collins, London, 2005 		

- Alan Lee, *The Hobbit Sketchbook*, Ed. Harper Collins, London, 2019
- John Howe, *Forging Dragons*, Ed. Impact, Cincinnati, 2008
- John Howe, *Fantasy Art Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2007
- John Howe, *Fantasy Drawing Workshop*, Ed. Impact, Cincinnati, 2009
- Phil Szostek, *The Art of Star Wars, The Mandalorian*, Ed. Abrams The Art of books, 2020
- Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson, *The Skillful Huntsman*, Ed. Design Studio Press, 2005
- Dylan Cole, Chris Stoski, *D'Artiste, Digital Artists Master Class*, Ed. Ballistic Publishing, Australia, 2005
- Jesse Schell, *The Art of Game Design*, Ed. CRC Press, 2015
- Burne Hogarth, *Dynamic Figure Drawing*
- Burne Hogarth, *Drawing the Human Head*, Ed. Watson-Guption Publications, New York, 1989
- Andrew Loomis, *Creative Illustration*, Ed. The Viking Press, New York, 1947
- Andrew Loomis, *Figure Drawing for all it's Worth*
- ***, *Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life*
- <https://www.youtube.com/watch?v=4y0tF7plr4k>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nuJ0Q41xzpA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=H6HZuGjCcgQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=qt3uwtcMPy4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xp5ifMnW3fY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2fPq1AF7vOE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ura1dGkAeEM>
- https://www.youtube.com/watch?v=0XZWg_rg8Ms
- <https://www.youtube.com/watch?v=ip-PMjsKVX8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=qIORGpvBp7o&t=1110s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=e6wTOuJ20M>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rf-8gsInRoI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y>

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

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Utilizarea terminologiei de specialitate, asimilarea și înțelegerea noțiunilor prezentate la curs (înțelegerea și aplicarea corectă, nu memorarea).	Prezența la activitățile de curs - minim 60% din prezențe. Examinare – rezolvarea unei teme practice având la dispoziție cursul și bibliografia.	50%

9.5 Seminar / laborator	Originalitate în aplicarea noțiunilor asimilate și încadrarea în temă	Prezența la activitățile de laborator – minim 60% din prezențe. Testarea continuă pe parcursul semestrului. Realizarea temelor de semestru, examinare - rezolvarea unei proiect de design având la dispoziție noțiunile teoretice și deprinderile practice.	50%
9.6 Standard minim de performanță			
<p>Soluționarea în timp real, în condiții de asistență calificată, a unei probleme reale/ipotetice de la locul de muncă, respectând normele de etică profesionale.</p> <p>Pentru a accede în examenul final (forma de examinare E, C sau V), studentul trebuie să participe la cel puțin 60% din orele de laborator/seminar. De asemenea, studentul trebuie să rezolve cel puțin 50% din volumul de sarcini trasate de aplicațiile practice.</p> <p>Pentru mărire de notă se primește o temă în plus.</p>			

Data completării

03.03.2023

Data avizării în departament

Titular de disciplină



Director de departament