

FIȘA DISCIPLINEI

Tehnici multimedia în artele vizuale

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte – Departamentul de Teatru și Arte Plastice
1.3 Catedra	Arte plastice - Pictură
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Masterat
1.6 Programul de studii/Calificarea	Pictură - Cu frecvență – 2 ani / Artist plastic (265102); Pictor(265106)

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Tehnici multimedia în artele vizuale						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU						
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	1I	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Ob.

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 partituri, material audio-video, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					25
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					25
Tutoriat					20
Examinări					3
Alte activități.....					4
3.7 Total ore studiu individual	97				
3.9 Total ore pe semestru	125				
3.10 Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Cunoștințe minime de utilizare a computerului și a aplicațiilor specifice editării foto-video și a sunetului.
4.2 de competențe	Utilizarea aplicațiilor de creație și editare Video precum Davinci Resolve sau Adobe Premier; utilizarea aplicațiilor de creație a efectelor vizuale precum Adobe After Effects, Davinci Resolve sau Blender 3D.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu metode moderne de predare (videoproector, calculator)
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Sala de laborator cu specific de investigare a obiectelor de patrimoniu și a microclimatului

6. a) Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul/absolventul definește materialele și tehnicile adecvate pentru diferite tipuri de creație artistică și de design. □ să explice principiile și etapele fluxului de lucru integrat dintre Blender și DaVinci Resolve, de la modelare 3D până la editare și livrare finală; □ să descrie concepte avansate de modelare, sculptură digitală, iluminare și texturare în Blender; □ să înțeleagă fundamentele teoriei culorii aplicate, ale spațiilor de culoare (sRGB, ACES) și ale utilizării LUT-urilor într-un pipeline multimedia; □ să identifice diferențele conceptuale și funcționale dintre Blender Compositor și DaVinci
------------	---

	Resolve Fusion în realizarea efectelor vizuale; □ să recunoască specificul tehnic și estetic al conținutului VR și 360° , precum și cerințele de livrare profesională.
Aptitudini	Studentul/absolventul alege materiale ca instrumente/mijloace artistice sau suport pentru exprimarea conceptului creativ/funcțional. □ să realizeze modele, animații și scene 3D în Blender, optimizate pentru integrarea în post-producție; □ să aplice tehnici de iluminare și texturare pentru crearea atmosferei vizuale și pentru facilitarea color grading-ului ulterior; □ să utilizeze animația de bază și animația de personaje în relație directă cu ritmul și structura montajului; □ să aplice fluxuri coerente de color management și color grading în DaVinci Resolve; □ să realizeze compositing și integrare VFX , folosind tehnici de tracking 2D/3D și asset-uri randate; □ să editeze și să integreze sunetul și narațiunea în proiecte multimedia complexe; □ să producă și să livreze proiecte multimedia finite, folosind setări de export, codec-uri și formate adecvate .
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul adaptează practicile artistice și de design pentru a răspunde schimbărilor din peisajul artistic și de design global, asigurând relevanța în contextul contemporan. □ să conceapă și să gestioneze autonom un proiect multimedia cu componentă 3D , de la concept la prezentare finală; □ să evalueze critic alegerile tehnice și estetice realizate pe parcursul pipeline-ului de producție; □ să își asume responsabilitatea pentru coerența vizuală, cromatică și narativă a proiectului final; □ să adapteze soluțiile tehnice și artistice la diferite contexte de prezentare: ecran, VR, instalație multimedia, platforme digitale; □ să colaboreze eficient în echipe interdisciplinare, respectând rolurile și standardele profesionale.

6. b) Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C1 Structura cursurilor este astfel concepută încât absolvenții să dobândească abilitățile necesare dezvoltării personale și profesionale în vederea rezolvării cu maximum de eficiență a unor categorii specifice de învățare sau de muncă. <u>0,8 credite.</u> C2 Studiul profesional intensificat cu rezultate formative în potențarea atingerii unui stil propriu prin extinderea calităților personale și îmbunătățirea manieri de lucru. <u>0,8 credite.</u> C3 Îndeplinirea la termen a activităților de cercetare, de concepere și realizare atât a lucrărilor practice cât și ale celor din sfera teoretică materializate în articole științifice, sau într-o viitoare lucrare de doctorat. <u>0,8 credite.</u> C4 Administrarea eficientă a activităților de coordonare în domeniul curatoriatului, în cel al muzeografiei, al scenografiei, al campaniilor de publicitate stradală, al cursurilor de educației plastice. <u>0,8 credite.</u>
Competențe transversale	CT2 Aplicarea tehnicilor de muncă eficientă într-o echipă multidisciplinară pe diverse paliere ierarhice. <u>0,8 credite.</u>

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea aplicațiilor specifice editărilor video.
7.2 Obiectivele specifice	• Să realizeze montarea unor filmări. • Să folosească diverse efecte speciale în post-procesarea video. • Să realizeze scurte animații 2d sau 3d. • Să folosească aplicațiile de editare a sunetului

8. Conținuturi

8. 1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Interfața și fluxul de lucru între Blender și DaVinci Resolve. Analiza potențialului creativ al integrării de la modelare 3D la grading de culoare și editare finală.	Prelegerea, conversația și explicația	1 oră
2. Principii de modelare 3D în Blender pentru artiști vizuali. De la mesh-uri simple la sculptura digitală și importul/exportul optimizat pentru post-producție.	Prelegerea, conversația și explicația	2 ore
3. Iluminarea și texturarea în Blender Cycle/Eevee. Crearea de atmosfere vizuale și înțelegerea impactului asupra gradării de culoare ulterioare în DaVinci Resolve.	Prelegerea, conversația și explicația	2 ore
4. Animația de bază și animația de personaje în Blender. Principii de keyframing, rigging și cum animația influențează ritmul montajului în Resolve.	Prelegerea, conversația și explicația	2 ore
5. Teoria culorii aplicată în pipeline-ul Blender -> DaVinci Resolve. Spațiile de culoare (sRGB, ACES), look-up tables (LUTs) și gestionarea consistenței culorilor.	Prelegerea, conversația și explicația	1 oră
6. Introducere în compositing-ul nodal: Blender Compositor vs. DaVinci Resolve Fusion. O analiză comparativă a punctelor forte și a fluxurilor de lucru pentru efecte vizuale (VFX).	Prelegerea, conversația și explicația	1 oră
7. Crearea și integrarea materialelor 3D în scene reale. Tehnici de tracking 2D/3D în DaVinci Resolve Fusion și integrarea asset-urilor renderizate din Blender.	Prelegerea, conversația și explicația	2 ore
8. Sunetul și narațiunea în proiectele multimedia. Editarea și mixarea audio în DaVinci Resolve Fairlight pentru a complementa vizualul 3D.		1 oră
9. Workflow-uri pentru Realitate Virtuală (VR) și 360°. Renderizarea de conținut equirectangular în Blender și editarea lui în DaVinci Resolve.		1 oră
10. Estetica render-ului final: de la setări de Output în Blender la delivery-ul profesionist din DaVinci Resolve. Codec-uri, formate și gândirea asupra fluxului de lucru de la început până la final.		1 oră
Total 14 ore		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
1. Modelarea și animarea unui obiect abstract („Arta în mișcare”). Proiect: Modelați un obiect 3D abstract în Blender, animați-l transformarea și exportați-l pentru un montaj artistic în DaVinci Resolve.	Lucrul practice – aplicat pe o team specifică fiecărui student.	1 oră
2. Videoclip promoțional pentru un produs 3D. Proiect: Modelați un produs (ex: o cană, o lampă) în Blender, creați o animație de prezentare și editați un spot de 30 de secunde cu sunet și text în DaVinci Resolve.	„-----”	2 ore
3. Crearea unei scene de mediu simplu cu iluminare dramatică. Proiect: Modelați o scenă minimalistă (ex: un singur copac pe un deal), setați iluminarea pentru a crea o anumită stare de spirit și faceți grade de culoare diferite pentru aceeași scenă în DaVinci Resolve.	„-----”	1 oră
4. Animatic sau bandă desenată animată. Proiect: Creați personaje și decoruri simple în Blender, animați-le într-o secvență narativă scurtă și adăugați voci, efecte sonore și muzică în DaVinci Resolve.	„-----”	2 ore
5. „Vizita virtuală” într-un spațiu arhitectonic. Proiect: Modelați o cameră sau o structură arhitectonică simplă în Blender. Renderizați o animație de tip „walkthrough” și optimizați fluxul de culoare în Resolve pentru un rezultat cinematic.	„-----”	1 oră
6. Efect VFX de bază: Înlocuirea unui ecran. Proiect: Filmări un scurt clip în care apare un ecran (ex: TV, monitor). În Blender, creați o animație care să fie afișată pe acel ecran și integrați-o perfect în filmare folosind tracking și compositing în DaVinci Resolve Fusion.	„-----”	2 ore

7. Colorația artistică a unei animații 3D. Proiect: Renderizați o animație simplă din Blender în alb-negru (prin pass-uri). Folosiți DaVinci Resolve pentru a colora întreaga animație în mod artistic, folosind power windows și tracking.		1 oră
8. Genericul de început pentru un film/podcast. Proiect: Creați un logo 3D animat în Blender și importați-l în DaVinci Resolve pentru a construi restul genericului cu text animate, fundaluri și muzică.		1 oră
9. Proiect de data visualization 3D. Proiect: Modelați un grafic 3D (ex: un set de bare care cresc) în Blender, animați evoluția lui și integrați-l peste o filmare reală sau un fundal abstract în DaVinci Resolve.		1 oră
10. Proiect final: Scurt-metraj de 60 de secunde. Proiect: Realizați o scurtă poveste (abstractă sau narativă) folosind doar asset-uri 3D create în Blender. Efectuați întregul proces de post-producție (editare, color grading, sunet, VFX) în DaVinci Resolve, demonstrând fluența în integrarea celor două software-uri.		2 ore
TOTAL 14 ORE		
Bibliografie 1. Modulul de Help al aplicațiilor Blender 3D și Davinci Resolve 2. Tutoriale prezentate în YouTube		

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

- Aria tematică abordată constituie o bază de aprofundare în pregătirea practică a cursantului în vederea demonstrării abilităților sale în realizarea de materiale video aplicabile și în artele vizuale

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Examen practic	PRACTIC	100%
10.5 Seminar/laborator	Prezența la ore și implicarea la desfășurarea acestora		
10.6 Standard minim de performanță:			
• Promovare cu nota minimă 5. Prezența la cursuri și seminarii			

Data completării
03.10.2025

Semnătura titularului de curs și seminar
Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU

Data avizării în catedră
28.10.2025

Semnătura șefului catedrei
Conf. univ. dr. Liviu-Adrian SANDU