

**FIȘA DISCIPLINEI\***  
**Modelare 3D**

**1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Univesitatea „Aurel Vlaicu” din Arad
1.2 Facultatea / Departamentul	Design
1.3 Catedra	Design, comunicare vizuală și arte aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Zi/ licențiat în <b>modă – design vestimentar</b> 216307/ Designer Vestimentar216311/Asistent de Cercetare în Arte Plastice Textile (Tapiserie, Contexturi, Moda, Imprimeuri) / 216304Costumier

**2. Date despre disciplină**

2.1 Denumirea disciplinei	<b>AIBS5A11 Modelare 3D</b>						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.4 Anul de studiu	<b>III</b>	2.5 Semestrul	<b>I</b>	2.6 Tipul de evaluare	<b>E</b>	2.7 Regimul disciplinei	<b>O DS</b>

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 1.0 curs	1	2.0 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 1.0 curs	14	0.0 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					2
Alte activități.....					-
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>	<b>47</b>				
<b>3.9 Total ore pe semestru</b>	<b>75</b>				
<b>3.10 Numărul de credite</b>	<b>3</b>				

**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	• Cartile din bibliografie, materiale de lucru, proiector
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Spațiu - Atelier de specialitate, bănci pentru desen, planșete, obiecte de lucru, ustensile

**6. Competențele specifice acumulate**

\* In vederea completării corecte a fișei disciplinei, cadrele didactice sunt invitate să consulte Ghidul de Completare a Fișei Disciplinei.

<b>Competențe profesionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operarea cu limbajul și materialele specifice artelor vizuale.</li> <li>• Utilizarea tehnologiei și a proceselor operative specifice.</li> <li>• Planificarea și administrarea proiectelor de complexitate redusă, specifice programului de studii.</li> <li>• Elaborarea, dezvoltarea și pregătirea colecțiilor, conform termenelor și calendarelor prestabilite; crearea de schițe/modele adaptate anumitor concepte de modă și stiluri de viață.</li> <li>• Gestionarea strategiilor de elaborare, implementarea și promovarea produsului/proiectului de design.</li> <li>• Acordarea serviciilor de consiliere în mediul socio-profesional.</li> </ul>
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicarea unor strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă, de punctualitate și răspundere personală față de rezultat, pe baza principiilor, normelor și valorilor de etică profesională.</li> <li>• Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.</li> <li>• Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și a tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare.</li> </ul>

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilarea de către student a cunoștințelor legate de modelarea 3D,</li> <li>• Aplicarea lor pe domeniul de studiu Modă-Design Vestimentar</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Înțelegerea principiilor de bază a modelării 3D, aplicarea metodelor de lucru specifice; abordarea temelor de specialitate, descoperirea de noi tehnici în abordarea plastică, emanciparea limbajului vizual</li> </ul>

#### 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
- Noțiuni introductive despre Modelarea 3D	- Prelegere - Explicația	6 ore
Construcție / studiu de obiecte, accesorii vestimentare: - Procedee de modelare low și high poly	- Prelegere - Explicația	4 ore
- Noțiuni de procesare a imaginii pe calculator – 3D - Randare - Pregătirea proiectului / Planșă / PDF	- Prelegere - Explicația	4 ore
Bibliografie:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bistrițeanu, Dan, <i>Fotografia și alte elemente de imagistică</i>, Editura Arvin Press, București, 2005.</li> <li>2. Fogg, Marnie, <i>Moda-Istoria completă</i>, Editura RAO, București, 2015</li> <li>3. Riddell, Danny, DIMOND, Adrian, <i>Maya 6 pentru windows și macintosh, ghid vizual</i>, Editura BIC ALL, București, 2006.</li> <li>4. Tutoriale – Lynda; Digital Tutors; Lesterbanks</li> </ol>		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații

Construcție / studiu de obiecte, accesorii vestimentare: - Procedee de modelare low și high poly	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	5 ore
- Noțiuni de procesare a imaginii pe calculator – 3D	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	5 ore
- Randare	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	2 ore
Pregătirea proiectului / Planșă / PDF	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	2 ore
<b>Bibliografie:</b> 1. Bistrițeanu, Dan, <i>Fotografia și alte elemente de imagistică</i> , Editura Arvin Press, București, 2005. 2. Fogg, Marnie, <i>Moda-Istoria completă</i> , Editura RAO, București, 2015 3. Riddel, Danny, DIMOND, Adrian, <i>Maya 6 pentru windows și macintosh, ghid vizual</i> , Editura BIC ALL, București, 2006. 4. Tutoriale – Lynda; Digital Tutors; Lesterbanks		

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

- Elaborarea portofoliilor de specialitate
- Abordarea principiilor de muncă inovative raportate la nivelul actual cerințelor angajatorilor de profil
- Cursul oferă o perspectivă largă de abordare și percepere a culorii în domeniul de specialitate

**10. Evaluare**

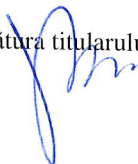
Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Capacitatea de rezolvare a temelor de semestru - utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază; Capacitate analiză a termenilor și limbajului de specialitate	Evaluare pe parcurs-capacitatea de analiză a studentului pe temă dată, din punct de vedere teoretic	Rezultatele la evaluarea finală 50% Testarea pe parcursul semestrului 10% Realizarea temelor de semestru 10%.
10.5 Seminar/laborator	Capacitatea de rezolvare a temelor de semestru - utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază;	Prezentarea lucrărilor de specialitate, modelate 3D	Realizarea temelor de semestru 30%.

	Capacitate analiză a termenilor și limbajului de specialitate		
		Examen de semestru	50%
10.6 Standard minim de performanță			
1. Realizarea a cel puțin unui proiect aferent fiecărei teme de curs și seminar propuse 2. Prezența la curs min. 70% 3. Prezența la seminar min. 70% • În condițiile prezentării proiectelor de semestru menționate la pct.1, nu se acceptămări de notă.			

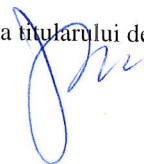
Data completării

20.07.2020

Semnătura titularului de curs



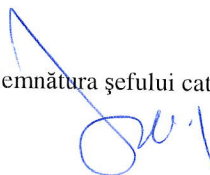
Semnătura titularului de seminar



Data avizării în catedră

23.07.2020

Semnătura șefului catedrei



## FIȘA DISCIPLINEI\*

### Modelare 3D

#### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Univesitatea „Aurel Vlaicu” din Arad
1.2 Facultatea / Departamentul	Design
1.3 Catedra	Design, comunicare vizuală și arte aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii	Zi/ licențiat în <b>modă – design vestimentar</b> 216307/ Designer Vestimentar216311/Asistent de Cercetare in Arte Plastice Textile (Tapiserie, Contexturi, Moda, Imprimeuri) / 216304Costumier

#### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	<b>AIBS6A11 Modelare 3D</b>						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. POPA Laurian Constantin						
2.4 Anul de studiu	<b>III</b>	2.5 Semestrul	<b>II</b>	2.6 Tipul de evaluare	<b>V</b>	2.7 Regimul disciplinei	<b>O DS</b>

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 1.0 curs	1	2.0 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 1.0 curs	14	0.0 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					10
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					2
Alte activități.....					-
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>	47				
<b>3.9 Total ore pe semestru</b>	75				
<b>3.10 Numărul de credite</b>	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	• Cartile din bibliografie, materiale de lucru, proiector
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Spațiu - Atelier de specialitate, bănci pentru desen, planșete, obiecte de lucru, ustensile

#### 6. Competențele specifice acumulate

\* In vederea completării corecte a fișei disciplinei, cadrele didactice sunt invitate să consulte Ghidul de Completare a Fișei Disciplinei.

<b>Competențe profesionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operarea cu limbajul și materialele specifice artelor vizuale.</li> <li>• Utilizarea tehnologiei și a proceselor operative specifice.</li> <li>• Planificarea și administrarea proiectelor de complexitate redusă, specifice programului de studii.</li> <li>• Elaborarea, dezvoltarea și pregătirea colecțiilor, conform termenelor și calendarelor prestabilite; crearea de schițe/modele adaptate anumitor concepte de modă și stiluri de viață.</li> <li>• Gestionarea strategiilor de elaborare, implementare și promovare a produsului/ proiectului de design.</li> <li>• Acordarea serviciilor de consiliere în mediul socio-profesional.</li> </ul>
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicarea unor strategii de muncă riguroasă, eficientă și responsabilă, de punctualitate și răspundere personală față de rezultat, pe bază de principii, normelor și valorilor de etică profesională.</li> <li>• Identificarea rolurilor și responsabilităților într-o echipă plurispecializată și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei.</li> <li>• Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și a tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare.</li> </ul>

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilarea de către student a cunoștințelor legate de modelarea 3D,</li> <li>• Aplicarea lor pe domeniul de studiu Modă-Design Vestimentar</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Înțelegerea principiilor de bază a modelării 3D, aplicarea metodelor de lucru specifice; abordarea temelor de specialitate, descoperirea de noi tehnici în abordarea plastică, emanciparea limbajului vizual</li> </ul>

#### 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
- Noțiuni avansate despre Proiectarea și modelarea 3D	- Prelegere - Explicația	6 ore
Construcție / studiu de obiecte, accesorii vestimentare: - Procedee de modelare low și high poly / texturare	- Prelegere - Explicația	4 ore
- Noțiuni de procesare a imaginii pe calculator – 3D - Randare - Pregătirea proiectului / Planșă / PDF	- Prelegere - Explicația	4 ore
Bibliografie:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bistrițeanu, Dan, <i>Fotografia și alte elemente de imagistică</i>, Editura Arvin Press, București, 2005.</li> <li>2. Fogg, Marnie, <i>Moda-Istoria completă</i>, Editura RAO, București, 2015</li> <li>3. Riddell, Danny, DIMOND, Adrian, <i>Maya 6 pentru windows și macintosh, ghid vizual</i>, Editura BIC ALL, București, 2006.</li> <li>4. Tutoriale – Lynda; Digital Tutors; Lesterbanks</li> </ol>		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații

Construcție / studiu de obiecte, accesorii vestimentare: - Procedee de modelare low și high poly/texturare	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	5 ore
- Noțiuni de procesare a imaginii pe calculator – 3D	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	5 ore
- Randare	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	2 ore
Pregătirea proiectului / Planșă / PDF	- Explicația - Demonstrație - Dialog interactiv - Studiu de atelier - Corecturi în timpul lucrului	2 ore
Bibliografie:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bistrițeanu, Dan, <i>Fotografia și alte elemente de imagistică</i>, Editura Arvin Press, București, 2005.</li> <li>2. Fogg, Marnie, <i>Moda-Istoria completă</i>, Editura RAO, București, 2015</li> <li>3. Riddel, Danny, DIMOND, Adrian, <i>Maya 6 pentru windows și macintosh, ghid vizual</i>, Editura BIC ALL, București, 2006.</li> <li>4. Tutoriale – Lynda; Digital Tutors; Lesterbanks</li> </ol>		

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

- Elaborarea portofoliilor de specialitate
- Abordarea principiilor de muncă inovative raportate la nivelul actual cerințelor angajatorilor de profil
- Cursul oferă o perspectivă largă de abordare și percepere a culorii în domeniul de specialitate

**10. Evaluare**

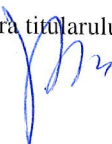
Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Capacitatea de rezolvare a temelor de semestru - utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază; Capacitate analiză a termenilor și limbajului de specialitate	Evaluare pe parcurs-capacitatea de analiză a studentului pe temă dată, din punct de vedere teoretic	Rezultatele la evaluarea finală 50% Testarea pe parcursul semestrului 10% Realizarea temelor de semestru 10%.
10.5 Seminar/laborator	Capacitatea de rezolvare a temelor de semestru - utilizarea corectă a limbajului de specialitate - operarea cu noțiuni de bază; Capacitate analiză a termenilor și limbajului de	Prezentarea lucrărilor de specialitate, modelate 3D	Realizarea temelor de semestru 30%.

	specialitate		
		Verificare	50%
10.6 Standard minim de performanță			
1. Realizarea a cel puțin unui proiect aferent fiecărei teme de curs și seminar propuse 2. Prezența la curs min. 70% 3. Prezența la seminar min. 70% • În condițiile prezentării proiectelor de semestrul menționate la pct.1, nu se acceptă mări de notă.			

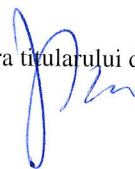
Data completării

20.07.2020

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de seminar



Data avizării în catedră

23.07.2020

Semnătura șefului catedrei

