

CURSURI OPTIONALE PROPUSE 2024 -2025 LICENȚĂ - ANUL II

FACULTATEA DE ARTE PLASTICE

1. DEPARTAMENTUL PICTURĂ

► PRELUCRAREA IMAGINII PE CALCULATOR – Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Pentru anul II, cursul facilitează dezvoltarea exprimării coerente folosind limbajul video. Cursul urmărește construirea și ghidarea unui proces de editare video personal prin: introducerea unui sistem de management al unui proiect, clarificarea metodelor de comunicare și documentare, cunoașterea metodelor de folosire a uneltelor programului.

Cursul este format din 10 cursuri și 6 teme de seminar ce acoperă problemele specifice editării video, cum ar fi: managementul unui proiect video, concept și storyboard, captură și vizualizare, editarea unui rough cut, ajustări, tranziții și filtre, animație generată sau desenată, finalizarea și publicarea proiectului.

2. DEPARTAMENTUL GRAFICĂ

► NOȚIUNI INTRODUCTIVE ÎN TEHNICILE DE MODELARE 3D - PERSPECTIVĂ – Curs adresat pentru FACULTATEA DE ARTE PLASTICE - mai puțin pentru specializarea Arte plastice - Pictură. Disciplina este accesibilă doar celor care au studiat această disciplină.

Caracteristici generale:

Semestrul I - Decoruri 3D/ 3D Environment design

Un decor 3D este un mediu digital generat și controlat de computer care este utilizat în jocuri video, filme de animație, prezentări arhitecturale sau diferite simulări ce privesc spațiul.

Observatorul este astfel imersat în experiențe vizuale specifice cu ajutorul unor astfel de decoruri. Designul de decoruri 3D poate fi creat și pentru a afișa articole reale, design de interior, vehicule,

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

mobilier și multe altele. Mediile digitale modelate 3D sunt frecvent utilizate în filme, prezentări și jocuri video.

Ce face un artist de decoruri 3D?

Pornind de la imaginile concept, referințe din lumea reală și schițe, artiștii de decoruri 3D creează și prezintă lumea unui film sau a unui joc video. Include popularea unui mediu cu obiecte, cunoscute în mod obișnuit ca “props”.

În jocurile video, construirea lumii are un strat suplimentar de complexitate. Decorurile create trebuie să funcționeze și să reacționeze în conformitate cu legile fizicii și în cadrul regulilor universului de joc. Deci personajele nu trebuie să poată trece prin pereți, obiectele trebuie să reacționeze la gravitație etc.

Sarcina principală a artiștilor de design de decoruri 3D este de a crea peisaje digitale, clădiri și alte structuri care pot fi folosite în jo-curi video, filme sau alte experiențe virtuale. Aceasta implică utilizarea unui program specializat pentru modelarea și texturarea obi-ectelor, precum și crearea de efecte de iluminare și atmosferă pentru a face mediul să se simtă realist și captivant.

Semestrul II - PERSONAJE 3D / 3D Characters

Personajele 3D sunt actorii principali ai unui film de animație sau al unui joc video. Modul în care sunt prezentate personajele, mișcarea lor și interacțiunile foarte dinamice fac parte din designul personajelor jocului 3D.

Procesul de modelare are loc în programul 3D, unde puteți fie să construiți un model de la zero, fie să transformați un obiect scanat din lumea reală în 3D. Totul începe cu un concept, o ilustratie care servește ca model de pornire. Pentru ca personajul să aibă un as-pect convingător, artistul construiește cu atenție silueta, volumele în detaliu și materialele care vor da credibilitate produsului final. Tehnica inițială de pornire este Modelare poligonală.

Un model poligonal este format din forme plate care apar ca triunghiuri sau pătrate, pe care un artist le modifică pentru a forma o structură 3D. Studiourile care dezvoltă jocuri și animații folosesc în mare parte modelarea poligonală pentru a proiecta personaje, obiecte și alte elemente de decor.

Tehnica de rafinare a modelului este Sculptura digitală.

Este o altă metodă folosită de artiști pentru a crea obiecte realiste. Este, de asemenea, utilizată pentru dezvoltarea de modele prototip pentru print și design 3D. Metoda implică utilizarea instrumentelor de sculptură pentru a modifica geometria unui obiect. Modelul poligonal ajută la modelarea unui

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

obiect, iar sculptura digitală ajută la detalierea unui personaj 3D.

3. DEPARTAMENTUL TEORIE ȘI CERCETARE

► TEHNOLOGII DE SPECIALITATE (METAL, PLASTIC) - Curs adresat F.A.D.D., mai puțin Programului de studii Design

Caracteristici generale:

Metale (an II, sem. I).

1. Obiectul și importanța tehnologiei metalelor.
2. Proprietățile materialelor metalice (proprietăți fizico-mecanice, tehnologice, interdependente, chimice)
3. Elaborarea materialelor metalice
4. Extragerea metalelor din minereuri
5. Prelucrarea dimensională a materialelor metalice
6. Tratamente termice și termochimice.
6. Aplicații practice de prelucrare (Turnare, deformare) Seminar:
7. Aplicații practice de tratare termică (călire, cementarea, niturarea)
8. Prelucrarea metalelor prin așchiere
9. Automatizarea procedeelor de prelucrare
10. Protecția anticorozivă a metalelor
11. Proiectarea procesului tehnologic Seminar:
12. Aplicații la prelucrarea prin așchiere (strunjire, alezare, frezare)
13. Rabotare - materiale de finisare a produselor din metal
14. Aplicații la capitolele de protecția metalelor
15. Oțeluri (structura, fabricare)
16. Îmbinări sudate
17. Flambaj
18. Grinzi (domenii de aplicare)
19. Probleme de protecția muncii în industrie

Materiale plastice (an II, sem. II)

1. Componentă generală
2. Modul de obținere
3. Mase plastice îmbunătățite
4. Materiale compozite polimerice
5. Materiale de armare
6. Polietilena
7. Polipropilena
8. Polistirenul
9. Masele plastice fenolformaldehide
10. Materiale plastice termoreactive
11. Materiale termoplastice
12. Mase plastice pe baza de macromolecule naturale

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

13. Plastomeri și aplicațiile lor în industrie
14. Procedee tehnologice specifice de prelucrarea maselor plastice
15. Aplicațiile materialelor plastice în industrie
16. Noțiuni de structură a mașinilor și aparatelor
17. Organe de circulație a fluidelor din material plastic
18. Carcase și caroserii din material plastic

Încă de la apariția sa pe Pământ, omul s-a aflat în contact nemijlocit cu o multitudine de materiale naturale pe care a început să le folosească în scopul creării cadrului necesar pentru asigurarea existenței sale. Materialele pot fi definite drept materiile solide folosite de om pentru fabricarea obiectelor care constituie suportul material al ambientului vieții zilnice. Dobândirea cunoștințelor privind principiile tehnologiei materialelor (lemn, plastic, metal, sticlă), caracteristicile de baza ale procesului tehnologic; Cunoașterea principalelor materiale folosite în tehnică, a proprietăților mecanice și tehnologice ale acestora, proprietăți absolut necesare pentru proiectarea și procesarea pieselor utilizate în domeniul design; Însușirea procedeelelor tehnologice de turnare, de deformare plastică, de sudare, a procedeelelor tehnologice conexe sudării, a procedeelelor de așchiere, utilizate pentru obținerea celor mai diverse piese, de diferite precizii dimensionale, de formă și de poziție, corespunzătoare rolului funcțional propus.

► INTRODUCERE ÎN LUMEA APLICAȚIILOR MULTIMEDIA – Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Scopul cursului:

- Prezentare istorică a evoluției aplicațiilor multimedia - pe etape, începând de la inventarea fotografiei (1829), producerea primei imagini color (1861), apariția primei camere digitale (1990), apariția primelor camere video portabile etc. – până în zilele noastre.
- Familiarizarea cu diferite tipuri de expresie artistică bazate pe imagine statică sau dinamică (film de animație, sunet și video, combinații).
- Descrierea și înțelegerea modul de concepere a instanțelor multimedia.
- Prezentarea unor proiecte multimedia deosebite, remarcate pe plan internațional, discuții constructive în jurul lor. Exemple din arta contemporană din România și internațională.

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Teme abordate:

1. Calitățile artistului multimedia: specificități / legătura cu artele clasice / privire retrospectivă
2. Istoricul inventării fotografiei, dezvoltări ulterioare
3. Efecte vizuale. Evoluția imaginii filmate, de la primele pelicule alb-negru - fără sonor, prezentare unor nume importante din istoria filmului
4. Filmul de animație, trucaje și dezvoltarea efectelor vizuale
5. Acționismul devenit spectacol (Mișcarea DADA, Suprerealismul)
6. Primele aparate video VCR (1969). Aparate video portabile (1980)
7. Apariția artei video – nume de referință
8. Joseph Beuys - acționist și autor de performance art
9. Începuturile Instalațiilor multimedia (Mișcarea Fluxus)
10. Performance art și instalații multimedia
11. Multimedia astăzi: artă / publicitate / spectacol
12. Tipuri de mesaje: statice / dinamice / interactive – Exemple în Bienalele Internaționale de artă
13. Instalații cu ambient sonor
15. Jocurile electronice, istoric și exemple
16. Exemple de combinații sunet / video / mișcare (animație) / performance art (România, Țările Balcanice, Italia, Franța, Țările Nordice, SUA, Asia, Coreea, etc.)
17. Întâlniri cu artiști multimedia, care prezintă propriile proiecte de artă
18. Vizite la expoziții multimedia, colocvii în sălile de expunere

Realizări practice:

- realizarea unei casete luminoase
- realizarea unei proiecții video ce interacționează cu spațiul: „Instalație Site-specific”

Temă de verificare la absolvirea / finalizarea studiilor de licență:

- Conceperea și realizarea unei instalații interactive de complexitate mică (sub formă de proiect) ce cuprinde: casete luminoase / proiecții video / ambient sonor

► COMPOZIȚIE GEOMETRICĂ PLASTICĂ ȘI ANAMORFOZE - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Compoziția plastică geometrică se bazează pe expunerea teoretică și ilustrarea practică a

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

principalelor teorii specifice și dezvoltă aplicațiile în creații personale. Alături de parcurgerea istorică a diferitelor concepte de organizare a imaginii prin trame geometrice, se accentuează importanța studiului unor mijloace compoziționale tradiționale cu aplicație contemporană. Cursul are două mari componente - primul analizează principiile compoziției plastice geometrice clasice (centrul compozițional, rețelele liniilor de forță, raportul plin-gol, sensul gravitațional, resursele simetriilor și asimetriilor, compozițiile tectonice și atectonice, spațiul polidimensional, rolul luminii și iluminării în cadrul geometriei compoziționale etc). O a doua secțiune spectaculoasă este studierea Rețelelor reglatoare din familia Secțiunii de Aur - structura clasică, resursele numărului de aur, dreptunghiul de aur, spirala armonică, pentagonul și pentagrama, procedeul Serusier, dreptunghiurile dinamice etc.

În cadrul orelor de curs se pune accent atât pe studierea plastică a compoziției geometrice, dar mai ales pe înțelegerea exemplilor din istoria artei, din vechime până în prezent, de la aplicații din pictura și sculptura veche până la animație, film de artă, instalații etc. Accentul este așezat pe ceea ce poate realiza practic studentul, în creația personală, cu un pachet important de cunoștințe spectaculoase, aproape ezoterice, ale acestei materii.

Anamorfozele reprezintă unul din cele mai rafinate capitole ale artelor vizuale, cu o adâncă istorie, dar și cu o prezență importantă în arta contemporană. Concepute și utilizate atât pentru încifrarea imaginilor, ori pentru forme utilitare de corecție a spațiului proiectat, anamorfozele folosesc metode de construcție geometrice avansate, ce pot calcula deformările perspective. În procedeul anamorfotic “punctul cheie este cel ce dezvăluie imaginea finală și decodifică rețeaua construită în prealabil de artist.

Anamorfozele denumite în prima carte de studiu a abatelui Niceron “Perspectiva Curioasă”, conțin ingredientele unei “vrăjitorii vizuale. Le regăsim de la arta zilelor noastre a grafferilor cu celebrele “gropi desenate virtual pe care le ocolești, la marile reclame pe care le parcurgem cu pasul descoperind în timp imaginea reală; le studiem în celebrul tablou al lui Holbein “Ambasadorii înțelegând legenda scutului- craniu, dar și în celebrele gravuri ilustrații ironice cu mesaje ascunse ale lui Erhard Schon în care camuflează cu ajutorul punctelor cheie mesaje erotice și politice în imagini comune.

Fie că sunt anamorfoze liniare sau de tip oglizi, acestea sunt o resursă infinită de creativitate

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

pentru arta contemporană și cu atât mai râvnite cu cât bagajul lor geometric-perspectiv este de tip proiectiv.

► **MARKETING - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin Programelor de studii Arte textile – design textil și Modă – design vestimentar**

Caracteristici generale:

Materia cursului de marketing din anul doi se concentrează pe noțiunile generale ale conceptului de marketing, analizează entitățile care fac obiectul marketingului, rolul specialiștilor în marketing, al concurenței și al clienților/ beneficiarilor; se dezvoltă strategii de marketing referitoare la produse/ servicii, respectiv concepte privind calitatea. În paralel, studenții lucrează în echipe, astfel încât să materializeze noțiunile teoretice într-o aplicație pe o temă aleasă de fiecare echipă de lucru, în care fiecare student își aduce contribuția. Aceste aplicații sunt analizate și evaluate pe tot parcursul anului universitar.

FACULTATEA DE ARTE DECORATIVE ȘI DESIGN

1. DEPARTAMENTUL ARTĂ MURALĂ

► **ARTA ICOANEI - Curs adresat Programelor de studii UNARTE**

Caracteristici generale:

La acest curs, elementul central ce va fi cercetat este iconostasul. La începutul acestui an se pregătește o documentație fotografică pe teren, la bisericile și muzeele de artă din oraș. Din acest element sacru, regăsit la delimitarea altarului de naos, vom reproduce registrul cu prăznicare. Se vor prepara lemnele, se va inciza desenul, urmând ca apoi să se poleiască în tehnica cu bolus. Această tehnologie presupune izolarea zonei picturale și aplicarea unui pământ armenesc. În urma finisării acestei suprafețe se aplică un aur dublu sau triplu de 22 – 23 kt, urmând a fi sclivisit cu o piatră de agat. Odată finalizată această etapă se băiuiesc lemnele pe canturi și spate apoi se realizează pictura. Se vor respecta etapele unei compoziții bizantine, foarte complexe din punct de vedere structural geometric, începând cu planul din spate și finalizând cu personajele ce istorisesc planul mântuirii. Perspectiva este inversă, proporțiile personajelor sunt alungite, iar simbolurile nu lipsesc să

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

apară în nici una din cele doisprezece mari praznice – ori prin formă, ori prin culoare.

2. DEPARTAMENTUL ARTE TEXTILE

► CREAȚIE ȘI INOVAȚIE ÎN ARTA TEXTILĂ - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Cursul urmărește raportarea practică a studenților la tehnicile și tehnologiile tradiționale învățate dintr-o perspectivă personală - interpretări, adaptări și inovări la nivelul materialelor și a legăturilor dintre fire.

Pe parcursul semestrului I, proiectarea și exersarea în diferite tehnici și tehnologii textile se desfășoară sub îndrumarea cadrului didactic în „Laboratorul Tapiserie- Contexturi” din cadrul Programului de studii Arte textile- Design textil.

În al doilea semestru, cursul se desfășoară sub îndrumarea cadrului didactic și se insistă pe studiul și exercițiul asupra tehnicilor de imprimare textilă din “Laboratorul Maria Pană Buescu”.

Se urmărește însușirea teoretică și practică a noțiunilor de bază referitoare la tehnicile speciale de imprimare și evidențierea posibilităților de utilizare a acestora în obiectul textil contemporan, precum și dezvoltarea capacității de a crea obiect unicat.

3. DEPARTAMENTUL MODĂ - DESIGN VESTIMENTAR

► COSTUM DE PERFORMANCE ÎN ARTA CONTEMPORANĂ - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Cursul este o analiză a costumului de performance ca obiect de artă în mișcare. Vor fi explorate legăturile veșmântului dintr-un performance cu celelalte arte: pictura, sculptura, moda, fotografia, arte performative - film, teatru, dans etc., urmărind parcursul său de la clasic la conceptual, până la cel postmodernist. Accentul va fi pus pe direcțiile actuale foarte variate și pe costumul experimental. Se vor prezenta numeroși artiști care au contribuit la dezvoltarea acestui domeniu relativ nou în istoria artei.

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

4. DEPARTAMENTUL CERAMICĂ-STICLĂ-METAL

► TEHNOLOGIE DE SPECIALITATE ÎN CERAMICĂ (TEHNICA OLĂRITULUI) - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin CSM – Ceramică

Caracteristici generale:

Cursul face parte din cursul de tehnologie anul II, având ca obiectiv însușirea de către studenți a tehnicilor de lucru ce constau în prelucrarea argilei la roata, ridicare la mână pentru realizarea de obiecte utilitare. Vor fi abordate și tehnici de decor specifice (cu oxizi metalici sau pigmenți) pentru a se obține un efect decorativ.

► FORME ȘI STRUCTURI AMBIENTALE (FIER FORJAT – NOȚIUNI DE BAZĂ ÎN PRELUCRAREA FIERULUI PRIN FORJARE) - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin CSM – Metal

Caracteristici generale:

Cursul face parte din cursul obligatoriu „Forme și structuri ambientale” - anul II, având ca obiectiv însușirea de către studenți a tehnicilor de lucru privind prelucrarea fierului la cald (prin forjare) și obținerea de elemente decorativ-ambientale. Cursul se desfășoară pe parcursul celor două semestre.

► ARTA VITRALIULUI ÎNTRE TRADIȚIE ȘI INOVAȚIE – Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Cursul își propune ca obiectiv însușirea de către studenți a cunoștințelor teoretice și practice legate de arta vitraliului, constând în evoluția istorică, probleme tehnologice (materiale și tehnică de lucru), experimente plastice aplicative prin abordări tradiționale și neconvenționale.

5. DEPARTAMENTUL DESIGN

► BASIC DESIGN - Curs adresat Programelor de studii UNARTE, mai puțin Programului de studii Design

A Str. G-ral Constantin Budișteanu,
Sector 1, 010773 București
România

T +40 213 125 19
E rectorat@unarte.org
W unarte.org

Caracteristici generale:

Cursul propune o incursiune în zona elementelor formale, atât bi, cât și tridimensionale, privite din perspectiva calităților lor constructive. Sunt analizate diferite tipuri de structuri și configurații, precum și posibilitățile de modificare fizică a acestora. O parte distinctă a cursului prezintă interacțiunile dintre respectivele forme.

6. DEPARTAMENTUL SCENOGRAFIE

► DIGITAL ART - Curs adresat FADD, mai puțin Programului de studii Scenografie și eveniment artistic

Caracteristici generale:

Sculptura Digitală de Personaje și Asamblare de scene 3D în mediul digital

Studentii vor deprinde abilități de bază în domeniul sculpturii digital de personaje folosind ZBrush. În partea a doua a modulului vor integra obiectele 3d realizate de ei în cadrul unei scene folosind Unreal Engine. La finalul fiecarui semestru studenții vor prezenta un proiect pe baza noțiunilor învățate.

► PERFORMANCE ART - Curs adresat Programelor de studii UNARTE

Caracteristici generale:

Curs practic având la bază exercițiul interpretării dramaturgice a unui spectacol interdisciplinar, al unor arii de operă sau lucrări clasice din istoria artelor plastice într-o formă scurtă de narațiune filmică (clip) – care urmărește atât corespondențele formale, cât și cele ideatice. Crearea unei atmosfere de lucru similare celei din teatru, film, televiziune sau de producție a altor tipuri de proiecte practice, care au la baza un text dramatic.