

## نموذج (١٢)

جامعة / أكاديمية: وزارة التعليم العالي

كلية / معهد: المعهد العالي للفنون التطبيقية- التجمع الخامس

قسم: الزخرفة

## توصيف مقرر دراسي الفصل الدراسي الأول - للعام الجامعي (٢٠١٧/٢٠١٨)

١- بيانات المقرر		
الفرقة الثالثة / المستوي: فصل أول	اسم المقرر: تصميم رسوم متحركة	الرمز الكودي: ٣١٠٧
عدد الوحدات الدراسية: (٢) (نظري ( -- ) + عملي (2))		التخصص: الزخرفة

<p>اكتساب الطلاب للقواعد التصميمية للقيم الجمالية والفنية لشخصيات الكرتون التي حدد معالمها الفنانين الاوائل للرسوم المتحركة والمتمثلة في القاعدة الذهبية لتصميم شخصيات الرسوم المتحركة "المبالغة والتبسيط-تصميم الشخصية (وظيفة-الايقاع الداخلي-ايقاع عمل فني- الحدث الدرامي)- دراسة تفصيلية لمفردات التعبير التشكيلية في الوجه الانساني (عين-انف-انن) وأشكال الإيادي والأرجل وبما يتفق مع المعالم الخاصة بفيلم الرسوم المتحركة. تصميم خطوات إنتاج أفلام الرسوم المتحركة، التعامل مع التقنيات الحديثة.</p>	٢- هدف المقرر :
---	-----------------

## ٣- المستهدف من تدريس المقرر: أن يكون الطالب في نهاية تدريس المقرر قادراً على أن:

<p>أ- الفهم والمعرفة:</p> <p>١أ) يعرف مراحل تصميم شخصيات الرسوم المتحركة. ٢أ) يذكر الأساليب المختلفة لتصميم شخصيات الرسوم المتحركة. ٣أ) يعدد الأساليب المختلفة لإنتاج شخصيات الرسوم المتحركة. ٤أ) يحدد التقنيات الحديثة المستخدمة في تصميم الرسوم المتحركة</p>	ب- المهارات الذهنية:
<p>١ب) يخطط لإبتكار شخصيات تناسب الرسوم المتحركة. ٢ب) يوضح التعبير عن الطبيعة النفسية والوظيفة بالشكل. ٣ب) يطبق حلول متعددة لتصميم الشخصية مرتكزاً على طبيعتها النفسية ووظيفتها داخل القصة واختيار الأفضل منها. ٤ب) يحل مراحل إنتاج أفلام الرسوم المتحركة ٥ب) يقارن بين الأفكار لاختيار أفضلها والتي يمكن تنفيذها ٦ب) يختار أفضل الأساليب في تنفيذ أفلام الرسوم المتحركة .</p>	ج- المهارات المهنية الخاصة بالمقرر:
<p>١ج) يستخدم القواعد والأسس في تصميم الشخصيات. ٢ج) يتناول حركة شخصيات الرسوم المتحركة بشكل مبتكر.</p>	

<p>ج٣) يستخدم الحاسب الآلى فى المعالجات الخاصة بتصميم الشخصيات.  ج٤) يستخدم الأساليب المختلفة فى إنتاج أفلام الرسوم المتحركة.  ج٥) يصمم أفلام الرسوم المتحركة بشكل مبتكر .  ج٦) يستخدم الحاسب الآلى فى المعالجات الخاصة بمراحل عمل الأفلام.  ج٧) يوظف الأساليب المختلفة لتنفيذ أفلام الرسوم المتحركة.</p>	
	<p>د – المهارات العامة:</p> <p>د١) يتعامل مع بعض برامج الحاسب الآلى المتخصصة.  د٢) يستخدم تكنولوجيا المعلومات والاتصال.  د٣) يعمل مناقشات لاختيار الأفضل.  د٤) يتعامل مع برامج الحاسب الآلى المختلفة.  د٥) يستخدم تكنولوجيا المعلومات والاتصال.  د٦) يقوم بعمل مناقشات في مجموعات عمل واختيار الأفضل.  د٧) يعمل في فريق كلاً له مهمته.</p>

الصفحة	الوقت	العدد	الموضوع	رقم	٤ - محتوى المقرر:
٢	-	٢	التعريف بالمقرر وعرض نتائج الاستبيانات الطلاب عن العام الجامعي السابق وخطط التحسين و التعرف على مراحل إنتاج أفلام الرسوم المتحركة	١	
٤	-	٤	دراسة وتحليل التجارب السابقة لشخصيات الرسوم المتحركة عرض أفلام ومناقشتها وتحليلها	٣-٢	
٤	-	٤	عمل دراسات من الطبيعة للشخصيات المراد تصميمها أهمية لوحة القصة وعمل العديد من التجارب خصائص فيلم الرسوم المتحركة	٥-٤	
٦	-	٦	دراسة أسس وقواعد تصميم شخصيات الرسوم المتحركة تحديد فكرة الفيلم المتحرك ومناقشتها	٧-٦-٥	
٢	-	٢	تقييم لما تم تنفيذ من أعمال دراسية إعداد لوحة القصة الخاصة بالفيلم	٨	
٦	-	٦	تصميم شخصية باتباع الأسس والقواعد التصميمية متابعة تصميم الشخصيات وسائل تنفيذ أفلام الرسوم المتحركة	١٠-٩ ١١	
٦	-	٦	دراسة الشخصية في التعبيرات والانفعالات المختلفة المناسبة لطبيعتها في القصة إعداد الخلفيات الخاصة بالمشاهد المختلفة متابعة إعداد الخلفيات الخاصة بالمشاهد المختلفة	١٣-١٢ ١٤	
٢	-	٢	تقييم مبدئي للفصل الدراسي الاول	١٥	
٦	-	٦	تحريك الشخصيات متابعة تحريك الشخصيات استخدام الحاسب الآلى في التحريك عمل تجارب مختلفة للأوضاع الحركية للشخصية	١٧-١٦ ١٨	
٦	-	٦	عمل تجارب لونية للشخصية استخدام برامج الحاسب فى التلوين أو التلوين يدويا تركيب الشخصيات على الخلفيات	٢٠-١٩ ٢١	
٢	-	٢	تقييم لما تم تنفيذ من أعمال دراسية	٢٢	
٦	-	٦	إخراج وتقديم الشخصية عن طريق ال Model Sheets استخدام برامج المونتاج استخدام برامج الصوت والموسيقى	٢٤-٢٣ ٢٥	
٤	-	٤	عمل تجربة تحريك ١ لاختبار الشخصية في التحريك عمل تجربة تحريك ٢ لاختبار الشخصية في التحريك	٢٧-٢٦	
٤	-	٤	إعداد النسخة النهائية للفيلم متابعة اعداد النسخة النهائية للفيلم	٢٩-٢٨	
٢	-	٢	التقييم النهائي ( لجنة ثلاثية)	٣٠	

	<input checked="" type="checkbox"/> محاضرات <input checked="" type="checkbox"/> مناقشات وعروض تعليمية <input checked="" type="checkbox"/> تمارين تطبيقية <input checked="" type="checkbox"/> حل مشكلات <input checked="" type="checkbox"/> مشاريع تطبيقية <input checked="" type="checkbox"/> إجراء بحوث <input type="checkbox"/> تجارب معملية <input checked="" type="checkbox"/> زيارات ميدانية <input checked="" type="checkbox"/> التعلم التعاوني <input type="checkbox"/> التعلم الإلكتروني <input type="checkbox"/> العصف الذهني	<ul style="list-style-type: none"> <li>• محاضرات</li> <li>• مناقشات وعروض تعليمية</li> <li>• تمارين تطبيقية</li> <li>• حل مشكلات</li> <li>• مشاريع تطبيقية</li> <li>• إجراء بحوث</li> <li>• تجارب معملية</li> <li>• زيارات ميدانية</li> <li>• التعلم التعاوني</li> <li>• التعلم الإلكتروني</li> <li>• العصف الذهني</li> </ul>	<p>٥ - أساليب التعليم والتعلم</p>
	<input checked="" type="checkbox"/> محاضرات ( ساعات مكتبية ) <input type="checkbox"/> مناقشات وعروض تعليمية <input type="checkbox"/> تمارين تطبيقية <input type="checkbox"/> حل مشكلات <input type="checkbox"/> مشاريع تطبيقية <input type="checkbox"/> إجراء بحوث <input type="checkbox"/> تجارب معملية <input type="checkbox"/> زيارات ميدانية <input type="checkbox"/> التعلم التعاوني <input type="checkbox"/> التعلم الإلكتروني <input type="checkbox"/> العصف الذهني <input type="checkbox"/> تمارين تطبيقية	<ul style="list-style-type: none"> <li>• محاضرات ( ساعات مكتبية )</li> <li>• مناقشات وعروض تعليمية</li> <li>• تمارين تطبيقية</li> <li>• حل مشكلات</li> <li>• مشاريع تطبيقية</li> <li>• إجراء بحوث</li> <li>• تجارب معملية</li> <li>• زيارات ميدانية</li> <li>• التعلم التعاوني</li> <li>• التعلم الإلكتروني</li> <li>• العصف الذهني</li> <li>• تمارين تطبيقية</li> </ul>	<p>٦ - أساليب التعليم والتعلم للطلاب ذوي القدرات المحدودة</p>
<p>٧ - تقويم الطلاب</p>			
	<input type="checkbox"/> إمتحان نظري <input checked="" type="checkbox"/> تقييم مشروعات تصميمية (لجنة ثلاثية) <input checked="" type="checkbox"/> تكاليف وواجبات منزلية <input checked="" type="checkbox"/> مناقشات وتقييم أداء صفي <input type="checkbox"/> اختبار شفوي <input type="checkbox"/> اختبار عملي <input type="checkbox"/> الملاحظة <input type="checkbox"/> المقابلات <input type="checkbox"/> التقويم الشخصي للطلاب <input type="checkbox"/> ملف الإنجاز		<p>أ- الأساليب المستخدمة</p>
<p>ب- التوقيت</p> <p>مناقشات وتقييم أداء صفي : كل اسبوعين</p> <p>تكاليف وواجبات منزلية : الاسبوع ٨ ، ١٥ ، ٢٢</p> <p>تقييم مشروعات تصميمية ( لجنة ثلاثية )في نهاية الفصل الدراسي الثاني : الاسبوع الثلاثون</p>			
<p>(مناقشات وتقييم أداء صفي ٢٠%) ، (تكاليف وواجبات منزلية ٢٠%)</p>	<p>التقييم النهائي ١٠٠% ويقسم على النحو التالي</p> <p>٤٠% خاصة بأستاذ المادة وتقسيمها بناءً على الآتي:</p> <p>المتابعة والحضور ٨%</p> <p>الدراسات ٨%</p> <p>الابتكار والأصالة ٨%</p> <p>الدقة والجودة ٨%</p> <p>الإظهار والإخراج ٨%</p> <p>٦٠% خاصة بلجنة الحكم وتقييم تقسيمها بناءً على الآتي:</p> <p>الدراسات ١٥%</p> <p>الابتكار والأصالة ١٥%</p> <p>الدقة والجودة ١٥%</p> <p>الإظهار والإخراج ١٥%</p>		<p>ج- توزيع الدرجات</p>

٨ - قائمة الكتب الدراسية والمراجع :	
مذكرات Character Development Lessons from karmatoonz.com	أ - مذكرات
لا يوجد	ب- كتب ملزمة
<ul style="list-style-type: none"> <li>• رسالة دكتوراه، منال عبد الرحيم، المعادل التشكيلي لرد فعل الحدث الدرامي لعناصر فيلم الرسوم المتحركة غير الأدمية، ٢٠٠٧</li> <li>• Richard Williams- The Animator's Survival Kit</li> <li>• مجموعة من أفلام الرسوم المتحركة القصيرة.</li> <li>• عروض مصورة عن كيفية إنجاز عملية التحريك وإنتاج الأفلام</li> <li>• Richard Williams- The Animator's Survival Kit</li> <li>• Preston Blair- How to make cartoon animation</li> <li>• Richard Williams- The Animator's Survival Kit</li> </ul>	ج - كتب مقترحة
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.brianlemay.com">www.brianlemay.com</a></li> <li>• <a href="http://www.karmatoonz.com">www.karmatoonz.com</a></li> <li>• <a href="http://www.theanimatorsurvivalkit.com">www.theanimatorsurvivalkit.com</a></li> <li>• <a href="http://www.awn.com">www.awn.com</a></li> <li>• AWN.com</li> <li>• Brianlemay.com</li> </ul>	د- دوريات علمية أو نشرات ... الخ

أستاذ المادة : أ.م.د/ تهايمي محمود تهايمي

القائم بأعمال رئيس مجلس القسم العلمي : أ.م.د/ سامية فوزي علي