



وصف المساق

يهدف المساق الى دراسة الاساليب المتنوعة لانتاج الحركة على الشاشة اعتمادا من نظريات الرؤية والخداع البصري ومرورا بمراحل انتاج العمل الفني ، مع الوضع في الاعتبار ان الهدف من المساق هو التعريف بكيفية تفاعل الطلاب مع عناصر الحركة والزمن كبعدين اساسيين يمكن استخدامهم لظهار الاشكال المرسومة في شكل حركات متنوعة .

اهداف المساق

التطبيق العملي لانتاج حركات ثنائية الابعاد و الابعاد المختلفة للكادر والتقنيات الفنية الحديثه وتوظيفها في اعمال الثنائيه الابعاد المتعدده ومعرفة كيفية تصميم الشخصية الكرتونيه وابعادها وايضا دراسته الديكور (خلفيات الحركة) من خلال برامج الكمبيوتر . واكساب الطالب الرؤية الفنية لشكل الكادر وحركته بعد التعرف على العناصر البصرية والتي تتكون منها الحركة . وذلك تمهيدا لدراسة مساق الرسوم المتحركة 2 ثلاثي الابعاد .

مخرجات التعلم :

تعلم كيفية تصميم شخصية رسوم وتوظيفها فنيا من خلال تحريكها واخراجها في مشهد فيلم وتطبيق عمليه المونتاج وتركيب الصوت والاخراج النهائي . يدرس الطالب التصوير مع التعرف على برنامج الكمبيوتر المستخدم في عملية التحريك والتركيب وكيف تتم داخله ، وعرض نماذج من الافلام والحركات لتوضيح شكل الحركة مع تكليف الطالب بتطبيق ما درسه من خلال عدة مشاريع عملية ليتمكن مدرس المادة من توجيه وتصويب الأخطاء المحتمل حدوثها .

هيكل المقرر :

الاسبوع	الساعة المعتمدة	نتائج التعلم	المواضيع	اجراءات التعلم	طرق التعليم
الاول	3	فهم ماهية الرسوم المتحركة	مقدمة عامه عن فن الرسوم المتحركة وتاريخها ومعرفة العناصر الفنية المكونة لفيلم الرسوم	الشرح النظري والتطبيق العملي وأعطاء التمارين	فيديوهات وأفلام وثائقية
الثاني	3	التعرف على تصميم الشخصيات	دراسة تصميم الشخصية الكرتونيه في جميع اوضاعها وتأثيرات ملامح الوجه على حركة الشخصية الكرتونيه .	الشرح النظري والتطبيق العملي وأعطاء التمارين	رسم يدوي وحاسوب
الثالث	3	استكمال المشروع	استكمال المشروع وتسليمه	تطبيق	رسم يدوي وحاسوب

			وتسليمه		
رسم يدوي وحاسوب	شرح وتطبيق	استخدام برنامج الكمبيوتر في تلوين الشخصية وتلوين خلفيات الفيلم بعد التصميم وذلك من خلال عملية الادخال (الماسح الضوئي) ثم عملية تركيب الشخصية على الخلفيه.	الالمام بتقنيات برامج الكمبيوتر جرافيك	3	الرابع
رسم يدوي وحاسوب	شرح وتطبيق	استكمال ما سبق	الالمام بتقنيات برامج الكمبيوتر جرافيك	3	الخامس
أستخدام البرامج	شرح وتطبيق	التعرف على عملية التحريك على الورق الشفاف وتصميم وتحريك شخصية كرتونيها ثم تركيبها على خلفيه مناسبه من خلال برنامج الكمبيوتر .	دمج محتويات التصميم في إطار واحد متحرك	3	السادس
جمع مادة خام وتسجيلات واستخدام الحاسوب	شرح وتطبيق	استخدام اللون وتركيب الصوت والمؤثرات الصوتيه على الحركة .	وإكساب الطالب الرؤية الفنية لشكل الكادر وحركته بعد التعرف على العناصر البصرية والتي تتكون منها الحركة	3	السابع
ماسبق	شرح وتطبيق	استكمال المشروع	ماسبق	3	الثامن
مشاهدة أفلام الحركة والتطبيق العملي باستخدام الكمبيوتر	شرح وتطبيق	التدريب على تحريك شخصيه اخرى بحركة اخرى ومعرفى العناصر الفنيه للفيلم وعمليات zoom in والتباعد zoom out . والبانورامات الطولية والعرضيه	الالمام بعناصر الرؤية	3	التاسع
مشاهدة نماذج من اعمال سابقة والتدريب عليها	ممارسة عملية	استكمال المشروع وتسليمه	ماسبق	3	العاشر

الحادي عشر	3	واكساب الطالب الرؤية الفنية لشكل الكادر وحركته بعد التعرف على العناصر البصرية	التدريب على عملية المونتاج من خلال تحريك الشخصيه فى حركة اخرى.	ممارسة عملية	مشاهدة نماذج من اعمال سابقة والتدريب عليها
الثاني عشر	3	ماسبق	التدريب على اخراج الفيلم فى صورته النهائيه .	ممارسة عملية	مشاهدة نماذج من اعمال سابقة والتدريب عليها
الثالث عشر	3	ماسبق	استكمال المشروع السابق وتسليمه .	ماسبق	ماسبق
الرابع عشر	3	ماسبق	لتدريب على اخراج الفيلم فى صورته النهائيه .	ماسبق	ماسبق
الخامس عشر	3	ماسبق	استكمال المشروع السابق وتسليمه .	ماسبق	ماسبق

طرق التعليم :

التاريخ	العلامة	الطرق
		الامتحان الاول
		الامتحان الثاني
		الامتحان الشفهي
		عرض تقديمي
حسب تقويم الجامعي	50	الامتحانى النهائي