



جامعة فيلادلفيا

كلية الآداب والفنون

قسم التصميم الجرافيكي

الفصل الأول 2018 / 2019

مخطط تدريس المادة

رقم المادة: 180443	عنوان المادة: رسوم متحركة بالحاسوب (1)
المتطلبات السابقة أو المرافقة: تقنيات التصميم بالحاسوب 1	مستوى المادة: سنة رابعة
عدد الساعات المعتمدة: 3 (1 نظري + 4 عملي)	وقت المحاضرة: (نر) 11:15-2:15

معلومات خاصة بمدرس المادة

الاسم	الرتبة الأكاديمية	رقم المكتب ومكانه	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
د. فيصل العمري	استاذ مساعد	تكنولوجيا المعلومات 322	1-12 حثم 11-10 نر	fomari@philadelphia.edu.jo

وصف المادة:

تتناول هذه المادة تعريف الطالب وتدريبه على برامج الحاسوب المختلفة والمتعلقة بالحركة ودراسة مبادئ الحركة وتقنياتها ومن ثم تطبيق تلك المبادئ على اشكال وتمارين مبسطة وامكانية الاستفادة منها في تصميم فواصل متحركة كجزء من الاعلانات ومقدمات البرامج التلفزيونية.

أهداف المادة:

1. القدرة على التخيل اللا واقعي لإبداع عالم متحرك من العناصر المختلفة.
2. التعرف على قوانين الحركة المختلفة وتطبيقها في تحريك العناصر.
3. اكتساب القدرة على التصميم بتوظيف البرمجة المعاصرة.

مكونات المادة:

- الكتب (العنوان، المؤلفون، الناشر، سنة النشر).

المادة عملية وتطبيقية تتم من خلال الشرح والتطبيق المباشر للطلبة لكي تترسخ المعلومات لديهم

ويمكن الرجوع الى الدليل المرافق مع البرنامج لتعزيز بعض المعلومات او تاكيدها .

• المواد المساندة (أشرطة فيديو، الأشرطة الصوتية الخ)

يمكن الاستعانة بعينات من واقع الطالب وتطبيقها مباشرة ويتم اختيار هذه العينات بناءً على المستوى الذي يصل اليه الطالب ويمكن الاستعانة ببعض التمارين التي تنشر من خلال شبكة الانترنت الخاصة بالبرامج او بالمحترفين الذين يتقنون تلك البرامج .

• دليل الواجبات الدراسية ودليل المختبر (حيث ينطبق)

عمل جدول يتم فيه تحديد مواضيع الواجبات وتاريخ مناقشتها مع الطالب وتسليمها .

طرق التدريس:

محاضرات، مجموعات نقاش، مجموعات تدريس، حل مسائل، مناظرات، وغيرها

نتائج التعلم:

• المعرفة العلمية والفهم

1- فهم الاصطلاحات الاساسية لقوائم واوامر برنامج Flash لتوظيفها في تصميم الرسوم المتحركة

2- القدرة النقدية والتحليلية في التعامل مع طرائق انتاج الرسوم المتحركة.

• المهارات العقلية (القدرة على التفكير والتحليل)

تمكين الطالب وحثه على عملية التفكير بمفردات تصميم الفيلم الكارطوني وتحليل عملية تركيبه ومن ثم انجاز مفردات متقدمه على ما رآه .

- يدرس المشكلات التصميمية ويضع الحلول الناجعة لها.

- القدرة على البحث والتطوير واستكشاف الجديد في مجال الاختصاص .

• مهارات التواصل (الشخصية والأكاديمية)

لا بد من استيعاب الطالب بناءً على امكانياته العقلية والثقافية والتعامل معه لكي يتمكن من استيعاب المحتوى الاكاديمي للمادة وتحقيق اهدافها

• المهارات المكتسبة من الممارسة العملية

يتم الاستفادة من الخبرات العملية سواء في مجال العمل بمهنة التصميم او في المجال الاكاديمي وتشخيرها بما يخدم مصلحة الطالب .

أدوات التقييم:

• تقارير قصيرة و/ أو عروض و/ أو مشاريع بحثية قصيرة

تمارين عملية اثناء المحاضرة .

• اختبارات قصيرة

يتم سؤال الطالب اثناء المحاضرة بالمحتوى الذي تم شرحه سابقاً للتأكد من ان الطالب يتابع ما درسه ومن جهة اخرى لتذكيره بالمعلومات وتعزيزها لديه

• واجبات دراسية

يقوم الطالب باجراء تمارين شاملة ومختلفة في المنزل وذلك لترسيخ معلوماته وتطبيقها بشكل متقدم بما لا يقل عن ساعتين مقابل كل ساعة تدريس

• الامتحان النهائي

يتم اجراء الامتحان النهائي في المحاضرة ويكون عملياً وشاملاً على محاضرتين ويكون موضوع الامتحان ذو شقين لكي تكون هناك شمولية في تغطية مفردات المادة .

توزيع العلامات	
العلامة	أدوات التقييم
20	الامتحان الأول
20	الامتحان الثاني
40	الامتحان النهائي
20	التقارير/ المشاريع البحثية/ الاختبارات القصيرة/ الواجبات الدراسية/ المشاريع
100	المجموع

التوثيق والأمانة الأكاديمية:

• أسلوب التوثيق (مع أمثلة توضيحية)

يتعلم الطالب ان اي معلومة يحصل عليها لا بد ان يوثقها وذلك بذكر اسم المؤلف وعنوان الكتاب او المقال ودار النشر وسنة النشر ورقم الصفحة ان كان المصدر مطبوعاً وان كان غير ذلك لا بد من ذكر مصدره .

• حقوق الطبع والملكية

يتعلم الطالب ان عملية الحصول على اية معلومة او اي مادة لا بد ومن اخذ موافقة صاحبها سواء كان مؤلفاً او دار نشر هذا في حالة وجود ما ينص عل ذلك لان بعض المصادر متاحة وبدون قيود .

• تجنب الانتحال

يتعلم الطالب بان اي معلومة يقدمها ليست من نتاجه لا بد وان ينسبها لصاحبها .

توزيع مواضيع المادة على أسابيع الفصل الدراسي

الأسبوع	المواضيع الأساسية والمساندة التي ستغطي	الواجبات الدراسية والتقارير وأوقات تسليمها
---------	--	--

تدوين ملاحظات فقط	مقدمة عن الرسوم المتحركة مع نبذة مختصرة عن تاريخها تعريف الرسوم المتحركة ومفهوم الحركة بها (ظاهرة احتفاظ العين بالرؤية)	(1)
تدوين ملاحظات فقط	- شرح تصميم الحركة (عناصر الجماد، الكائنات الحية) وذلك من خلال دليل نظري عملي . - شرح التصميم من خلال مفاتيح الحركة والكادرات البيئية بالاستعانة بالدليل والنماذج المرسومة .	(2)
تدوين ملاحظات فقط	- تطبيق الرسوم المتحركة بالكمبيوتر بتوظيف برنامج flash - شرح واجهة تطبيق البرنامج والتحرك عن طريق إطار بإطار وذلك مع التطبيق العملي	(3)
	- شرح اوامر البرنامج في كيفية انشاء تحريك على مسار محدد والتحرك بالكادرات البيئية (مع التطبيق العملي في تصميمات) مع عرض نماذج متحركة	(4)
اجراء تمرين في تشكيل الحركة	- تطبيقات عملية لتحريك رسومات طبقا لقوانين الطبيعة.	(5)
	- امتحان شفهي عن الدليل المقدم - امتحان عملي على الحاسب الآلي	(6) الامتحان الأول
اجراء تمرين على تحريك شعار	شرح كيفية إنشاء وتحريك الرموز والكتابات والشخصيات الكارتونية.	(7)
اجراء تمرين تصميم رسم كارتوني	- شرح كيفية عمل التزامن الصوتي مع حركة الشفاه.	(8)
اجراء تمرين تصميم رسم كارتوني مع ادخال الصوت	- تطبيقات عملية رسم وتحريك (لوجو أو شعار) أو اشارة قناة تلفزيونية مع اضافة الصوت مع الشرح والتحليل.	(9)
	- استمرار التطبيقات في تصميم وتحريك الاشكال المختلفة.	(10)
	- امتحان عملي أول - امتحان عملي ثاني	(11) الامتحان الثاني
	مراجعة على توظيف البرنامج في التحريك.	(12)

	تطبيقات عملية لتصميم حركات المشى .	(13)
عمل فيلم كارتوني متكامل	تطبيقات عملية لتركيب الشخصية مع الخلفية .	(14)
	مراجعة المادة بتنفيذ تطبيق عملي	(15) نموذج امتحان (اختياري)
	امتحان عملي يتم فيه انتاج فيلم صغير	(16) الامتحان النهائي

الوقت المتوقع لدراسة المادة

معدل ما يحتاج إليه الطالب من الدراسة والاعداد للمادة يساوي ساعتين لكل محاضرة من فئة الخمسين دقيقة وعلى مدار الفصل (16 اسبوع)

سياسة الدوام (المواظبه)

لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة. وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة دون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية، يحرم من التقدم للامتحان النهائي وتعتبر نتيجته في تلك المادة (صفرًا)، أما إذا كان الغياب بسبب المرض او لعذر قهري يقبله عميد الكلية التي تطرح المادة ، يعتبر منسحباً من تلك المادة وتطبق عليه أحكام الانسحاب.

المراجع

Computer animation: algorithms and techniques

الكتب:

Maya character creation: modeling and animation controls

المواقع الالكترونية

www.adobe.com