

طرح درس جهت ارائه در نیمسال تحصیلی دوم

دانشکده	هنر و معماری	گروه	انیمیشن و سینما
گرایش	انیمیشن	مقطع	ک ارشد
نام درس	۱ کاربرد رایانه در سینمای پویانمایی	نوع درس	پایه <input type="checkbox"/> نظری <input type="checkbox"/> تخصصی <input checked="" type="checkbox"/> عملی <input type="checkbox"/> اختیاری <input checked="" type="checkbox"/> نظری-عملی <input checked="" type="checkbox"/>
تعداد واحد	۲	نام استاد	سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی
دروس پیش‌نیاز		تلفن دفتر کار	۸۲۸۸۳۷۰۷
دروس هم‌نیاز		پست الکترونیک	najmedin@modares.ac.ir

اهداف درس:

۱. آشنا سازی و مهارت‌آموزی به دانشجویان با نرم افزارهای حرفه‌ای روز پردازش تصویر، صدا و تدوین به نحوی که بتوانند در تولید انیمیشن حرفه‌ای از این ابزارها به طور مؤثر استفاده کنند.
۲. کاربرد روشهای اصولی و مهارت به کارگیری افزارها در طراحی تصویر و صدا هماهنگ با نیازهای حرفه‌ای فیلمساز انیمیشن مهارت ورزی دانشجویان با انجام پروژه‌های کارگاهی طراحی برنامه ریزی شده همسو با نیازسنجی عرصه‌ی صنعت و تولید حرفه‌ای
۳. رؤس مطالب و برنامه ارائه در کلاس: (در صورتی که واحد عملی یا نظری-عملی بود، نوع آموزش در توضیحات بیان شود)

شماره جلسه	موضوع جلسه درس	توضیحات
جلسه اول	معرفی و آموزش نصب نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش تصویر ۲D	طرح پروژه
جلسه دوم	معرفی و آموزش نصب نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش انیمیشن ۲D	اجرای پروژه عملی
جلسه سوم	معرفی و آموزش نصب نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش صدا	بررسی پروژه عملی
جلسه چهارم	معرفی و آموزش نصب نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش تدوین	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پنجم	ایجاد قالبهای دیجیتالی تصویر و پردازش آنها در محیط نرم‌افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه ششم	ایجاد قالبهای دیجیتالی صدا و پردازش آنها در محیط نرم‌افزار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه هفتم	ایجاد قالبهای دیجیتالی انیمیشن ۲D و پردازش آنها در محیط نرم‌افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه هشتم	ایجاد قالبهای دیجیتالی تدوین و پردازش آنها در محیط نرم‌افزار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه نهم	وارد کردن و خروجی گرفتن قالبهای تصویر در محیط نرم افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه دهم	وارد کردن و خروجی گرفتن قالبهای انیمیشن در محیط نرم افزار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه یازدهم	وارد کردن و خروجی گرفتن قالبهای صدا در محیط نرم افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه دوازدهم	وارد کردن و خروجی گرفتن قالبهای تدوین در محیط نرم افزار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه سیزدهم	تصویرسازی با استفاده از ابزارهای نرم افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه چهاردهم	ایجاد صدا و تغییرات با استفاده از ابزارهای نرم افزار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پانزدهم	متحرکسازی با استفاده از ابزارهای نرم افزار	اجرای پروژه عملی
جلسه شانزدهم	اجرای تدوین با استفاده از ابزارهای نرم افزار	رفع اشکال و اصلاح

۴. روش ارزشیابی:

۸۰ درصد ارزیابی کمی و کیفی پروژه‌ها در طول جلسات و ۲۰ درصد ارزیابی کیفی پروژه پایانی

۵. منابع:

- با توجه به روزآمدشدن پر شتاب فناوری رایانه و افزارهای دیجیتالی تصویر، صدا، متحرکسازی و تدوین منابع آموزشی باید روزآمد معرفی شوند. از اینرو در قدم اول منبع اصلی درس Help و Tutorial هر نرم افزار منتخب در نظر گرفته می‌شود.
- همچنین با در نظر داشتن تنوع افزارها و گوناگونی امکانات آنها و نیز پدیداری پی در پی افزارهای تکامل یافته مدرس می‌تواند بنا به نیاز، خودآموزهای برخط، کتابهای زبان اصلی و ترجمه معتبر آنها را معرفی کند.