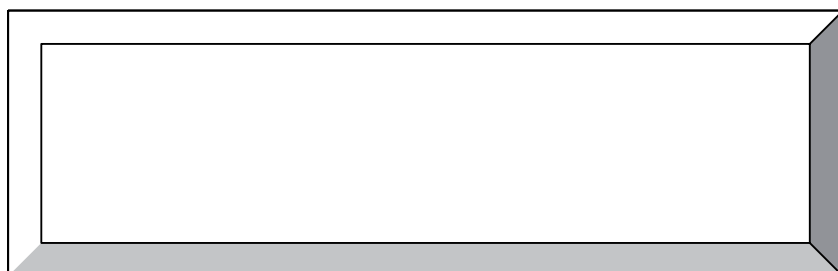




وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی
دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزشهای فنی و حرفه ای و کاردانش



فهرست :

مقدمه

اسامی تهیه کنندگان برنامه

فصل اول: محتوای برنامه درسی

اهداف رشته

توانمندی‌های دانش‌آموختگان رشته

جدول دروس

اهداف کلی دروس

سرفصل دروس

راهنمای یاددهی یادگیری

کارآموزی

فصل دوم: الزامات برنامه درسی

استاندارد نیروی انسانی

استاندارد فضای آموزشی

استاندارد مواد و تجهیزات آموزشی

کتابهای تخصصی

برای تحقق آنچه که در چشم‌انداز آینده کشور تصویر شده است، برخی نهادها همانند آموزش و پرورش نقش جدی و موثرتری به خصوص در آموزش و توسعه هنر اسلامی و ایرانی دارند. در مواجهه با جنگ نرم و برای مقابله با تهاجم آن، نیاز به آموزش دادن نیروهای مؤمن و مستعد در حوزه‌های مرتبط ضروری می‌باشد. از این رو رشته پویانمایی به مجموعه رشته‌های آموزش و پرورش در شاخه فنی و حرفه‌ای برای پر کردن این خلاء اضافه گردید. بدیهی است در طی این مسیر نباید صنعت تاثیرگذار و سودآور پویا نمایی از فرهنگ و تمدن اسلامی و ایرانی خالی باشد.

این رشته نیز همانند سایر رشته‌های شاخه فنی و حرفه‌ای توسط دفتر برنامه ریزی و تالیف آموزشهای فنی و حرفه‌ای و کارودانش در سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی، تهیه و تدوین شده است. کمیسیونهای تخصصی دفتر متشکل از کارشناسان تخصصی ستادی خبره در حیطه آموزشی، اعضای هیئت علمی، متخصصان حرفه‌ای و هنرآموزان شاغل در هنرستان بوده که وظیفه تولید برنامه و تهیه و تصویب محتوای درسی را به عهده دارند.

برای همگرا کردن برنامه درسی در حوزه اجرا؛ تهیه و تدوین خلاصه مختصات پیش بینی شده در برنامه درسی و ارائه آن نیاز اساسی است. مجموعه حاضر با عنوان "**خلاصه برنامه درسی رشته پویانمایی**" می‌تواند مورد استفاده برنامه ریزان آموزشی و درسی، مجریان آموزشی، گروههای آموزشی، مولفان کتابهای درسی، هنرآموزان و هنرجویان قرار گیرد.

دفتر برنامه ریزی و تالیف آموزش های

فنی و حرفه‌ای و کاردانش

1390

تهیه کنندگان برنامه درسی :

کمیسیون تخصصی برنامه ریزی درسی و تالیف رشته پویانمایی

ردیف	نام و نام خانوادگی	سمت در کمیسیون تخصصی	مدرک و رشته تحصیلی
1	ناصر گل محمدیان	عضو هیئت علمی	دکتری هنر دیجیتال
2	علیرضا گلپایگانی	عضو هیئت علمی	فوق لیسانس پویانمایی
3	امیرحسین سحرخیز	حوزه حرفه ای	کارشناسی مهندسی نرم افزار
4	احمد نوری	کارشناس تخصصی و برنامه ریزی	کارشناس سینما
5	مژگان اصلانی	کارشناس تخصصی و برنامه ریزی	کارشناس ارشد طراحی و هنرهای تجسمی
6	نبی ا... مقیمی	کارشناس برنامه ریزی	فوق لیسانس محیط زیست

فصل اول : محتوای برنامه‌ی درسی

1. اهداف رشته

- هدف کلی رشته در دوره سه ساله هنرستان ، تربیت نیروی انسانی متعهد و کارآمدی است که بتواند علاوه بر انجام وظایف شهروندی ، با استفاده از آموخته های خویش در مشاغل مربوط به "پویانمایی" در سطح میانی تکنسین (فن ورز) به کار اشتغال ورزد.

2. توانمندی های دانش آموختگان رشته پویانمایی

- توانایی نگارش داستان و تبدیل آن به فیلمنامه
- توانایی تبدیل سناریو به استوری برد
- توانایی طراحی از انسان، حیوان و اشیاء
- توانایی طراحی شخصیت ها و فضای داستان
- توانایی متحرک سازی تصاویر انسان، حیوان و اشیاء
- توانایی استفاده نرم افزار های مرتبط با انیمیشن
- توانایی ساخت انیمیشن با تکنیکهای دو بعدی و سه بعدی
- توانایی کار با نرم افزارها، شیوه های رایانه ای برای ایجاد حرکت، صدا و تدوین

جدول مشخصات و عناوین دروس رشته "پویانمایی" گروه هنر شاخه فنی و حرفه ای (نظام سالی - واحدی) در هنرستانهای شاخه فنی و حرفه ای

سال اول										سال دوم										سال سوم						
ردیف	نام درس	واحد	ساعت	تعداد واحد			تعداد ساعت			نام درس	تعداد واحد			تعداد ساعت			تعداد واحد			تعداد ساعت						
				نیمه اول	نیمه دوم	نیمه سوم	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه سوم		نیمه اول	نیمه دوم	نیمه سوم	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه سوم	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه سوم							
1	تعلیمات دینی و قرآن 1	2+2	2+2	2+1	-	2+1	2+1	-	2+1	تعلیمات دینی و قرآن 2	2+1	-	2+1	2+1	-	2+1	2+1	-	2+1	تعلیمات دینی و قرآن 3	2+1	-	2+1	2+1	-	2+1
2	تربیت بدنی 1	1	2	-	1	1	-	2	2	تربیت بدنی 2	-	1	1	-	2	2	-	2	2	تربیت بدنی 3	-	1	1	-	2	
3	عربی 1	2	2	-	1	1	-	1	1	عربی 2/1	-	1	1	-	1	1	-	1	1	عربی 2/2	-	1	1	-	1	
4	زبان خارجه 1	3	3	-	2	2	-	2	2	زبان خارجه 2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	تاریخ معاصر ایران	-	2	2	-	2	
5	ریاضی 1	4	4	-	4	4	-	4	4	ریاضی 2	-	4	4	-	4	4	-	4	4	تاریخ هنر جهان	-	2	2	-	2	
6	زبان فارسی 1	2	2	-	2	2	-	2	2	زبان فارسی 2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	طراحی (2)	-	2	2	-	2	
7	ادبیات فارسی 1	2	2	-	2	2	-	2	2	ادبیات فارسی 2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	کارگاه انیمیشن (2)	-	2	2	-	2	
8	مطالعات اجتماعی	3	3	-	4	4	-	2	2	ادبیات داستانی	-	2	2	-	2	2	-	2	2	کامپیوتر ترانیمیشن (2)	-	4	4	-	6	
9	فیزیک 1 و آزمایشگاه	3	3	-	2	2	-	2	2	تاریخ هنر ایران	-	2	2	-	2	2	-	2	2	بازیگری و حرکت	-	1	1	-	3	
10	علوم زیستی و بهداشت	2	2	-	4	4	-	1	3	مبانی هنرهای تجسمی	-	1	3	-	4	5	-	6	6	طراحی حرکت	-	4	4	-	6	
11	شیمی 1 و آزمایشگاه	3	3	-	2	2	-	4	4	طراحی (1)	-	4	4	-	5	5	-	1	4	فیلمنامه انیمیشن	-	1	1	-	4	
12	دروس انتخابی (پرورشی)	1	1+1	-	2	2	-	1	1	کامپیوتر انیمیشن (1)	-	1	1	-	3	4	-	1	1	آمادگی دفاعی	-	2	2	-	1	
13	دروس انتخابی	1	1	-	1	1	-	2	1	کارگاه انیمیشن (1)	-	1	1	-	3	4	-	1	1	کارآموزی (تراکمی)	-	1	1	-	120	
14	جغرافیای عمومی و استان			-	3	3	-	2	3					-	2	2										
جمع کل		31	32+1	23	10	33	23	17	40	جمع کل	14	19	33	13	27	40										

1. هدف کلی دروس دوره سه ساله رشته پویانمایی (انیمیشن)

کد درس	نام درس	هدف کلی
13162110	طراحی و حرکت	طراحی و ایجاد حرکت برای شخصیت هایی از جنس طبیعت بیجان و سیکل های حرکت و شخصیت های انسان و حیوان
13162106	کامپیوتر انیمیشن (1)	توانایی کار با نرم افزارهای گرافیکی ، جهت پردازش تصاویر (عکس - نقاشی - گرافیک)
13162111	کامپیوتر انیمیشن (2)	توانایی کار با نرم افزارهای تدوین و متحرک سازی دوبعدی و نرم افزار های سه بعدی و متحرک سازی و وکتور دوبعدی
13162108	ادبیات داستانی	شناخت عناصر و ساختار داستان و نگارش یک داستان کوتاه
13162113	فیلم نامه انیمیشن	شناخت عناصر و ساختار فیلمنامه و نگارش یک فیلمنامه کوتاه
13162109	بازیگری و حرکت	آشنایی با اصول بازیگری و کاربرد آن در طراحی حرکت
13162107	کارگاه انیمیشن (1)	آشنایی با مبانی تولید انیمیشن و کاربرد ابزار در مراحل تولید
13162112	کارگاه انیمیشن (2)	کاربرد تکنیک های انیمیشن جهت تولید فیلم های انیمیشن و ساخت یک فیلم کوتاه انیمیشن با تکنیک انتخابی
13162114	کارآموزی	کسب تجربه علمی و حرفه ای در کارگاه تولید فیلم های انیمیشن

2. جدول دروس و توانایی ها

ردیف	توانایی ها	دروس اصلی و تخصصی سه ساله
1	طراحی از اشیاء بی جان ، طبیعت ، معماری ، انسان و شناخت عناصر بصری	طراحی 1 - طراحی 2 - مبانی هنرهای تجسمی
2	طراحی و متحرک سازی تصاویر انسان ، حیوان و اشیاء	طراحی حرکت - بازیگری و حرکت
3	ساخت انیمیشن با تکنیک دو بعدی و سه بعدی	کارگاه انیمیشن 1 و 2
4	کار با نرم افزار های رایانه ای برای ایجاد انواع تصویر (دو بعدی و سه بعدی) حرکت و تولید صدا و تدوین	کامپیوتر انیمیشن 1 و 2
5	نگارش داستان و تبدیل آن به فیلم نامه و انیمیشن	ادبیات داستانی - فیلم نامه انیمیشن - تاریخ هنر ایران - تاریخ هنر جهان

3. جدول بارم بندی دروس رشته ی پویانمایی

ردیف	نام درس	واحد عملی		واحد نظری		نمره	
		تعداد	ساعت	تعداد	ساعت	عملی	نظری
1	ادبیات داستانی	-	-	2	2	20	-
2	کامپیوتر انیمیشن 1	1	3	1	1	16	4
3	کارگاه انیمیشن 1	1	3	1	1	16	4
4	بازیگری و حرکت	1	3	1	1	12	8
5	طراحی حرکت	4	6	-	-	20	-
6	فیلمنامه انیمیشن	1	3	1	1	16	4
7	کامپیوتر انیمیشن 2	4	6	-	-	20	-
8	کارگاه انیمیشن 2	3	5	1	1	16	4
9	تاریخ هنر ایران	-	-	2	2	-	20
10	طراحی 1	4	6	-	-	20	-
11	تاریخ هنر جهان	-	-	2	2	-	20
12	طراحی 2	4	4	1	1	20	-
13	مبانی هنرهای تجسمی	4	4	1	1	16	4

راهبردهای یاددهی و یادگیری:

کتاب‌های درسی در رشته پویانمایی به سه نوع نظری، نظری - عملی و عملی تقسیم‌بندی می‌شوند. برای تدریس هر چه بهتر هر یک از آنها و استفاده‌ی بیشتر از انواع روش‌های یاددهی و یادگیری روش‌های زیر پیشنهاد می‌گردد:

1- دروس نظری :

الف - روش تدریس مبتنی بر یاد یارها

یاددهی: تأکید بر اینکه دانش‌آموزان بر مقدار زیادی اطلاعات تسلط یابند و کنترل آگاهانه‌ای بر فرآیند یا جریان‌های یادگیریشان داشته باشند.

یادگیری: توجه به مواد یادگیری، ایجاد ارتباطات، بسط تصاویر حسی و تمرین فراخوانی یا یادآوری.

ب - روش تدریس سخنرانی:

یاددهی: توضیح و تشریح گام‌به‌گام مطالب، ارائه‌ی مثال و نشان دادن نمونه در ارتباط با مفاهیم، الگوسازی یا توصیف تکلیف یادگیری، پرهیز از حاشیه رفتن و تمرکز بر موضوع اصلی درس، توضیح مجدد نکات دشوار درس، پرسش.

یادگیری: گوش دادن فعال، یادداشت برداری، پاسخگویی به سؤالات.

پ - روش تدریس پرسش و پاسخ:

یاددهی: استفاده از ساده‌ترین کلمات، ارائه‌ی سؤوالهای واضح و روشن، ارائه‌ی سؤالات معقول، ارائه سؤوالهای مربوط و ارائه سؤوالهایی که جواب برانگیزنده باشند.

یادگیری: تلاش برای مشارکت در گفتگوی سازنده، منظم و متمرکز بر موضوع درس، آگاهی به شیوه‌ی تفکر و احساس خود نسبت به موضوع درس، علاقه‌مندی و کنجکاوی، استفاده از روش حل مسئله برای اندیشیدن و یادگیری، عرضه‌ی دانش خود به صورت کلامی، توجه و ارزشیابی دیدگاه‌های دیگران، ژرف‌تر شدن سطح فکری.

ت - روش تدریس نمایشی:

یاددهی: نشان دادن طرز کاربرد و یا چگونگی ساختن یک شیء و پرسش از آنچه به نمایش گذاشته است.

یادگیری: مشاهده دقیق، یادداشت برداری، پاسخگویی به پرسش معلم.

ث - روش تدریس گردش علمی:

یاددهی: برنامه‌ریزی دقیق و زمان‌بندی برای گردش علمی، تعیین اهداف گردش علمی، تهیه پرسشهای مربوط به گردش علمی، فعال نمودن دانش آموزان در جمع‌آوری اطلاعات.

یادگیری: کنجکاوی و ارتباط برقرار نمودن بین محیط خارج و کلاس درس، ارتباط با محیط زندگی واقعی، مشارکت در تعیین اهداف گردش علمی با معلم، پاسخگویی به پرسشها، تهیه گزارش، مشارکت فعالانه در جمع‌آوری اطلاعات، تهیه عکس.

2- درس عملی یا کارگاهی :

الف - روش تدریس آزمایشگاهی (اکتشافی):

یاددهی: رعایت مراحل آماده سازی، زنگ کار و جمع‌بندی، استفاده از مهارت‌های فرآیندی، نمایان ساختن خصیصه‌های رخدادهای و مواد، تجزیه و تحلیل و ترکیب ارزشیابی و بازسازی رخدادهای و مواد و روابط.

یادگیری: مشاهده، پیش‌بینی، استنباط، فرمول‌بندی (صورت‌بندی) و استفاده از الگوها، آزمایش، مقایسه، اندازه‌گیری، برقراری ارتباط، طبقه‌بندی یا مرتب‌سازی، تعیین و کنترل متغیرها، تفسیر داده‌ها، یافتن روش و به کارگیری آن، اکتشافی.

ب - روش تدریس واحد کار یا واحد طرح (پروژه‌ای)

یاددهی: انتخاب واحد کار، عرضه واحد کار به فرد یا گروه دانش‌آموزی و ترغیب آنان، هدایت، ارزشیابی.

یادگیری: گسترش دامنه‌ی تجارب ذهنی و علمی، ملموس کردن و به عمل آوردن فکرها مثل یافتن راه حل مسئله و ساختن وسیله‌ای و ...، تجربه کردن و لذت بردن از مواد آموزشی، کسب دانش، مهارت و نگرش.

3- دروس نظری - عملی

- روش تدریس این کتاب‌ها براساس تجربیات هنرآموزان و توانائی‌های دانش‌آموزان هر منطقه تلفیقی از روش‌های یاد شده برای کتاب‌های نظری و کتاب‌های عملی، انتخاب می‌شود.

برای مطالعه‌ی بیشتر روش‌های تدریس نامبرده شده به دو کتاب «راهنمای روش‌های نوین تدریس» نوشته دکتر محرم آقازاده و «مهارت‌های آموزشی و پرورشی (روشها و فنون تدریس)» نوشته‌ی دکتر حسن شعبانی مراجعه شود.

سرفصل دروس:

1- درس کارگاه انیمیشن (1)

در این درس هنرجویان با تاریخچه انیمیشن و متحرک سازی آشنا می شوند. هم چنین مفاهیم توماتروپ، فلیپ بوک، طراحی شخصیت، رفتارشناسی شخصیت، خلق شخصیت، ساده سازی، دفرماسیون، اغراق و وضعیت های مختلف، شخصیت (مدل شیت) نور، سایه، بافت، رنگ و مفاهیم معنایی در فضا سازی را آموزش می یابند. دکوپاژ- فریم و عناصر انواع نما - برش - حرکات دوربین، زمان بندی و میزانشن، خط فضا، تداوم داستانی، ریتم، انواع صدا و استوری برد اولیه و نهایی، لی اوت و اجرای لی اوت می آموزد.

2- کامپیوتر انیمیشن (1)

هنرجویان در این درس با اصطلاحات بیت مپ، پیکسل، صفحه نمایش، رزولوشن، خصوصیات نرم افزاری پیکسلی و وکتوری و کاربرد آنها در تصویر سازی آشنا میشوند. استاندارد رنگ آمیزی و همچنین به اجمال برنامه فتوشاپ و کورل و نقاش (پینتر) و نرم افزار اتودسک استوری برد را خواهند آموخت.

3- کارگاه انیمیشن (2)

کامپوزیت، خروجی، تدوین، دوبلاژ، موسیقی و صدا و تکنیک های انیمیشن مفتولی، آبجکت، پیکسلیشن، خمیری، ترکیبی، و تکنیک های معاصر و مفاهیم 2 بعدی و 3 بعدی و شیوه تبدیل شخصیت از دوبعدی به سه بعدی، را فرا گرفته و اجرا خواهند کرد.

4- کامپیوتر انیمیشن 2

نرم افزار 3بعدی (3DMAX) روشهای نگهداری اطلاعات و نام گذاری آنها، اسکن تصاویر، اکشن نویسی ساده، اصول تدوین ادیت ترانزیشن و تیتراژ صدا و ضبط صدا، افکت ها میکس و سینک باند بین المللی، حرکات دوربین، در پریمر آشنا، و خروجی گرفتن و یک پروژه را با درک مفاهیم یاد شده اجرا خواهند نمود.

5- بازیگری و حرکت

بازیگری واقع گرایانه، و اغراق آمیز، تفاوت بازی در سینما. نمایش، طراحی کیفی شخصیت، تاثیر محیط و رویدادها تحلیل بیان و احساس و ریتم، تداوم شخصیت بر اساس تم اصلی، آنالیز و شخصیت و بررسی آن، ابزارهای بازیگری (حرکت و فیزیک بازیگر، بیان، حس، ریتم، صحنه، لوازم صحنه، و در نهایت طراحی و ارائه پروژه بازیگری یک شخصیت در موقعیتی را انجام دهد.

6- طراحی حرکت

انواع حرکت کند و تند و یکنواخت و طراحی حرکت بر اساس زمان (محیط و جنسیت و شکل و کنش و واکنش) و طراحی شخصیت در حرکات ویژه (مانند توپ پلاستیکی، فلزی، باکنکی، ارتعاشی) حرکت برگ، صفحه در فضا، پرچم، حرکت عوامل طبیعی (باران...) حرکت انسان (آناتومی، مدل شیت، حرکات در جا، حرکات بخشی از بدن) دویدن، پریدن، حرکات حیوانات و آناتومی، راه رفتن حیوان، حرکات پرندگان (انواع جثه)، حرکات حشرات. خزندگان را مطالعه و طراحی می کنند.

7- فیلمنامه انیمیشن

تعریف فیلمنامه، انواع آن، تکنیکهای انیمیشن در فیلمنامه نویسی عناصر اصلی و شخصیت و گفتگو نریشن، و تم فیلمنامه، صحنه، سکانس، گره افکنی، تقابل و کشمکش، گره گشایی، نقطه اوج، پایان داستان، اصول دراماتیک، اغراق ایجاد تخیل و منطق خاص، زبان نمادین، انواع فیلمنامه، داستانی آموزشی تبلیغاتی را خواهند آموخت و در نهایت نگارش یک داستان کوتاه و تبدیل آن به یک فیلمنامه را انجام خواهند داد.

8- ادبیات داستانی

انواع داستان - داستانهای مشهور ایرانی و جهان خلق داستان و داستان نویسی، درون مایه و تم، انواع شخصیت داستانی، پیام داستان، زاویه دید، و خیالپردازی در داستان، شکل حادثه در داستان، گفتگو و ایجاز در داستان، ساختار داستان، عناصر موجود در داستان، آشنا شده و چند داستان سنتی ایرانی را بازنویسی و خلاصه نویسی می کنند.

کارآموزی

کارآموزی از جمله درس‌هایی است که در انتهای‌ترین نقطه‌ی همگرایی برنامه درسی قرار گرفته است و یک درس جمع‌کننده می‌باشد. این درس تبلور حوزه‌ی دانش، مهارت و نگرش سایر دروس است. بنابراین دارای محتوای شناور بوده و با تکیه بر فرصت‌های محیطی شکل می‌گیرد. فراوانی فضاهای کارآموزی و مهارت‌های دانشی، نگرشی و عملی متفاوت در آن باعث شده که این درس محتوایی شناور داشته باشد.

علاوه بر درهم تنیدگی دانش‌ها و مهارت‌ها برخی از مهارت‌های دنیای کسب و کار نیز در کارآموزی پیش‌بینی شده است. بنابراین شیوه‌های اجرایی کارآموزی به ترتیب اولویت در محیط خارج از مدرسه و کارگاه‌ها و در مراکز واقعی و تخصصی کار است، (با در نظر گرفتن فرصت‌های کاری متفاوت برای هر دو جنس پسر و دختر) در صورتی که به هر دلیلی امکان اجرای دوره‌ی کارآموزی در فضای بیرون نباشد، هنرجویان می‌توانند با گرفتن سفارش کار و بستن قرارداد با افراد یا کارگاه‌های خارج از هنرستان، کار را در داخل هنرستان انجام دهند.

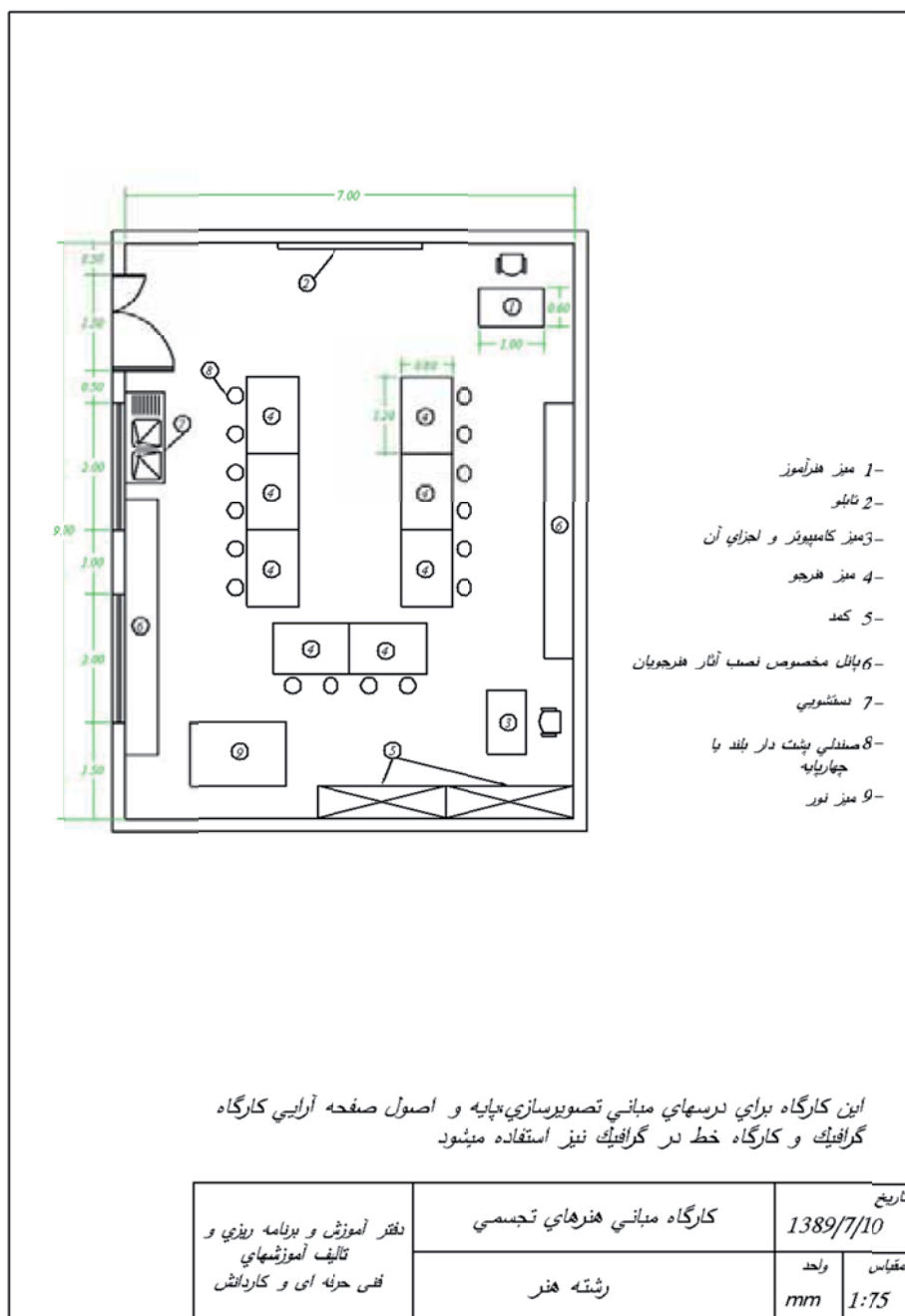
نکات مورد توجه:

- 1- معاون فنی هنرستان از ابتدای سال سوم در پی فراهم نمودن زمینه و یافتن مکان‌های مناسب برای کارآموزی هنرجویان باشد.
- 2- هنرجویان به تنهایی یا به صورت گروهی حتماً یک کار کامل را از ابتدا تا انتها انجام دهند.

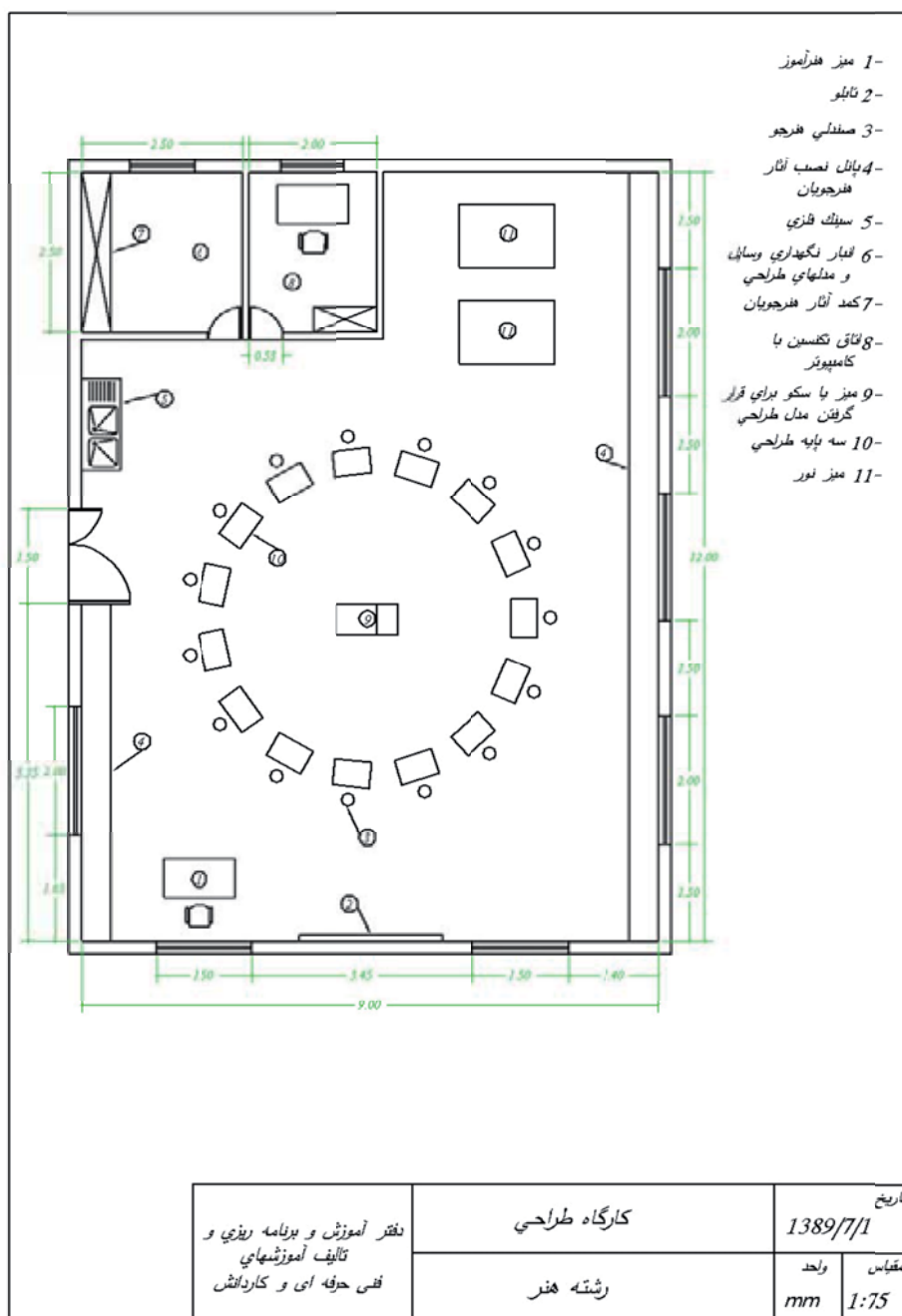
فصل دوم : الزامات برنامه‌ی درسی

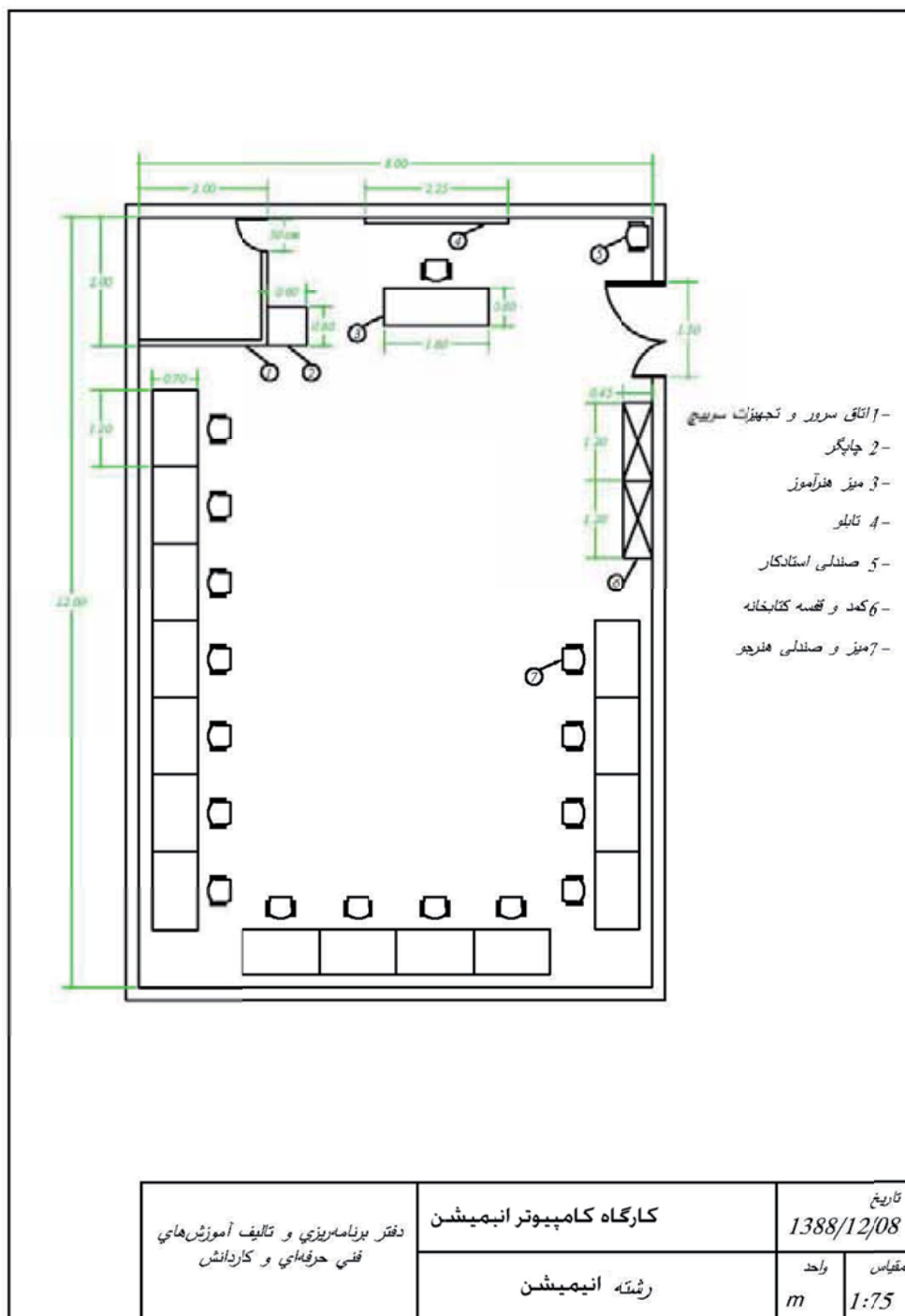
استاندارد هنرآموز (اولویت نیروهای متخصص)

ردیف	نام درس	اولویت های نیروهای متخصص
1	ادبیات داستانی	کارشناسی یا کارشناسی ارشد ادبیات نمایش، نمایش و سینما
2	کامپیوتر انیمیشن 1	کارشناسی یا کارشناسی ارشد دیزاین و طراحی، انیمیشن
3	کارگاه انیمیشن 1	کارشناسی یا کارشناسی ارشد هنر دیجیتال، دیزاین و طراحی، انیمیشن و نقاشی
4	بازیگری و حرکت	کارشناسی یا کارشناسی ارشد ادبیات نمایش، نمایش و سینما
5	طراحی حرکت	کارشناسی یا کارشناسی ارشد دیزاین و طراحی، انیمیشن و نقاشی
6	فیلمنامه انیمیشن	کارشناسی یا کارشناسی ارشد ادبیات نمایش، انیمیشن، نمایش و سینما
7	کامپیوتر انیمیشن 2	کارشناسی یا کارشناسی ارشد دیزاین و طراحی، انیمیشن
8	کارگاه انیمیشن 2	کارشناسی یا کارشناسی ارشد دیزاین و طراحی، انیمیشن
9	تاریخ هنر ایران	کارشناسی یا کارشناسی ارشد گروه هنر
10	طراحی 1	کارشناسی یا کارشناسی ارشد گروه هنر
11	تاریخ هنر جهان	کارشناسی یا کارشناسی ارشد گروه هنر
12	طراحی 2	کارشناسی یا کارشناسی ارشد گروه هنر
13	مبانی هنرهای تجسمی	کارشناسی یا کارشناسی ارشد دیزاین و طراحی، انیمیشن و نقاشی و گرافیک



استاندارد فضای آموزشی





استاندارد مواد و تجهیزات

نام درس: طراحی (1) (2) و طراحی حرکت و کارگاه انیمیشن (1) (2)	
تجهیزات	مواد مصرفی
1 اسکب	1 کاغذ طراحی A_1, A_2, A_3
2 فیبر - تخته شاسی به ابعاد 30×40 cm	2 مداد طراحی (انواع B)
3 گیره کاغذ بزرگ	3 زغال طراحی
4 انواع مجسمه انسان و حیوان (گچی سفید)	4 انواع گچ طراحی
5 انواع احجام هندسی (چوبی سفید)	5 مداد HB
6 اسکلت ساختمان	6 مداد اتود ضخیم
7 پرندگان خشک شده (تاکسی درمی کلاغ و کبوتر) یا استند طبیعی	7 مغزی اتود ضخیم
8 حیوانات خشک شده (تاکسی درمی روباه و سگ) یا استند طبیعی	8 انواع قلم مو سرگرد از شماره 1 تا 10
9 پارچه (گونی - کتان - مخمل - ابریشم - ساتن)	9 مرکب طراحی
10 ظروف سفالی بدون لعاب (کوزه و کاسه و ...)	10 پالت تخم مرغی
11 ظروف سفالی لعاب دار (کوزه و کاسه و ...)	11 قلم فلزی
12 کمد وسایل	12 مقوا اشتباخ
13 فایل نگهداری طراحی	13 مقوا فابریانو گرم پایین و گرم بالا
14 میز (چهارپایه) برای چیدن طبیعت بی جان به ابعاد 120×80 cm ²	14 کاغذهای رنگی
15 خط کش 100 cm	15 کیف آرشیو قطع A_2
16 آدمک چوبی	16 مقواهای رنگی
17 چراغ مطالعه پایه دار	
18 ویدئو پروژکشن	
19 پانل نمایش کارهای عملی	

استاندارد مواد و تجهیزات

نام درس: مبانی هنرهای تجسمی			
تجهیزات		مواد مصرفی	
1	میز کار به ابعاد 120×80 cm با روکش شاخی	1	مداد HB
2	چهارپایه گردان بدون دسته	2	پاک کن
3	میز نور بزرگ 100×120 cm ²	3	ماژیک سرگرد سیاه Snow man
4	میز نور کوچک 40×60 cm ²	4	کاغذ A ₄ , A ₃
5	ویدئو پروژکشن	5	چسب کاغذی
6	فیبر با گیره کاغذ به ابعاد 60×80 cm ²	6	انواع قلم مو سرگرد (1 تا 10)
7	پیستوله منحنی 20 و 60 سانتیو پیستوله ماری	7	انواع قلم مو سرگرد (صفر - دو صفر)
8		8	رنگ گواش Pentel
9	انواع شابلون دایره ، بیضی ، مربع ، مثلث و شش ضلعی (فابریکاستل)	9	چسب مایع
10	خط کش فلزی 30 و 60 و 100 سانتی	10	چسب کالک
11	گونیا ی متوسط 30 و 45 درجه	11	چسب شیشه ای
12	جعبه پرگار	12	پالت تخم مرغی
13	جعبه راپید از شماره 2 تا 8	13	مقوا فابریانو گرم پایین
14	کاتر قلمی متوسط با تیغ	14	مقوا فابریانو گرم بالا
15	قیچی متوسط و قیچی کاغذ	15	مقوا اشتنباخ
16	پایه چسب متوسط	16	کیف آرشیو A ₂
17	خط کش پلاستیکی 30 و 50 سانتی	17	آلبوم قطع Papco A ₃
18	قفسه نگهداری وسایل		
19	فایل نگهداری طرح ها		

استاندارد مواد و تجهیزات

نام درس : کامپیوتر انیمیشن (1) (2)		
تجهیزات		مواد مصرفی
میز نور (ثابت بزرگ یا متحرک رومیزی بعداد هنرجویان)		نرم افزار فتوشاپ آخرین ورژن
دوربین عکاسی دیجیتال با LCD بزرگ (برای هر سه نفر یک عدد)		نرم افزار فارسی نویس هما آخرین ورژن
کامپیوتر (با قابلیت رویت ژروه ها و ادیت آن برای هر دو دانش آموز 1 دستگاه)		نرم افزار آفیس آخرین ورژن
ویدئو پروژکتور		نرم افزار پریمیر آخرین ورژن
دوربین فیلمبرداری تک فریم		نرم افزار تون بومز آخرین ورژن
ویدئو پلیر		کاغذ به اندازه مصرف
انواع اسلایدها		نرم افزار , Autodesk , storyboard
اسکندر (مجهز به اسکن فیلم و اسلاید)		بانک صوت و موزیک بدون کلام
پژکتور (با نورهای کم مصرف قوی جهت stop motion)		بانک فیلترهای تصویری
دستگاه پرینتر قوی با حجم بالا		CD
دستگاه زیراکس		DVD
دستگاه پانچ کاغذ		نرم افزار ساوندفورژ آخرین ورژن
قلم دیجیتال حساس به فشار و رزولوشن کافی (ترجیحا وکام - سایر یک دوم A4 به تعداد کامپیوترها		

منابع برای مطالعه:

دانستنی های حیاط بخش انیمیشن

پدیدآورنده : ریچارد ویلیامز

ناشر : بنیاد سینمایی فارابی

زمانبندی در انیمیشن

پدیدآورنده : هارولد ویتیکر، جان هالاس، محمد شهباز (مترجم)، سلیمان شریف پور (مترجم)

ناشر : بنیاد سینمایی فارابی 1383 -

فیلم نامه نویسی / انیمیشن

پدیدآورنده : استن هیوارد، فرناز خوشبخت (مترجم)، سارا خلیلی (مترجم)، سوسن خطایی (مترجم)، فلورا بختیاری منش (مترجم)، مرضیه

علیرضایی (مترجم)، حسین ملایمی (مترجم)، فرید یاحقی (مترجم)، مریم عباسپور (مترجم)

ناشر : دانشگاه هنر،

فیلمنامه نویسی برای فیلمهای / انیمیشن

پدیدآورنده : اردشیر کشاورزی ناشر : دانشکده صدا و سیما 1381 -

هنر در حرکت، زیباشناسی / انیمیشن

پدیدآورنده : مورین فرنسیس، بابک تیرایی (مترجم)، بهرنگ رجبی (مترجم)، سارا سعیدان (مترجم)، شهرزاد اکرمی (مترجم) ناشر : بنیاد

سینمایی فارابی -

متحرک سازی / انیمیشن

پدیدآورنده : پرستون بلر، حسن ساسانی (مترجم)، مجتبی طلوعی (مترجم)

ناشر : سایه نیما 02 - اردیبهشت، 1387

شخصیت پردازی در انیمیشن

پدیدآورنده : وینست وودکاک، زهرا امیرخانی (مترجم)، هدی هادی پور (مترجم)

ناشر : فرهنگسرای میردشتی 03 - بهمن،

1388 تهیه کنندگی / نیمیشن

پدیدآورنده : زهرا دولت آبادی، کاترین ویندر، فاطمه نصیری فرد (مترجم)

ناشر : سوره مهر - 26 دی، 1388

اسرار / نیمیشن خمیری

پدیدآورنده : مارک اسپس، سلما محسنی اردهالی (مترجم) ناشر : سوره مهر 26 - دی،

کلید / نیمیشن

پدیدآورنده : احسان مظلومی

ناشر : توسعه آموزش، کلید آموزش 23 - دی، 1387

/ نیمیشن

پدیدآورنده : پرستون بلر، سعید سعیدی (مترجم)

ناشر : پیام توسعه 01 - تیر، 1387

/ نیمیشن به زبان ساده

پدیدآورنده : والتر تامس فاستر، سعید سعیدی (مترجم)

ناشر : پیام توسعه 01 - تیر، 1387

اسرار / نیمیشن خمیری پدیدآورنده : مارک اسپس، سلما محسنی اردهالی (مترجم) ناشر : سوره مهر 26 - دی، 1388

منابع

- 1- برنامه درسی پنج ساله رشته انیمیشن (مصوب)
- 2- اسناد جلسات برنامه‌ریزی رشته انیمیشن
- 3- کتاب علمی کاربردی
- 4- برنامه درسی مصوب شورای عالی
- 5- مهارت‌های آموزشی و پرورشی (روش‌ها و فنون تدریس)، دکتر حسن شعبانی، انتشارات سمت، 1383
- 6- راهنمای روشهای نوین تدریس، دکتر محرم آقازاده، انتشارات آییژ، 1388.
- 7- راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی رشته‌های فنی و حرفه‌ای، زمینه‌ی خدمات، انتشارات مدرسه، سال تحصیلی 1388-89