الخطة الدراسية لدرجة الدبلوم
في تخصص الرسوم المتحركة الرقمية

تتكون الخطة الدراسية للمرحلة الدراسية الجامعية المتوسطة للحصول على درجة الدبلوم المتوسط في تخصص (**الرسوم المتحركة الرقمية**) من (72) ساعة معتمدة موزعة على النحو التالي:

الرقم	المتطلبات	عدد الساعات المعتمدة
أولاً:	متطلبات الجامعة	12
ثانياً:	متطلبات البرنامج	15
ثالثاً:	متطلبات التخصص	45
	المجمـــــوع	72

الخطة الدراسية لدرجة الدبلوم في تخصص الرسوم المتحركة الرقمية

أولاً: متطلبات الجامعة (12) ساعة معتمدة موزعة على النحو التالي:

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الأسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
22001101	اللغة العربية	3	3	-	
22002101	اللغة الإنجليزية	3	3	-	
21901100	ثقافة إسلامية	3	3	-	
21702101	مهارات الحاسوب	3	1	4	
المجموع		12	10	4	

ثانياً: متطلبات برنامج الرسوم المتحركة (15) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الأسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
22108111	مهارات البحث العلمي و الكتابة و نظرة عامة عن الإعلام والثقافة	3	3	0	-
22108211	التسويق و العلامات التجارية والإتصالات	3	3	0	-
22105111	مقدمة في تقنية الصوت	3	2	2	-
22107111	مقدمة في الفيديو والمونتاج	3	2	2	-
22109111	مقدمة في التصميم الجرافيكي	3	2	2	-
المجموع		15	15	6	

ثالثاً: متطلبات التخصص (45) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الأسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
22106111	مبادئ الرسم للرسوم المتحركة	3	2	2	
22106121	عرض المنتجات الرقمية	3	2	2	
22106131	تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	3	2	2	22106121
22106141	بناء الخلفيات وعناصر البيئة الرقمية	3	2	2	22106121
22106171	مقدمة في تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	3	2	2	22106121
22106142	بناء الشخصيات الكرتونية	3	2	2	22106121
22106132	تقنيات متقدمة لتحريك الشخصيات	3	2	2	22106131
22106251	الأضاءة غير المباشرة و تقنيات انتاج الصور الرقمية (Rendering)	3	2	2	22106141
22106261	المؤثرات البصرية الديناميكية	3	2	2	
22106262	تقنيات تحريك القماش والشعر والفرو	3	2	2	22106261
22106272	تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	3	2	2	22106171
22106233	نظريات وتحليل تعابير وجه الانسان	3	2	2	22106132
22106234	تطبيقات متقدمة لتجهيز الشخصية للتحريك : (Rigging)	3	2	2	22106131
22106243	بناء متقدم لأشكال الشخصيات من خلال (Mudbox)	3	2	2	22106142
22106252	إضافة تفاصيل الألوان وخصائص الأسطح للشخصيات الكرتونية	3	2	2	22106243
	المجموع	**45**	**30**	**30**	

*- متزامن

الخطة الاسترشادية

السنة الأولى					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
22105111	مقدمة في تقنية الصوت	3	22106142	بناء الشخصيات الكرتونية	3
22107111	مقدمة في الفيديو والمونتاج	3	22108111	مهارات البحوث و الكتابة و نظرة على الإعلام والثقافة	3
22109111	مقدمة في التصميم	3	22106131	تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	3
21702101	مهارات الحاسوب	3	22106141	بناء الخلفيات وعناصر البيئة الرقمية	3
22106121	عرض المنتجات الرقمية	3	22106111	مبادئ الرسم للرسوم المتحركة	3
22106132	تقنيات متقدمة لتحريك الشخصيات	3	22106171	مقدمة في تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	3
المجموع		18	المجموع		18

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الأول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
22002101	اللغة الإنجليزية	3	22106272	تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	3
22106251	الأضاءة غير المباشرة و تقنيات انتاج الصور الرقمية (Rendering)	3	22106233	نظريات وتحليل تعابير وجه الانسان	3
22108211	التسويق و العلامات التجارية والإتصالات	2	22106234	تطبيقات متقدمة لتجهيز الشخصية للأنميشن: (Rigging)	3
22106261	المؤثرات البصرية الديناميكية	3	22106243	بناء متقدم لأشكال الشخصيات من خلال (Mudbox)	3
22106262	تقنيات تحريك القماش والشعر والفرو	3	22106252	إضافة تفاصيل الألوان وخصائص الأسطح للشخصيات الكرتونية	3
22001101	اللغة العربية	3	21901100	ثقافة إسلامية	3
المجموع		18	المجموع		18

وصف مختصر لمساقات تخصص الرسوم المتحركة الرقمية

الساعات المعتمدة	رقم المادة	عنوان المادة

متطلبات الكلية

3 (3,0)	22001101	لغة عربية

تتضمن هذه المادة مجموعة من المهارات اللغوية بمستوياتها المختلفة و صرفها و نحوها و في مستواها البلاغي و مستواها المعجمي و مستواها الكتابي، بالإضافة إلى تطبيقات عملية على استخدام المعاجم العربية و تطبيقات على بعض المهارات الكتابية التي لا يستغني عنها الدارسون في حياتهم العملية، و لكي يتصل الدارسون بالنصوص العربية الراقية، يجب أن تتضمن هذه المادة تذوقا لمجموعة من النصوص القرآنية و الأحاديث و بعض النصوص الشعرية و القصصية.

3 (3,0)	22002101	لغة انجليزية

The course intends to give additional practice leading to more language proficiency. The student is expected to use English as a second language in academic training and future work.

3 (3,0)	21901100	ثقافة إسلامية

تتضمن هذه المادة مفهوم الثقافة والثقافة الإسلامية وبعض المفاهيم الأساسية المرتبطة بها، وبالتالي خصائصها ومصادرها، مجالاتها، ومن ثم دورها في تكوين الشخصية الإسلامية، وتتناول مفهوم الغزو الثقافي وأساليبه وآثاره على الأمة.

3 (1,4)	21702101	مهارات حاسوب

تدريب الطالب على استخدام البرامج الحاسوبية الجاهزة لمعالجة النصوص وإدخال البيانات المالية والإحصائية لإعداد الجداول الإحصائية والرسوم البيانية لإجراء التحليلات والمحاكاة والتنبؤات مع التركيز على ما هو مستخدم في المؤسسات المصرفية والمالية.

متطلبات البرنامج

3 (3,0)	22108111	مهارات البحث العلمي و الكتابة و نظرة عامة عن الإعلام والثقافة

يهدف هذا المساق إلى تعريف الطلاب بالمبادئ والطرق المستخدمة في مجالات البحث العلمي والأكاديمي بالإضافة إلى تعريفهم بالنظريات السائدة في مجالات التواصل والثقافة, ستساعد هذه المهارات مجتمعة الطلاب على إيجاد روابط أوسع بين تخصصهم وفرص العمل في هذا المجال بالإضافة إلى رفع مستواهم التنافسي في سوق العمل عند اكتسابهم لهذه المهارات

3 (3,0)	22108211	التسويق و العلامات التجارية و الاتصالات

يهدف هذا المساق إلى تعريف الطلاب بالأدوات الأساسية الازمة للانخراط الفعال في سوق العمل بالإضافة إلى تزويدهم بالمعرفة الازمة في مبادئ التسويق وأدوات التحليل العلمية لكيفية إدارة الأعمال الناجحة, سيتعلم الطلاب ويطورون كيفية تطبيق نظريات التخاطب والتعامل الأساسية في معاملاتهم التجارية والتسويقية من خلال الفهم العميق لهذة النظريات داخل الإطار الاجتماعي والثقافي.

3 (2,2)	22105111	مقدمة في تقنية الصوت

مقدمة في مجال تقنيات الصوت، حيث يتعرف الطالب على المجالات المختلفة للتخصص و تفرعاتها، و الهيكلية و المنظومة العامة و الوظائفية للمجال، و يتعرف الطالب على الوظائف المختلفة للافراد العاملين في المجال. يتعرف الالطلاب ايضا بصورة عامة على المعدات و البرامج المستخدمة في المجال و يطلعون على الافكار الاساسية في عمليات الانتاج الصوتي.

3 (2,2)	22107111	مقدمة في الفيديو والمونتاج

في هذا المساق ، سيتعلم الطلاب العناصر الأساسية للإنتاج السينمائي مثل الإخراج والمونتاج، لإنتاج فيديو قصير. سيقوم الطالب باخراج و مونتاج الفيلم وعرض الفيديو عند الانتهاء من هذا المساق.

3 (2,2)	22109111	مقدمة في التصميم الجرافيكي

يهدف هذا المساق الى تعريف الطلاب على مفاهيم ومبادىء التصميم الاساسية، واهم التقنيات التي يتعامل معها المصمم مع ادراك العناصر البصرية والمفردات الفنية واستخدام تقنيات رقمية تساهم في ابتكار الاقكار الخّلاقة

متطلبات التخصص

3 (2,2)	22106111	مبادئ الرسم للرسوم المتحركة

الهدف من هذا المساق هو تعريف الطلاب على مبادئ الرسم ثنائي الأبعاد وتطوير المهارات والتقنيات المستخدمة في صناعة الرسوم المتحركة . المساق يوفر نظرة في طرق الرسم الثنائي الأبعاد كما أن الطلاب سيقوموا بتطبيق الأسس النظرية لتحريك الصور من خلال الاستكشافات العملية والتحليلات النقدية. هذه المادة ستزود الطالب بفهم صلب لمبادئ الرسوم المتحركة والطرق التي تشكل الأساس لنجاح نماذجها .

3 (2,2)	22106121	عرض المنتجات الرقمية

الهدف من هذا المساق هو تعريف الطلاب على مبادئ الرسم ثلاثي الأبعاد وتطوير المهارات والتقنيات المستخدمة في صناعة الرسوم والتحريك. المادة توفر نظرة ثاقبة في عمليات الرسم الثلاثي الأبعاد وتريهم معايير

وعمليات خط إنتاجه . المادة تهدف لوضع خطة عملية للتصميم بدءاً بالفكرة وانتهاءً بالرسوم االمتحركة ثلاثية الأبعاد. مما سيزيد الطالب فهما أكثر صلابة لمبادئ الرسوم االمتحركة والوسائل التي تشكل أساسا لنجاح نماذجها.

تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	**22106131**	**3 (2,2)**

سيتعلم الطالب من خلال هذا المساق التقنيات والأدوات المستخدمة في عمل عدة رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد . كما سيتعلم الطلاب كيفية تحليل حركات الشخصية وتصميم الحركة بطريقة إحترافية . في نهاية المادة سيكون الطلاب قد امتلكوا المهارات في إستخدام رسوم متحركة متعددة ، وتبني طرق عمل مهنية ، و فهم عملي لمرحلة الإنتاج .

بناء الخلفيات وعناصر البيئة الرقمية	**22106141**	**3 (2,2)**

سيتعلم الطالب من خلال هذا المساق التقنيات والأدوات المستخدمة في عمل مجسمات أو نماذج ثلاثية الأبعاد وبإضافة تفاصيل الألوان للسطوح كما سيتعلم تقنيات بناء وإضاءة المشاهد الرقمية. سيتعلم الطلاب كيفية تحليل وبناء تصاميم لمجموعات مهنية . وفي نهاية المادة سيكون الطلاب قد طوروا المهارات في تصميم وبناء الخلفيات المحيطة للمكان في المشهد وكذلك تبني طرق عمل مهنية ، والفهم العملي لتقنيات البناء المتطور للمشهد وإضاءته أيضا .

مقدمة في تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	**22106171**	**3 (2,2)**

من خلال المساق سيتعلم الطلاب التقنيات الأساسية لإستخدام المؤثرات البصرية لدعم القصة . كما سيكتسب الطلاب المهارات الاساسية لمناقشة وتحليل والتخطيط للمشهد و إظهار التقنيات اللازمة من أجل خلق وتأسيس مزاج يتناسب مع الإخراج الفني

بناء الشخصيات الكرتونية	**22106142**	**3 (2,2)**

الهدف من هذا المساق هو تطوير الفهم المنهجي والتقني اللازم لإنتاج المشاهد ثلاثية الأبعاد والمقدرة على تخطيط وخلق مشاهد ثلاثية الأبعاد معقدة لشخصيات في المشهد، مع بناء تفاصيل الالوان والاسطح. بالإضافة إلى تطرق المساق إلى المجالات الفنية الازمة لإعداد النتائج النهائية للصور الرقمية Render واعداد للكاميرا مما يسمح للطلاب بإنتاج رسوم متحركة مركبة من طبقات متعددة .

تقنيات متقدمة لتحريك الشخصيات	**22106132**	**3 (2,2)**

الهدف من هذا المساق هو تطوير تقنيات تحريك الشخصيات والذي يدمج مبادئ الأنميشن التقليدية مع معرفة تقنيات حركة الشخصيات البشرية وغيرها . المادة تهدف لتمكين الطلاب من إظهار أهليتهم التقنية وأسلوبهم الشخصي من خلال تطبيقات متقدمة لتحريك الشخصيات .

الأضاءة غير المباشرة و تقنيات انتاج الصور الرقمية (Rendering)	**22106251**	**3 (2,2)**

يقوم الطلاب بتعزيز معرفتهم في تقديم الإنتاج لمشاهد نهائية من أجل خلق تحفة فنية مذهلة بصريا من أجل البورتفوليو أو فيديو الديمو ريل . في نهاية المادة سيتمكن الطلاب من إظهار أهليتهم وأسلوبهم الشخصي من خلال تطبيقات متقدمة من تقنيات إعداد النتائج النهائية للصور الرقمية Render .

المؤثرات البصرية الديناميكية	22106261	3(2,2)

هذا المساق يكشف للطلاب مبادئ وأنواع المحاكات الديناميكية التي تستخدم في الإنتاج ثلاثي الأبعاد . الطلاب سيطورون ويحاكون وبمعرفة في العمق ظواهر طبيعية مثل التصادمات ، وسلوك الدخان و النار ، بالإضافة إلى اكتساب مهارات إعادة إنتاجها باستخدام مجموعة من الحلول البرمجية

تقنيات تحريك القماش والشعر والفرو	22106262	3(2,2)

هذا المساق يصف المبادئ الديناميكية للظواهر الطبيعية والمحاكاة بشكل عام في المؤثرات البصرية مثل الملابس والشعر والفرو .وسوف يقوم الطلاب بدراسة نقدية للمتطلبات الفنية والجمالية للمؤثرات البصرية التي تحتوي على المحاكاة للحصول على فهم الإعتبارات و الشروط لعمل إنتاج أوسع . . سيعمل الطلاب أيضا على تطوير المهارات والتقنيات لخلق محاكاة معقدة من الأقمشة والفراء والشعر.

تقنيات تركيب المؤثرات البصرية	22106272	3 (2,2)

في هذا المساق سيستعرض الطلاب التركيب الرقمي، متعلمين الطرق والأدوات المستخدمة لدمج العناصر البصرية من مصادر متعددة لخلق صور ثابتة وموحدة وتسلسلات فيديوية سيدرس الطلاب تاريخ التركيب وكذلك نظريات علم البصريات والنظر في الآثار المترتبة على المشاكل التقنية للتركيب . وفي نهاية المساق سيكون الطلاب قادرين على تصميم وادارة وبناء خطة لأنواع مختلفة من مشاريع المؤثرات البصرية.

نظريات وتحليل تعابير وجه الانسان	22106233	3 (2,2)

سوف يقوم الطلاب بدراسة مختلف جوانب التعبير الإنساني، والمظاهر المادية والصفات، وترجمة هذه العناصر في تصميم وتحريك شخصيات الرسوم المتحركة.

تطبيقات متقدمة لتجهيز الشخصية للتحريك: (Rigging)	22106234	3 (2,2)

يهدف هذا المساق الى تطوير فرع معرفة محدد ومهارات لازمة لمفاهيم أكثرتطورا ومستويات تقنية من خلال تحقيق وتقييم الشد بين التطبيق المبتكر والمبدع لتكنولوجيا الرسوم المتحركة والمسائل التشريحية والأنثروبولوجية.

بناء متقدم لأشكال الشخصيات من خلال (Mudbox)	**22106243**	**3 (2,2)**

الهدف من هذا المساق هوأن يتعلم الطلاب ويطبقوا التقنيات المتقدمة في كل من بناء الشخصيات ثلاثية الأبعاد وإضافة ملمس وألوان لسطوحها. سيعزز الطلاب معرفتهم في أدوات بناء المجسمات ثلاثية الأبعاد وتلوينها عن طريق تعلم برامج جديدة وتطبيقها لصقل وخلق الشخصيات المناسبة لكل من الأفلام والألعاب. ويهدف المساق لتمكين الطلاب من اظهار كل من كفاءاتهم التقنية ولمساتهم الفردية.

إضافة تفاصيل الألوان وخصائص الأسطح للشخصيات الكرتونية	**22106252**	**3 (2,2)**

من خلال المساق سيتعلم الطلاب الخيارات والأدوات المستخدمة في تنفيذ وإضافة ألوان وملمس لسطوح المجسمات ثلاثية الأبعاد . سيتعلم الطلاب كيف يقوموا بتحليل وتصميم صور لمجموعة واسعة من الاعمال المهنية . وكذلك، فإن الطلاب سيمتلكوا المهارات اللازمة لتصميم شخصيات وخلفيات ثلاثية الأبعاد باستخدام تطبيقات مختلفة، واعتماد المسارات الإحترافية للعمل، وإظهار الفهم العملي لمرحلة الإنتاج.