الخطة الدراسية لبرنامج الشهادة الجامعية المتوسطة
في
تخصص فنون الرسوم المتحركة

تتكون الخطة الدراسية لبرنامج الشهادة الجامعية المتوسطة في تخصص (فنون الرسوم المتحركـــة) 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
	المجمـــــــــــوع	**72**

❖ **تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008**

الخطة الدراسية لبرنامج الشهادة الجامعية المتوسطة في تخصص الرسوم المتحركة

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 البرنامج (15) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الأسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
21202112	الرسم الهندسي	2	–	4	
21202114	الرسم الحر	2	–	4	
21202122	مبادئ التصميم	2	1	2	
21202131	علم الجمال	3	3	–	
21202141	تاريخ الفن	3	3	–	
21404111	مبادئ التسويق	3	3	–	
المجموع		**15**	**10**	**10**	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الأسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
21207111	التصميم المطبعي	3	–	6	21702101
21202211	الرسوم المتحركة	3	–	6	21702101
21207221	فنون التصوير	3	2	2	–
21207231	التصميم المتحرك 1	3	-	6	–
21207232	التصميم المتحرك 2	3	-	6	21207231
21207241	نماذج ثلاثية الأبعاد 1	3	-	6	–
21207242	نماذج ثلاثية الأبعاد 2	3	-	6	21207241
21207223	تقنيات الضوء	3	2	2	21202271
21207133	الرسوم المساعدة.	3	2	2	21202114
21207211	التصميم الإعلاني	3	2	2	21202122
21207132	تاريخ الرسوم المتحركة	3	3	–	–
21202271	التصوير الفوتوغرافي	3	2	2	–
21207131	أساسيات التصميم	3	2	2	21202114
21207243	استخدام البرمجيات في التصميم	3	–	6	21207241
21207191	التدريب الميداني	3	3	-	–
المجموع		**45**	**18**	**54**	

*** التدريب الميداني يضاف 280 ساعة عملي**

❖ **تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008**

الخطة الاسترشادية

السنة الأولى					
الفصل الدراسي الأول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
21702101	مهارات الحاسوب	3	22002101	اللغة الانجليزية	3
21202112	الرسم الهندسي	2	21202131	علم الجمال	3
21202114	الرسم الحر	2	21207111	التصميم المطبعي	3
21202141	تاريخ الفن	3	21207133	الرسوم المساعدة	3
21404111	مبادئ التسويق	3	21207131	أساسيات التصميم	3
21202122	مبادئ التصميم	2	21901100	ثقافة إسلامية	3
21207132	تاريخ الرسوم المتحركة	3			
المجموع		18	المجموع		18

الفصل الدراسي الأول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
22001101	اللغة العربية	3	21207191	التدريب الميداني	3
21207231	التصميم المتحرك 1	3	21202211	الرسوم المتحركة	3
21207241	نماذج ثلاثية الأبعاد 1	3	21207221	فنون التصوير	3
21207223	تقنيات الضوء	3	21207232	التصميم المتحرك 2	3
21207211	التصميم الإعلاني	3	21207242	نماذج ثلاثية الأبعاد 2	3
21202271	التصوير الفوتوغرافي	3	21207243	استخدام البرمجيات في التصميم	3
المجموع		18	المجموع		18

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف مختصر لمواد الخطة الدراسية في تخصص
فنون الرسوم المتحركة

اسم المادة	رقم المادة	الساعات المعتمدة (نظري، عملي)
لغة عربية	22001101	3(3، 0)

تتضمن هذه المادة مجموعة من المهارات اللغوية بمستوياتها وأنظمتها المختلفة: الصوتية، والصرفية، والنحوية، والبلاغية، والمعجمية، والتعبيرية، وتشتمل نماذج من النصوص المشرقة: قرآنية ، وشعرية، وقصصية ، من بينها نماذج من الأدب الأردني؛ يتوخى من قراءتها وتذوقها وتحليلها تحليلا أدبيا؛ تنمية الذوق الجمالي لدى الطلاب الدارسين.

لغة انجليزية	22002101	3(3،0)

English 1 is a general course. It covers the syllabuses of listening, speaking, reading, writing, pronunciation and grammar, which are provided in a communicative context. The course is designed for foreign learners of the English language, who have had more than one year of English language study. The extension part would be dealt with in the class situation following the individual differences.

ثقافة إسلامية	21901100	3(3، 0)

1. تعريف الثقافة الإسلامية وبيان معانيها وموضوعاتها والنظم المتعلقة بها – وظائفها وأهدافها
2. مصادر ومقومات الثقافة الإسلامية والأركان والأسس التي تقوم عليها .
3. خصائص الثقافة الإسلامية .
4. الإسلام والعلم ، والعلاقة بين العلم والإيمان
5. التحديات التي تواجه الثقافة الإسلامية .
6. رد الشبهات التي تثار حول الإسلام .
7. الأخلاق الإسلامية والآداب الشرعية في إطار الثقافة الإسلامية
8. النظم الإسلامية .

مهارات حاسوب	21702101	3(4،1)

An introduction to computing and the broad field of information technology is given. Topics covered include the basic structure of digital computer system, microcomputer, operating systems, application software, data communication and networks, and the xp , MS-office2000, and the internet. internet. Hands-on learning emphasizes Windows

الرسم الهندسي	21202112	2 (0، 4)

المهارات الأساسية اللازمة ليتعلم الطالب الرسم الهندسي وذلك مثل التعرف على الأدوات الهندسية والخطوط والعمليات الهندسية وعمليات الإسقاط والمناظير والأشكال التراكيبة والقطاعات.

الرسم الحر	21202114	2 (0، 4)

استخدام قلم الرصاص والألوان والمواد الأخرى ورسم الأشكال وتظليلها ومراعاة النسب واستخدام عمليات الإظهار المختلفة خاصة القيم السطحية.

مبادئ التصميم	21202122	2 (1، 2)

نظريات الألوان وتوضح تأثير الألوان على حياة الإنسان والتعريف بمنظور الألوان وتأثيراتها السيكولوجية والفسيولوجية . معنى التصميم وعناصره وأسسه والعوامل المؤثرة عليه وكيفية الربط بين الشكل والأرضية واختيار الألوان المناسبة.

علم الجمال	21202131	3 (3، 0)

التعريف بعلم الجمال وارتباطه بالفن وشرح نظرياته ودراسة نظريات النقد الفني والتركيز على القيم المادية والشعورية (الوجدانية) التي يمر بها المجاهد أثناء تذوقه للعمل الفني وشرح عملية التذوق الفني.

تاريخ الفن	21202141	3 (3، 0)

تطوير الفنون عبر العصور وأهم الفنانين الذين كان لهم الأثر الأكبر في تطوير الفنون كما أقرت وحدة خاصة لدراسة الحركة الفنية في الأردن.

مبادىء التسويق	21404111	3 (3، 0)

توضيح مفهوم التسويق، تطوره، وعناصره، ووظائفه وأثره على سلوك المستهلك، البيئة التسويقية الكلية والجزئية، تقسيم السوق، عناصر المزيج التسويقي، التسويق الالكتروني.

الرسوم المتحركة	21202211	3 (6-0)

تتضمن هذه المادة الرسومات ثنائية الأبعاد وكيفية تطبيقها بمهارة على برنامج Flash مع تحريكها من خلال الأوامر المتاحة داخل البرنامج

التصميم المطبعي	21207111	3 (6،0)

المعرفة العلمية والتعليمية التي تمكن خلالها الطالب من التعامل مع الصور ومعالجتها وتحويرها .الخ بواسطة التقنيات البرمجية واليدوية بحيث تؤدي إلى بلورة مفهوم الاتصال البصري للصورة والتعامل مع برمجيات المسطحات اللونية Raster Image.

فنون التصوير	21207221	3 (2-2)

أن يتقن من خلالها الطالب التصوير من خلال كاميرا الفيديو و التعرف على أجزاء الكاميرات ومكوناتها وأنواعها.

و معالجة وتعديل هده المشاهد وتنسيقها من خلال برنامج .Final Cut

التصميم المتحرك 1	21207231	3 (6،0)

أن يجتاز الطالب مهارات العمل شاشة 3D/MAXودلك من تطبيق بعض التمارين وصناعة وبناء الأجسام الثابتة و التعرف على الأوامر وصناعة الشخصيات

التصميم المتحرك 2	21207232	3 (6،0)

أن يتعرف الطالب على المؤثرات الخاصة ببرنامج 3D/Maxو الإضاءة و الحركة بحيث تشتمل على نماذج متحركة

نماذج ثلاثية الأبعاد 1	21207241	3(6،0)

التعرف على برنامج شاشة Maya ودراسة صناعة الأجسام من الأنواع المختلفة وتطبيق تمارين مختلفة من خلال الأوامر المتاحة

نماذج ثلاثية الأبعاد 2	21207242	3 (0،6)

صناعة الأفلام وعمل نماذج متحركة لتصاميم مختلفة مع إدخال مؤثرات Maya عليها

تقنيات الضوء	21207223	3 (2،2)

مهارات صناعة وتعديل الأصوات من خلال برنامج Pro Tool و التعرف على أجهزة الصوت ومعالجة الأفلام صوتيا من خلال البرنامج

الرسوم المساعدة	21207133	3 (2، 2)

استخدام تقنيات الرسم اليدوي الحر و السريع للتعبير عن الأشياء و كتابة ورسم نص القصص مع التعلم على اخذ المشاهد واللقطات المناسبة أسلوب رسم القصص.

التصميم الإعلاني	21297211	3 (2،2)

الإعلانات الثابتة والمتحركة و التفريق بين الدعاية و الإعلان والتعرف على أهم الوسائل والأساليب الإعلانية.

تاريخ الرسوم المتحركة	21207132	3 (0.3)

نشأة الرسوم و تطورها ومشاهدة بعض الأمثلة على دلك ودراسة الحركات الفنية المختلفة ومدى أثرها على الرسوم المتحركة

التصوير الفوتوغرافي	21202271	3 (2،2)

مراحل إنتاج الصور الفوتوغرافية ، أنواع التصوير وكيفية استعمال الكاميرا و التحكم فيها و التصوير الليلي و النهاري وكيفية تجهيز الصورة وضبط الإضاءة و أنواع الأفلام المستخدمة في التصوير و كيفية انتقاءها وتحميضها و طباعتها على الورق المستخدم في الطباعة.

أساسيات التصميم	21207131	3 (2،2)

البحث في أساسيات رسم المنظور وخصائص المنظور وعناصره وأهمية الظل في التصميم والرسم وطرق تمثيله واستخدام الظلال في المنظور واستخدام الظلال في المساقط والقطاعات .

استخدام البرمجيات في التصميم	21207243	3 (0،6)

تطبيق مشاريع نهائية متقدمة من خلال الجمع بين البرامج المختلفة في التصميم لعمل مشروع نهائي

التدريب الميداني	21207191	3 (280 ساعة عملي)

يقوم الطالب باختيار إحدى الشركات المتخصصة في نفس المجال والتدرب فيها لمدة زمنية محددة يطور فيها الطالب أسلوبه في التعامل مع السوق المحلية .

التجهيزات اللازمة لفتح التخصص :

1- توفير مختبرات حديثة مجهزة بأجهزة Apple Mackintosh
2- ستوديو تصوير مجهز بكاميرات تصوير فوتوغرافي وكاميرات فيديو متنقلة مع توفير أجهزة إضاءة توفير احهزة in box لتشغيل برامج الصوت.
3- مراسم مجهزة بطاولات رسم متحركة مع شاشة عرض .
4- قاعات نظرية مجهزة بشاشات عرض .

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207133
اسم المادة الدراسية	الرسوم المساعدة
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- يهدف هذا المساق إلى تطوير مستوى أداء الطالب في مجال استخدام تقنيات الرسم اليدوي الحر والسريع للتعبير عن الأشياء وكتابة ورسم نص للقصص مع التعلم على أخذ المشاهد واللقطات المناسبة (أسلوب رسم القصة).

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. أن يتعرف الطالب على تأثيرات الخطوط النفسية والخلفيات.
2. اتقان الطالب المقدرة على رسم الخطوط والرسومات عن طريق برنامج Toon Boom.
3. أن يتعرف الطالب على التأثيرات النفسية للمشهد عن طريق حركة الكاميرا وزوايا الرؤيا منها.
4. أن يقوم الطالب بتحريك المشاهد وطرق إخراج المشاريع بإمتدادات مختلفة (.mov, .pdf...ect).

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ مقدمة في أساسيات الرسم الأولية ثم التدرج إلى عمل رسومات سريعة للأشكال والأجسام. ▪ مقدمة في أساسيات الرسم الأولية وإنشاء مشاهد منظورية وفهم المبدأ في فكرة المنظور. ▪ تأثير الظل والنور على الأجسام.	
.2	الفصل الثاني	▪ أن يتعرف الطالب على كيفية كتابة القصة بحيث تكون قادرة على إيصال الفكرة بوضوح. ▪ أن يتعرف على كيفية رسم الشخصيات والخطوط والعوامل المؤثرة في الصورة وربط الصور مع النص.	
.3	الفصل الثالث	▪ ان يتعرف الطالب على كيفية رسم الوجوه بشكل بسيط ، وطرق رسم تعابير الوجوه من مساقط مختلفة .	
.4	الفصل الرابع	▪ التعرف على واجهة برنامج Toon Boom ▪ التعرف على طرق التعامل مع الصور ثنائية الابعاد داخل البرنامج ▪ التعرف على طرق تحريك الصور ثنائية الابعاد وطرق إضافة التأثيرات عليها ▪ ان يتعرف الطالب على كيفية تصدير الاعمال لإمتدادات مختلفة (Avi,Pdf, Mov)	
.5	الفصل الخامس	▪ عمل مشروع نهائي للمادة .	

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

❖ يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال(محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

الكتب و المراجع:

1. العربي ، رمزي (2005) التصميم الجرافيكي . دار اليوسف للطباعة والنشر ، بيروت ، لبنان

2.Meggs' History of Graphic Design and Becoming a Graphic Designer (Hardcover) "It is not known precisely when or where the biological species of conscious, thinking people, Homo sapiens, emerged..." (more).

3. Graphic Design: A Concise History, Second Edition (World of Art) (Paperback) by Richard Hollis (Author)

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207111
اسم المادة الدراسية	التصميم المطبعي
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- المعرفة العلمية والتعلية التي يتمكن خلالها الطالب من التعامل مع الصور ومعالجتها وتحويرها .الخ بواسطة التقنيات البرمجية واليدوية بحيث تؤدي إلى بلورة مفهوم الاتصال البصري للصورة والتعامل مع برمجيات المسطحات اللونية Raster Image.

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. تركيب الصور مع بعضها البعض (منتجتها) للوصول إلى ما هو جديد .

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ التعرف على واجهة الاستخدام لبرنامج الفوتوشوب Adobe Photoshop CS2. ▪ التعرف على تحديد القياسات المناسبة للورق المستخدم و كذالك تحديد دقة الوضوح resolution بوحدات البكسل pixel و التحكم بها.	
.2	الفصل الثاني	▪ يستكشف الطالب و يستخدم أشرطة الأدوات وا لنوافذ الجانبية و يتمرس في استخدامها ليتمكن من التحكم في بيئة العمل والتحكم بأدوات البرنامج التي تساعد على معالجة الصور وضبطها . ▪ والتعرف على القوائم المنسدلة التالية File , edit , image, layers ,view filter, help , window والتدريب على تطبيق محتويات هذه القوائم .	
.3	الفصل الثالث	▪ أن يتقن الطالب التعامل مع الطبقات ، بالتعرف على كيفية إعداد الطبقة و دمج الطبقات مع بعضها و التعامل مع التقنيات المختلفة للطبقة. ▪ التحكم بتقنيات اللون التي تساعده على تغيير ألوان الصور ومعالجتها .	
.4	الفصل الرابع	▪ تطبيق ما تعلمه الطالب في التصوير الفوتوغرافي لإنتاج اعمال وخداع بصري وتنفيذ تصاميم مختلفة. ▪ يقوم الطالب بعمل التصاميم الجرافيكية التي تمكنه من استخدام أدوات البرنامج والتي تساعده في معالجة الصور وضبطها وتنفيذ أفكار جديدة مبتكرة وخلاقة.	
.5	الفصل الخامس	التعرف على برنامج الالستريتر وكيفية التعامل مع victor والعمل على تنفيذ مشاريع ضمن ادوات البرنامج بعد التعرف عليها .	

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

- ❖ تغطي هذه المادة البرمجيات اللازمة استخدامها لعمل دمج الصور وتركيبها وعمل معالجه للصور وذلك للوصول إلى صورة ذات طابع جديد ويتم هذا من خلال استخدام برنامج Adobe Photoshop
- ❖ والتعرف على برنامج الالستريتروانقان مشاريع متكاملة .

الكتب و المراجع:

1- أدوبي فوتو شوب CS2 / تقنيات الإستديو / بن ويلمور /ترجمة مركز التعريب والبرمجة / الدار العربية للعلوم ط1- 2006

2-Photoshop CS2 Bible (Paperback)
(Author) "Maybe you already know Deke McClelland (Author), Laurie Ulrich Fullerby
) morewhat Photoshop is and what it does..." (
, Camera Raw, selection outline, cloned content, active shape layerKey Phrases:
) more... (Magic Wand, Clone Stamp

3- Adobe Creative Team3-Adobe Photoshop CS2 Classroom in a Book (Paperback) by (Author) .

4-Adobe Photoshop CS Classroom in a Book by Adobe Creative Team.

5- Adobe Photoshop CS Down & Dirty Tricks by Scott Kelby
6- The Photoshop Book for Digital Photographers by Scott Kelby

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207243
اسم المادة الدراسية	استخدام البرمجيات في التصميم
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

يهدف هذا المساق إلى تطبيق جميع المهارات التي تعلمها الطالب خلال دراسته في عمل مشروع متكامل من الناحية الترويجية الى انتاج المشروع النهائي ليتمكن الطالب من ترويج الاعمال الفنية .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. **أن يتمكن الطالب من وضع خطة تفصيلية كاملة لاي مشروع.**
2. **ان يتمكن الطالب من كيفية تسويق الاعمال التي يقوم بها**
3. **ان يتمكن الطالب من عمل عرض متكامل للاعمال التي يقوم بها**

.

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	1. ان يقوم الطالب باختيار موضوع معين 2. ان يقوم الطالب بعمل الرسومات اليدوية الاولية لتوضيح فكرة المشروع	
.2	الفصل الثاني	1. ان يقوم الطالب بعمل تصميم واجهة البداية للمشروع النهائي 2. ان يقوم الطالب بعمل رسومات توضيحية على برامج التصميم للقطات النهائية التي قام باعتمادها 3. ان يقوم الطالب بكتابة النصوص والعاوين لجميع اللقطات 4. ان يقوم الطالب بعمل لقطة فلمية قصيرة لتوضيح فكرة الفيلم على برامج الحركة ثنائية الأبعاد	
.3	الفصل الثالث	1. ان يقوم الطالب بتطبيق المشروع على احد البرامج ثلاثية الابعاد 2. ان يقوم الطالب بتطبيق المؤثرات الخاصة على المشروع	
.4	الفصل الرابع	1. ان يقوم الطالب بإدخال الصوت النهائي على المشروع 2. ان يقوم الطالب بعملية إخراج المشروع.	

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

الكتب و المراجع:

1- أدوبي فوتو شوب CS2 / تقنيات الإستديو / بن ويلمور /ترجمة مركز التعريب والبرمجة / الدار العربية للعلوم ط1- 2006

2-Photoshop CS2 Bible (Paperback)
(Author) "Maybe you already know Deke McClelland (Author), Laurie Ulrich Fullerby) morewhat Photoshop is and what it does..." (, Camera Raw, selection outline, cloned content, active shape layerKey Phrases:) more... (Magic Wand, Clone Stamp

3- Adobe Creative Team3-Adobe Photoshop CS2 Classroom in a Book (Paperback) by (Author) .

4-Adobe Photoshop CS Classroom in a Book by Adobe Creative Team.

5- Adobe Photoshop CS Down & Dirty Tricks by Scott Kelby
6- The Photoshop Book for Digital Photographers by Scott Kelby

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207241
اسم المادة الدراسية	نماذج ثلاثية الأبعاد 1
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

❖ ان يتعرف الطالب على الرسم باستخدام برامج ثلاثية الابعاد وعمل الدعايات الاعلانية القصيرة

أهداف المادة الدراسية:

- **ان يتمكن الطالب من عمل أي مجسم على برنامج المايا بكامل تفاصيله** لتوضيح الفكرة لأي مستهلك .
- **ان يتعرف الطالب على كيفية استخدام الخامات وطرق تنفيذها بطرق متطورة .**
- **ان يتعرف الطالب على كيفية استخدام الانارة وخصائصها .**
- **ان يتعرف الطالب على امكانية تنفيذ أي لقطة دعائية بمدة زمنية قصيرة .**

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	**الفصل الأول**	-التعرف على الواجهة الرئيسية للبرنامج و القوائم الموجودة بها – التعرف على الأشكال ثلاثية الأبعاد البسيطة وطريقة إنشاءها. – التعرف على الأشكال ثنائية الأبعاد البسيطة وطريقة إنشاءها .	
.2	**الفصل الثاني**	▪ التعرف على طرق وأوامر التعديل على الأشكال ثلاثية الأبعاد . ▪ التعرف على طرق وأوامر التعديل على الأشكال ثنائية الأبعاد.	
.3	**الفصل الثالث**	-التعرف على طرق رسم مجسمات كاملة لأي منتج أو أي شخصية – التعرف على طرق خصائص الخامات وطرق تنفيذها . – التعرف على طرق خصائص الاظهار وطرق تنفيذها – التعرف على الانارة وأنواعها وطرق تنفيذها . – التعرف على الانارة المتقدمة . . Mental Ray	
.4	**الفصل الرابع**	التعرف على طرق وتقنيات الحركة البسيطة.	
.5	**الفصل الخامس**	عمل المشروع النهائي .	

❖ **تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008**

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال (محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

المراجع المعتمدة .

Introduchng maya 2008

-Adobe Photoshop CS Classroom in a Book by Adobe Creative Team.

- Adobe Photoshop CS Down & Dirty Tricks by Scott Kelby
- The Photoshop Book for Digital Photographers by Scott Kelby

البرنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21202211
اسم المادة الدراسية	الرسوم المتحركة
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- تحريك الصور بطرق يدوية ورقمية باستخدام برنامج الفلاش

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1) تهدف المادة الى تعلم التقنيات العلمية والعملية التي يتمكن من خلالها الطالب من تكوين رسوم متحركة بالطرق التقليدية و الطرق الرقمية الحديثة و استخدام الادوات التقليدية ، مثل : الماركر و الالوان المائية والطرق الحديثة باستخدام البرمجيات الحديثة .

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ تعريف الطالب مبادئ استخدام برنامج الفلاش	
.2	**الفصل الثاني**	▪ تعريف الطالب على الخطوات الاساسية اللازم اتباعها لتكوين رسوم مختلفة قابلة للتحريك برسمها من خلال الكمبيوتر.	
.3	**الفصل الثالث**	▪ تعريف الطالب على القواعد الصحيحة للتحريك وكيفية ربط الرسومات بعضها ببعض للوصول الى نوع من الواقعية في الحركة.	
.4	**الفصل الرابع**	▪ ادخال الرسومات لبرنامج الفلاش وتحريكها مع ادخال الصوت.	
-4	**الفصل الخامس**	▪ تصميم وانشاء صفحات الانترنت	
.5	**الفصل السادس**	▪ عمل مشروع نهائي للمادة عبارة عن مقطع لا يتجاوز الدقيقتين.	

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

كيفية عمل رسوم متحركة وذلك من خلال الرسومات و الصور مع محاكاة الصوت باستخدام الفلاش .

الكتب و المراجع:

1- The Animators survival Kit by Richard Williams.
2- Flash & : Training from the Source by James English.
3- Flash @work: Projects and techniques to Get the Job Done (@ Work) by bhillip Kerman.

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207132
اسم المادة الدراسية	تاريخ الرسوم المتحركة
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(3)
عدد الساعات العملية	(0)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

يقوم هذا المساق بمسح للتسلسل التاريخي في نشأة الرسوم المتحركة والتعرف على التأثيرات التي ساهمت في تكوينها ثم اهم الحركات والمدارس والاساليب في هذا الحقل واشهر الشخصيات التي لاقت انتشارا بين المتلقين والفنانون الذين ساهموا في هذا المجال

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. **أن يتعرف الطالب على الجذر التاريخي للرسوم المتحركة**
2. **أن يتعرف الطالب على أهم الاساليب وتكوينها.**
3. **أن يتعرف الطالب على أهم الرسامين والمصممين .**
4. **أن يتعرف الطالب على الشخصيات والاحداث وصياغتها عن طريق الرسوم المتحركة**
5. **أن يتعرف الطالب على كيفية عرضها تاريخيا**

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	1. تعريف بالرسوم المتحركة. 2. نشأة الرسوم المتحركة . 3. المحاولات المبكرة للرسوم المتحركة	
.2	الفصل الثاني	▪ المدارس الفنية التي اثرت في اتجاهات 1الرسوم المتحركة 1. الواقعية الجديدة وتطور وسائل الاتصال 2. البوب ارت 3. الفن الحركي 4. المستقبلية	
.3	الفصل الثالث	سيناريو الرسوم المتحركة : 1. مسرح الدمى والدراما 2. السينما وأثرها في الرسوم المتحركة 3. الاعتماد على المفارقة والكوميديا	
.4	الفصل الرابع	1. استخدامات الرسوم المتحركة 2. انتاج القصص الدرامية 3. فنون الدعاية والاعلان في الوسائل المرئية 4. الموضوعات الخيالية 5. اهم الشخصيات في الرسوم المتحركة العالمية والعربية	

اهم المصادر والمراجع :

1. تاريخ مسرح الدمى : احمد الدجيلي– دار الشؤون الثقافية– بغداد
2. الرسوم المتحركة
الجذر التاريخي واليات الانتاج: صباح حاتم – دار المأمون
3. الفن التشكيلي المعاصر : التصوير : د. محمود أمهر
4. توجهات ما بعد الحداثة : نيكولاس رزربرج
5. الواقعية الايطالية – جيل دولوز
6. مواقع الانترنت :
www.kenanaonline.com
www.cartoon.com

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207211
اسم المادة الدراسية	التصميم الإعلاني
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- ❖ يهدف هذا المساق إلى تعريف الطالب على الإعلانات الثابتة والمتحركة والتفريق بين الدعاية والإعلان والتعرف على أهم الوسائل والأساليب الأعلانيه وعمل الحملات الأعلانيه المتحركة

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. ان يتعرف الطالب على مفهوم الإعلان و أنواعه.
2. أن يستطيع الطالب التميز بين الإعلان و الدعاية.
3. أن يتعرف الطالب على الحملات الإعلانية.
4. أن تكون لديه القدرة على التخطيط للحملات الإعلانية
5. أن يقوم الطالب بتنفيذ مشروع إعلاني يوظف فيه ما اكتسبه من خبرات ومهارات

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	**الفصل الأول**	▪ لمحة تاريخية عن تطور الإعلان .	
.2	**الفصل الثاني**	▪ صنع العلامة التجارية. ▪ اهداف المعلن من الاعلان . ▪ الاستراتيجية الاعلانية.	
.3	**الفصل الثالث**	▪ انواع أساليب الرسالة الاعلانية و التخطيط لها. ▪ الجمهور المستهدف وكيفية توصيل الرسالة له.	
.4	**الفصل الرابع**	▪ وسائل الاعلان المختلفة و مميزات كل منها .	
.5	**الفصل الخامس**	▪ عمل دراسه ميدانية على شركه معينه متخصصه يختارها الطالب تختص بالاعلان السينمائي والتلفزيوني وعمل علامة تجاريه جديدة للشركه وإعلانات تلفزيونية وسينمائيه	
.6	**الفصل السادس**	▪ يقدم الطالب مشروعا يتضمن وصف مختصر لمفهوم و انواع الاعلانات و اثرها في التجارة والاقتصاد بشكل عام، ويقدم الطالب نماذج لاعلانات مختلفه و مقترحاته عليها ليقوم بتطويرها من أجل خدمة اعلانية أفضل.	

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

❖ يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال (محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

الكتب و المراجع :

1. Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design, 2nd Edition (Paperback)
by Steven D. Heller (Author), Teresa Fernandes (Author), Steven Heller (Author)

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21202193
اسم المادة الدراسية	التصوير الفوتوغرافي
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- ❖ يهدف هذا المساق إلى تعريف الطالب على مراحل إنتاج الصور الفوتوغرافية ، وعلى أنواع التصوير وان يتعرف على أنواع التصوير وكيفية تجهيز الصورة وضبط الإضاءة وعلى أنواع الأفلام المستخدمة في التصوير و كيفية انتقاءها وتحميضها و طباعتها وعلى الورق المستخدم في الطباعة .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. ان يتعرف الطالب على آلات التصوير الفوتوغرافي.
2. ان يتعرف الطالب على الأجزاء الرئيسية لآلة التصوير.
3. ان يستطيع الطالب على اختيار نوع الفلم المناسب للعمل.
4. ان يتعرف الطالب على طرق تحميض الأفلام و طباعتها.
5. ان يستطيع الطالب عمل تكوينات فنية وتجارية وتصويرها.
6. ان يستطيع الطالب الاستفادة من الأساليب التقنية التاريخية في التصوير الفوتوغرافي و استخدامها في تكوينات فنية وتجارية.

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	**الفصل الأول**	▪ وسائل وتكنولوجيا التصوير . Photography equipment & techniques -أنواع الكاميرات. - العدسات. - المرشحات. - بيئة التصوير الرقمي Digital weather photography	
.2	**الفصل الثاني**	▪ الجو المحيط بلقطات التصوير Atmospheric optics - الزوايا الصحيحة للتصوير Angles and the celestial sphere - an introduction - شروق الشمس و غروبها Sunrise and sunset phenomena: what to - discover, when, and where	
.3	**الفصل الثالث**	▪ الاضاءة و الانارة الكهربائية Lightning and other atmospheric electricity ▪ الغيوم وتأثيرها في البيئة المحيطة Clouds and related phenomena ▪ تصوير النجوم و الشمس و القمر ...الخ. Astronomy ▪ الإضاءة و التصوير الداخلي .	
.4	**الفصل الرابع**	▪ تكنولوجيا الطباعة والتحميض واستخدام الآلات المؤتمتة . ▪ التعرف على البرامج المتخصصة في تشغيل المكائن الحديثة و منتجة و اخراج الصور.	
.5	**الفصل الخامس**	▪ استخدامات التصوير الفوتوغرافي وأنماط التصوير الفوتوغرافي و تطبيقاتها (إعلان ، مجلة ،كتاب ، جريدة ، 0000 ألخ	

❖ **تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008**

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

2. يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال (محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

الكتب و المراجع :

1. 50 Fast Digital Photo Techniques (Paperback)

Gregory Georgesby

2. Adobe Photoshop Elements 3: 50 Ways to Create Cool Pictures (Paperback)
Dave Huss by
3. 40 Digital Photography Techniques (Paperback)
John Kimby
4. Mastering Digital Photography and Imaging (Paperback)
by Peter K. Burian

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207231
اسم المادة الدراسية	التصميم المتحرك 1
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

❖ أن يتعرف الطالب على أساسيات الرسم الثلاثي الأبعاد باستخدام برامج متخصصة واسعة الانتشار كبرنـــامج 3DS MAX .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1- أن يتمكن الطالب من عمل تصميم على البرنامج يستطيع من خلاله توضيح أي فكرة لأي مستهلك
2- أن يتمكن الطالب من إخراج الأعمال الفنية بتصميمها وخاماتها المناسبة.
3- أن يتمكن الطالب من عمل لقطة فلميه متحركة تبين جميع أجزاء التصميم.
4- أن يتمكن الطالب من عمل دعاية تلفزيونية لأي منتج يطلب منه.
5- تطوير مهارات الطالب التخيلية والفنية من خلال التأثيرات الموجودة داخل البرنامج.

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ التعرف على الواجهة الرئيسية للبرنامج ▪ التعرف على قوائم التصغير والتكبير للبرنامج ▪ التدرب على إنشاء أشكال بسيطة من خلال الأشكال الثلاثية البسيطة	
.2	الفصل الثاني	▪ التدرب على استخدام أوامر التعديل (Modify) الخاصة بالأشكال الثلاثية ▪ إنشاء أشكال معقدة من خلال أوامر الأشكال ثلاثية الأبعاد ▪ التعرف على استخدام الأشكال ثنائية الأبعاد ▪ التعرف على أوامر التعديل الخاصة بالأشكال ثنائية الأبعاد ▪ إنشاء أشكال ثلاثية الأبعاد من خلال الأشكال ثنائية الأبعاد	
.3	الفصل الثالث	▪ التعرف على خصائص الكاميرات ▪ التعرف على الخامات الرئيسية ▪ التعرف على الخامات المعقدة واستخداماتها ▪ التعرف على طريقة إظهار الخامات بالطرق المتطورة (Mental ray)	
.4	الفصل الرابع	▪ التعرف على قوائم الإنارة داخل البرنامج ▪ التعرف على الخصائص الخاصة للإنارة ▪ التعرف على أنواع الإنارة المتطورة داخل البرنامج (PHOTOMETRIC) ▪ التعرف على الإنارة المتطورة وعلاقتها بخصائص الإظهار المتطور	
.5	الفصل الخامس	▪ التعرف على قوائم الحركة البسيطة ▪ التدرب على تحريك المجسمات من خلال أوامر التعديل ثلاثية الأبعاد ▪ استخدام الإنارة والكاميرا بالحركة ▪ استخدام أوامر الحركة المتقدمة بالبرنامج (REACTOR) ▪ عمل مشروع نهائي يقدم الطالب به مشروع يبين الستفادة من البرنامج خلال الفصل	

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

❖ يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال (محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

الكتب و المراجع :

1- مشاريع للتطور – DS MAX 3– م. عبد الوهاب إسماعيل
2- 3DS MAX 8 – دليلك التعليمي الشامل 3DS MAX 8

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207131
اسم المادة الدراسية	اساسيات التصميم
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- البحث في اساسيات رسم المنظور وخصائص المنظور وعناصره وأهمية الظل في التصميم والرسم وطـــرق تمثيله واستخدام الظلال في المنظور واستخدام الظلال في المساقط والقطاعات .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1- تنمية القدرة على التخيل الإبداعي لدى الطالب وتنمية الذوق والإحساس الفني
2- إغناء الرسومات والمخططات لتعبرعن الواقع ما أمكن
3- القدرة على إنهاء المخططات والرسومات بشكل متناسق بالاعتماد على الحقائق والمفاهيم وقوانين المنظـــور والظلال في المساقط والقطاعات والواجهات المعمارية

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	**الفصل الأول** **ظاهرة الإبصار**	▪ تعريف المنظور (مستوى الصورة ، الأفق ، الأرض) ▪ وضع الجسم بين المستويات ▪ تأثير نقطة الوقوف وخط الصورة على المنظور ▪ مخروط الرؤيا ونقاط التلاشي	
.2	**الفصل الثاني** **المناظير البسيطة**	▪ رسم مناظير الخطوط بأوضاع مختلفة ▪ منظور المربع بأوضاع مختلفة ▪ المناظير الواقعة على مستوى الصورة ▪ منظور المكعب ، منظور الاسطوانة	
.3	**الفصل الثالث** **المناظير المتقدمة**	▪ الرسم باستخدام نقاط القياس ▪ المناظير الداخلية ▪ المناظير الخارجية ▪ تطبيقات في رسم المنظور الحي لأشكال واقعية	
4.	**الفصل الرابع** **الظل والنور**	▪ أنواع الظلال وأشكال الإضاءة ▪ الإضاءة المتوازية ▪ ظلال الخطوط والمستويات ▪ ظلال الواجهات	
.5	**الفصل الخامس** **الظل في المنظور**	الظل على المنظور الايزومتري باستخدام الاضاءة المتوازية تطبيقات على مكعب واشكال مختلفة الظل في منظور التلاشي باستخدام الاضاءة الصناعية موقع مصدر الاضاءة وتحديد موقعه وكيفية اسقاط الظلال	

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس :-

تعتمد على رسم الطالب من خلال التطبيقات وفهم القوانين والتخيل الإبداعي له .

المراجع المعتمدة :-

1- المهندس عماد محمد أزهر البكري – (1988) الظل والمنظور بغداد.
2- د نبيل حسن المنظور والظل –دار الراتب الجامعية بيروت
3- يحيى حمودة المنظور الهندسي – لبنا
4- الدكتور مجدي توفيق الظل والظلال دار المناهج للنشر والتوزيع –عمان

البرنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207223
اسم المادة الدراسية	تقنيات الضوء
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- ❖ يهدف هذا المساق إلى تطوير مستوى أداء الطالب في مجال استخدام تقنيات الضوء ودراستها من حيث انواع المصابيح ومساقط الضوء وإضاءة المناظر الداخلية والخارجية والإضاءة الثابتة والمتحركة والإضاءة الطبيعية والصناعية وجمالية الضوء .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

5. أن يتعرف الطالب على المصادر الضوئية ومقاييس الضوء
6. إتقان الطالب المقدرة على انواع المصابيح الضوئية .
7. أن يتعرف الطالب على الألوان الضوئية ومزجها .
8. أن يقوم الطالب اجهزة التحكم بالإضاءة .
9. التعرف على مبادئ قياس الضوء والألوان .
10. التعرف على أساليب الإضاءة .

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ المصادر الضوئية ▪ مقياس الضوء ووحدات الضوء ومعامل الانكسار.	
.2	الفصل الثاني	▪ أن يتعرف الطالب على انواع المصابيح بشكل عام واشكالها من حيث الحجم والوزن والتصميم والشدة والتركيز والعمل.	
.3	الفصل الثالث	▪ ان يتعرف الطالب على مزج الالوان الجمعية والطرحية والتعرف على مصطلحات الالوان ومدلولاتها النفسية. ▪ دراسة مرشحات الالوان.	
.4	الفصل الرابع	▪ التعرف على اجهزة التحكم والاضاءة وعلى كمبيوتر الاضاءة وادوات ونماذج الاضاءة والمؤثرات الضوئية.	
.5	الفصل الخامس	▪ مبادئ قياس الضوء والالوان واجهزة التحكم للاضاءة والحرارة اللونية وجهاز قياسها.	
.6	الفصل السادس	▪ اساليب الاضاءة وانواعها ومستوياتها.	

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

❖ يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال(محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

الكتب و المراجع:

1. Color Temperature : TTC Information Sheet Beplin fudolf Steimer page 49-50, 1989.
2. Lamps in General T.V.Lighting methods – second edition – General Millerson page 21, 1985.
3. Dimmer & memory lighting control lighting for T.V.an eight part guide (Str & Lighting) 1983.

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207221
اسم المادة الدراسية	فنون التصوير
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(2)
عدد الساعات العملية	(2)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية: -

أن يلم الطالب بفنون التصوير بحيث يتعرف على أنواع التصوير وتقنياته وتصوير الفيديو وانواع الكاميرات واستخدامها و معالجة الفيديو وإخراجه خلا ل استخدام برامج متخصصة مثل final cut .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1-تعرف الطالب على مراحل تطور التصوير
2-التعرف على أنواع التصوير الثابت والمتحرك
3-دراسة التصوير المتحرك(الفيديو)وخصائصه وطرقه
4- التعرف على الأدوات المستخدمة في تصوير الفيديو
5-تطبيق الطالب للتصوير الفيديو
6-معالجة الفيديو وإخراجه من خلال البرامج المتخصصة

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.1	الفصل الأول	▪ مقدمة عن التصوير بأنواعه الثابت والمتحرك والفرق بينهم ▪ دراسة لمراحل تطور التصوير والأفلام ▪ التعرف على أهمية التصوير واستخداماته وفنونه وتقنياته وأغراضه	
.2	الفصل الثاني	*تصوير الفيديو ▪ دراسة أنواع الكاميرات واستخداماتها وخصائصها ▪ دراسة أجزاء الكاميرا واستخداماتها ▪ التعرف على الأدوات اللازمة للتصوير ▪ التطبيق العملي على استخدام الكاميرا	
.3	الفصل الثالث	*فنونة التصوير ▪ التعرف على تقنيات التصوير وأغراضه وطرقه وتطبيقها	
4.	الفصل الرابع	*معالجة الفيديو ▪ ادخال الفيديو ومعالجته وتنسيقه واعادة ترتيبه وادخال تأثيرات وفلاتر ومعالجة الاضاءة وغيرها من تقنيات من خلال استخدام برامج خاصة لمعالجة الفيديو ولإيصاله للصورة النهائية مثل final cut	
.5	الفصل الخامس	المشروع النهائي *تصوير فيديو ومعالجته واخراجه.	

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

طرق التقييم المستخدمة:

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ: / /
الثاني	%20	التاريخ: / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ: / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ: / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

طرق التدريس:

- **يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال(محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات وداخل او خارج الاستوديو).**

المراجع :

1- Aleksander Todorovic Richard Klajh Broadcast video tape Recording Technology Yugoslav Radio Television Belgrade .

2- فن المونتاج السينمائي . كاريل رايس ترجمة أحمد الخضري ، الهيئه المصرية العامة للكتابة

40 Digital Photography Techniques (Paperback)
John Kimby
Mastering Digital Photography and Imaging (Paperback)
by Peter K. Burian

البرنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	91121207
اسم المادة الدراسية	التدريب الميداني
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	280 ساعة عملي

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

- ❖ يقوم الطالب باختيار إحدى الشركات المتخصصة في نفس المجال والتدرب فيها لمدة زمنية محددة يطـــور فيها الطالب أسلوبه في التعامل مع السوق المحلية .

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. أن يتعرف الطالب على سوق العمل واستخدام البرامج المتخصصة .
2. تطوير المهارات الأدائية من خلال العمل داخل السوق المحلية.
3. أن يطور الطالب مهارات الاتصال مع المجتمع داخل سوق العمل .
4. زيادة الثقة بشخصية المتدرب وذلك من خلال احتكاكه مع المجتمع الخارجي .
5. زيادة المقدرة لدى المتدرب بمهارات الاتصال من خلال التسويق .

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207242
اسم المادة الدراسية	نماذج ثلاثية الأبعاد 2
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

يهدف هذا المساق إلى بيان طريقة تحريك الأجسام الصلبة واللينة واستخدام أنظمة الجزيئات والحقول الميكانيكية والديناميكية وإخراج المشاهد لتكوين عمل متكامل.من خلال برنامج مايا

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1. أن يتعرف الطالب على طرق تحريك الشخصيات بوسائل مختلفة.من خلال برنامج مايا
2. أن يتعرف الطالب على استخدام الباعثات للجزيئات وطرق إظهارها. من خلال برنامج مايا
3. أن يتعرف الطالب على طرق التعامل مع المحددات الديناميكية والميكانيكية لتحريك الأشكال بطريقة هندسية. من خلال برنامج مايا

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.2	**الفصل الأول**	أن يتعرف الطالب على جميع قوائم الحركة وكيفية التعامل معها وقراءتها. من خلال برنامج مايا	
.3	**الفصل الثاني**	▪ أن يتعرف الطالب على كيفية تحريك الشخصيات **(Rigging)**. ▪ من خلال برنامج مايا	
.4	**الفصل الثالث**	أن يتعرف الطالب على أنظمة الجزيئات وطرق التعامل معها وربطها بالمؤثرات وعناصر القوى.من خلال برنامج مايا	
.5	**الفصل الرابع**	▪ أن يتعرف الطالب على قائمة المؤثرات الخاصة وطرق ربطها بالعناصر الصلبة واللينة. من خلالبرنامج مايا ▪ أن يتعرف الطالب على أوامر المؤثرات المتطورة وطرق "**Surface Flow+ Curve Flow**". **من خلال برنامج مايا**	
.6	**الفصل الخامس**	أن يتعرف الطالب على قائمة "**Dynamics**" وكيفية ربط العناصر الصلبة مع بعضها البعض. من خالا برنامج مايا	

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

الكتب والمراجع :

يحدد عضو هيئة التدريس الطريقة المستخدمة من خلال (محاضرة، عرض، مناقشات، مختبرات).

Introduchng maya 2008

-Adobe Photoshop CS Classroom in a Book by Adobe Creative Team.

- Adobe Photoshop CS Down & Dirty Tricks by Scott Kelby
- The Photoshop Book for Digital Photographers by Scott Kelby

برنامج الفنون التطبيقية

التخصص	فنون الرسوم المتحركة
رقم المادة الدراسية	21207232
اسم المادة الدراسية	التصميم المتحرك 2
عدد الساعات المعتمدة	(3)
عدد الساعات النظرية	(0)
عدد الساعات العملية	(6)

❖ تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008

وصف المادة الدراسية:

يهدف هذا المساق إلى بيان طريقة تحريك الأجسام الصلبة واللينة واستخدام أنظمة الجزيئات والحقول الميكانيكية والديناميكية وإخراج المشاهد لتكوين عمل متكامل.من خلال برنامج ماكس

أهداف المادة الدراسية:

بعد دراسة هذه المادة يتوقع من الطالب أن يكون قادراً على تحقيق الأهداف التالية:

1- أن يتعرف الطالب على طرق تحريك الشخصيات بوسائل مختلفة. من خلال برنامج ماكس

2-أن يتعرف الطالب على استخدام الباعثات للجزيئات وطرق إظهارها. من خلال برنامج ماكس

3-أن يتعرف الطالب على طرق التعامل مع المحددات الديناميكية والميكانيكية لتحريك الأشكال بطريقة هندسية. من خلال برنامج ماكس.

.

الوصف العام:

رقم الوحدة	اسم الوحدة	محتويات الوحدة	الزمن
.7	**الفصل الأول**	أن يتعرف الطالب على جميع قوائم الحركة وكيفية التعامل معها وقراءتها. من خلال برنامج ماكس	
.8	**الفصل الثاني**	▪ أن يتعرف الطالب على كيفية تحريك الشخصيات (**Rigging**). ▪ من خلال برنامج ماكس	
.9	**الفصل الثالث**	أن يتعرف الطالب على أنظمة الجزيئات وطرق التعامل معها وربطها بالمؤثرات وعناصر القوى. من خلال برنامج ماكس	
.10	**الفصل الرابع**	▪ أن يتعرف الطالب على قائمة المؤثرات الخاصة وطرق ربطها بالعناصر الصلبة واللينة. من خلال برنامج ماكس ▪ أن يتعرف الطالب على أوامر المؤثرات المتطورة وطرق "**Surface Flow+ Curve Flow**". من خلال برنامج ماكس	
.11	**الفصل الخامس**	أن يتعرف الطالب على قائمة "**Dynamics**" وكيفية ربط العناصر الصلبة مع بعضها البعض. من خلال برنامج ماكس	

طرق التقييم المستخدمة :

الامتحانات	نسبة الامتحان من العلامة الكلية	التاريخ
الأول	%20	التاريخ : / /
الثاني	%20	التاريخ : / /
أعمال الفصل	%10	التاريخ : / /
الامتحانات النهائية	%50	التاريخ : / /
المشروع و الوظائف		
المناقشات و تقديم المحاضرات		

الكتب و المراجع :

1- مشاريع للتطور – DS MAX 3– م. عبد الوهاب إسماعيل
2- 3DS MAX 8 – دليلك التعليمي الشامل 3DS MAX 8

❖ **تطبق هذه الخطة الدراسية اعتباراً من بداية العام الجامعي 2009/2008**