



جامعة / أكاديمية:- الإسكندرية

كلية /معهد :الفنون الجميلة

قسم : الديكور

توصيف مقرر دراسي

١- بيانات المقرر		
الفرقة / المستوى :الرابعة (تعبيرية) الفصل الدراسي الاول	اسم المقرر : شخصيات رقمية (مادة اختيارية ٣)	الرمز الكودي
نظري ١ عملي ٢	عدد الوحدات الدراسية	التخصص مسرح وسينما وتلفزيون

١. القدرة علي العمل في مجالات التصميم السينمائي. ٢. اعداد المصمم المبتكر في مجال تصميم الشخصيات الرقمية. ٣. سد احتياجات المجتمع من المصممين في مجالات التخصص.	٢- هدف المقرر
٣- المستهدف من تدريس المقرر	
١. معرفة اساليب و اتجاهات التصميم في مجال الشخصيات الرقمية. ٢. معرفة سلوكيات الانسان و علاقتها بالتصميم. ٣. امتلاك مهارات التصميم و العرض للتصميمات و استخدام الوسائل التكنولوجية المتخصصة. ٤. معرفة التكنولوجيا الحديثة في مجال السينما الرقمية و تطبيقاتها العملية و أثرها في عملية التصميم. ٥. فهم العلاقة بين تصميم الشخصيات الرقمية و عناصر العمل الاخرى و وضع الافكار و التصميمات التي تضمن التكامل بين اجزاء العمل	أ- المعلومات والمفاهيم
١. القدرة علي تحليل و فهم الموضوعات و الدراسات في مجال الشخصيات الرقمية. ٢. القدرة علي الاستفادة من النظريات السابقة و التطبيقات المميزة في مجال التخصص. ٣. القدرة علي الربط المنطقي بين مختلف المعارف و المعلومات و تنظيمها لوضع فلسفة محددة للتصميم تتوافق و متطلبات العمل الفني.	ب- المهارات الذهنية :
١. القدرة علي اخراج و تقديم التصميمات باستخدام الاساليب و التقنيات المتخصصة و الحديثة.	ت- المهارات المهنية الخاصة بالمقرر :

<p>٢. القدرة علي تحديد تقنيات و اساليب تنفيذ التصميم.</p> <p>٣. قدره الطالب علي تحديد دوره و بلورة اسلوبه الخاص للتواصل الفعال للعمل في مجال تصميم الشخصيات.</p>															
<p>١. القدرة علي استخدام الحاسب الآلي و البحث علي شبكة الانترنت للحصول علي المعلومات و التواصل مع المستجدات و المستحدثات في مجال تصميم الشخصيات السينمائية.</p> <p>٢. تبادل المعارف و الخبرات و المعلومات عن طريق حلقات المناقشة و البحث.</p> <p>٣. حرية ابداء الرأي و احترام آراء الاخرين عند طرح الافكار و الاساليب الأدائية و مناقشة الابحاث.</p> <p>٤. الانضباط في المواعيد و بالتالي ينعكس ذلك علي إمكانية تقديم الأعمال في إطار مقرر و خطة زمنية محددة و مدروسة مما يؤثر بالايجاب علي جدية العمل.</p> <p>٥. حل مشكلات التصميم بحيث يتيح صياغة اسلوب متميز في الأداء .</p>	<p>ث- المهارات العامة :</p>														
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="164 1088 890 1133">الموضوع</th> <th data-bbox="890 1088 1091 1133">الأسبوع</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="164 1133 890 1223"> <ul style="list-style-type: none"> • مقدمة المنهج و محتوى الدورة. • عرض تقديمي عن تصميم الشخصيات عبر التاريخ. </td> <td data-bbox="890 1133 1091 1223">الأسبوع ١</td> </tr> <tr> <td data-bbox="164 1223 890 1402"> <ul style="list-style-type: none"> • التدريب الأول : • استخدام الأشكال الأساسية Basic Shapes مثل : المربع ، الدائرة ، المثلث... إلخ و ذلك بغرض تصميم شخصية "المُدرس". </td> <td data-bbox="890 1223 1091 1402">الأسبوع ٢</td> </tr> <tr> <td data-bbox="164 1402 890 1581"> <ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثاني : • تحويل الشخصية السابق ذكرها "المدرس" إلى شخصية مجسمة ثلاثية الأبعاد 3d عن طريق توظيف الأشكال الأفلاطونية (مخروط – دائرة – مكعب - إلخ) </td> <td data-bbox="890 1402 1091 1581">الأسبوع ٣</td> </tr> <tr> <td data-bbox="164 1581 890 1671"> <ul style="list-style-type: none"> • استكمال متابعة التدريب الثاني لشخصية "المدرس" مع الطلاب. </td> <td data-bbox="890 1581 1091 1671">الأسبوع ٤</td> </tr> <tr> <td data-bbox="164 1671 890 1917"> <ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثالث : من نص "الليلة الكبيرة" يختار الطالب شخصيتين يمر بهما بالمراحل السابق ذكرها في التدريب الأول و الثاني بدءاً من توظيف الأشكال الأساسية و مروراً بالمرحلة التي تليها بتوظيف الأشكال الأفلاطونية 3d في تصميمه للشخصيتين مع وضع خطط للألوان و الملامس المختلفة. </td> <td data-bbox="890 1671 1091 1917">الأسبوع ٥</td> </tr> <tr> <td data-bbox="164 1917 890 1960"> <ul style="list-style-type: none"> • عمل محاضرة عن التصميم ثلاثي الأبعاد و Rigging </td> <td data-bbox="890 1917 1091 1960">الأسبوع ٦</td> </tr> </tbody> </table>	الموضوع	الأسبوع	<ul style="list-style-type: none"> • مقدمة المنهج و محتوى الدورة. • عرض تقديمي عن تصميم الشخصيات عبر التاريخ. 	الأسبوع ١	<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الأول : • استخدام الأشكال الأساسية Basic Shapes مثل : المربع ، الدائرة ، المثلث... إلخ و ذلك بغرض تصميم شخصية "المُدرس". 	الأسبوع ٢	<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثاني : • تحويل الشخصية السابق ذكرها "المدرس" إلى شخصية مجسمة ثلاثية الأبعاد 3d عن طريق توظيف الأشكال الأفلاطونية (مخروط – دائرة – مكعب - إلخ) 	الأسبوع ٣	<ul style="list-style-type: none"> • استكمال متابعة التدريب الثاني لشخصية "المدرس" مع الطلاب. 	الأسبوع ٤	<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثالث : من نص "الليلة الكبيرة" يختار الطالب شخصيتين يمر بهما بالمراحل السابق ذكرها في التدريب الأول و الثاني بدءاً من توظيف الأشكال الأساسية و مروراً بالمرحلة التي تليها بتوظيف الأشكال الأفلاطونية 3d في تصميمه للشخصيتين مع وضع خطط للألوان و الملامس المختلفة. 	الأسبوع ٥	<ul style="list-style-type: none"> • عمل محاضرة عن التصميم ثلاثي الأبعاد و Rigging 	الأسبوع ٦	<p>٤- محتوى المقرر</p>
الموضوع	الأسبوع														
<ul style="list-style-type: none"> • مقدمة المنهج و محتوى الدورة. • عرض تقديمي عن تصميم الشخصيات عبر التاريخ. 	الأسبوع ١														
<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الأول : • استخدام الأشكال الأساسية Basic Shapes مثل : المربع ، الدائرة ، المثلث... إلخ و ذلك بغرض تصميم شخصية "المُدرس". 	الأسبوع ٢														
<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثاني : • تحويل الشخصية السابق ذكرها "المدرس" إلى شخصية مجسمة ثلاثية الأبعاد 3d عن طريق توظيف الأشكال الأفلاطونية (مخروط – دائرة – مكعب - إلخ) 	الأسبوع ٣														
<ul style="list-style-type: none"> • استكمال متابعة التدريب الثاني لشخصية "المدرس" مع الطلاب. 	الأسبوع ٤														
<ul style="list-style-type: none"> • التدريب الثالث : من نص "الليلة الكبيرة" يختار الطالب شخصيتين يمر بهما بالمراحل السابق ذكرها في التدريب الأول و الثاني بدءاً من توظيف الأشكال الأساسية و مروراً بالمرحلة التي تليها بتوظيف الأشكال الأفلاطونية 3d في تصميمه للشخصيتين مع وضع خطط للألوان و الملامس المختلفة. 	الأسبوع ٥														
<ul style="list-style-type: none"> • عمل محاضرة عن التصميم ثلاثي الأبعاد و Rigging 	الأسبوع ٦														

• امتحان منتصف الفصل الدراسي الأول (Mid-Term).	الأسبوع ٧		
• تسليم التدريب الثالث و تقويم الطلاب.	الأسبوع ٨		
• التدريب الرابع شخصية الصياد من قصة العجوز و البحر	الأسبوع ٩		
• التدريب الخامس : عمل بحث جماعي (ثلاث طلاب) عن الرواد : نيكولاس مارليت Nicolas Marlete ، كارتر جودريدج Carter Goodrich ، و سيلفيان كوميه Sylvain Chomet ليتم عرضه في شكل عرض تقديمي Presentation ببرنامج Power Point.	الأسبوع ١٠		
• متابعة البحث الجماعي و ما توصل إليه الطلاب من تحليل لبعض أعمال المصممين السابق ذكرهم.	الأسبوع ١٠		
• تسليم البحث الجماعي.	الأسبوع ١١		
• التدريب الخامس : تصميم شخصية من شخصيات "الليلة الكبيرة" بحيث يتم ضمها للشخصيتين السابقتين من التدريب الثالث في Model Sheet.	الأسبوع ١٢		
• متابعة التدريب الخامس.	الأسبوع ١٣		
التسليم النهائي للمشروع – المناقشة و نقد الأعمال – تحكيم الأعمال	الأسبوع ١٤		
			٥- أساليب التعليم والتعلم
٥-١- محاضرات نظرية . ٥-٢- التعلم التعاوني من خلال ورش عمل ٥-٣ مناقشات . ٥-٤- تمارين وتطبيقات عملية. ٥-٥- مشروعات تطبيقية .			
٦-١ التعلم بالاقتران			٦- أساليب التعليم والتعلم للطلاب ذوي القدرات المحدودة
٧- تقويم الطلاب			
١ مناقشة شفهيته. ٢ مناقشة البحوث. ٣ امتحان تحريري. ٤ المشاريع المقدمة.			أ- الأساليب المستخدمة
• الاسبوع الخامس عشر ، على مدار الفصل الدراسي الأول. • امتحان نهاية الفصل الدراسي الاول .		ب- التوقيت	
أمتحان منتصف الفصل الدراسي ١٠%		ت- توزيع الدرجات	



٦٠ % ٣٠ % % % ١٠٠ %	امتحان نهاية الفصل الدراسي المناقشات الشفوية وتقييم المشروعات الامتحان العملي أعمال السنة / الفصل الدراسي المجموع اي تقييم آخر بدون درجات	
٨- قائمة الكتب الدراسية والمراجع		
	لا يوجد مذكرات المقرر	أ- مذكرات
	لا يوجد كتب دراسية	ب- كتب ملزمة
	مراجع أجنبية : <ul style="list-style-type: none">• 3d total publishing, Creating Stylized Characters, Uk, 2018• The Illusion Of Life: Disney Animation, by Ollie Johnston, Frank Thomas, ISBN-10: 0786860707; ISBN-13: 978-0786860708• Animators Survival Kit, Richard Williams, ISBN-10: 086547897X ISBN-13: 978-0865478978 مواقع مقترحة من شبكة الإنترنت : https://characterdesignreferences.com/books/ https://www.silvertoons.com http://cartergoodrich.com	ت- كتب مقترحة
		ث- دورات علمية أو نشرات... الخ

أساتذة المادة : أ.د/ حسن إبراهيم الفيداوي .
د. عصام السيد علي .

المعاونون : م.م. لميس سليمان
م. سهر الحوفي