



دانشگاه تهران

مشخصات کلی، برنامه درسی و سرفصل دروس

دوره : کارشناسی ارشد

رشته : تصویر متحرک

پردیس هنرهای زیبا

مصوب جلسه مورخ ۹۵/۰۴/۰۶ شورای برنامه ریزی، گسترش و نظارت آموزشی دانشگاه

این برنامه بر اساس آیین نامه وزارتی تفویض اختیارات برنامه ریزی درسی به دانشگاههای دارای هیات ممیزه توسط اعضای هیات علمی دانشکده هنرهای تجسمی پردیس هنرهای زیبا بازنگری شده و در سیصدمین جلسه شورای برنامه ریزی، گسترش و نظارت آموزشی دانشگاه مورخ ۹۵/۰۴/۰۶ به تصویب رسیده است..



مصوبه شورای برنامه ریزی، گسترش و نظارت آموزشی دانشگاه تهران در خصوص برنامه درسی

رشته: تصویر متحرک

مقطع: کارشناسی ارشد

برنامه درسی دوره کارشناسی ارشد رشته تصویر متحرک که توسط اعضای هیات علمی دانشکده هنرهای تجسمی پردیس هنرهای زیبا بازنگری شده است با اکثریت آراء به تصویب رسید.

- این برنامه از تاریخ تصویب لازم الاجرا است.
- هر نوع تغییر در برنامه مجاز نیست مگر آنکه به تصویب شورای برنامه ریزی، گسترش و نظارت آموزشی دانشگاه برسد.

فرزانه شمیرانی

دبیر شورای برنامه ریزی آموزشی دانشگاه

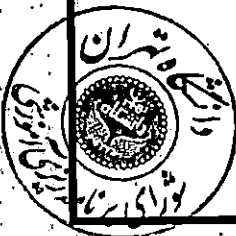
سید حسین حسینی

معاون آموزشی دانشگاه

رای صادره جلسه مورخ ۹۵/۰۴/۰۶ شورای برنامه ریزی، گسترش و نظارت آموزشی دانشگاه در مورد بازنگری برنامه درسی رشته تصویر متحرک در مقطع کارشناسی ارشد صحیح است، به واحد ذیربط ابلاغ شود.

محمود نیلی احمد آبادی

رئیس دانشگاه تهران



به نام خدا

دانشگاه تهران

پردیس هنرهای زیبا/ دانشکده هنرهای تجسمی

مشخصات کلی برنامه و سرفصل دروس

دوره کارشناسی ارشد تصویر متحرک [انیمیشن]

ANIMATION



فصل اول

مشخصات کلی دوره کارشناسی ارشد

تصویر متحرک [انیمیشن]

Animation



۱- مقدمه:

بی تردید تصویر متحرک [انیمیشن] یکی از ساختارهای جذاب هنری و رسانه‌ای تاثیر گذار محسوب می‌شود. امروزه کمتر کسی را می‌توان یافت که تعدادی از انیمیشن‌های پر زرق و برق و باشکوه کمپانی‌های عظیم فیلم‌سازی را ندیده باشد. نام شرکت‌های بزرگی مانند دریم ورکس [DreamWorks]، پیکسار [Pixar]، و سونی [Sony Pictures Animation]، بازوی پر قدرت شرکت بزرگ سونی پیکچرز [Sony Pictures Entertainment]، Inc. (SPE) برای بسیاری از مردم نام‌هایی آشنا هستند. کتاب‌های بسیاری در مورد وجوه مختلف تصویر متحرک [انیمیشن] نوشته و ترجمه شده است و در کتابخانه‌ها و فضای مجازی در دسترس عموم قرار دارد. بسیاری از انیمیشن‌ها پا به پای فیلم‌های سینمایی کارگردانان بزرگ به موفقیت‌های بزرگ تجاری دست یافته‌اند.

اما اهمیت تصویر متحرک [انیمیشن] بیش از آنکه وامدار گیشه‌های پر فروش خود و رقابت تنگاتنگش با فیلم‌های سینمایی باشد، وامدار جایگاه استراتژیک خود در الگوسازی رفتاری مخاطبان خصوصا کودکان و نوجوانان است. از این منظر اهمیت تصویر متحرک [انیمیشن] بیش از فیلم‌های مختص بزرگسالان است چرا که می‌تواند در تعریف رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان، و به طور کلی بزرگسالان آینده، جایگاه تعیین کننده‌ای داشته باشد.

تصویر متحرک [انیمیشن] به عنوان یک رسانه جمعی تاثیر گذار می‌تواند پیام‌ها را به گستره عظیمی از مخاطبان خصوصا کودکان که امکان دریافت پیام‌های فرهنگی را در فیلم‌ها ندارند، برساند. بر خلاف آنچه تصویر متحرک [انیمیشن] در بین برخی از جوامع و اقشار، بک غلط، بک عنوان، یک تفریح سطحی در اوقات فراغت کودکان تعریف شده است در میان جوامع غربی و سیاست‌گذاران فرهنگی و سیاستمداران و سازندگان غربی و خصوصا تولیدکنندگان آمریکایی، انیمیشن به عنوان رسانه‌ای مقتدر شناخته می‌شود که از تاثیر گذاری عمیقی بر فرهنگ‌ها و ارزش‌های کودکان که نوجوانان، جوانان و پدران و مادران آینده را تشکیل خواهند داد، برخوردار است.

بی تردید تصویر متحرک [انیمیشن] یکی از ساختارهای جذاب هنری است که لزوما مخاطب آن کودکان نیستند و بسیاری از انیمیشن‌های جذاب و زیبای جهان، علاوه بر کودکان و شاید بیش از آنها بزرگسالان را مخاطب قرار می‌دهند. با این فرض، هر چند تولیدات تصویر متحرک [انیمیشن] می‌توانند طیف گسترده‌ای از مخاطبان را به خود اختصاص دهند، لیکن انکارناشدنی است که کودکان، بیشترین توجه و دلچسپی را به برنامه‌های انیمیشن دارند و با مروری بر گذشته خود، اذعان خواهیم نمود که انیمیشن‌ها، نقش بسیار بسزایی در شکل گیری شخصیت ما داشته‌اند.

کودک از هنگامی که به محیط خانواده پای می‌گذارد، مورد حمایت والدین قرار می‌گیرد. پدر و مادر تمام تلاش خود را می‌کنند تا هرگونه زمینه رشد و تعالی را برای او فراهم سازند. اهمیت خانواده در جوامع شرقی و به ویژه ایران اسلامی، به گونه ای است که به شدت مورد توجه جامعه شناسان و متخصصان غربی قرار گرفته است. آنها به این باور رسیده‌اند که رشد هر جامعه‌ای، مرهون ثبات خانواده بوده و از این رو، تقویت بنیان خانواده و تربیت فرزند در کانون گرم خانواده را در دستور کار خود قرار داده‌اند و با این تفکر در تلاشند به هر نحو ممکن کودکان جوامع مختلف را در نظام خانواده مطابق فرهنگ و نگرش مطلوب خود تربیت نمایند.

هم اکنون تلویزیون، دی وی دی، اینترنت و فضاهای مجازی و ماهواره به ملزومات اصلی زندگی خانواده‌ها و به ویژه خانواده‌های نوپا تبدیل شده است و پدرها و مادرها - که از این امکانات به عنوان وسیله‌ای برای پر کردن اوقات فراغت خانواده و به ویژه کودکان استفاده می‌کنند- تلاش دارند به خیال خود، برنامه‌های ویژه‌ای را برای ایشان طراحی و تدارک ببینند. اغلب خانواده‌ها بی هیچ نگرانی، کودک خود را در مقابل برنامه‌های انیمیشن پخش شده از تلویزیون یا ماهواره قرار می‌دهند و هر روز به عنوان جایزه، یک سی دی انیمیشن به او هدیه می‌دهند تا مابقی ساعات خالی خود را نیز مقابل دستگاه سی دی یا دی وی دی بگذرانند.

لازم است به این نکته توجه شود که این گونه برنامه‌ها که ویژه کودکان طراحی و تولید می‌شوند، به لحاظ حرفه‌ای و صرف هزینه به مراتب پیشرفته تر و گرانتر از بسیاری تولیدات دیگر هستند؛ اما پرسش مهم این است که آیا هزینه‌های میلیاردی تولید این انیمیشن‌ها، تنها برای سرگرم کردن کودکان صرف می‌شود؟ آیات کنون به محتوای این انیمیشن‌ها توجه شده است؟ انیمیشن‌های فوق حرفه‌ای موجود در بازار و پخش شده در رسانه‌ها که حتی ذهن انسان بزرگسال را در تشخیص واقعیت و مجاز دچار ابهام می‌کنند، به تدریج در ذهن کودکان رسوخ کرده و مبانی تربیتی و فرهنگی او را در آینده شکل می‌دهد. اغلب این مولفه‌های فرهنگی، متأسفانه با فرهنگ بومی و باورهای دینی ما هماهنگی ندارند.



انیمیشن‌ها همواره از جذاب‌ترین ساختارهای هنری به‌شمار می‌روند. با توجه به قابلیت‌ها، ویژگی‌ها و اهمیت این نوع برنامه‌ها، هر روز شاهد رشد سریع تولیدات کارتونی به لحاظ کمی و کیفی هستیم. جذابیت و اثربخشی داستان انیمیشن، خلق شخصیت‌های مناسب توسط تولیدکنندگان آن، و از همه مهم‌تر، تکنیک‌های پیشرفته در ساخت انیمیشن و زبان و بیان مناسب و متناسب با موضوع محتوا و مخاطب، از عوامل اصلی جذابیت و اثرگذاری یک تولید پویا نما یا تصویر متحرک [انیمیشن] به‌شمار می‌رود.

۲- تعریف و هدف:

تصویر متحرک [انیمیشن] به‌عنوان یک رسانه جمعی تاثیرگذار می‌تواند پیام‌ها را به گستره عظیمی از مخاطبان برساند و تاثیرگذاری عمیقی بر فرهنگ‌ها و ارزش‌های یک ملت، خصوصا کودکان که نوجوانان، جوانان و پدران و مادران آینده را تشکیل خواهند داد داشته باشد. هدف اصلی از تاسیس و اجرای این رشته، تربیت طراحان متخصص و کارشناسان ارشد در حوزه تصویر متحرک [انیمیشن] است.

۳- ضرورت و اهمیت:

علاوه بر اهمیت فرهنگی و هنری، اجتماعی و سیاسی رشته تصویر متحرک [انیمیشن]، اهمیت اقتصادی این رشته انکار ناپذیر است. انتقال فرهنگ‌ها و سودآوری اقتصادی در دنیای امروز انیمیشن اهمیت دارد و به طور مثال کشور ژاپن، حدود ۶ برابر درآمد نفتی ایران از انیمیشن‌هایی که تولید می‌کند سود مادی به دست می‌آورد. انیمیشن سازی‌های دنیا در حال حاضر تغییر شکل داده‌اند و مانند کمپانی‌های بزرگ محصولات فرهنگی و تجاری شده‌اند. علاوه بر بعد فرهنگی و سیاسی، ابعاد اقتصادی اجرای این رشته که بسیار مورد توجه جوانان هست، قابل تامل می‌باشد.

۴- طول دوره و شکل نظام:

طول دوره کارشناسی ارشد رشته تصویر متحرک [انیمیشن]، دو سال است. حداکثر دوره تحصیلی مجاز برای طی دوره ۳ سال می‌باشد که هر سال شامل دو نیم سال و هر نیم‌سال ۱۶ هفته کامل آموزشی است.

۵- تعداد واحدهای درسی:

تعداد واحدهای درسی کارشناسی ارشد رشته تصویر متحرک [انیمیشن]، ۲۲ واحد به صورت زیر است:

- دروس الزامی (اصلی)..... ۱۲ واحد
- دروس اختیاری ۱۶ واحد
- پایان نامه..... ۴ واحد
- جمع ۳۲ واحد

۶- واحدهای پیشنهادی:

ندارد. [در صورتی که دانشجو در برخی از زمینه‌های لازم تخصصی ضعیف باشد، شورای تخصصی گروه با تصویب شورای تحصیلات تکمیلی می‌تواند واحدهای مناسب مورد نیاز را از میان دروس رشته‌های «نقاشی»، «عکاسی»، «مجسمه سازی» و «ارتباط تصویری» و سایر رشته های هنری در مقطع کارشناسی، به عنوان واحدهای جبرانی و پیشنهادی، حداکثر به تعداد ۱۲ واحد و حداکثر در طی یک نیمسال، برای وی تعیین و نحوه گذراندن برنامه آموزشی مربوطه را مشخص نماید].

۷- نقش و توانایی فارغ التحصیلان:

فارغ‌التحصیلان این رشته توانایی تولید آثار تصویر متحرک [انیمیشن]، انجام پژوهش‌های کاربردی در عرصه تصویر متحرک [انیمیشن]، و در نتیجه خدمت‌رسانی به مراکز آموزشی، پژوهشی، و فرهنگی-هنری را دارا خواهند بود.

شرایط ورود:

بر اساس شرایط و ضوابط وزارت علوم، تحقیقات و فناوری در خصوص دارندگان مدرک کارشناسی.



فصل دوم

جداول دروس اصلی - اختیاری و کمبود



جدول شماره (۱)
 دروس اصلی - تخصصی کارشناسی ارشد
 رشته تصویر متحرک [انیمیشن]

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد	تعداد ساعت			پیشنیاز	عنوان لاتین درس
			نظری	عملی	جمع		
۱	فیلم نامه نویسی برای انیمیشن	۱	۱۶	۲۲	۴۸	ندارد	Animation Script Writing
۲	کارگاه متحرک سازی / ۱	-	-	۶۴	۶۴	ندارد	Animation/ 1
۳	طراحی شخصیت	-	-	۶۴	۶۴	ندارد	Character Design
۴	کامپوزیت و خروجی نهایی	-	-	۶۴	۶۴	ندارد	Compositing, Post processing And Final Output
۵	لی اوت	۱	۱۶	۲۲	۴۸	ندارد	Layout
۶	کارگردانی انیمیشن	۱	۱۶	۲۲	۴۸	ندارد	Animation directing
	جمع	۳	۴۸	۲۸۸	۳۳۶		

« در صورتی که دانشجو در برخی از زمینه‌های لازم تخصصی ضعیف باشد، شورای تخصصی گروه با تصویب شورای تحصیلات تکمیلی می‌تواند واحدهای مناسب مورد نیاز را از میان دروس رشته‌های «نقاشی»، «عکاسی»، «مجسمه سازی» و «ارتباط تصویری» و سایر رشته‌های هنری در مقطع کارشناسی، به عنوان واحدهای جبرانی و پیش نیاز، حداکثر به تعداد ۱۲ واحد و حداکثر در طی یک نیمسال، برای وی تعیین و نحوه گذراندن برنامه آموزشی مربوطه را مشخص نماید.



جدول شماره (۲)
 دروس اختیاری کارشناسی ارشد
 رشته تصویر متحرک [انیمیشن]

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد			تعداد ساعت			پیشنیاز
		نظری	عملی	جمع	نظری	عملی	جمع	
۱	ایده‌یابی و خلاقیت	-	۲	۲	-	۶۴	۶۴	ندارد
۲	فضاسازی	-	۲	۲	-	۶۴	۶۴	ندارد
۳	سبک‌ها و تکنیک‌های انیمیشن	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	۴۸	ندارد
۴	استوری بورد	-	۲	۲	-	۶۴	۶۴	ندارد
۵	کارگاه متحرک‌سازی / ۲	-	۲	۲	-	۶۴	۶۴	ندارد
۶	کارگاه متحرک‌سازی / ۳	-	۲	۲	-	۶۴	۶۴	ندارد
۷	صدا و موسیقی در انیمیشن	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	۴۸	ندارد
۸	تولید در انیمیشن	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	۴۸	ندارد
۹	آشنایی با هنر سینما	۱	۱	۲	۱۶	۳۲	۴۸	ندارد
۱۰	نقد و تحلیل آثار هنری	۲	-	۲	۳۲	-	۳۲	ندارد
۱۱	روش تحقیق در هنر	۲	-	۲	۳۲	-	۳۲	ندارد
۱۲	حکمت هنر اسلامی	۲	-	۲	۳۲	-	۳۲	ندارد
۱۳	جامعه‌شناسی هنر	۲	-	۲	۳۲	-	۳۲	ندارد
۱۴	مطالعات میان‌رشته‌ای در هنر	۲	-	۲	۳۲	-	۳۲	ندارد
	جمع	۱۴	۱۴	۲۸	۲۲۴	۴۴۸	۶۷۲	ندارد

* گذراندن حداقل ۱۶ واحد از میان دروس اختیاری، مطابق نظر شورای تحصیلات تکمیلی، الزامی است.



جدول شماره (۳)
 دروس کمبود کارشناسی ارشد
 رشته تصویر متحرک [انیمیشن]

ردیف	عنوان درس	تعداد واحد			تعداد ساعت			پیشنیاز	عنوان لاتین درس
		نظری	عملی	جمع	نظری	عملی	جمع		
۱	شناخت مکاتب ادبیات جهانی	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Introduction to the world literary schools	
۲	نقد و تحلیل تصویر	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Image analysis and criticism	
۳	مبانی نقد و تحلیل فیلم	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Introduction to the movie criticism and analysis	
۴	کامپیوتر و سینما	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Computer & Cinema	
۵	داستان نویسی	۲	-	۲	۳۲	-		Writing stories	
۶	فیلم نامه نویسی	۲	-	۲	۳۲	-		Screenplay writing	
۷	اصول و فنون نمایشنامه نویسی	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Principles of play writing	
۸	مبانی بازیگری	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Principles of Acting	
۹	آشنایی با اصول درام نویسی	۱	۱	۲	۱۶	۳۲		Introduction to drama	
۱۰	تجزیه و تحلیل نقد آثار هنرهای تجسمی	۲	-	۲	۳۲	-		Visual Arts Critiques	
۱۱	تجزیه و تحلیل و نقد آثار ارتباط تصویری	۲	-	۲	۳۲	-		Analysis of Graphic Design Works	
۱۲	طراحی	-	۲	۲	-	۶۴		Drawing	
۱۳	کاریکاتور	-	۲	۲	-	۶۴		Cartoon	
	جمع	۱۵	۱۱	۲۶	۲۴۰	۳۵۲		۵۹۲	

«دانشجو موظف است با نظر گروه آموزشی مجری حداکثر ۱۲ واحد درس جبرانی را از میان دروس جدول فوق اخذ نماید.»



فصل سوم

شرح دروس اصلی



عنوان درس به فارسی:
فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن

عنوان درس به انگلیسی:
Animation Script Writing

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اصلی

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ندارد سفر علمی کارگاه آزمایشگاه سمینار

اهداف کلی درس: آشنایی با مبانی، اصول و روش های فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن.
دانشجو در انتهای درس باید با نگارش فیلمنامه انیمیشن آشنا شده و توانایی نگارش آنرا به شکل کوتاه یا بلند داشته باشد .
اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

فیلم نامه چیست؟

- اشتراکات و تفاوت‌ها بین فیلمنامه‌نویسی برای انیمیشن و فیلمنامه‌نویسی برای فیلم زنده.

- معرفی سه گروه فیلم‌های پویانما: فیلم‌های انیمیشن بلند، فیلم‌های پویا نمایی آموزشی، فیلم‌های پویا نمایی کوتاه یا تجربی.

- مفهوم داستان، تعریف داستان، درونمایه یا پی‌رنگ، تعریف درونمایه، نحوه ارائه درونمایه.

- موضوع داستان.

- رئالیسم و فانتزی در داستان، الگوی حادثه.

- شخصیت و شخصیت‌پردازی، اهداف، انواع شخصیت‌ها.

- زاویه دید، زاویه روایت، صحنه و صحنه‌پردازی، گفت و گو در داستان، سبک یا شیوه نگارش، لحن داستان، فضا و رنگ بافضا سازی داستان، نماد در

داستان، فرایند نگارش، تصاویر به عنوان ابزار روایت.

- نگارش فیلمنامه، مقدمه نوشتن، ایده، موضوع، تحقیق، خلق فیلمنامه، فیلمنامه نویسی.

- اصول فیلمنامه نویسی انیمیشن.

- خط سیر فیلمنامه: آغاز-بیش داستان، نقطه عطف تقابل (کشمکش پرده‌ها، وصل و گره‌گشایی بسته).

- تعریف فیلمنامه-جایگاه فیلمنامه در خط انیمیشن.

- ارتباط فیلمنامه انیمیشن با داستان استوری برد.

- طرح کلی در انیمیشن.

- سه محور اصلی در فیلمنامه (ساختار، شخصیت‌پردازی، گفتگو).

- اغراق، ایجاز، فانتزی، تخیل و چارچوب خاص در فیلمنامه انیمیشن.

- عنصر طنز (gag) در فیلمنامه انیمیشن.

- فیلمنامه کوتاه (تجربی) انیمیشن - فیلمنامه بلند (سینمایی) انیمیشن.

- فیلمنامه انیمیشن تلویزیونی، فیلمنامه آموزشی انیمیشن، فیلمنامه مستند انیمیشن.

- دیالوگ و نریشن در انیمیشن (گفتگو و روایت متن)/ صدا و تصویر در فیلمنامه.

- ریتم و انواع زمانبندی در فیلمنامه انیمیشن.

- مخاطب شناسی در انیمیشن.

- انطباق فیلمنامه با تکنیک‌های تولید انیمیشن.

- اقتباس و مشاهده‌نویسی در فیلمنامه انیمیشن - نقش فلکلور و ادبیات در فیلمنامه انیمیشن.

- بازنویسی فیلمنامه انیمیشن.



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
۳۰٪	-----	۳۰٪	۴۰٪

فهرست منابع:

- آرمر، آلن، فیلم نامه نویسی برای سینما و تلویزیون، ترجمه عباس اکبری، تهران: حوزه هنری، سوره مهر، ۱۳۸۳.
- اکبرلو، منوچهر، اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۴.
- امامی، مجید، شخصیت پردازی در سینما، تهران: برگ، ۱۳۷۳.
- ایزنشتین، سرگی میخائیلوویچ، نگارش فیلم نامه داستانی، ترجمه مسعود مدنی، احمد ضابطی جهرمی، تهران: عکس معاصر، ۱۳۶۸.
- برمن، رابرت، روند فیلم نامه نویسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: برگ، ۱۳۷۳.
- خیری، محمد، اقتباس برای فیلم نامه، تهران: سروش، ۱۳۸۹.
- سالیوان، کارن، و گری شومر، کیت الکساندر، ایده هایی برای انیمیشن کوتاه، چگونه داستان بنویسیم؟، ترجمه تورج سلحشور، تهران: کتاب آبان، ۱۳۹۰.
- سیگر، لیندا، ادوارد و تمور، از فیلم نامه تا فیلم، ترجمه جلیل شاهی لنگرودی، تهران: افراز، ۱۳۹۴.
- سیگر، لیندا، باز نویسی فیلم نامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: سازمان تبلیغات اسلامی، حوزه هنری، سوره مهر، ۱۳۸۳.
- سیگر، لیندا، خلق شخصیت های ماندگار، ترجمه عباس اکبری، تهران: سروش، ۱۳۸۰.
- سیگر، لیندا، فیلم نامه اقتباسی، ترجمه عباس اکبری، نقش و نگار، ۱۳۸۰.
- شلهارت، لورا، راهنمای عملی فیلم نامه نویسی، ترجمه پدارم لعل بخش، تهران: افراز، ۱۳۹۲.
- شوارتز، لو، هنر نگارش کمدی تلویزیونی، ترجمه جمال آل احمد، عباس بیاتی، سروش، ۱۳۸۰.
- شیون، میشل، نوشتن فیلم نامه، ترجمه ماندانا بنی اعتماد، تهران: ایثارگران، ۱۳۷۶.
- عمرانی، حیدرعلی، کلیدهای نویسندگی، تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی، ۱۳۷۴.
- فیلد، سید، چگونه فیلم نامه بنویسیم (مبانی فیلم نامه نویسی)، ترجمه مسعود مدنی، تهران: تابان خرد، ۱۳۹۴.
- فیلد، سید، چگونه فیلم نامه بنویسیم، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۴.
- فیلد، سید، راهگشای فیلم نامه نویسی، ترجمه جلیل شاهی لنگرودی، تهران: دستان، ۱۳۸۳.
- فیلد، سید، راهنمای فیلم نامه نویسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: ساکس (۲ جلد)، ۱۳۸۳.
- فیلیپس، ویلیام، نگارش فیلم نامه کوتاه، ترجمه عباس اکبری، تهران: سروش، ۱۳۸۰.
- کاریر، ژان کلود، یاسکال بونیتز، تمرین فیلم نامه نویسی، ترجمه نادر تکمیل همایون، تهران: روزنه کار، ۱۳۹۴.
- کریولن، ریچارد، چگونه از هر چیزی "فیلم نامه" اقتباس کنیم، ترجمه بابک تیرایی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۶.
- کشاورزی، اردشیر، فیلم نامه نویسی برای انیمیشن، [تالیف و ترجمه]، تهران: دانشکده صدا و سیما، ۱۳۹۰.
- کهرابی، شهرام، الگوی بیکره بندی فیلم نامه های موفق، تهران: افراز، ۱۳۹۱.
- کینگ، ویکی، چگونه در ۲۱ روز فیلم نامه بنویسیم، ترجمه عباس اکبری، تهران: برگ، ۱۳۷۹.
- گلدمن، ویلیام، روند اقتباس، ترجمه عباس اکبری، تهران: سروش، ۱۳۷۸.
- مارکز، گابریل گارسیا، کارگاه سناریو، محمدرضا راهور، تهران: شیرین، ۱۳۸۰.
- مکی، ابراهیم، مقدمه ای بر فیلم نامه نویسی، تهران: سروش، ۱۳۸۸.
- موریتز، چارلی، نگارش فیلم نامه داستانی، ترجمه محمد گذرآبادی، ۱۳۸۴.
- نوبل، ویلیام، راهنمای نگارش گفتگو، ترجمه عباس اکبری، تهران: سروش، ۱۳۷۸.
- هیوارد، استن، فیلم نامه نویسی برای انیمیشن، ترجمه سارا خلیلی و دیگران، تهران: دانشگاه هنر، ۱۳۹۰.
- وبر، مرلین، راه نمای فیلم نامه نویسی انیمیشن، ترجمه حسین فراهانی، تهران: ساقی، ۱۳۹۱.
- ولف، یورگن، کری کاکس، راهنمای نگارش فیلم نامه، عباس اکبری، تهران: سروش، ۱۳۸۲.
- ویل، یوجین، فن سناریو نویسی، ترجمه پرویز دوابی، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اداره کل تحقیقات و روابط سینمایی، ۱۳۶۵.



عنوان درس به فارسی:

کارگاه متحرک سازی / ۱

عنوان درس به انگلیسی:

Animation/ 1

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اصلی

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: آشنایی با اصول اولیه متحرک سازی.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱- تعریف حرکت-زمان، بررسی تعداد فریم‌های تشکیل دهنده هر ثانیه:

25 F/S 24 F/S 17 F/S

۲- آشنایی با اصول اولیه دوازده گانه متحرک سازی شامل:

-زمانبندی

Timing

-پیش حرکت و پیش بینی حرکت

Anticipation

-جمع شدن و کشیده شدن

Squash & Stretch

-حرکت‌های دنباله‌ای و وابسته و هم پوشانی

Follow through and over lapping action

-حرکت در مسیر منحنی

Arc

-آرام شدن و سریع شدن حرکت

Slow in Slow out

-ترکیب بندی و قرار گرفتن در کادر

Staging

-طراحی خوب و قرص و محکم

Solid drawing

-متحرک سازی سر راست و پز به پز

Straight ahead action and pose to pose

-متحرک سازی ثانویه و اضافه کردن حرکت های فرعی به حرکت

Secondary action

-اغراق

Exaggeration

-جذابیت

Appeal

-مطالعه و اجرای حرکت توپ به همراه جمع شدن و کشیده شدن

Bouncing ball / Squash & Stretch

-تعریف اجزاء متحرک سازی شامل کلید، کلید فرعی، پزهای میانی و واسطه و تصاویر میانی

Inbetween, Passing position, Extream, Key



-طراحی پاندول (نوسانی) با ضامن مثل اضافه کردن پز.
 -حرکت ارتعاشی-تخته شنا/حرکت های موجی/اسیکل حرکت-باران، آتش، چرخ، پرچم و شلاق.
 -سقوط اجسام سبک و سنگین.
 -متحرک سازی در پرسپکتیو و عمق.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
۲۰٪	-----	۳۰٪	۴۰٪

فهرست منابع:

بکرمن، هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
 بلر، پرستون. متحرک سازی شخصیت کارتون، ترجمه علیرضا گلپایگانی، جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶.
 بلر، پرستون، مضحک قلمی: درس هایی در جانبخشی کلاسیک، ترجمه و تنظیم نورالدین زرین کلک، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۸۶.
 بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
 کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، جلد دوم، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.
 کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۲.
 ویتیکر، هارولد، جان هالاس، زمان بندی در انیمیشن، ترجمه محمد شهبان و سلیمان شریف پور، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
 ویلیامز، ریچارد، دانستنی های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

Cristiano, Giuseppe (2016), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**, Publisher: Barron's Educational Series.

White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guptill; Later Printing edition.

White, Tony, (2006), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.

Williams, Richard, **The Animator's Survival Kit (A Manual of Methods, Principles and Formulas)**, New York: Faber and Faber, 2016.



عنوان درس به فارسی:

طراحی شخصیت

عنوان درس به انگلیسی:

Character Design

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اصلی

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: به دست آوردن توانایی و مهارت در طراحی شخصیت‌های مختلف برای فیلم‌های انیمیشن.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱- مقدمه: بررسی فیگور و حالات واقعی انسان به عنوان نقطه آغاز طراحی شخصیت.

۲- پیدا کردن شخصیت‌ها از فرم‌های ساده و متنوع و ایده پردازی برای آنها.

۳- ساده سازی چهره و اندام انسان-طراحی حالات مختلف چشم-طراحی انواع دهان-طراحی بینی-طراحی مو، ریش، سبیل، ابرو، طراحی گوش.

۴- طراحی حالات اصلی چهره:

-شادی، اندوه، خشم، ترس، تعجب.

۵- طراحی حالات فرعی چهره.

۶- طراحی تناسب انسانی در مرد، زن، بزرگسال و کودک، با توجه به خط کنش ساده سازی و تبدیل بدن به طرح های ساده هندسی-سیلوئت کردن.

طراحی شخصیت-در نظر گرفتن داینامیک در طراحی حالات فیگورهای شخصیت.

۷- طراحی شخصیت ها و تیپ های مختلف:

-مقدمه شناخت تیپ و شخصیت و انواع شخصیت‌های مثبت و منفی و روان شناسی شخصیت‌ها.

-خصوصیات روانی و رفتاری شخصیت و خصوصیات فیزیکی و ظاهری شخصیت-طراحی لباس و وسیله برای شخصیت.

-طراحی شخصیت مثبت و طراحی شخصیت منفی.

-طراحی شخصیت قهرمان و ضد قهرمان.

-طراحی شخصیت همراه، شخصیت استاد و راهنما، شخصیت نگهبان.

-طراحی شخصیت های فرعی و هماهنگی آنها با شخصیت اصلی.

-طراحی تیپ‌های متفاوت [مثل قهرمان، تیپ بزن پهلادر، تیپ ملوس و با نمک، تیپ آتش پاره، تیپ رمانتیک و عاشق پیشه، تیپ خنگ و مافنگی، تیپ ترسناک

و هیولا، تیپ جادوگر، و ...].

۸- طراحی شخصیت با الگو گرفتن از عکس و تصاویر انسان واقعی در طراحی شخصیت.

۹- اغراق، ساده سازی، انتزاع و فانتزی در طراحی شخصیت.

اغراق در تناسبات-اغراق در حالات-طراحی شخصیت چاق و لاغر-طراحی شخصیت ریز جثه-طراحی شخصیت‌های فانتزی و خیالی و انتزاعی-طراحی

شخصیت‌های روبانیک-طراحی شخصیت‌های تاریخی، واقعی-اسطوره.

۱۰- شناخت طراحی شخصیت و بررسی جایگاه آن در روند تولید فیلم انیمیشن

۱۱- آشنایی با روند تکنیکی طراحی شخصیت های یک فیلم انیمیشن:

تحقیق و جمع آوری-استخراج شخصیت‌ها از متن فیلم-نامه-طرح های اولیه- طرح‌های مجدد و نهایی کردن طراحی-تمیز کاری و اجرای طراحی شخصیت

نهایی-قلم‌گیری و خط دور.

۱۲- آشنایی با دیزاین و طراحی شخصیت با گرافیک ساده/دو بعد/گرافیکی/طراحی شخصیت با جزئیات/حجمی.

۱۳- طراحی شخصیت‌های حیوانی

طراحی از چهار پایان، خزندگان، پرندگان، ماهی ها و حشرات، ساده سازی در طراحی شخصیت‌های حیوانی



اغراق در طراحی شخصیت وحالات و تناسبات شخصیت‌های حیوانی
۱۴- انسانی کردن فیگور حیوانات-حالات حیوان-انسانی کردن اشیاء وطبیعت

Antropomorphism

۱۵- طراحی حیوانات سمبلیک؛ به طور مثال:

شیر:قوی-پادشاه/ روباه: مکار / الاغ:احمق / کلاغ:خبرچین / موش:ترسو و زیرک / و...

۱۶- روند تکنیکی طراحی شخصیت های یک فیلم

تحقیق و جمع آوری اطلاعات-استخراج شخصیت‌ها از متن فیلم‌نامه-انودهای اولیه،طراحی مجدد و نهایی کردن طراحی-تمیز کاری و قلم گیری.

۱۷- طراحی مدل شیت،پز شیت،روتیت شیت،هند شیت

Model sheet.Pose sheet.Rotate sheet.Hand sheet

۱۸- طراحی لاین آپ:

Line up

طراحی مجموعه ای از شخصیت‌های فیلم در کنار هم

۱۹- طراحی شخصیت‌های تخیلی،ریاتها،موجودات غیر زمینی و موجودات تلفیقی.

۲۰-تمریناتی در اجرا و تکنیک‌های تصویر سازی برای شخصیت‌پردازی و آرایه آن.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۳۰	-----	٪۲۰	٪۴۰

فهرست منابع:

- ایراندوست، محمدهادی، عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۴.
بکرمن، هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
ناریخچه تحلیلی کمیک استریپ، ترجمه مهدی ترابی مهربانی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
تیلور، ریچارد، دایره المعارف تکنیک‌های انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده تهران: سوره مهر، ۱۳۹۱.
داندیس، دونیس ا، مبادی سواد بصری، ترجمه مسعود سپهر، تهران: سروش، ۱۳۸۰.
فرنسیس، مارین، هنر در حرکت: زیباشناسی انیمیشن، ترجمه سارا سعیدان، شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، جلد دوم، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.
کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.
هارت، کریستوفر، نقاش کارتونی، ترجمه احمد کعبی فلاحیه، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۸.
هارت، کریستوفر، روش طراحی شخصیت‌های کارتونی، ترجمه وحید پژمان، تهران: مرز آفتاب، ۱۳۸۱.
هوکس، اد، بازیگری برای انیماتورها، ترجمه فرناز خوشبخت، باقر بهرام و مریم تقی بیگی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
ویلیامز، ریچارد، دانستنی‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher,Hans, (2007),**Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

Cristiano, Giuseppe (2007),**Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**,
Publisher: Barron's Educational Series.

White, Tony, (1988),**The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**,
Watson-Guption; Later Printing edition.

Wells, Paul, Joanna Quinn, and Les Mills Beachbody, (2009), **Basics Animation 03: Drawing for Animation**, Ava Publishing.

White, Tony, (2016),**Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

کامپوزیت و خروجی نهایی

عنوان درس به انگلیسی:

Compositing, Post processing and Final output

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اصلی

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: کارگاه‌های متحرک سازی

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: آشنایی با اصول و روش های ترکیب عناصر و اِلمان‌ها [کامپوزیت] پس از رندر کردن جداگانه یک شات.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

ارائه تعاریف کامپوزیت [پس از اینکه عناصر یا اِلمان (Element)] های یک شات به صورت جداگانه رندر شد باید آنها با هم ترکیب گردیده تا کامل شوند. به این کار کامپوزیت گفته می‌شود.

توضیح مرحله Post Processing یا پردازش نهایی؛ و توضیح اینکه تصاویر کامپوزیت شده به تنظیمات اصلاح رنگ و دستکاری‌هایی نیاز خواهند داشت.

توضیح در باره اینکه پس از گرفتن خروجی نهایی، یا همزمان با این مراحل، باید کار دوبله و صدا گذاری، ساخت موسیقی و افکت پروژه نیز انجام شود.

توضیح اینکه در آخر، باید خروجی نهایی (از نرم افزارهای تدوین، مانند پریمیر) و تکثیر روی مדיاهایی مانند DVD را انجام داد.

توضیح اینکه تمامی مراحل کامپوزیت و پردازش نهایی، باید روی تک تک پلان‌ها انجام گیرد.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
%۲۰	-----	%۳۰	%۵۰

فهرست منابع:

استریت، رتیا، انیمیشن رایانه‌ای، ترجمه حبیب یوسف زاده، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.

بکرمن، هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.

بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.

فرنسیس، مارین، هنر در حرکت: زیباشناسی انیمیشن، ترجمه سارا سعیدان، شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.

فینچ، کریستوفر، هنر والت دیزنی، ترجمه محسن غفرانی، تهران: دنیای تصویر، ۱۳۷۸.

کاتز، دی استیون، نمایه نما (نمای متحرک)، جلد دوم، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.

کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.

ویلیامز، ریچارد، دانستنی‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guptill; Later Printing edition.

White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

لی اوت

عنوان درس به انگلیسی:

Layout

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اصلی

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد. ندارد. سفر علمی. کارگاه. آزمایشگاه. سمینار.

اهداف کلی درس:

توانایی طراحی Layout برای فیلم انیمیشن.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱. تعاریف Layout.

۲. فیلد و ابعاد فیلد، انتخاب فیلدها، راهنمای (guide) فیلد، اندازه (size) فیلد، کادر تصویر تلویزیون و سینما، محدوده امنیتی (Safe bar).

۳. لایه بندی نماها.

۴. ساخت انواع حرکات دوربین: حرکات ساده، حرکت روی محور، حرکت روی پایه، حرکت در عمق، حرکات ترکیبی، چرخش فیلد، ساخت حرکت ترک

این و ترک اوت، فیلد مورب، نمای پن، نمای تیلت.

۵. لی اوت پس زمینه - لی اوت شخصیتها.

۶. منابع نور - بافت و عناصر مشخص.

۷. ایجاد پرسپکتیو در طراحی لی اوت - فضا - اعوجاج در پرسپکتیو - ایجاد عمق و پرسپکتیو در لی اوت با استفاده از لایه بندی حرکت دوربین.

۸. خط انطباق - خط برش - اتصالها (Hook up).

۹. وظایف «لی اوت من» در روند تولید انیمیشن.

۱۰. ساخت Work Reel (امتحان لی اوت قبل از نقاشی زمینه).

۱۱. لی اوت اولیه و نهایی (Rough And Final Layout).

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
۲۰٪	-----	۲۰٪	۶۰٪

فهرست منابع:

آیزنر، ویل، قصه گویی تصویری و روایت بصری، ترجمه آرش جلال منش، بهمن شریفی، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۴.

بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.

تاریخچه تحلیلی کمیک استریپ، ترجمه مهدی ترابی مهربانی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.

فرنسیس، مارین، هنر در حرکت: زیباشناسی انیمیشن، ترجمه سارا سعیدان، شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.

کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، دو جلد، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰ و ۱۳۹۴.

ویلیامز، ریچارد، دانستنی های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشیخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

کارگردانی انیمیشن

عنوان درس به انگلیسی:

Animation directing

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اصلی

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: آشنایی با مراحل کارگردانی، انیمیشن و توانایی کارگردانی کردن یک اثر انیمیشن
اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

- ۱- تاریخچه و پیدایش کارگردانی در سینما و انیمیشن
- گریفیت - پورتو - ملیس - ادسین (سینمای زنده) - امیل کوهل - وینزور مک کی - اسکار فیتشنگر - دیزنی (سینمای انیمیشن)
- ۲- جایگاه اختیارات و وظایف کارگردان انیمیشن در روند تولید
- ۳- فرآیند تجسم، تمثیل و روایت تصویری
- ۴- فصل سینمایی (نمای باز، نمای متوسط، نمای بسته)
- انواع حرکات دوربین: حرکت دوربین، حرکت سوژه، حرکت به وسیله مونتاز (تدوین)
- قاعده عمومی در فیلمبرداری
- انواع ژانر در سینما
- ۵- تجزیه و تحلیل فیلمنامه و دکوپاژ، تعریف و فرآیند دکوپاژ، اجزا ساختمان فیلم: فریم، شات یا نما، سکانس، تصاویر مفهومی فضا سازی، طراحی شخصیت و شخصیت پردازی (Visual Concept)، زمانبندی
- ۶- عناصر سبک تداومی، ساختن نماها، روابط معنایی
- تدوین: روابط زمانی، اندازه نماها و ویژگی های آنها، خط فرضی، عبور از خط فرضی، نظام مثلثی، سکانسهای پر تحرک، روابط زمانی، فضایی و منطقی
- ۷- صحنه پردازی: مقابل نگری
- نمای اصلی - پلان سکانس
- نظام صحنه پردازی - داخل رویداد - خارج رویداد
- صحنه پردازی در عمق عناصر بعدی - زوایای دوربین - قاب بندی های محدود و آزاد - نقطه دید
- ۸- دوربین متحرک: چرخش دوربین - نمای جرتقلیل
- ۹- انتقالها: برش - دیزالو - واپ - محو تصویر
- ۱۰- انتخاب سبک اجرای فیلم style، شخصیت پردازی،
- ۱۱- Sweat box (سویت باکس) جلسات کارگردان با عوامل اصلی تولید
- ۱۲- جایگاه کارگردان در روند تولید انیمیشن
- ۱۳- ورود و خروج بر پرده سینما: تمهیدات سینمایی برای ورود و خروج در پرده سینما روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون نهایی	پروژه
٪۲۰	-----	٪۴۰	٪۴۰

فهرست منابع:

- کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.
- آریخن داتیل، چگونه کارگردانی کنیم (دستور زبان فیلم)، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۱.
- سعیدی مریم، کارگردانی انیمیشن، تهران: ساکو، ۱۳۹۴
- بکرمن هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰



کیت لی یورن، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفر زاده، پریسا کاشانیان، مریم بیانی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰
ریچارد ویلیامز، دانستن‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰

Bancroft, Tony, 2016, **Direction for Animation: Everything you Didn't learn in Art School**, Focal Press.

B. Levy, David, 2010, **Directing Animation**, All worth press.

B. Levy, David, 2009, **Animation Development: from pitch to production**, All worth press.

Whit, Harold, Halas, John, Sito, Tom, 2009, **Timing for Animation**, Focal Press.



فصل چهارم
شرح دروس اختیاری



عنوان درس به فارسی:

ایده‌یابی و خلاقیت

عنوان درس به انگلیسی:

Idea and creativity

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

آشنایی با اصول، روش‌ها و تمهیدات ایده‌یابی و ایده‌پردازی، و خلاقیت‌های هنری که در تولیدات بصری و انیمیشن می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.
اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

-ایده چیست؟

-مدل مهندسی ایده.

-مسیرهای ایده‌یابی و ایده‌پردازی.

-تداعی معانی در ایده‌یابی.

-پیدا کردن ایده‌های اولیه.

-پرورش ایده‌ها.

-بسط ایده.

-استفاده از قواعد خلاقیت (همجواری، تلفیق، تناقض، انطباق، اقتباس، جانشینی، معکوس سازی و وارونه‌نمایی، جانشینی، بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی، تغییر و تعدیل و حذف، تقسیم و تکثیر، تمهیدات ویژه و ...).

-تکنیک‌های خلاقیت (نمایش ارزش [تضاد، نظم و بی‌نظمی، پر و خالی، سبک و سنگین، طبیعی و مصنوعی، نو و قدیمی]، ایجاد ابهام، ایجاد تنش، تغییرپذیری فرم و ساختار شکنی، استفاده از استعاره‌های محسوس و نامحسوس، استفاده از پارادوکس و متافیزیک، و ...).

-بهره‌گیری از اصول چهارگانه «تریز» [TRIZ] (روش نظام یافته برای پرورش خلاقیت): جداسازی، استخراج، کیفیت موضعی، عدم تقارن، ترکیب کردن (ادغام کردن)، جامعیت، تو در تو بودن، عامل تعادل و توازن، مقابله پیشاپیش، کنش پیشاپیش، حفاظت پیشاپیش، هم‌پتانسیلی، معکوس کردن، گروهی ساختن، پویایی، عملکرد ناقص، بیش از حد یا مازاد، حرکت به ابعادی جدید، ارتعاش مکانیکی، عملکرد دوره‌ای، تداوم کنش مفید، حمله سریع، تبدیل ضرر به سود، باز خورد، واسطه و میانجی، خدمت دهی به خود، کپی کردن، استفاده از جسم ارزان قیمت با عمر کوتاه به جای جسم گران قیمت و با دوام، تعویض یک سیستم مکانیکی، استفاده از ساختار پنوماتیک یا هیدرولیک، پرده‌های انعطاف پذیر یا پوسته‌های نازک، استفاده از متخلخل، تعویض رنگ، همجنس و همگن سازی، رد کردن و باز سازی قطعات، تغییر خواص فیزیکی و شیمیایی یک جسم، تغییر فاز، انبساط حرارتی، استفاده از اکسیدکننده‌های قوی، محیط بی اثر، مواد مرکب.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون‌های نهایی	پروژه
٪۲۰	-----	٪۲۰	٪۶۰

فهرست منابع:

آرنه‌ایم، رودلف، هنر و ادراک بصری: روان‌شناسی چشم خلاق، ترجمه مجید اخگر، تهران: سمت، ۱۳۸۸.



- اسپورن، الکس اس، پرورش استعداد همگانی ابداع و خلاقیت، تهران: نیلوفر، ۱۳۷۵.
- برادی مائیترا، سوزان و پرومودا باترا، شکوفایی فکر، خلاقیت و نوآوری، ترجمه پروین نقیبی، تهران: زوار، ۱۳۹۳.
- بوزان، تونی، قدرت تصویرسازی ذهنی، ترجمه شکوه آرونی، تهران: بخشایش، ۱۳۸۷.
- بوزان، تونی، قدرت هوش خلاق، ترجمه پروانه قدس، تهران: جیحون، ۱۳۸۷.
- تورنس، ئی، پال، خلاقیت استعدادها و مهارت‌ها، تهران: دنیای نو، ۱۳۸۱.
- جهانی، جعفر، پرورش خلاقیت از نظریه تا عمل، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی، ۱۳۸۶.
- چندلر، دانیل، مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه مهدی پارسا، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۷.
- حکیم زاده، پدram، کلمه یا تصویر، تهران: نارالله، ۱۳۷۹.
- داندیس، دونیس ا، مبادی سواد بصری، ترجمه مسعود سپهر، تهران: سروش، ۱۳۷۵.
- دوبونو، ادوارد، خلاقیت جدی، ترجمه قاسم بصیری، مرتضی غفاری، تهران: آبیژ، ۱۳۸۲.
- ریکو، گابریله ال، نوشتن خلاق، گروه ترجمه کارگاه نوشتن خلاق - برلین، کتاب آمه، ۱۳۹۴.
- ساعتی، توماس ال، تفکر خلاق: حل مشکل و تصمیم‌گیری، ترجمه مجید عزیزی، رضا نقدی، تهران: دانشگاه تهران: ۱۳۸۸.
- سولیوان، لوک، تبلیغات خلاق، ترجمه فرزاد مقدم، تهران: سیته، ۱۳۸۴.
- سیرانی، حسین، روان‌شناسی خلاقیت و ایده‌یابی، تهران: پیک مشاور، ۱۳۸۲.
- شاپوریان، رضا، اصول کلی روان‌شناسی گشتالت، تهران: رشد، ۱۳۹۳.
- شولیک، لف، شاه کلیدهای TRIZ برای نوآوری، ترجمه محمود کریمی، سیده نونا میرخانی، تهران: رسا، ۱۳۹۴.
- صادقی مال میری، منصور، خلاقیت (رویکردی سیستمی؛ فرد، گروه، سازمان)، تهران: موسسه چاپ و انتشارات دانشگاه امام حسین (ع)، ۱۳۸۶.
- کپس، جنوری، زبان تصویر، ترجمه فیروزه مهاجر، تهران: سروش، ۱۳۷۵.
- کلی، تام، هنر نوآوری، ترجمه سینا قربانلو، تهران: میلغان، ۱۳۸۷.
- گلدشتاین، ای، بروس، احساس و ادراک، ترجمه همایون مهین، تبریز، دانشگاه تبریز، ۱۳۸۴.
- گیل، دیوید، و بریجت ادمز، الفبای ارتباطات، ترجمه رامین کریمیان، محمد نبوی، مهران مهاجر، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، ۱۳۸۴.
- لیبرگ، کریستیان، دستور زبان بصری، ترجمه امیر محمد نصیری، تهران: چشمه، ۱۳۸۱.
- مقالی، فرشید، مقدمه‌ای بر گرافیک دیزاین، تهران: نظر، ۱۳۸۸.
- موناری، برونو، طراحی و ارتباطات بصری، ترجمه پاینده شاهنده، تهران: سروش، ۱۳۷۰.
- نیرومند، محمدحسین، دستورالعمل‌های فیل آبی برای ایده‌یابی، تهران: فرهنگسرای میردشتی، ۱۳۹۴.
- واربرتن، نایجل، چيستی هنر، ترجمه مهتاب کلانتری، تهران: نی، ۱۳۸۷.
- وان فائزه، اوژن، هنر خلاقیت در صنعت و فن، ترجمه حسن نعمتی، تهران: امیر کبیر، ۱۳۶۴.
- ولز، برنت و مویانی، تبلیغات تجاری (اصول و شیوه‌های عمل)، ترجمه سینا قربانلو، تهران: میلغان، ۱۳۸۳.
- یوسفی لویه، مجید، مقدمه‌ای بر روان‌شناسی حافظه: نظریه و پژوهش، تهران: زرباف اصل، ۱۳۸۶.



عنوان درس به فارسی:

فضا سازی

عنوان درس به انگلیسی:

Visual and Background Design

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

دانشجو در انتهای درس باید با روند طراحی فضاهای یک پروژه انیمیشن آشنا شده و توانایی طراحی فضا را داشته باشد.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱. آشنایی با تکنیک‌های مختلف تصویر سازی.
۲. تکنیک‌های پیگمنت: مداد رنگی - پاستل گچی - پاستل روغنی - آبرنگ - رنگ روغن - گواش - آکریک.
۳. تکنیک‌های دیجیتال Digital Painting: (نقاشی دیجیتال) با نرم افزارهایی نظیر Photoshop یا Painter
۴. عناصر بعدی در فضا سازی.
۵. ترکیب بندی و کمپوزیسیون - نور و سایه - رنگ و کلیدهای رنگی - بافت و جنسیت - عمق و پرسپکتیو.
۶. انتخاب استیل (Style) و شیوه بصری برای نقاشی زمینه - (Background) نقاشی زمینه به شیوه واقع گرایانه.
۷. نقاشی زمینه به شیوه تصویر سازی‌های میانه (فرم‌های گرافیکی - رنگ آمیزی و نور پردازی واقع گرایانه).
۸. نقاشی زمینه به شیوه گرافیکی - نقاشی زمینه با استفاده از سطوح تخت و فرم‌های ساده.
۹. نقاشی زمینه - طراحی فضا:
- الف- طراحی فضاهای داخلی - طراحی فضاهای خارجی.
- ب- طراحی طبیعت (جنگل، دشت، کوهستان و ..).
- ج- طراحی معماری (مدرن، امروزی، باستانی) - طراحی فضاهای تخیلی و فانتزی - طراحی وسایل و اشیاء - طراحی ایرانی اسلامی.
۱۰. فانتزی، اغراق و ساده سازی در نقاشی زمینه.
۱۱. هماهنگی نقاشی زمینه با سایر بخش‌های تولید:
- الف- هماهنگی نقاشی زمینه با استوری برد ب- هماهنگی نقاشی زمینه با لی آوت (LAYOUT) .
- بخش الف شامل: (طراحی نماهای باز - (Long Shot) طراحی نماهای اصلی (Master Shot) .
- بخش ب شامل: (اجرای لایه‌های مختلف در نقاشی زمینه شامل پس زمینه - میانه - پیش زمینه).
۱۲. هماهنگی فضاهای مختلف از نظر بصری و گرافیکی.
- الف- طراحی فضاهای داخلی برای یک پروژه.
- ب- طراحی فضاهای خارجی برای یک پروژه.
۱۳. مراحل تکنیکی فضا سازی در تولید فیلم انیمیشن:
- الف- تحقیق و توسعه و جمع آوری عکس و اطلاعات.
- ب- طراحی‌های اولیه (sketch) .
- ج- طراحی رنگی یا کلید رنگی (Color key) .



- د- انتخاب طرح نهایی.
 ه- بهتر کردن طرح انتخاب شده (چک کردن پرسپکتیو، دقت به جزئیات، طراحی بهتر فرم‌ها و شکل‌ها و غیره).
 و- اجرای خطی - اضافه کردن سایه روشن (نور پردازی) دراماتیک.
 ی- اجرای نهایی رنگی.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
۷۱۰	-----	۷۳۰	۷۶۰

فهرست منابع:

- Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom**, Focal Press, (2014).
 Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.
 Cristiano, Giuseppe (2007), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**,
 Publisher: Barron's Educational Series.
 White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**,
 Watson-Guptill; Later Printing edition.
 Cristiano, Giuseppe (2007), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**,
 Publisher: Barron's Educational Series.
 Gilbert, Wayne, (2015), **Simplified Drawing for Planning Animation**, Anamie Entertainment Ltd.
 Johnston, Ollie, and Frank Thomas, (1995), **The Illusion of Life**, Disney Editions; Rev Sub edition.
 Jones, Angie, and Jamie Oliff, (2007), **Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG**,
 Published by Thomson.
 Wells, Paul, Joanna Quinn, and Les Mills Beachbody, (2009), **Basics Animation 03: Drawing for
 Animation**, Ava Publishing.
 White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital
 Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

سبک‌ها و تکنیک‌های انیمیشن

عنوان درس به انگلیسی:

Styles and techniques of animation

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

آشنایی با تاریخ، سبک‌ها، شیوه‌ها و تکنیک‌های ساخت انیمیشن؛ و تشخیص تکنیک مناسب با محتوا.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱- تعاریف و شناخت انیمیشن.

۲- شناخت ابزارهای اولیه انیمیشن و تصاویر متحرک مانند فناکیستوسکوپ، ژئوتروپ، ترومانوتروپ و...

۳- آشنایی با تاریخچه انیمیشن ایران و جهان، شامل:

- پیشگامان انیمیشن.

- بررسی و شناخت سبک‌های معروف انیمیشن (آمریکا (دیزنی)، ژاپن (انیمه)، اروپای غربی (زاگرب)، ...).

- آشنایی با استادان انیمیشن و بررسی جریان‌ها و شرکت‌ها و موسسات تاثیر گذار بر رشد و تکامل انیمیشن [مانند انجمن ملی فیلم کانادا، شرکت یویی‌آی، استودیو وارنر، استودیو پیکسار، استودیو فول ایماژ، مدرسه فیلم سازی گوبلن فرانسه و... آرد من انگلستان و...].

۴- تشریح تکنیک‌های مختلف انیمیشن / معرفی و بررسی شیوه‌ها و تکنیک‌های ساخت انیمیشن؛ نظیر:

- انیمیشن روی طلق: (Cel Animation).

- انیمیشن روی کاغذ: (Paper Animation).

- استاپ موشن [انیمیشن سکون و حرکت]: (Stop Motion).

- انیمیشن بدون دوربین: (Animation Without Camera).

- کات اوت یا انیمیشن یا بریده مقوا: (Cut Out).

- انیمیشن سه بعدی: (Three Dimensional Animation یا 3D Animation).

- فتو انیمیشن یا انیمیشن با عکس: (Photo Animation).

- پیکسلیشن یا زنده نمایی: (Pixelation).

- پین اسکرین: (Pin Screen).

- انیمیشن زیر دوربین: (Under Camera Animation).

- روتوسکپی: (Rotoscopy).

- داینامیشن: (Dynamation).

- دیاگرام انیمیشن: (Diagram Animation).

- انیمیشن کامپیوتری: (Computer Animation).

- کپچر موشن: (Captur Motion).

- کات اوت (Cut out).

- انیمیشن عروسکی (Stop motion).



-انیمیشن خمیری (Claymotion/plasticine animation).

-انیمیشن با ماسه.

-گرافیک انیمیشن.

-انیمیشن سیلوت و سایه.

-انیمیشن با اشیاء.

-تخته سنجاق.

-انیمیشن کامپیوتری (دو بعدی/سه بعدی).

-خراش و نقاشی روی فیلم.

-رنگ خیس روی شیشه.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۳۰	-----	٪۲۰	٪۴۰

فهرست منابع:

- اسپس، مارک، اسرار انیمیشن خمیری، ترجمه سلما محسنی اردهالی، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۸.
- استریت، رتیا، انیمیشن رایانه‌ای، ترجمه حبیب یوسف زاده، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
- ایراندوست، محمدحادی، عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۴.
- بکرمن، هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
- بلر، پرستون، متحرک‌سازی شخصیت کارتون، علیرضا گلپایگانی، تهران: جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶.
- بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
- تاریخچه تحلیلی کمیک استریپ، ترجمه مهدی ترابی مهربانی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
- تیلور، ریچارد، دایره المعارف تکنیک‌های انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده تهران: سوره مهر، ۱۳۹۱.
- فرناندز، ایبیس. ساخت انیمیشن با ماکرومدیا فلش، ترجمه بابک احترامی، شهرام شعبانی، تهران: دانش نگار، ۱۳۸۴.
- فرنسیس، مارین، هنر در حرکت: زیباشناسی انیمیشن، ترجمه سارا سعیدان، شهرزاد آکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- فینچ، کریستوفر، هنر والت دیزنی، ترجمه محسن غفرانی، تهران: دنیای تصویر، ۱۳۷۸.
- کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، جلد دوم، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.
- کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۴.
- کاشانیان، پریسا، و سلما محسنی اردهالی، فرناز خوشبخت، اسنادان پویانمایی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guptill; Later Printing edition.

Jones, Angie, and Jamie Oliff, (2007), **Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG**, Published by Thomson.

White, Tony, (۲۰۱۶), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

استوری بورد

عنوان درس به انگلیسی:

Story Board

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

- توانایی طراحی Story Board برای فیلم انیمیشن.

اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

- تعریف استوری بورد و ضرورت آن در روند تولید انیمیشن.

- تاریخچه، کمیک استریپ، پیدایش استوری بورد.

- روایت داستان در استوری بورد.

- اجزای تشکیل دهنده ساختمان فیلم از نظر دستور زبان سینما (فریم، نما و سکانس).

- زاویه دید دوربین - خواص روانی آنها - پرسپکتیو.

- زمان و فضا در فیلم و رابطه آنها با هم.

- عملکرد نما به عنوان ابزاری موثر در روایت داستان - رعایت تداوم داستان در نماها - تداوم بصری.

- انواع کادر، حرکات دوربین، انواع نماها و اندازه نماها، زاویه دید دوربین و خواص روانی آنها، پرسپکتیو و کاربرد آن در روایتگری.

- روش خلق استوری بورد.

- موارد مورد نیاز برای طراحی استوری بورد: ۱- فیلم نامه . ۲- نوار دیالوگ. ۳- مدل شخصیتها. ۴- فضا سازی. ۵- طراحی لوازم صحنه.

- مراحل طراحی استوری بورد: ۱- Thumbnail طراحی کلید شستی. ۲- Rough pass طرح نخستین. ۳- Clean up- Story board.

- چگونگی گنجاندن یک صحنه در چهارچوب قاب. حرکت در فیلم و انواع آن، حرکت موضوع (سوژه)، حرکت دوربین، ایجاد حس حرکت به تقطیع نماها

در استوری بورد.

- اطلاعات نوشتاری و نشانهها در طراحی استوری بورد - اجزاء مختلف استوری بورد - ویژگیها یا جراثیات استوری بورد.

- طراحی استوری بورد و وظایف آن به عنوان عضو کلیدی گروه پیش تولید فیلم.

- جایگاه استوری بورد در روند تولید فیلم (جلسات توسعه داستان به شکل تصویری و روایت بصری - جلسات طنزپردازی).

- نورپردازی و رنگ در استوری بورد.

- کنترل نورهای موجود در صحنه.

- ترکیب بندی در صحنه: نظم بخشیدن و واقعی تر جلوه دادن عناصر بصری استوری بورد.

Background - Midground - Foreground

- زمانبندی در استوری بورد.

- انیماتیک - لیکاریل و استوری ریل.

- طراحی استوری بورد برای یک صحنه پرتحرک.

- طراحی استوری بورد برای یک صحنه تعقیب و گریز.

- طراحی استوری بورد برای یک صحنه ترسناک.

- طراحی استوری بورد برای یک صحنه کمدی.

- طراحی استوری بورد برای یک صحنه گفتگو.



پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
۶۰٪	۲۰٪	-----	۲۰٪

فهرست منابع:

- بلر، پرستون، متحرک‌سازی شخصیت کارتون، علیرضا گلپایگانی، تهران: جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶.
- بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۰.
- فرنسیس، مارین، هنر در حرکت: زیباشناسی انیمیشن، ترجمه سارا سعیدان، شهرزاد اکرمی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- فینچ، کریستوفر، هنر و آلت دیزنی، ترجمه محسن غفرانی، تهران: دنیای تصویر، ۱۳۷۸.
- کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، جلد دوم، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰.
- کاتز، دی استیون، نما به نما (کارگردانی فیلم: از تصور ذهنی تا تصویر سینمایی)، جلد اول، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۲.
- کاشانیان، پریسا، و سلما محسنی اردهالی، فرناز خوشبخت، استادان پویانمایی، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
- ری کاتز، استیون، نمابه نما، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: فارابی، ۱۳۷۶.
- فرایولی، جمیز، طراحی فیلم‌نامه مصور، ترجمه سید احمد میرزا ابوالفتح رضوی، تهران: دانشکده صداوسیما، ۱۳۸۵.
- آریخن دانیل، چگونه کارگردانی کنیم (دستور زبان فیلم)، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۱.
- ممت، دیوید، درباره کارگردانی فیلم، ترجمه احمد دامود، تهران: روزبهان، ۱۳۸۹.
- ویتاکر، هرولد، و جان هالاس، زمان‌بندی در انیمیشن، ترجمه سلیمان شریف پور، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- ویلیامز، ریچارد، دانستنی‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

Canmucer, John, (1999), **Paper dreams The Art & Artists of Disney storyboards**, Publisher: Hyperion.

Hart, John, (1999), **The Art of Story Board: Story Boarding for film, TV, Animation**, Focal Press.

Cristiano, Giuseppe (2007), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**, Publisher: Barron's Educational Series.

White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guption; Later Printing edition.

White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Pres



عنوان درس به فارسی:

کارگاه متحرک سازی / ۲

عنوان درس به انگلیسی:

Animation/ 2

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: کارگاه متحرک سازی / ۱

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: آشنایی با اصول اولیه و روش های شاخص متحرک سازی انسان.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱- آشنایی با آناتومی انسان شامل اسکلت و ماهیچه های حرکتی.

۲- بررسی و مطالعه حرکت انسان.

Character Animation

۳- استفاده از منبع ویدئو.

Study video reference

۴- طراحی پزهای حرکتی نشان دهنده وزن، حرکت، حالت ها، اغراق و کشیدگی.

۵- متحرک سازی حرکات انسان شامل:

- راه رفتن، در جا و انتقالی، از نیم رخ، روبرو و در عمق.

- بررسی و متحرک سازی انواع راه رفتن انسان نظیر راه رفتن شاد، غمگین، خشمگین، خسته و دزدکی.

- بررسی و متحرک سازی انواع دویدن/پرش/بالا و پایین رفتن از پله.

- راه رفتن در سر بالایی و سر پایینی (شیب) از زوایای مختلف.

- متحرک سازی نشستن و ایستادن انسان/زمین و صندلی.

- بررسی و متحرک سازی حمل جسم سنگین/کشیدن طناب.

۶- حرکات سر انسان:

- چرخشی

- وضعی

۷- حرکت تعجب انسان (متحرک سازی واکنش و شک).

۸- متحرک سازی حرکت مفاصل:

- انگشتان.

- دست و بازو.

- دستها.

- خط سرعت و رد حرکت و متحرک سازی حرکت های بسیار سریع.

- اغراق و تاکید بر حرکت.

- نوشتن (Bar sheet) و (X sheet) و زمان بندی حرکت.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
%۳۰	-----	%۳۰	%۴۰



فهرست منابع:

- بکرمن، هوارد، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی نیا، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۹۴.
- بلر، پرستون، متحرک‌سازی شخصیت کارتون، ترجمه علیرضا گلپایگانی، جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶.
- بلر، پرستون، مضحک قلمی: درس‌هایی در جنبش کلاسیک، ترجمه و تنظیم نورالدین زرین‌کلک، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۸۶.
- بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
- کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، دو جلد، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰ و ۱۳۹۴.
- ویتیکر، هارولد، جان هالاس، زمان‌بندی در انیمیشن، ترجمه محمد شهبان و سلیمان شریف پور، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- ویلیامز، ریچارد، دانستنی‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.

Cristiano, Giuseppe (2007), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**, Publisher: Barron's Educational Series.

White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guptill; Later Printing edition.

White, Tony, (2006), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.

Williams, Richard, **The Animator's Survival Kit (A Manual of Methods, Principles and Formulas)**, New York: Faber and Faber, 2016.



عنوان درس به فارسی:

کارگاه متحرک سازی / ۳

عنوان درس به انگلیسی:

Animation/ 3

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۶۴

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: عملی

پیشنیاز: کارگاه متحرک سازی / ۲

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: آشنایی و بدست آوردن مهارت متحرک سازی در بازی سازی و حالات و حرکات حیوانات.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

۱- طراحی پزهای اثناء کننده تعادل، وزن، کشش و حالت های انسانی مثل خستگی، خشم و اغراق در آنها.

۲- بررسی زبان بدن در طراحی فیگور و تاثیر خط کنش در آن. استفاده از پانتومیم در متحرک سازی.

۳- زمان بندی حرکت های سریع و حرکت های کند.

۴- بررسی و یادگیری هفت مرحله ای متحرک سازی برای یک نما، شامل:

-تجسم

Think

-طراحی کلید شستی

Thumbnail

-ارائه ترکیب بندی و رعایت اصول طراحی در پزهای اصلی

Mechanics of presentation

-اصلاح مشکلات و طراحی پزها

Solve special drawing problems

-بررسی مجدد ایده و بازسازی

Duble check your ideas

-طراحی پزها در اندازه اصلی

Blow up drawings eull size

-بهتر و جذاب کردن کلیدها و پزها

Put the juice in it

۵-بازسازی (Acting) و طراحی حرکات داستان دار و روایتگر (به عنوان مثال طراحی و متحرک سازی نمایی با این موضوع: شخصی وارد اتاق می شود، به

اطراف نگاه می کند با جسدی روبرو می شود یکه خورده، عقب عقب حرکت کرده و سپس به سرعت می گریزد).

۶-متحرک سازی حرکات ترکیبی مثل حالات و احساسات مختلف مانند خندیدن، ترسیدن، یکه خوردن، گریه کردن، فریاد زدن، خشمگین شدن در واکنش به

یک اتفاق.

۷-متحرک سازی حالات و حرکات حیوانات شامل:

چهارپایان-پرنندگان-خزندگان-ماهی ها.

متحرک سازی اسب:راه رفتن،یورتمه،چهارنعل از زوایای مختلف.

متحرک سازی گربه سانان: راه رفتن،دویدن،به سرعت دویدن.

متحرک سازی سگ سانان:راه رفتن،دویدن،به سرعت دویدن.

متحرک سازی فیل:راه رفتن،دویدن،به سرعت دویدن.

متحرک سازی پرواز پرنندگان بزرگ مثل عقاب،متوسط مانند کبوتر و کوچک مثل گنجشک از زوایای متفاوت.

متحرک سازی پرواز زنبور و پروانه.



متحرک‌سازی حرکت مار، ماهی، نهنگ، حلزون، قورباغه و کرم در زوایای متفاوت.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
%۳۰	-----	%۳۰	%۴۰

فهرست منابع:

- بکرمن، هوار، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی نیا، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۹۴.
- بلر، پرستون. متحرک‌سازی شخصیت کارتون، ترجمه علیرضا گلپایگانی، جهاد دانشگاهی هنر، ۱۳۷۶.
- بلر، پرستون، مضحک قلمی: درس‌هایی در جانیخشی کلاسیک، ترجمه و تنظیم نورالدین زرین‌کلک، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۸۶.
- بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
- کاتز، دی استیون، نمابه نما (نمای متحرک)، دو جلد، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۹۰ و ۱۳۹۴.
- ویتیکر، هارولد، جان هالاس، زمان‌بندی در انیمیشن، ترجمه محمد شهبان و سلیمان شریف پور، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- ویلیامز، ریچارد، دانستن‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.

- Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.
- Cristiano, Giuseppe (2007), **Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques**, Publisher: Barron's Educational Series.
- White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guptill; Later Printing edition.
- White, Tony, (2006), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.
- Williams, Richard**, **The Animator's Survival Kit (A Manual of Methods, Principles and Formulas)**, New York: Faber and Faber, 2016



عنوان درس به فارسی:

صدا و موسیقی در انیمیشن

عنوان درس به انگلیسی:

Sound and music in animation

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد O ندارد O سفر علمی O کارگاه O آزمایشگاه O سمینار O

اهداف کلی درس: آشنایی دانشجویان با مسائل مربوط به صدا، افکت و موسیقی و شناخت ویژگی‌های موثر آنها در کیفیت و تاثیرگذاری فیلم انیمیشن، و همچنین آشنایی دانشجویان با صداگذاری در انیمیشن؛ قرار دادن صداها و افکت‌های مورد نیاز روی فیلم انیمیشن برای رساندن و القای حس انیمیشن به بیننده و تاثیرگذاری بیشتر یک اثر انیمیشن.
اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

- بررسی صدا و افکت، و شناخت ویژگی‌های موثر آنها در تولیدات پویانمایی.

- بررسی تاثیرگذاری صدا و افکت بر میزان کیفیت فیلم انیمیشن.

- آشنایی با تئوری موسیقی، نت ریتم، ملودی - منوفونی - پولیفونی - رنگ آمیزی (واریاسیون).

-تمپوها:

الف/ آهسته:

Larghissimo - خیلی خیلی آرام (۱۹ ضرب بر دقیقه و کمتر).

Grave - آرام و رسمی [بسیار سنگین] (۲۰-۴۰ ضرب بر دقیقه).

Lento - آرام (۴۵-۴۰ ضرب بر دقیقه).

Largo - در حال تسریع [سنگین کشیده] (۴۵-۵۰ ضرب بر دقیقه).

Larghetto - تسریع با سرعت بیشتر [سنگین] (۵۵-۵۰ ضرب بر دقیقه).

Adagio - آرام و باشکوه (به صورت تحت لفظی، «راحت و آسان») (۶۵-۵۵ ضرب بر دقیقه).

Adagietto - سریعتر از آهسته (۶۹-۶۵ ضرب بر دقیقه).

Adagietto - سریعتر از آهسته (۶۹-۶۵ ضرب بر دقیقه).

Andante moderato - کمی آهسته تر از (۶۹ andante - ۷۲ ضرب بر دقیقه).

Andante - هماهنگ با سرعت قدم زدن (قدم رو) (۷۷-۷۳ ضرب بر دقیقه).

Andantino - کمی تندتر از landante [آرام متمایل به میانه] (گرچه بعضی مواقع می تواند به معنای کمی آهسته تر از andante گرفته شود) (۸۳-۷۸ ضرب بر دقیقه).

Marcia moderato - معتدل و میانه، در حالت مارش (۸۵-۸۲ ضرب بر دقیقه).

Moderato - میانه و معتدل (۹۷-۸۶ ضرب بر دقیقه).

ب/ سریع و تند:

Accelerando - سرعت فزاینده تدریجی.

Allegretto - به طور معتدل سریع (۱۰۹-۹۸ ضرب بر دقیقه).

Allegro - سریع، تند و شتابناک/ تند روان (۱۳۲-۱۰۹ ضرب بر دقیقه).

Vivace - سرزنده و سریع (۱۴۰-۱۳۲ ضرب بر دقیقه).

Vivacissimo - بسیار سریع و سرزنده (۱۵۰-۱۴۰ ضرب بر دقیقه).



Allegissimo - بسیار سریع (۱۶۷-۱۵۰ ضرب بر دقیقه).

Presto - خیلی سریع / خیلی سریع (۱۷۷-۱۶۸ ضرب بر دقیقه).

Prestissimo - شدت سریع (۱۷۸ ضرب بر دقیقه و بالاتر).

- آشنایی با اصطلاحات مربوط به موسیقی: سوئیت - موتیف - لایت موتیف - تم، تم واریانس

کنسرتو، اورتور و پرلود و ...

- آشنایی با سازها و شخصیت آنها:

- ارکسترسیون (سازبندی) - سازهای بادی چوبی - سازهای بادی برنجی - سازهای کوبه ای - سازهای زهی - سازهای الکترونیک - رنگ سازها - رابطه تن (Tone) و رنگ.

- آشنایی با موسیقی سنتی ایران.

- موسیقی فیلم.

- تاریخچه موسیقی فیلم - فیلم موزیکال - موسیقی کنسرتی - اپرا و باله در سینما.

- آواز و تم های آوازی در سینما - موسیقی پاپ در سینما - موسیقی جاز در سینما - موسیقی الکترونیک در سینما.

- چگونگی ساخت موسیقی فیلم از فکر تا اجرا.

- انواع کنش های موسیقی در سینما و انیمیشن (توضیح با ذکر مثال).

- بهره گیری از موسیقی برای دنبال کردن حرکات موجود در تصویر.

- موسیقی برای نشان دادن احساسات و عواطف موجود در تصویر.

- بهره گیری از موسیقی برای نشان دادن مکانی ویژه.

- بهره گیری از موسیقی به عنوان یک قدرت نمایشی.

- بهره گیری از موسیقی برای شخصیت پردازی.

- بهره گیری از موسیقی برای پیش آگاهی تماشاگر.

- بهره گیری از موسیقی برای القای درونمایه اصلی فیلم.

- موسیقی برای تشدید یا آرامش بخشیدن روند حرکت فیلم.

- موسیقی به عنوان عنصر کمدی.

- موسیقی برای ایجاد یکدستی (اتحاد).

- موسیقی انیمیشن و ویژگی های آن.

- عوامل موثر در ساختن موسیقی یک فیلم انیمیشن.

- دیدگاه کارگردان - تهیه کننده - آهنگساز.

- شناخت کارگردان از موسیقی.

- تشریح درست صحنه ها برای آهنگساز.

- به کارگیری حجم مشخصی از سازها برای تعداد شخصیت ها.

- نسبت ابعاد و اندازه تصویر با حجم ارکستر.

- ارتباط حرکات (حرکات دوربین - حرکات ذهنی بوجود آمده از تدوین حرکت فیدبکی) و موسیقی.

- پیوند میان رنگ در تصویر و موسیقی.

- تنظیم موسیقی برای ارکستر و سازبندی.

- هماهنگی ضرب آهنگ موسیقی با حرکات شخصیت ها در انیمیشن (موسیقی میکی موسینگ).

علاوه بر مباحث یاد شده بالا، در این درس دانشجو با ساند افکت یا اودیو افکت [Sound effect or audio effect] و نحوه کار صداگذاری آشنا

شده و یاد می گیرد که چگونه صداگذار براساس موقعیت زمانی و مکانی فیلم بایستی کلیه صداهای مورد استفاده در انیمیشن مانند صداهای مورد نیاز اشیاء

در صحنه و کاراکترها را به فراخور صحنه آماده و بر روی فیلم میکس نماید.

در این درس دانشجو می آموزد که چگونه در استودیوی صداگذاری با استفاده از نرم افزارهای موجود میکس صدا، کلیه صداهای با هم ترکیب شده و بعضی

صداها توسط این نرم افزارها به صورت اکولایزر [Equalization (equalisation)] براساس قصه فیلم و در جهت ایجاد حس و حال فیلم تغییر می یابند

(مانند تیز کردن صدا، تغییر صدا، بم کردن صدا، تلفنی کردن، و...)؛ و همچنین ساخت صداهایی جدید برای موجودات خاص (مانند موجودات فضایی) از

طریق مخلوط چند صدا و...

همچنین می آموزد که صداگذاری هم تکنیک است هم خلاقیت.

- تعاریف و محدوده های [Sound effect or audio effect].



- مراحل کار صداگذاری و مفاهیمی همچون سنکرون [همزمان کردن صداها و تصاویر]، و پلی‌بک [تنظیم تصویر براساس موسیقی و صدا].
- نرم افزارهای صداگذاری.
- صداگذاری بر اساس موقعیت زمانی.
- صداگذاری بر اساس موقعیت مکانی.
- ساخت صداهاى جدید.
- نحوه همزمان کردن صداها و تصاویر.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون نهایی	پروژه
۲۰٪	-----	۴۰٪	۴۰٪

فهرست منابع:

- پورمندان، مهران، تاریخ تحلیلی موسیقی فیلم (۱)، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، سوره مهر، ۱۳۷۷.
- خواجه نوری، شاهرخ، و محمدحسین تمجیدی، موسیقی فیلم، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
- مک پرندرگاست، روی، موسیقی فیلم، هنر فراموش شده، ترجمه محسن الهامیان، تهران: گشایش، ۱۳۸۰.
- منصوری، پرویز، تئوری بنیادین موسیقی، تهران: کارنامه ۱۳۹۴.
- هارمن، کاتر، داستان هنر موسیقی از سرودهای گریگوری تا الکترونیک، ترجمه فرهاد مومنی، تهران: بهجت، ۱۳۶۷.

- Honthaner, Eve Light, 2010, **The Complete Film Production Handbook**, Focal Press; 4 edition.
- Rose, Jay, 2008, **Audio Postproduction for Film and Video** (After-the-Shoot solutions, Professional Techniques, and Cookbook Recipes to Make Your Project Sound Better), Focal Press; 2 edition.
- Theme Ament, Vanessa, 2015, **The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation**, Focal Press; 2 edition
- Viers, Ric, 2008 , **The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects**, Michael Wiese Productions; Ill edition.
- White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

تولید در انیمیشن

عنوان درس به انگلیسی:

Animation production

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ندارد سفر علمی کارگاه آزمایشگاه سمینار

اهداف کلی درس:

آشنایی با مراحل تولید انیمیشن و توانایی برنامه ریزی و کنترل مراحل تولید.

اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

- تعریف انیمیشن .

- انواع تولیدات انیمیشن (فیلم کوتاه - فیلم بلند سینمایی - فیلم بلند برای پخش از شبکه‌های خانگی - تولیدات تلویزیونی

تولیدات تبلیغاتی - کلیپ/نماهنگ - تولیدات انیمیشنی برای پخش در فضاهای مجازی) انیمیشن برای مالتی مدیا.

- مراحل تولید:

الف) تحقیق و توسعه خلاقانه (Creative Development)

ب) پیش تولید (Pre-Production)

ج) تولید (Production)

د) پس از تولید (Post - Production)

- عوامل تولید:

آشنایی با نقش و مسئولیت‌های هر یک از عوامل تولید در سه تکنیک رایج 3D, 2D و Stop motion .

- طرح تولید: شرح مختصر طرح تولید - فهرست فرض‌ها - آغاز به کار - جدول زمانی - مدت زمان و تکنیک پروژه .

- کنترل پروژه (زمانبندی تولید و جداول تولید).

- آشنایی با روند کامل تولید فیلم و یا برنامه انیمیشن که شامل مراحل:

الف) تحقیق و توسعه خلاقانه.

ب) پیش تولید.

ج) تولید.

د) پس از تولید.

- آشنایی با وظایف و مسئولیت‌ها و همچنین مهارت‌های مورد نیاز عوامل تولید انیمیشن .

- آشنایی با امکانات، تجهیزات و لوازم تولید انیمیشن.

- آشنایی با سازماندهی عوامل و کار گروهی در پروسه تولید انیمیشن.

- برنامه ریزی برای تولید انیمیشن.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۲۰	-----	٪۴۰	٪۴۰



فهرست منابع:

- بکرمن، هوار، همه چیز درباره انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
بورن، کیت لی، کتاب جامع انیمیشن، ترجمه مهیار جعفرزاده و دیگران، تهران: سوره مهر، ۱۳۹۴.
ویلیامز، ریچارد، دانستنی‌های نجات بخش انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۸.
ویندر، کترین، زهرا دولت‌آبادی، تهیه‌کننده‌گی انیمیشن، ترجمه فاطمه نصیری‌فرد، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۸.

Bacher, Hans, (2007), **Dream Worlds: Production Design for Animation**, Focal Press.
White, Tony, (1988), **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation**, Watson-Guption; Later Printing edition.
White, Tony, (2016), **Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator**, Focal Press.



عنوان درس به فارسی:

آشنایی با هنر سینما

عنوان درس به انگلیسی:

Introducing of cinema

تعداد واحد: ۲ واحد

تعداد ساعت: ۴۸

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری (یک واحد)، عملی (یک واحد)

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

آشنایی با تاریخچه سینمای ایران و جهان و معرفی مشاغل و مراحل انواع تولیدات سینمایی.

سرفصل درس:

بررسی اجمالی تاریخچه سینمای ایران و جهان

آشنایی با مراحل پیش تولید (Pre-Production) تولید (Production) و پس از تولید (Post - Production) در سینما.

بررسی انواع تولیدات سینمایی (داستانی، مستند و انیمیشن).

آشنایی با واژه ها، مفاهیم و اصطلاحات تخصصی سینما:

- تهیه کننده، کارگردان، مدیر تولید و ...

- فیلمنامه، طراحی صحنه و لباس، موسیقی متن و ...

- فیلم برداری، صدا برداری، صدا گذاری، نور پردازی، تدوین و ...

- نما، خط فرضی، عمق میدان و ...

روش ارزیابی:

ارزئیبایی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۲۰	-----	٪۴۰	٪۴۰

فهرست منابع:

۱. کوک، دیوید، تاریخ جامع سینمای جهان، ترجمه هوشنگ آزادی ور، تهران: چشمه، ۱۳۸۰.

آریخن دانیل، چگونه کارگردانی کنیم (دستور زبان فیلم)، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۱.

امامی، مجید، شخصیت پردازی در سینما، تهران: برگ، ۱۳۷۳.

امرابی، حامد، خلاقیت نمایشی، تهران: شباهنگ، ۱۳۹۴.

امید، جمال، تاریخ سینمای ایران، تهران: روزنه، ۱۳۸۳.

پوردول، دیوید، تامسون، کریستین، تاریخ سینما، ترجمه روبرت صافاریان، تهران: مرکز، ۱۳۹۴.

خواجه نوری، شاهرخ، و محمدحسین تمجدی، موسیقی فیلم، تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۲.

شهبازیان، فرامرز، تصویر و صدا، تهران: سروش، ۱۳۶۹.

رایتس، کارل، میلار، گوین، فن تدوین فیلم، ترجمه وازریک درساهاکیان، تهران: سروش، ۱۳۸۹.

رحیمیان، مهدی، واژگان فنی سینما و تلویزیون، تهران: سروش، ۱۳۸۸.

مدنی پور، غلامرضا، مکتب های سینمایی، تهران: جمال هنر، ۱۳۹۳.

آندرو، دادلی، تئوری های اساسی فیلم، ترجمه: مسعود مدنی، تهران: رهروان پویس، ۱۳۸۹.



- شرمن، اریک، کارگردانی فیلم، ترجمه گلی امامی، تهران: سروش، ۱۳۸۴.
- هیوارد، سوزان، مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه فتح محمدی، تهران: سازمان چاپ و انتشارات، ۱۳۸۸.
- شرتر، جورجیا، طراحی صحنه در سینما، ترجمه رعنا امینی، تهران: روزنه، ۱۳۹۴.
- مکی، ابراهیم، شناخت عوامل نمایش، تهران: سروش، ۱۳۹۲.
- ممت، دیوید، درباره کارگردانی فیلم، ترجمه احمد دامود، تهران: روزبهان، ۱۳۸۹.
- میلرسون، جرال، تکنیک نورپردازی در سینما و تلویزیون، ترجمه حمید احمدی لاری، تهران: سروش، ۱۳۹۱.
- وان فانزه، اوژن، هنر خلاقیت در صنعت و فن، ترجمه حسن نعمتی، تهران: امیر کبیر، ۱۳۶۴.

Honthaner, Eve Light, 2010, **The Complete Film Production Handbook**, Focal Press; 4 edition.
 Hyperion. Hart, John, (1999), **The Art of Story Board: Story Boarding for film, TV, Animation**,
 Focal Press.
 Theme Ament, Vanessa, 2015, **The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games,
 and Animation**, Focal Press; 2 edition



عنوان درس به فارسی:

نقد و تحلیل آثار هنری

عنوان درس به انگلیسی:

Criticand analysis of artworks

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۳۲

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ندارد سفر علمی کارگاه آزمایشگاه سمینار

اهداف کلی درس: آشنایی با مبانی، انواع و شیوه‌های متفاوت تجزیه و تحلیل، تفسیر و نقد آثار هنری با تاکید بر آثار انیمیشن.
اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

نظری:

مروری بر واژه شناسی نقد و ضرورت عمل نقد.

شناخت ماهیت و ساختار و عملکرد آثار هنری.

تحلیل نقش و جایگاه عناصر بیرونی [مولف یا تولید کننده اثر/ بسترها و زمینه ها، فضای گفتمانی و حاکم بر اثر/ مخاطب/ ناقد/ و...] و عناصر درونی [موضوع و مضمون، معنا و مفهوم، ساختار] در روند نقد و تحلیل آثار هنری.

رویکردهای تفسیر و تأویل اثر، انواع نقد و روش های خوانش و تحلیل آثار هنری.

تحلیل انواع، نظریه ها و رویکردهای رایج در حوزه مطالعات هنر و نقد آثار هنری؛ نظیر:

- نقد اخلاقی/ نقد اخلاق گرا.

- نقد ساختار گرایانه.

- نقد روانشناسانه.

- نقد جامعه شناسانه.

- نقد فمینیستی.

- نقد مارکسیستی.

- نقد تکوینی.

- نقد هرمنوتیکی [تأویلی].

- نقد نشانه-معنا شناسانه.

- رویکردهای بینامتنی و بینا هنری.

- نقد اسطوره ای.

- نقد اخلاقی.

- نقد دینی (با مطالعاتی پیرامون «نقد سنتی»).

عملی: نقد جامع چند نمونه از آثار برجسته هنری شاخص و انیمیشن های مطرح.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۱۵	-----	٪۱۵	٪۷۰

فهرست منابع:



- احمدی، بابک، ساختار و تأویل متن، تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۴.
- آرنهایم، رودلف، هنر و ادراک بصری، ترجمه مجید اخگر، تهران: انتشارات سمت، ۱۳۹۳.
- بارت، رولان، اتاق روشن [اندیشه‌هایی در باره عکاسی]، ترجمه نیلوفر معترف، تهران: نشر چشمه، ۱۳۹۰.
- بَرت، تری، نقد عکس (در آمدی بر درک تصویر)، ترجمه اسماعیل عباسی / کاوه میر عباسی، تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۴.
- پهلوان، فهیمه، ارتباط تصویری از چشم انداز نشانه‌شناسی، تهران: دانشگاه هنر، ۱۳۹۳.
- سلیمی، حسین، هرمنوتیک و شناخت روابط جهانی، نشر رخ داد نو، ۱۳۸۹.
- سوانه، پیر، میانی زیباشناسی، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: نشر ماهی، ۱۳۸۹.
- شمیسا، سیروس، نقد ادبی، تهران: نشر میترا، ۱۳۹۳.
- کپس، جنورگی، زبان تصویر، ترجمه فیروزه مهاجر، تهران انتشارات سروش، ۱۳۹۴.
- کریم مسیحی، یوریک، در جهت عکس، تهران: بیدگل، ۱۳۹۱.
- نامور مطلق، بهمن، درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها، تهران: سخن، ۱۳۹۰.
- هیل، جان، و پاملا چرچ گیسن، رویکردهای انتقادی در مطالعات فیلم، ترجمه علی عامری مهابادی، سوره مهر، ۱۳۹۳.



عنوان درس به فارسی:

روش تحقیق در هنر

عنوان درس به انگلیسی:

Research methods in Art

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۲۲

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری

پیشنیاز:

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

آشنایی با روش‌های تحقیق، تحریر و تنظیم پژوهش‌های دانشگاهی (پایان نامه و مقاله علمی-پژوهشی).

آشنایی با روش‌شناسی (متدولوژی) تحقیق نظری و عملی در حوزه هنر.

اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

نظری

دانشجو در این درس، روش‌ها و شیوه‌های علمی و دانشگاهی تحقیق در حوزه هنر و تدوین و تنظیم «طرح تحقیق» را به عنوان پیش‌زمینه و آمادگی و

تمرین برای تدوین «مقالات پژوهشی» و «پایان نامه» می‌آموزد:

۱. تعیین موضوع تحقیق، شناخت زمینه کار پژوهشگر، بررسی شیوه‌های نگرش و جهان بینی مرتبط با موضوع تحقیق و نقشه پژوهش و جهت آن و تحلیل

پیش فرض‌ها، فرضیه‌ها، سئوالات، و اهداف مربوط به تحقیق و سایر عناصر ضروری در طرح تحقیق.

۲. چگونگی انتخاب و روش‌های گردآوری منابع و ماخذ و تهیه فهرست کتاب‌شناسی مربوط به موضوع تحقیق.

۳. دسته‌بندی منابع بر اساس اهمیت آنها از لحاظ علمی و اعتبار دانشگاهی و روش‌های تخصصی موضوع تحقیق.

۴. چگونگی فیش برداری از منابع و شیوه‌های بهره‌برداری از یادداشت‌ها و نقل قول‌ها در پایان نامه و پژوهش‌های هنری.

۵. روش ارائه بیکر بندی ساختار اصلی یک مقاله پژوهشی در هنر (چکیده، مقدمه، متن تا نتیجه‌گیری و معرفی فهرست منابع و ماخذ و شیوه‌های ارجاع

دهی).

۶. بررسی شیوه‌های تحلیل در مباحث نظری هنرهای تجسمی و نتیجه‌گیری و تحلیل نهایی موضوع پژوهش.

۷. چگونگی تنظیم نهایی تدوین پژوهش‌های انجام شده در ساختار یک رساله دانشگاهی و نحوه ارائه آن، شامل شیوه درست نوشتن و ویرایش مطالب،

شیوه آرایش پژوهش‌نامه، شیوه تنظیم مطالب، شیوه سند آوری (استناد به مطلب) و...

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون‌های نهایی	پروژه
٪۱۰	-	٪۲۰	٪۷۰

فهرست منابع:

ازکیا، مصطفی، و علیرضا دربان‌آستانه، روش‌های کاربردی تحقیق [در علوم اجتماعی]، تهران: شرکت انتشارات کیهان، ۱۳۸۹.

اکو، اومبرتو، چگونه می‌توان یک پایان‌نامه نوشت؟، ترجمه غلامحسین معماریان، تهران: سروش دانش، ۱۳۹۴.

بردن، ایان، و کاترینا رودری، رساله پایانی، ترجمه فاطمه مهدی‌زاده، تهران: سروش دانش، ۱۳۸۷.

بود (بو)، میشل، هنر تز نویسی، ترجمه عبدالحسین نیک‌گهر، تهران: توتیا، ۱۳۸۷.

علیدوستی، سیروس، و مریم ناخدا، راهنمای نگارش گزارش‌های علمی و فنی، تهران: پژوهشگاه اطلاعات و مدارک علمی ایران، ۱۳۸۶.



- کریمی، محسن، طریق تحقیق: جستارهایی در پژوهش و هنر پژوهی، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۹۳.
- مارکزیک، جوفری، و دیگران، اصول طرح تحقیق و روش شناسی، ترجمهٔ مریم خسروی، تهران: نشر روان، ۱۳۸۶.
- نادری، عزت الله، و دیگران، راهنمای عملی فراهم سازی طرح تحقیق، تهران: نشر روان، ۱۳۸۶.
- نایب پور، محمد و ماهرخ بریری، روش تحقیق و پایان نامه نویسی، تهران: انتشارات موسسه تحقیقات و توسعه علوم انسانی، ۱۳۸۷.
- نکونام، جعفر، روش تحقیق با تأکید بر علوم اسلامی، قم، انتشارات دانشگاه قم، ۱۳۸۹.
- هومن، حیدر علی. راهنمای عملی پژوهش کیفی، تهران: سمت، ۱۳۹۴.



عنوان درس به فارسی:

حکمت هنر اسلامی

عنوان درس به انگلیسی:

Wisdom (&philosophy) of Islamic Art

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۳۲

نوع درس: اختیاری

نوع واحد: نظری

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ندارد سفر علمی کارگاه آزمایشگاه سمینار

اهداف کلی درس:

شناخت حکمت هنر اسلامی، بنیان های نظری و حقیقت ذاتی هنر اسلامی و تجلی آن حقیقت در صور متنوع هنری.

اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

نظری

- پرسش از چیستی حکمت.
- «حکمت» از منظر آیات و روایات.
- «حکمت» و «تزکیه».
- «عقل الهی» و «عقل بشری».
- بیان تفاوت بین فلسفه، عرفان، عقل و حکمت.
- «حکمت هنر اسلامی» و نسبت آن با «فلسفه هنر اسلامی»
- ذات و حقیقت اسلام و بررسی نسبت آن با ذات و ماهیت هنر اسلامی.
- مبدا و مقصد هنر اسلامی.
- پرسش از حقیقت امر قدسی و نسبت آن با هنر دینی و هنر اسلامی.
- سلسله مراتب وجود و نسبت آن با هنر اسلامی.
- پرسش از نسبت هنر دینی و هنر اسلامی.
- نسبت هنر عرفی و هنر اسلامی.
- پرسش از ماهیت سنت و نسبت آن با هنر سنتی و هنر اسلامی.
- هویت عرفانی هنر اسلامی.
- تجلی اصل وحدت در عین کثرت و کثرت در عین وحدت در هنر اسلامی.
- قلمرو هنر سنتی و نسبت آن با امر قدسی.
- پرسش از ماهیت زیبایی و تجلی آن در هنر اسلامی.
- بررسی و تحلیل رابطه صورت و معنا در هنر اسلامی.
- اصول و اختصاصات هنر اسلامی.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
٪۲۵	-	٪۲۵	٪۵۰



فهرست منابع:

- بورکهارت، تیتوس، هنر مقدس (اصول و روشها)، ترجمه جلال ستاری، تهران انتشارات سروش، ۱۳۹۴.
- البهنسی، عقیف، هنر اسلامی، ترجمه محمود پور آقاسی، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۹۴.
- پازوکی، شهرام، حکمت هنر و زیبایی در اسلام، تهران: فرهنگستان هنر، ۱۳۸۴.
- درک هیل و الک گرابر، معماری و تزیینات اسلامی، ترجمه مهرداد وحدتی دانشمند، تهران: علمی و فرهنگی، ۱۳۸۶.
- فیروزان، مهدی، راز و رمز هنر دینی [مجموعه مقالات]، تهران: سروش، ۱۳۸۰.
- گرابار، اولگ، شکل‌گیری هنر اسلامی، ترجمه مهرداد وحدتی دانشمند، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگ، ۱۳۷۹.
- گل‌رو، نجیب‌اوغلو، هندسه و تزیین در معماری اسلامی، ترجمه مهرداد قیومی‌بیدهندی، تهران: روزنه، ۱۳۷۹.
- مددپور، محمد، حقیقت و هنر دینی، تهران: انتشارات سوره مهر، ۱۳۹۵.
- مددپور، محمد، حکمت انسی و زیبایی‌شناسی عرفانی هنر اسلامی، تهران: سوره مهر، ۱۳۸۴.
- مددپور، محمد، حکمت معنوی و ساحت هنر، تهران: دفتر مطالعات دینی هنر، ۱۳۸۱.
- هنر و معنویت، مجموعه مقالاتی از: شوان، گنون، کوماراسومی، نصر و دیگران، ترجمه و تدوین: انشاء الله رحمتی، تهران: فرهنگستان هنر ۱۳۸۳.



عنوان درس به فارسی:

جامعه‌شناسی هنر

عنوان درس به انگلیسی:

The Sociology of Art

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۳۲

نوع درس: نظری

نوع واحد: اختیاری

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ندارد سفر علمی کارگاه آزمایشگاه سمینار

اهداف کلی درس: از آنجا که جامعه‌شناسی هنر و ادبیات شاخه‌ای از علم جامعه‌شناسی است که ساخت و کارکرد اجتماعی هنر و ادبیات و رابطه میان جامعه و هنر و قوانین حاکم بر آن‌ها را بررسی می‌کند، هدف از ارائه این درس پاسخ به پرسش‌های مطرح در خصوص ارتباط هنر و جامعه است: چرا باید جامعه‌شناسی هنر را مطالعه کرد و چه ضرورت‌ها و نیازهایی برای شناخت جامعه‌شناسانه هنر وجود دارد؟ جامعه‌شناسی هنر چیست؟ جامعه‌شناسی هنر چگونه به شناخت هنرها می‌پردازد؟ جامعه‌شناسی هنر با چه چالش‌هایی مواجه است؟ و ...

اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

نظری

- آشنایی با مبانی جامعه‌شناسی هنر.
- آشنایی با گونه‌ها و رویکردهای مختلف جامعه‌شناسی هنر.
- آشنایی با بررسی هنر به شیوه توصیفی و علی.
- آشنایی با نظریه‌های جامعه‌شناسی هنر و نظریات رقیب در این حوزه.
- بررسی جایگاه اقتصاد و سیاست در جامعه‌شناسی هنر.
- بررسی اینکه چگونه هنر و ادبیات بر ارزش‌ها، هنجارها، اعتقادات، ساخت‌های طبقاتی، تصمیم‌گیری‌های سیاسی، آموزش و پرورش، شیوه‌های زندگی و به طور کلی شیوه‌های نگرش بر جهان موثر واقع می‌شود.
- بررسی اینکه آثار هنری یا محصولات هنری تا چه حد به وسیله جامعه شکل می‌گیرد، تولید می‌شود و اشاعه می‌یابد و بر عکس چگونه آثار هنری بر شکل‌گیری، توسعه و تحول جوامع اثر می‌گذارد.
- بررسی اینکه چرا باید جامعه‌شناسی هنر را مطالعه کرد و چه ضرورت‌ها و نیازهایی برای شناخت جامعه‌شناسانه هنر وجود دارد؟ جامعه‌شناسی هنر چیست؟ جامعه‌شناسی هنر چگونه به شناخت هنرها می‌پردازد؟ جامعه‌شناسی هنر با چه چالش‌هایی مواجه است؟ و ...
- بررسی رابطه بین واقعیت و زیبایی در تکوین آثار هنری.

روش ارزیابی: (بصورت درصدی از عدد بیان گردد)

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون‌های نهایی	پروژه
۱۵٪	-----	۴۰٪	۴۵٪

فهرست منابع:

- دوینو، ژان، جامعه‌شناسی هنر، ترجمه مدرس سحابی، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۹.
- رافائل، ماکس، سه پژوهش در جامعه‌شناسی هنر، ترجمه اکبر معصوم بیگی، تهران: آگه، ۱۳۸۶.
- رامین، علی، مبانی جامعه‌شناسی هنر [ترجمه و تألیف]، نی، ۱۳۹۴.
- رامین، علی، نظریه‌های فلسفی و جامعه‌شناسی در هنر، [ترجمه و نگارش]، تهران: نشر نی، ۱۳۹۴.
- راوردراد، اعظم، نظریه‌های جامعه‌شناسی هنر و ادبیات، تهران: دانشگاه تهران، ۱۳۹۴.
- هاوزر، آرنولد، تاریخ اجتماعی هنر، ترجمه ابراهیم یونسی، ترجمه‌امین موید، تهران: چاپخش و نشر دنیای نور، ۱۳۶۱.
- هینیک، ناتالی، جامعه‌شناسی هنر، ترجمه عبدالحسین بیک گهر، تهران: آگه، ۱۳۸۴.



عنوان درس به فارسی:

مطالعات میان‌رشته‌ای در هنر

عنوان درس به انگلیسی:

Interdisciplinary studies in art

تعداد واحد: ۲

تعداد ساعت: ۳۲

نوع درس: نظری

نوع واحد: اختیاری

پیشنیاز: ندارد

آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس: هدف اصلی از مطالعات میان‌رشته‌ای در هنر، پژوهش در روابط و تعاملات میان رشته‌های تجسمی و کاربردی، و همچنین میان هنرهای تجسمی و سایر رشته‌های هنری و علوم خصوصاً در جوامع معاصر و نزدیک به معاصر است.
اهداف رفتاری: -

سرفصل درس:

نظری

مطالعات میان‌رشته‌ای هنر، به بررسی روابط و تعاملات میان رشته‌های تجسمی و کاربردی [روابط درون رشته‌ای]، و همچنین میان هنرهای تجسمی و سایر رشته‌های هنری (سینما، ادبیات، موسیقی، انیمیشن، معماری، تئاتر، و...)، و سایر علوم [روابط میان‌رشته‌ای] خصوصاً در جوامع معاصر و نزدیک به معاصر می‌پردازد.

چیستی میان‌رشته‌ای و میان‌رشته‌ای‌های موجود در هنر، الزامات و استلزامات میان‌رشته‌شدن رشته‌های هنری، تاریخچه میان‌رشته‌ای هنر در جهان، تجربه‌های میان‌رشته‌ای در دانشگاه‌های ایران و جهان (به‌ویژه با عطف توجه به جهان اسلام و کشورهای در حال توسعه)، ویژگی‌های بومی میان‌رشته‌ای (به ویژه در ارتباط با حل‌مسائلی بودن آنها)، روش در میان‌رشته‌ای، نظریه‌های میان‌رشته‌ای، آسیب‌شناسی میان‌رشته‌ای و میان‌رشته‌ای‌ها در هنر، و تجربه‌های ایرانی میان‌رشته‌ای (جدید و قدیم) در هنر، از جمله مباحث مورد اشاره در این درس است.

برخی از عناوینی که می‌تواند محور مباحث قرار گیرد بدین شرحند:

روابط درون رشته‌ای در انیمیشن.

روابط درون رشته‌ای در هنرهای تجسمی (نقاشی، عکاسی، مجسمه‌سازی، گرافیک، و...).

تعامل و روابط متقابل هنرهای تجسمی با ادبیات.

تعامل و روابط متقابل هنرهای تجسمی با موسیقی.

تعامل و روابط متقابل هنرهای تجسمی با هنرهای نمایشی.

تعامل و روابط متقابل هنرهای تجسمی با سینما.

تعامل و روابط متقابل هنرهای تجسمی با معماری.

تعامل هنر با جامعه‌شناسی.

تعامل هنر با روان‌شناسی.

روابط هنر با دین.

تعامل هنر با سیاست.

تعامل هنر با اقتصاد.



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
%۱۵	%۱۵	-----	%۷۰

فهرست منابع:

- اسماگولا، هواردجی، گرایش های معاصر در هنرهای بصری، ترجمه فرهاد غبرایی، تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی تهران: ۱۳۸۱.
- آرچر، مایکل، هنر بعد از ۱۹۶۰، ترجمه کتابون یوسفی، چاپ دوم، تهران: انتشارات حرفه هنرمند، ۱۳۹۴.
- پارمزان، لوردانا، شورشیان هنر قرن بیستم، ترجمه مریم چهرگان و سمانه میرعابدی، تهران: نشر نظر، ۱۳۸۹.
- تأملاتی در مسائل ادبی و مطالعات میان رشته ای، جمعی از نویسندگان/ به کوشش احمد رضایی جمکرانی، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۹۲.
- حسینی، سیدحسین، زیبایی شنایی و فلسفه رسانه، تهران: نشر مهرنیوشا، ۱۳۸۸.
- راش، مایکل، رسانه های نوین در هنر قرن بیستم، ترجمه بیتا روشنی، تهران: نشر نظر، ۱۳۹۲.
- لوسی اسمیت، ادوارد، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم (جهانی شدن و هنر جدید)، ترجمه علیرضا سمیع آذر، چاپ ششم، تهران: نشر نظر، ۱۳۸۲.



عنوان درس به فارسی:

پایان نامه

عنوان درس به انگلیسی:

Thesis

تعداد واحد: ۴

تعداد ساعت: -----

نوع درس: -----

نوع واحد: ۲ واحد نظری و ۲ واحد عملی

پیشنیاز: گذراندن کلیه واحدهای آموزشی دوره کارشناسی ارشد تصویر متحرک [انیمیشن] و تصویب موضوع پایان نامه و تعیین استاد [یا اساتید] راهنما.
آموزش تکمیلی عملی: دارد ○ ندارد ○ سفر علمی ○ کارگاه ○ آزمایشگاه ○ سمینار ○

اهداف کلی درس:

هدف اصلی تدوین پایان نامه کارشناسی ارشد تصویر متحرک [انیمیشن]، از یک سو تلاشی برای بررسی و نقد و تحلیل مباحث نظری مطروحه در عرصه کارشناسی ارشد تصویر متحرک [انیمیشن]، با رویکردی انتقادی یا اثباتی، و انجام ارائه نظریات تازه و بدیع و در حقیقت نوعی نظریه پردازی، و از سوی دیگر خلق آثار بدیع تصویر متحرک [انیمیشن] مرتبط با فرهنگ و ارزش های اسلامی و ایرانی است.

اهداف رفتاری:

سرفصل درس:

از آنجا که اغلب نظریه پردازی های مرتبط به هنرهای تجسمی و انیمیشن با خلاقیت هایی که منجر به تحقیق آثار هنرهای تجسمی می شود بیگانه است، پایان نامه کارشناسی ارشد تصویر متحرک [انیمیشن]، عموماً به صورت نظری و کاربردی انجام می شود. به این ترتیب، بخشی از کاستی های مربوط به پژوهش و نقد و بررسی در عرصه تصویر متحرک [انیمیشن] در ایران تا حد زیادی مرتفع خواهد شد. بنابراین، ارائه پژوهش های نظری می تواند بر اساس ضرورت های کاربردی انجام شود.

بررسی، تحلیل، نقد و ارائه نظریه در یکی از حوزه های تصویر متحرک [انیمیشن]، مبنای کار تحقیقی می باشد و لازم است محتوای پایان نامه مبتنی بر کشف و طرح مسایل جدید و یا حداقل شامل پژوهشی منطقی و علمی و مستدل در رفع ابهام، مشکلات و نظریات مطروح در عرصه تصویر متحرک [انیمیشن] باشد. در همین رابطه بر اساس ضرورت موضوع پایان نامه، دانشجو باید یک پروژه عملی تخصصی در عرصه تصویر متحرک [انیمیشن] در هنگام دفاعیه ارائه نماید.

پروژه نهایی دانشجویان کارشناسی ارشد «تصویر متحرک [انیمیشن]» لزوماً از دو بخش پایان نامه نظری و پروژه عملی تشکیل می گردد. در بخش پایان نامه نظری، دانشجویان موظفند موضوع انتخاب شده را با موافقت شورای آموزشی تحصیلات تکمیلی و تائید استاد راهنما، با رعایت اصول و ضوابط پژوهشی صحیح انجام داده و ارائه نمایند. در بخش کار عملی، دانشجویان می بایست با انتخاب یک موضوع یا موضوعاتی درباره فرهنگ ایرانی و اسلامی یا ارزش های انسانی برآمده از سایر جوامع، اثر یا آثاری بدیع و ارزنده مرتبط با رشته تحصیلی خود ارائه دهند. کمیت و کیفیت رساله نهایی و کارهای عملی دانشجو، متناسب با سطح علمی کارشناسی ارشد می باشد.

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پایان نامه نظری و پروژه عملی نهایی
-	-	-	۱۰۰٪

فهرست منابع:

- از کیا، مصطفی، و علیرضا دربان آستانه، روش های کاربردی تحقیق [در علوم اجتماعی]، تهران: کیهان، ۱۳۸۹.
اکو، امیرتو، چگونه می توان یک پایان نامه نوشت؟، ترجمه غلامحسین معماریان، تهران: سروش دانش، ۱۳۸۹.
ایرانی، یوسف، و ابوالفضل بختیاری، روش تحقیق علمی، تهران: لوح زرین، ۱۳۸۹.



- خلیلی شُورینی، سیاوش، روش‌های تحقیق در علوم انسانی، تهران: یادواره کتاب، ۱۳۹۴.
- سمیعی (گیلاتی)، احمد، نگارش و ویرایش، تهران: سمت، ۱۳۹۳.
- سیف، علی اکبر، روش تهیه پژوهشنامه، تهران: دوران، ۱۳۸۶.
- فتوحی، محمود، آیین نگارش مقاله علمی پژوهشی، تهران: سخن، ۱۳۹۳.
- ماحوزی، مهدی، گزارش نویسی: نگارش، ویرایش و پژوهش، تهران: زوآر، ۱۳۸۸.
- مارکزیک، جوفری، و دیگران، اصول طرح تحقیق و روش‌شناسی، ترجمه مریم خسروی، تهران: روان، ۱۳۸۶.
- مهدی زاده اشرفی، علی، و سید مهدی حسینی، روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: یکان، ۱۳۹۴.
- نایب پور، محمد و ماهرخ بریری، روش تحقیق و پایان‌نامه‌نویسی، تهران: موسسه تحقیقات و توسعه علوم انسانی، ۱۳۸۷.
- نکونام، جعفر، روش تحقیق با تأکید بر علوم اسلامی، قم: دانشگاه قم، ۱۳۹۴.



دانشگاه تهران

پردیس هنرهای زیبا/ دانشکده هنرهای تجسمی/ گروه انیمیشن

جدول توزیع دروس دوره کارشناسی ارشد رشته تصویر متحرک [انیمیشن]

در ۴ نیمسال تحصیلی - ۲ سال

واحد	کد درس	نیمسال دوم	ردیف	واحد	کد درس	نیمسال اول	ردیف
۲	*درس اختیاری [کارگاه متحرک سازی/۲].	۱	۲	کارگاه متحرک سازی/ ۱	۱
۲	*درس اختیاری [تولید در انیمیشن].	۲	۲	طراحی شخصیت	۲
۲	*درس اختیاری [استوری برد].	۳	۲	فیلم نامه نویسی برای انیمیشن	۳
۲	لی اوت	۴	۲	*درس اختیاری [سبک‌ها و تکنیک‌های انیمیشن].	۴
۲	*درس اختیاری [فضا سازی]	۵	۲	*درس اختیاری [ایده یابی و خلاقیت].	۵
۱۰		جمع کل		۱۰		جمع کل	
واحد	کد درس	نیمسال چهارم	ردیف	واحد	کد درس	نیمسال سوم	ردیف
۴	پایان نامه	۱	۲	*درس اختیاری [صدا و موسیقی در انیمیشن].	۱
				۲	*درس اختیاری [کارگاه متحرک سازی/۳].	۲
				۲	کامپوزیت و خروجی نهایی	۳
				۲	کارگردانی انیمیشن	۴
۴		جمع کل		۸		جمع کل	

جمع کل واحدها: ۳۲ واحد

* گذراندن حداقل ۱۶ واحد از میان دروس اختیاری، مطابق نظر شورای تحصیلات تکمیلی، الزامی است.

