

طرح درس جهت ارائه در نیمسال دوم تحصیل ۱۴۰۲-۱۴۰۳

دانشکده	هنر و معماری	گروه	انیمیشن و سینما
گرایش	انیمیشن	مقطع	ک ارشد
نام درس	کارگاه پویانمایی ۲	نوع درس	پایه ☒ نظری ☒ تخصصی ☒ عملی ☒ اختیاری ☐ نظری-عملی ☐
تعداد واحد	۳	نام استاد	سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی
دروس پیش‌نیاز	کارگاه ۱، کاربرد کامپیوتر در پویانمایی و کارگردانی پویانمایی ۱	تلفن دفتر کار	۸۲۸۸۳۷۰۷
دروس هم‌نیاز	بازیگری در پویانمایی	پست الکترونیک	najmedin@modares.ac.ir

✓ اهداف درس:

۱. شناخت تدابیر و راهبردهای اصولی در طراحی شخصیت و شخصیت‌پردازی در متحرک‌سازی،
۲. ایجاد شناخت و مهارت ورزی دانشجویان با انجام پروژه‌های مختلف تجربی
۳. مهارت ورزی متحرک‌سازی در جنبش و جابجایی فیزیکی عناصر تصویری و بازیگری شخصیت
۴. اجرای نمونه‌های حرکتی حالت و ژست شخصیت
۵. رئوس مطالب و برنامه ارائه در کلاس: (در صورتی که واحد عملی یا نظری-عملی بود، نوع آموزش در توضیحات بیان شود)

شماره جلسه	موضوع جلسه درس	توضیحات
جلسه اول	مقدمه، واژگان تخصصی، رویکرد کاربرد اصول انیمیشن	طرح پروژه
جلسه دوم	انیمیشن شخصیت در فیلمسازی انیمیشن	اجرای پروژه عملی
جلسه سوم	اصول تکمیلی انیمیشن مرتبط با شخصیت	بررسی پروژه عملی
جلسه چهارم	شخصیت‌پردازی در انیمیشن حرفه‌ای	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پنجم	جاندارنمایی شخصیت انسان، غیر انسان، جاندار و بیجان	اجرای پروژه عملی
جلسه ششم	ژست و طراحی حالت کلیدی شخصیت، دوبعدی - سه بعدی	رفع اشکال و اصلاح
جلسه هفتم	جذابیت در شخصیت‌پردازی و متحرک‌سازی	اجرای پروژه عملی
جلسه هشتم	زمانبندی، تحرک و جنبش شخصیت	رفع اشکال و اصلاح
جلسه نهم	بخش‌بندی، ارتباط و تداوم جنبش در ترکیب حرکات شخصیت	اجرای پروژه عملی
جلسه دهم	تکیه و تأکید در کنش و واکنش شخصیت	رفع اشکال و اصلاح
جلسه یازدهم	سیلوئت در شخصیت‌پردازی و متحرک‌سازی	اجرای پروژه عملی
جلسه دوازدهم	بیش‌نمایی صفات و پویایی فیزیکی	رفع اشکال و اصلاح
جلسه سیزدهم	ویژگیهای تحرک شخصیت در ژانرهای انیمیشن	اجرای پروژه عملی
جلسه چهاردهم	رویکرد تحرک شخصیت در مجموعه تلویزیونی	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پانزدهم	عناصر و متعلقات شخصیت	اجرای پروژه عملی
جلسه شانزدهم	شخصیت‌پردازی در سینمای انیمیشن تجربی	رفع اشکال و اصلاح

۶. روش ارزشیابی:

۸۰ درصد ارزیابی کمی و کیفی پروژه‌ها در طول جلسات و ۲۰ درصد ارزیابی کیفی پروژه پایانی

۷. منابع:

۱. 3Dtotal Publishing (۲۰۲۰) *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Worcester, 3Dtotal Publishing. Thomas, Frank (۱۹۵۵) *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York, Disney Editions.
۲. Whitaker, Harold and Halas, John (۲۰۱۳) *Timing for Animation*. Oxford, Focal Press. Norman, Floyd (۲۰۱۳) *Animated Life: A Lifetime of Tips, Tricks, and Stories from a Disney Legend*. New York, Focal Press.
۳. Roberts, Steve (۲۰۱۲) *Fundamentals of Character Animation, Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Oxford, Focal Press.
۴. Beiman, Nancy (۲۰۱۲) *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animation Features and Shorts*. Burlington, Focal Press.
۵. Anderson, Kenneth (۲۰۱۹) *Creating Professional Characters: Develop Spectacular Designs from Basic Concepts*. London, 3DTotal Publishing.