

طرح درس جهت ارائه در نیمسال تحصیلی دوم

دانشکده	هنر و معماری	گروه	انیمیشن و سینما
گرایش	انیمیشن	مقطع	ک ارشد
نام درس	کاربرد رایانه در سینمای پویانمایی ۲ (دیجیتال استاپ موشن)	نوع درس	☐ پایه ☐ نظری ☒ تخصصی ☐ عملی ☒ اختیاری ☐ نظری-عملی
تعداد واحد	۲	نام استاد	سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی
دروس پیش‌نیاز	کاربرد رایانه در سینمای پویانمایی ۱	تلفن دفتر کار	۸۲۸۸۳۷۰۷
دروس هم‌نیاز		پست الکترونیک	najmedin@modares.ac.ir

اهداف درس:

۱. آشنا سازی و مهارت‌آموزی به دانشجویان با نرم افزارهای حرفه‌ای روز پردازش تصویر، صدا و تدوین به نحوی که بتوانند در تولید انیمیشن استاپ موشن حرفه‌ای از این ابزارها به طور مؤثر استفاده کنند.
۲. کاربرد روشهای اصولی و مهارت به کارگیری ابزارها هماهنگ با نیازهای حرفه‌ای فیلمسازی انیمیشن استاپ موشن مهارت ورزی دانشجویان با انجام پروژه‌های کارگاهی طراحی برنامه ریزی شده همسو با نیازسنجی عرصه‌ی صنعت و تولید استاپ موشن
۳. رؤس 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	کار با نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش تصویر	طرح پروژه
جلسه دوم	کار با نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش انیمیشن استاپ موشن	اجرای پروژه عملی
جلسه سوم	کار با نرم‌افزار تخصصی حرفه‌ای روز پردازش تدوین	بررسی پروژه عملی
جلسه چهارم	آشنایی با اسکلت عروسک استاپ موشن	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پنجم	ثبت دیجیتال متحرکسازی اسکلت عروسکی استاپ موشن	اجرای پروژه عملی
جلسه ششم	آماده سازی پوشش عروسک برای ثبت دیجیتال فرم به فریم تصویر	رفع اشکال و اصلاح
جلسه هفتم	مقدمات متحرکسازی عروسک مفصلی	اجرای پروژه عملی
جلسه هشتم	مهارت آموزی حرکت کلی عروسک مفصلی	رفع اشکال و اصلاح
جلسه نهم	مهارت آموزی با تمرکز بر اعضای بدن عروسک مفصلی	اجرای پروژه عملی
جلسه دهم	مهارت آموزی تنوع حرکتهای کنشی مانند جهیدن، پیچش و برگشتن	رفع اشکال و اصلاح
جلسه یازدهم	مهارت افزایی جنبش و حرکت عروسک در حالت‌های مختلف هیجانی	اجرای پروژه عملی
جلسه دوازدهم	مهارت افزایی جنبش و حرکت عروسک در حالت‌های مختلف احساسی	رفع اشکال و اصلاح
جلسه سیزدهم	مهارت افزایی جنبش و حرکت عروسک برای گفتگو	اجرای پروژه عملی
جلسه چهاردهم	ترکیب حرکتهای کنشی زبان بدن و گفتار	رفع اشکال و اصلاح
جلسه پانزدهم	متحرکسازی در کادرهای بسته، متوسط و باز	اجرای پروژه عملی
جلسه شانزدهم	اجرای تدوین با استفاده از ابزارهای نرم افزار	رفع اشکال و اصلاح

۴. روش ارزشیابی:

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

۵. منابع:

- با توجه به روزآمدشدن پر شتاب فناوری رایانه و افزارهای دیجیتالی ثبت تصویر متحرکسازی و تدوین استاپ موشن منابع آموزشی باید روزآمد معرفی شوند. از اینرو در قدم اول منبع اصلی درس Help و Tutorial هر نرم افزار منتخب در نظر گرفته می‌شود.
- همچنین با در نظر داشتن تنوع افزارها و گوناگونی امکانات آنها و نیز پدیداری پی در پی افزارهای تکامل یافته مدرس می‌تواند بنا به نیاز، خودآموزهای برخط، کتابهای زبان اصلی و ترجمه معتبر آنها را معرفی کند.
- Herman, S. (۲۰۱۴). *Brick Flicks: A Comprehensive Guide to Making Your Own Stop-Motion LEGO Movies*. Simon and Schuster.
- Ternan, M. (۲۰۱۳). *Stop motion animation: How to Make and Share Creative Videos*.
- Walsh, C. (۲۰۱۹). *Stop motion filmmaking: The Complete Guide to Fabrication and Animation*. Bloomsbury Publishing.
- Lord, P., Park, N., & Sibley, B. (۲۰۱۵). *Cracking animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. National Geographic Books.
- Lord, P., Sproxtton, D., & Park, N. (۲۰۱۹). *Aardman: an Epic Journey: Taken One Frame at a Time*.