



جمهوری اسلامی ایران
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

مشخصات کلی، برنامه و سرفصل دروس

دوره کارشناسی
تلویزیون و هنرهای دیجیتال

گروه هنر

مصوب پانصدویازدهمین جلسه شورای گسترش آموزش عالی

مورخ ۱۳۸۳/۳/۲۳



بسم الله الرحمن الرحيم

برنامه آموزشی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

گروه: هنر
رشته: تلویزیون و هنرهای دیجیتال
دوره: کارشناسی
کمیته تخصصی:
گرایش:
کد رشته:

شورای گسترش آموزش عالی در پانصد و شصت و ششمین جلسه مورخ ۱۳۸۳/۳/۲۳ براساس طرح دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال که توسط گروه هنر تهیه شده و به تأیید رسیده است، برنامه آموزشی این دوره را در سه فصل (مشخصات کلی، برنامه و سرفصل دروس) به شرح پیوست تصویب کرده و مقرر می‌دارد:

ماده (۱) برنامه آموزشی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال از تاریخ تصویب برای کلیه دانشگاهها و مؤسسات آموزش عالی کشور که مشخصات زیر را دارند، لازم‌الاجرا است. الف: دانشگاهها و مؤسسات آموزش عالی که زیر نظر وزارت علوم، تحقیقات و فناوری اداره می‌شوند.

ب: مؤسساتی که با اجازه رسمی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری و براساس قوانین تأسیس می‌شوند و بنابراین تابع مصوبات شورای گسترش آموزش عالی می‌باشند. ج: مؤسسات آموزش عالی دیگر که مطابق قوانین خاص تشکیل می‌شوند و باید تابع ضوابط دانشگاهی جمهوری اسلامی ایران باشند.

ماده (۲) این برنامه از تاریخ ۱۳۸۳/۳/۲۳ برای دانشجویانی که از این تاریخ به بعد وارد دانشگاه می‌شوند لازم‌الاجرا است.

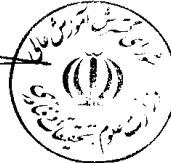
ماده (۳) مشخصات کلی، برنامه درسی و سرفصل دروس دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال در سه فصل مشخصات کلی، برنامه و سرفصل دروس برای اجرا به معاونت آموزشی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ می‌شود.

رأی صادره پانصد و ششمین جلسه شورای گسترش آموزش عالی
مورخ ۱۳۸۳/۳/۲۳
در خصوص برنامه آموزشی کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

(۱) برنامه آموزشی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال که
از طرف گروه هنر پیشنهاد شده بود، با اکثریت آراء به تصویب
رسید.
(۲) این برنامه از تاریخ تصویب قابل اجرا است.

رأی صادره پانصد و چهارمین جلسه شورای گسترش آموزش عالی مورخ
۱۳۸۳/۳/۲۳ در مورد برنامه آموزشی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای
دیجیتال صحیح است و به مورد اجرا گذاشته شود.

دکتر جعفر توفیقی
وزیر علوم، تحقیقات و فناوری



رونوشت: به معاونت محترم آموزشی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
خواهشمند است به واحدهای مجری ابلاغ فرمائید.

دکتر سعدان زکائی

دبیر شورای گسترش آموزش عالی



بسم الله الرحمن الرحيم

فصل اول



مشخصات کلی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

۱- تعریف و هدف

دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال یکی از دوره‌های آموزش عالی است که به منظور آموزش و تربیت نیروی انسانی مورد نیاز در تولید برنامه‌های تلویزیونی سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران برنامه ریزی شده است. هدف از برنامه ریزی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال پرورش نیروی تفکر خلاقه دانشجویان بر اساس بینش اسلامی، آگاهیهای تخصصی و مهارتهای آنها در زمینه گرافیک تلویزیونی و رایانه‌ای و همچنین انیمیشن رایانه‌ای برای مشارکت در برنامه‌های متنوع تلویزیونی از جمله برنامه‌های خبری و نمایشی است که تحت عنوان همین رشته در دانشکده صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران انجام می‌گیرد.

۲- طول دوره و شکل نظام

طول متوسط دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال ۴ سال شامل ۸ نیمسال ۱۷ هفته‌ای است. دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال دارای یک رشته اصلی و دو گرایش تخصصی (انیمیشن و گرافیک) است.

۳- نوع و تعداد واحدهای درسی

تعداد کل واحدهای درسی دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال ۱۳۶ واحد به شرح زیر

خواهد بود:

الف: دروس عمومی	۲۱ واحد
ب: دروس پایه	۳۸ واحد
ج: دروس اصلی و تخصصی	۴۶ واحد
د: دروس گرایش	۲۷ واحد گرایش گرافیک - ۳۱ واحد گرایش انیمیشن
ر: دروس اختیاری*	۴ واحد گرایش گرافیک

* دروس اختیاری باید از دروس غیر گرایش و مستقل سایر رشته‌های کارشناسی مصوب در دانشکده صدا و سیما به انتخاب دانشجو اخذ شوند.

۴- نقش و توانایی



فارغ التحصیلان رشته کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال قادر خواهند بود پس از اتمام تحصیلات خود در مراکز تولید سیمای جمهوری اسلامی ایران مشغول به کار شده و با توجه به زمینه‌های تخصصی انیمیشن و گرافیک در تولید انیمیشن‌های رایانه‌ای و زمینه گرافیک تلویزیونی و برنامه‌های خبری، خدمات مورد نیاز سازمان صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران را تأمین نمایند.

۵- ضرورت و اهمیت


از آنجا که سازمان صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران به منظور تهیه و بخش برنامه‌های تلویزیونی خود نیازمند نیروی انسانی متبحر و کارآمد است، ضرورت آموزش این نیروها در چارچوب نیازهای سازمان احساس می‌شود. با توجه به این نیاز اختصاصی در بعضی مشاغل سازمان صدا و سیما و نبود رشته‌های تحصیلی تأمین کننده این نیازها در مجموعه آموزش عالی کشور، بدیهی است برنامه ریزی رشته کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال و آموزش مهارت‌های لازم برای تولید برنامه‌های انیمیشن به طریق رایانه‌ای و طراحی و گرافیک برنامه‌های تلویزیونی در زمینه‌های مختلف به ویژه برنامه‌های ژورنالیستی، به آموزشگیران اهمیت می‌یابد تا فارغ التحصیلان این رشته و گرایشهای تخصصی با تعهد و احساس مسئولیت به جامعه اسلامی، زمینه‌های تازه‌ای در ارتقاء کیفیت برنامه‌های تلویزیونی از طریق خلاقیت‌های مورد نیاز تخصص‌های مرتبط با هنرهای دیجیتال فراهم آورند.



فصل دوم

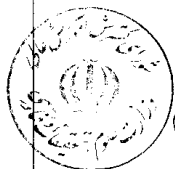
ریز دروس رشته

جدول دروس عمومی و فرهنگ و معارف اسلامی

پیش نیاز یا زمان ارائه درس	ساعت			تعداد واحد	عنوان درس	شماره درس
	عملی	نظری	جمع			
				۴	معارف اسلامی (۱) و (۲) (۲+۲)	
				۲	اخلاق و تربیت اسلامی	
				۲	تاریخ اسلام	
				۲	انقلاب اسلامی و ریشه‌های آن	
				۲	متون اسلامی	
				۴	فارسی (۱) و (۲)	
				۴	زبان (۱) و (۲)	
				۱	تربیت بدنی	

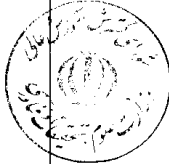
جدول دروس پایه دوره کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

شماره درس	عنوان درس	تعداد واحد	ساعت		
			جمع	نظری	عملی
۱۱۱۰	مبانی ارتباطات	۲	۳۴	۳۴	
۱۱۱۱	مردم شناسی و رسانه‌های تصویری	۲	۳۴	۳۴	۵۱
۱۱۱۴	آشنایی با هنر در تاریخ (۲+۲)	۴	۶۸	۶۸	
۲۱۱۴	عکاسی	۳	۸۵	۳۴	
۱۲۱۰	تاریخ تلویزیون و فناوری رسانه‌های جدید	۲	۳۴	۳۴	
۱۲۱۳	حکمت هنر اسلامی	۳	۵۱	۵۱	
۲۲۱۰	ارتباطات بصری	۲	۳۴	۳۴	
۱۳۱۸	آشنایی با فلسفه (۱) و (۲) (۳+۳)	۶	۱۰۲	۱۰۲	
۱۴۲۴					
۱۴۲۱	تلویزیون: زبان و ساختار	۳	۵۱	۵۱	
۱۳۱۹	پژوهش و نگارش در تلویزیون	۲	۳۴	۳۴	
۱۴۲۶	قصه در ادیان	۲	۳۴	۳۴	
۱۵۲۷	درک و بیان بصری	۲	۳۴	۳۴	
۱۵۳۱	مخاطب شناسی تلویزیون	۲	۳۴	۳۴	
۱۶۳۵	فلسفه هنر	۳	۵۱	۵۱	



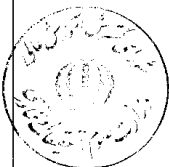
جدول دروس اصلی و تخصصی کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

شماره درس	عنوان درس	تعداد واحد	ساعت		
			جمع	نظری	عملی
۳۱۱۰	تاریخ انیمیشن	۲	۳۴	۳۴	
<u>۳۱۱۲</u>	طراحی (۱) و (۲) (۲+۲)	۴	۱۳۶	۳۴	۱۰۲
۳۲۱۳					
۳۲۱۲	عکاسی و هنرهای دیجیتال	۲	۶۸	۱۷	۵۱
۳۲۱۱	سیر تحولات گرافیک	۲	۳۴	۳۴	
۳۳۱۴	مبانی سایر مدیا	۳	۵۱	۵۱	
۳۳۱۵	کاربرد رایانه در فیلم و تلویزیون	۳	۵۱	۵۱	
<u>۳۳۱۶</u>	طراحی و گرافیک ۲ (۲+۲)	۴	۱۳۶	۳۴	۱۰۱
۳۴۱۹					
۱۴۲۳	گونه‌شناسی برنامه‌های تلویزیونی	۲	۳۴	۳۴	
۳۴۱۷	مبانی انیمیشن دیجیتال	۲	۶۸	۱۷	۵۱
۳۴۲۰	نرم افزارهای گرافیکی	۲	۶۸	۱۷	۵۱
۳۴۱۶	مبانی گرافیک	۲	۶۸	۱۷	۵۱
۲۵۲۵	تدوین دیجیتال	۳	۱۱۹	۱۷	۱۰۲
۳۶۲۰	مبانی تبلیغات تلویزیونی	۲	۳۴	۳۴	
۳۶۲۲	جلوه‌های بصری دیجیتال	۳	۱۱۹	۱۷	۱۰۲
۳۷۲۳	زیباشناسی هنرهای دیجیتال	۳	۵۱	۵۱	
۲۸۳۶	تلویزیون آموزشی	۳	۵۱	۵۱	
۳۸۳۹	انیمیشن تعاملی	۴	۱۳۶	۳۴	۱۰۲




جدول دروس گرایش انیمیشن رایانه‌ای کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال

پیش نیاز یا زمان ارائه درس	ساعت			تعداد واحد	عنوان درس	شماره درس
	عملی	نظری	جمع			
نیمسال پنجم ، ششم ، هفتم ، هشتم	۶۱۲	۶۸	۶۸۰	۱۶	کارگاه انیمیشن دیجیتال (۱) و (۲) و (۳) و (۴) (۴+۴+۴+۴)	۳۵۳۱ ۳۶۳۳ ۳۷۳۵ ۳۸۳۸
نیمسال ششم	۱۰۲	۱۷	۱۱۹	۳	انیمیشن دو بعدی	۳۶۳۴
نیمسال هفتم	۳۴	۱۷	۵۱	۲	موسیقی و انیمیشن	۳۷۲۶
نیمسال هفتم	۵۱	۳۴	۸۵	۳	انیمیشن سه بعدی	۳۷۳۶
نیمسال هفتم	۵۱	۳۴	۸۵	۳	نویسندگی برای انیمیشن	۳۷۳۷
				۴	پروژه نهایی	۳۸۳۰



جدول دروس گرایش گرافیک رایانه‌ای کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال


پیش نیاز یا زمان ارائه درس	ساعت			تعداد واحد	عنوان درس	شماره درس
	عملی	نظری	جمع			
 نیمسال پنجم ، ششم ، هفتم ، هشتم	۶۱۲	۶۸	۶۸۰	۱۶	کارگاه گرافیک دیجیتال (۱) و (۲) و (۳) و (۴)	۳۵۱۹
					(۴+۴+۴+۴)	۳۶۲۱
						۳۷۲۴
						۳۸۳۷
نیمسال هفتم	۵۱	۳۴	۸۵	۳	زورنالیزم تلویزیونی	۳۷۳۹
نیمسال هشتم	۱۰۲	۳۴	۱۳۶	۴	طراحی وب	۳۷۲۵
				۴	پروژه نهایی	۳۸۳۰



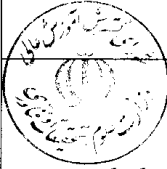
رشته کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال گرایش گرافیک رایانه‌ای

شماره درس	نیمسال پنجم	شماره درس	نیمسال ششم	شماره درس	نیمسال هفتم	شماره درس	نیمسال هشتم	شماره درس
۱۵۲۷	درک و بیان بصری (۲ واحد)	۱۲۳۵	فلسفه هنر (۳ واحد)	۳۷۲۳	زیست‌شناسی هنرهای دیجیتال (۲ واحد)	۷۸۳۱	تلویزیون آموزشی (۳ واحد)	
۱۵۳۱	مخاطب‌شناسی تلویزیونی (۲ واحد)	۳۱۲۰	مبانی تبلیغات تلویزیونی (۲ واحد)	۷۷۲۲	ژورنالیزم تلویزیونی (۳ واحد)	۳۸۳۷	کارگاه گرافیک دیجیتال (۴) (۴ واحد)	
۲۵۲۵	تدوین دیجیتال (۳ واحد)	۳۱۲۱	کارگاه گرافیک دیجیتال (۲) (۴ واحد)	۳۷۲۴	کارگاه گرافیک دیجیتال (۳) (۴ واحد)	۷۸۳۹	انیمیشن تعاملی (۴ واحد)	
۳۵۱۹	کارگاه گرافیک دیجیتال (۱) (۴ واحد)	۳۱۳۲	جلوه‌های بصری دیجیتال (۳ واحد)	۳۷۲۵	طراحی وب (۴ واحد)	۷۸۳۰	پروژه نهایی (۴ واحد)	
	(۱۱ واحد)		(۱۲ واحد)		(۱۴ واحد)		(۱۵ واحد)	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد (نظری) پیش نیاز : _____</p>	<p>نام درس : مبانی ارتباطات شماره درس : ۱۱۱۰</p>
<p>هدف درس : - آشنایی با مبانی و مفاهیم ارتباط جمعی و تاریخ تحول وسائل ارتباط جمعی در ایران و جهان</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- مبانی ارتباط جمعی و بررسی فراگرد ارتباط ، انواع ارتباط- ارتباط جمعی و وسائل ارتباط جمعی- رسانه های چاپی (کتاب ، روزنامه ، مجله)- رسانه های صوتی - تصویری (سینما ، رادیو ، تلویزیون)- تکنولوژیهای جدید ارتباطی- تاریخ تحول ارتباطات و وسائل ارتباط جمعی در ایران- مروری بر ارتباطات در کشورهای اسلامی	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری) پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: مردم شناسی و رسانه‌های تصویری شماره درس: ۱۱۱۱</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی اجمالی با اقوام و ملل جهان و مردمان ایران (بومی - مهاجر - آریائی‌ها) و چگونگی معیشت و فرهنگ آنان و راههای معرفی از طریق انواع رسانه‌های تصویری و شیوه‌های برنامه سازی در راستای مردم شناسی</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- انسان‌های دور دست تاریخ- مردمان جهان در کتابهای مذهبی جهان- روانشناسی اجتماعی و خصیلت‌شناسی عمومی اقوام جهان- مردم فلات ایران و فرهنگ شناسی عمومی آنها- مهاجرت‌ها - تداخل نژادی - مهاجمین و تغییرات رفتاری مردمان ساکن در فلات ایران- مردم نگاری رسانه‌ای عمومی - (سوابق و نمونه‌ها) در ایران و جهان- بررسی آثار مکتوب و شفاهی مردم ایران و چگونگی انتقال آنها به رسانه- آئین‌ها و رسوم مختلف (جشن و عزاداری) و حضور در رسانه‌ها

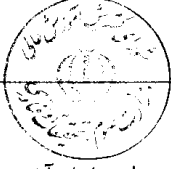
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: _____</p>	<p>نام درس: عکاسی شماره درس: ۲۱۱۲</p>
	<p>هدف درس: - آشنایی با اصول کار و تکنیک عکاسی، ظهور و چاپ عکس</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- تاریخچه مختصر عکاسی- تشریح دوربین عکاسی و آشنایی با اجزاء آن- آشنایی با مشخصات کیفی فیلمهای عکاسی- کاربرد فیلمهای عکاسی- شیوه‌های نورخوانی- تشریح استخوانبندی عکس- شناخت و آشنایی با نورهای مصنوعی- آشنایی با ادوات کمکی (فیلترهای تصحیح کننده)- فیلترها در عکاسی سیاه و سفید- ظهور فیلم- شیوه‌های انتخاب نهایی عکس- چاپ عکس <p>در این درس دانشجویان چند پروژه عکاسی انجام خواهند داد</p>


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد نظری پیش نیاز : —</p>	<p>نام درس : تاریخ انیمیشن شماره درس : ۳۱۱۰</p>
	<p>هدف درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنائی با مراحل شکل گیری و پیشرفت انیمیشن بعنوان یک صنعت- آشنائی با گرافیک و تاریخچه آن بعنوان یک وسیله بیانی
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- انیمیشن در اروپا- انیمیشن در آمریکا، کانادا و ژاپن- انیمیشن در آسیا- شناخت فیلم ها و سبک های کارگردانان انیمیشن- سیر پیشرفت و تکامل انیمیشن تا مرحله رایانه ای شدن آن	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: _____</p> 	<p>نام درس: طراحی (۱) شماره درس: ۳۱۱۲</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با ابزار و وسائل طراحی و مهارت‌یابی در استفاده ماهرانه از ابزار، آشنایی با خط، سطح و انواع آن</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- انواع خط: ساده، هندسی، آزاد- انواع شکل: هندسی، آزاد- ابزار مختلف و کاربرد آنها در طراحی- ترکیب خطوط و سطح- سایه‌های مختلف خاکستری- طراحی از فضای منحنی و اشکال غیر مشخص احجام	

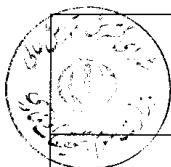
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری) پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: آشنایی با هنر در تاریخ (۱) شماره درس: ۱۱۱۴</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با هنرهای مختلف در فرهنگها و سرزمینهای گوناگون و شیوه زیست فرهنگی انسانها از طریق هنر</p>	
<p>شرح درس:</p>  <ul style="list-style-type: none">- هنر پیش از تاریخ: عصر دیرینه سنگی، عصر میان سنگی، عصر نوسنگی- هنر بین النهرین: سومریان، اکد، بابل، آشور- هنر ایران باستان: تمدن ساکنان اولیه فلات ایران ورود آریائی‌ان (مادها، هخامنشیان، سلوکیان، اشکانیان و ساسانیان)- هنر در یونان: خلاصه‌ای از هنر مینوسی و هر مینی، هنر یونان باستان شیوه هندسی و دوره کهن، سده پنجم قبل از میلاد (عصر طلائی)، سده چهارم و دوره هلنی (یونانی مابی)- هنر اتروسکها و هنر رومی: هنر اتروسکها (معماری، نقاشی، پیکر تراشی) (هنر رومی، دوره جمهوری، دوره امپراتوری)- هنر بیزانس: معماری (ایا صوفیه)، نقاشی- هنر هند- هنر چین و ژاپن	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: تاریخ تلویزیون و فناوری رسانه‌های جدید شماره درس: ۱۲۱۰</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با سیر تحولات رسانه تلویزیون و فناوری جدید ویدئو</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- پیدایش تلویزیون در جهان- تحقیقات اولیه - مراحل علمی و تجربی در کشورهای مختلف- ظهور اولین تلویزیون مکانیکی- تلویزیون در آمریکا، انگلیس، شوروی، اروپا و ژاپن- انواع تلویزیون تجاری و تلویزیون عمومی- سالهای دهه ۱۹۶۰ و دوره تحولات فلسفی در تلویزیون- مقایسه انواع نظامهای بخش تلویزیونی- شناخت چگونگی اداره تلویزیون در کشورهای مختلف- تاریخ تلویزیون در ایران- تجهیزات نوین ویدئویی- ارتباطات ماهواره‌ای- تلویزیون اینترنتی

بسمه تعالی



تعداد واحد: ۳ واحد (نظری)

پیش نیاز: —

نام درس: حکمت هنر اسلامی

شماره درس: ۱۲۱۳

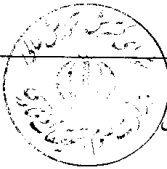
هدف درس:

- آشنایی با فلسفه و حکمت هنرهای مردم مسلمان و هنرهای اسلامی، بررسی علمی و نظری، اخلاقی و دینی هنرهای اسلامی، مقایسه هنرهای اسلامی و هنرهای غرب و شرق از نظر فلسفی و نظری

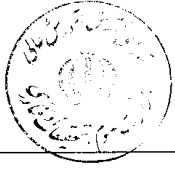
شوخ درس:

- اهمیت هنر در اسلام
- انواع هنرهای اسلامی
- آشنایی علمی با هنرهای اسلامی
- زیباشناسی هنرهای اسلامی
- بررسی فلسفه و حکمت هنر اسلامی
- هنرهای اختصاصی و انقلابی معاصر
- آینده‌نگری در فلسفه و حکمت هنر اسلامی


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد نظری پیش نیاز: ۱۱۱۰</p> 	<p>نام درس: ارتباطات بصری شماره درس: ۲۲۱۰</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنائی با شیوه‌ها، مبانی و فنون انتقال اندیشه و مفاهیم بوسیله رسانه‌های تصویری</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- شیوه‌ها و قواعد دیدن، تفکر بصری- عناصر طراحی و گرامر بصری- اطلاعات بصری در تصویر: نمادها و نشانه‌ها- شیوه‌های انتقال اطلاعات از طریق تصویر- روانشناسی انتقال مفاهیم از طریق تصویر- ارتباطات بصری در رسانه‌های تصویری <ul style="list-style-type: none">- گرافیک- انیمیشن- تلویزیون- سینما- اینترنت	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۲۱۱۲</p>	<p>نام درس: عکاسی و هنرهای دیجیتال شماره درس: ۳۲۱۲</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با تصویر سازی دیجیتال، فنون پردازش تصاویر در محیط‌های دیجیتال و کاربرد عکس در رسانه‌های دیجیتال</p> 	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- سیر تحول عکاسی دیجیتال- کاربرد عکس در رسانه‌های دیجیتال- اصول تصویر سازی دیجیتال- کنترل رنگ و دامنه رنگمایه‌ها- کاربرد صافی‌ها در تصویر سازی دیجیتال- اسکن عکس و اسلاید- لایه‌ها، ماسک‌ها و اصلاحات تصویری- کاربرد عکس در صفحات وب و محیط‌های دیجیتالی- شیوه‌های پردازش عکس با نرم افزارهای مختلف- کار عملی روی پروژه‌های کلاسی بکمک عکس‌های دیجیتالی و پردازش آنها و تولید مجموعه‌های تصویری از طریق اسکن عکس‌های گرفته شده و عکاسی دیجیتال	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۱۱۲</p>	<p>نام درس: طراحی (۲) شماره درس: ۳۲۱۳</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- مهارت‌یابی در طراحی، آشنایی با شکل و آموزش روشهای انتقال حجم بر سطح آشنایی با طبیعت به شکل تصویری</p> 	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- طراحی از احجام هندسی- طراحی از احجام غیر هندسی- سایه و روشن- طراحی از پارچه- طراحی از فیگور- طراحی از عکس- طراحی از طبیعت	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری) پیش نیاز: _____</p>	<p>نام درس: سیر تحولات گرافیک شماره درس: ۳۲۱۱</p>
	<p>هدف درس: - آشنایی با تاریخچه هنر گرافیک و نقش آن در شکل‌گیری هنرهای تصویری چاپی</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- پیدایش گرافیک در هنرهای تصویری- نوع شناسی گرافیک- کاربردهای گرافیک در هنر، ارتباطات و صنایع- گرافیک و تبلیغات- تحولات گرافیک و فناوری‌های جدید- گرافیک در هنرهای چاپی- گرافیک در هنرهای نمایشی- گرافیک در هنرهای دیجیتال	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد (نظری) پیش نیاز : ۲۱۱۴</p>	<p>نام درس : آشنایی با هنر در تاریخ (۲) شماره درس : ۱۱۱۴</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با هنرهای مختلف در فرهنگها و سرزمینهای گوناگون و شیوه زیست فرهنگی انسانها از طریق هنر</p>	
<p>شرح درس :</p> <p>- هنر اسلامی (معماری ، مینیاتور ، تذهیب ، خوشنویسی ، سفالگری و هنرهای دیگر اسلامی)</p> <p>- هنر گوتیک</p> <p>- هنر رنسانس</p> <p>- هنر باروک</p> <p>- هنر قرن نوزده</p> <p>- هنر قرن بیست</p>	



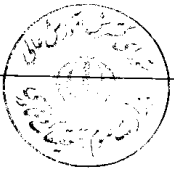
بسمه تعالی

<p>نام درس : آشنایی با فلسفه (۱) شماره درس : ۱۳۱۸</p> <p>تعداد واحد : ۳ واحد (نظری) پیش نیاز : —</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با سیر تفکر در تاریخ و چگونگی تحولات اندیشه در دوران‌های گذشته تا کنون</p>
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- تعریف فلسفه- تاریخ فلسفه در آغاز راه هند ، چین ، ایران- فلسفه یونان در دوران پیش از سقراط- فلسفه سقراط و سوفسطائیان- فلسفه افلاطون- فلسفه یونان در پایان راه- فلسفه مسیحی در آغاز راه : از فلسفه یونانی تا فکر دینی- فلسفه مسیحی در میانه راه : فلسفه عصر آگوستین- فلسفه اسلامی در آغاز راه : از ترجمه متون تا تأسیس فلسفه اسلامی- فلسفه اسلامی : دوره مشایی : فارابی و همعصرانش- فلسفه اسلامی : دوره مشایی ابن سینا و پیروانش- پرسش و پاسخ

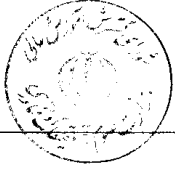
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۲۱۳</p>	<p>نام درس: طراحی گرافیک (۱) شماره درس: ۳۳۱۶</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آموزش کاربرد سطح، حجم و فضا شناخت شکل و زمینه و نسبت‌ها، ترکیب بندی با فرمهای همسان، متضاد و ارگانیک، آنالیز و تحلیل و همزمانی و تعلیق فضا</p>	
<p>شرح درس:</p> <p>- دانشجوی از طریق کار با ابزارهای متفاوت در طراحی و پروژه‌های سه بعدی و دو بعدی باید به درک درستی از سطح و حجم و فضا نائل شود و با استفاده از تصاویر معتبر اعم از نقاشی، عکس و ... سعی می‌شود مفاهیم ترکیب بندی و آنالیز تصویر به دانشجو منتقل شود.</p>	

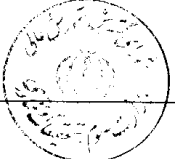
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: مبانی سایبرمدیا شماره درس: ۳۳۱۴</p>
<p>هدف درس: - آشنایی با رسانه‌های جدید دیجیتال و مجموعه اطلاعاتی که در رسانه‌های دیجیتالی گردآوری می‌شود تا محیطی را فراهم سازد که ارتباطات انسانی در آن بگونه نوینی شکل گیرد.</p>	
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- تاریخچه اینترنت- سایبرمدیا و سایبراسپیس- قواعد و قوانین رسانه‌های دیجیتالی- ابزارهای سایبرمدیا- جهان هایپر تکست- واقعیت مجازی- آینده ارتباطات مکتوب- جهان تخیلی - علمی سایبرمدیا

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز : _____</p>	<p>نام درس : کاربرد رایانه در فیلم و تلویزیون شماره درس : ۳۳۱۵</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با چگونگی Capture کردن از ویدئو بر روی رایانه و بر عکس و تدوین و ویرایش بوسیله نرم افزارهای اولیه</p> 	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- سیر مراحل تصویر از نوار تا دیسک و فیلم به رایانه- چگونگی استفاده از نرم افزار Virtual DVB- استفاده از امکانات ویرایشی نرم افزارهای مختلف- انتخاب فرمت کارت واسط ، انتخاب فشرده سازی در کارتهای کپچر ویدئویی- کاربردهای رایانه‌ای در تدوین فیلم و برنامه‌های تلویزیونی- آشنایی اولیه با نرم افزارهای تدوین و گرافیک و انیمیشن- واژگان فنی در زمینه استفاده از رایانه در سینما و تلویزیون- فرمت‌های مختلف تصویری VCD ، DVD ، CD	

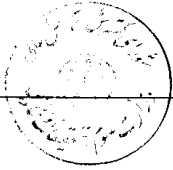
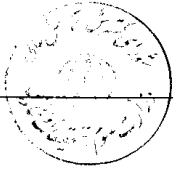
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: تلویزیون: زبان و ساختار شماره درس: ۱۴۲۱</p>
	<p>هدف درس: - شناخت و تبحر در بیان یک ایده در قالب تلویزیون و درک ساختار زبان در تلویزیون</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- از ذهن تا ذهن پیام رسان و پیامگیر- زبان تلویزیون (معانی بیان)- قواعد زبان تلویزیون (گرامر تلویزیون)- ایده‌یابی برای بیان در تلویزیون (محتوی)- نگارش تصویرنامه با قواعد زبان تلویزیون- تقسیم بندی زبان تلویزیون- تجزیه و ترکیب و تقطیع و تدوین در تلویزیون- انتقالات تصویری (ساده و مرکب)- اندازه‌های تصویری و قاب بندی نما در تلویزیون- ابعاد نما در سینما و تلویزیون- ترکیب بندی (تصویری و صوتی) و چگونگی ترکیب عناصر تشکیل

بسمه تعالی

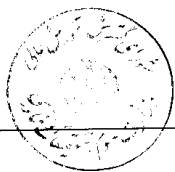
<p>تعداد واحد : ۳ و احد (نظری) پیش نیاز : ۱۳۱۸</p>	<p>نام درس : آشنایی با فلسفه (۲) شماره درس : ۱۴۲۴</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با سیر تفکر در تاریخ و چگونگی تحولات اندیشه در دوران‌های گذشته تا کنون</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- فلسفه مسیحی در پایان راهاز سن آگوستین تا سن توماس- فلسفه شهودی اسلامیابن عربی ، سهروردی ، مولانا و پیروان ایشان- تفکر اسلامی و پیدایش رنسانستأثیرات ، شباهتها ، اختلافها- فلسفه رنسانسبیکن و هم عصرانش- فلسفه دکارت و هم عصرانش- فلسفه تجربیلاک ، بارکلی ، هیوم- مکتب روشنگریروسو ، دیدرو ، ولتر- فلسفه کانت- فلسفه هگل- فلسفه نیچه- آگزیستانسیالیسماز کی برکه گور تا هیدگر- فلسفه اسلامیحکمت متعالیه : ملاصدرا- فلسفه هیدگر- فلسفه پست مدرن- مکاتب جدید و نقد آن	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: پژوهش و نگارش در تلویزیون شماره درس: ۱۳۱۹</p>
	<p>هدف درس: - آشنائی با مراحل یک تحقیق علمی و شیوه نگارش تحقیق</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنائی با مبانی تحقیق- بررسی واژه‌های کلیدی تحقیق- بررسی تحقیقات پیشین- موضوع یا مسئله تحقیق- فرضیه و انواع آن- تعریف‌های عملی- تعیین جامعه مورد بررسی و متغیرها- روشهای تحقیق- روش‌های جمع‌آوری اطلاعات- تجزیه و تحلیل اطلاعات- بررسی نقش رایانه در تحلیل اطلاعات- تحقیق در رسانه‌های جمعی و انواع آن با تأکید بر رسانه تلویزیون- شیوه نگارش یک تحقیق

بسمه تعالی

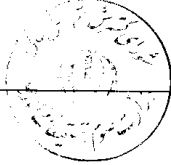
<p>تعداد واحد : ۲ واحد (نظری) پیش نیاز : —</p>	<p>نام درس : قصه در ادیان شماره درس : ۱۴۲۶</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با اهداف ، رویکرد و کیفیت قصه در ادیان با تأکید بر قصه‌های دینی در اسلام و مسلمین</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- تفاوت اسطوره و قصه دینی به مفهوم قصه‌های حاوی معجزات- قصه‌های واقعی ، قصه‌های محرف- آشنایی با قصه‌های قرآنی ، کشف ویژگی‌های قصه در قرآن- آشنایی با قصه‌های دینی- قصه نویسان مسلمان و آیات و روایات	




بسمه تعالی

	<p>نام درس: گونه‌شناسی برنامه‌های تلویزیونی شماره درس: ۱۴۲۳</p> <p>تعداد واحد: ۲ واحد نظری پیش نیاز: —</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- معرفی (تعریف) انواع شیوه‌های برنامه‌سازی، کاربرد آنها، هدف از انتخاب و اجرای هر یک، میزان اثرگذاری با توجه به نوع رسانه و نوع برنامه</p>	
<p>شرح درس:</p> <p>- تقسیم‌بندی برنامه‌ها از دیدگاه هدف و انواع آن از قبیل ارشادی و تربیتی، خبری و آموزشی، تفریحی و سرگرمی</p> <p>- معرفی قالب یا ساختار یا شکل برنامه و توجه به معماری یک برنامه به خاطر هدف، محتوی پیام، نوع رسانه، اثر مورد نظر رسانه و ارائه مثال</p> <p>- معرفی یا تعریف و تقسیم‌بندی از دیدگاه (موضوع برنامه) که خط اصلی و اندیشه حاکم بر برنامه می‌باشد با توجه به منشور کلی و اصول برنامه‌ها در یک شبکه تلویزیونی و یا یک جامعه مشخص و ارائه چند مثال</p> <p>- دسته‌بندی برنامه‌ها از نظر وجوه مختلف موضوعی: خبری، ادبی، هنری، عقیدتی و معارف، اجتماعی، سیاسی، دفاع مقدس، اقتصادی، تاریخی، تربیتی، بهداشتی و ایمنی، اطلاعات عمومی، ورزش و تفریحات سالم، سرگرمی و</p> <p>- دسته‌بندی اشکال یا قالب برنامه‌ها: معماری متفاوت برنامه‌ها و تقسیم‌بندی آنها در قالب، تک برنامه داستانی، مسابقه و سرگرمی، تئاتر تلویزیونی، مستند، انواع انیمیشن، گزارش، میان برنامه، میزگرد، سخنرانی، مصاحبه و برنامه‌های ترکیبی</p>	

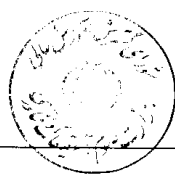
بسمه تعالی

	<p>نام درس : مبانی انیمیشن دیجیتال شماره درس : ۳۴۱۷</p> <p>تعداد واحد : ۲ واحد پیش نیاز : ۳۳۱۵</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با اصول انیمیشن رایانه‌ای و کاربرد آنها در ساخت برنامه‌های انیمیشن ، تیزرهای تبلیغاتی و پایگاههای اینترنتی</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- اصول اولیه نرم افزار Flash- طراحی اشکال گرافیکی در Flash- تداخل اشکال و خطوط- لایه‌بندی و طراحی بر روی لایه‌ها- اصول انیمیشن در Flash- روابط اشیاء و کلیدها- اصول صدا گذاری در انیمیشن های Flash- انواع روشهای ارائه خروجی- ارائه چند تمرین انیمیشن ساده با نرم افزارهای آموزشی	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز : ۳۳۱۶</p>	<p>نام درس : طراحی گرافیک (۲) شماره درس : ۳۴۱۹</p>
	<p>هدف درس : - آشنایی با مفاهیم ساختاری تصویر و درک نسبی از آبسترکت ، تکرار و دگرذیسی در تصویر</p>
<p>شرح درس :</p> <p>- کاربرد بیانی رنگ و فرم و عناصر دیگر بصری - ساختار و فرم از طریق درک آبسترکت با موضوعات عینی - توجه به مفاهیم حرکت ، وزن و تکرار با استفاده از اعداد ، حروف و نشانه‌های سه بعدی خلاصه شده به عنوان معادله‌های خطی ، سطحی ، نقطه و نقش آشنایی و مطالعه چند نوع ترکیب بندی مطابق کاربرد موضوعی در محصولات گرافیکی برای شناخت قرینه ، ضد قرینه ، مورب ، عمود ، افق ، متمرکز و غیر متمرکز و ... دگرذیسی فرم در قالب یک موجود طبیعی و اجرای مراحل طراحی از پیچیده به ساده</p>	

بسمه تعالی

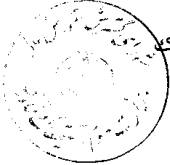
<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی)</p> <p>پیش نیاز: _____</p>	<p>نام درس: نرم افزارهای گرافیکی</p> <p>شماره درس: ۳۴۲۰</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با نرم افزارهای مختلف کاربردی در عرصه گرافیک</p>
	<p>شرح درس:</p> <p>- نرم افزارهای ترسیمی مانند Free hand - Corel draw - illustartor</p> <p>- نرم افزارهای رستر یا پیکسلی مانند Photoshop</p> <p>- نرم افزارهای حرکتی مانند Flash - 3D studio</p> <p>- نرم افزارهای جانبی</p>

بسمه تعالی

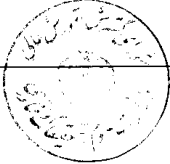
<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری - عملی)</p> <p>پیش نیاز: ۳۲۱۱</p>	<p>نام درس: مبانی گرافیک</p> <p>شماره درس: ۳۴۱۶</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با قوانین و عوامل سازنده ترکیب تصویری و روشهای شکل گیری تصویر زیبا و ابعاد کاربردی آن</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- نقطه ، خط ، سطح و عناصر سازنده تصویر- بافت ، شکل ، اندازه ، تناسب ، جهت ، رنگ ، ارزش رنگ- هارمونی ، تشابه ، تضاد و موارد کاربردی آنها- وحدت و شکل حاکم بر تصویر- نظام تدریجی ، نظام شعاعی- تنوع و تکرار- هندسه و مبانی هنرهای تجسمی- ساختار و روشهای خلق تصویری متناسب	




بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد (نظری) پیش نیاز: _____</p>	<p>نام درس: درک و بیان بصری شماره درس: ۱۵۲۷</p>
<p>هدف درس:</p> <p>— آشنایی با قوانین ترکیب عوامل سازنده تصویر و مبانی هنرهای تجسمی در تصویر متحرک</p> 	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- هندسه تصویر و مبانی هنرهای تجسمی- ساختار تصویر و روشهای خلق تصویر مطلوب- ویژگی‌های بصری یک تصویر از جنبه‌های ارتباطی- حرکت در تصویر متحرک و مبانی هنرهای تجسمی- شناخت کاربرد ترکیب‌بندی‌های متنوع در تصویر- تصویر بعنوان زبان ارتباطی- تصویر به عنوان نماد و نشانه	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد نظری پیش نیاز : —</p>	<p>نام درس : مخاطب شناسی تلویزیون شماره درس : ۱۵۳۱</p>
	<p>هدف درس :</p> <p>- معرفی تلویزیون به عنوان رسانه‌ای نافذ دارای پوشش جغرافیایی وسیع و درک چگونگی ارتباط این رسانه با آحاد جامعه و نحوه ایجاد عادت شنیداری و دیداری جامعه با این رسانه</p>
	<p>شوح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- جایگاه رادیو و تلویزیون در جامعه- شناخت تلویزیون و عوامل صدا و تصویر در انتقال پیام- نحوه اطلاع از نوع مخاطب در ساعات مختلف از روز و ایام مختلف از سال- رعایت تأمین نیاز گروه‌های مختلف اجتماعی در ساعات مختلف از روز- عملکرد صدا و سیما در جذب مخاطب بیشتر- چگونگی ایجاد عادت در بین مردم برای حفظ ارتباط با صدا و سیما- کشف و ارائه جاذبه‌های صوتی و تصویری مطلوب در جامعه- نقش صدا و تصویر در ایجاد تداعی معانی- جامعه شناسی تحلیلی رادیو و تلویزیون- گروه‌های اجتماعی و رادیو و تلویزیون

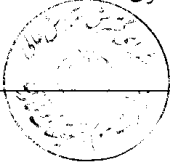
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: ۳۳۱۵</p>	<p>نام درس: تدوین دیجیتال شماره درس: ۲۵۲۵</p>
	<p>هدف درس: - آشنایی کامل با تدوین با نرم افزارهای رایج رایانه‌ای</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی با برنامه Premiere- ایجاد یک پروژه و نحوه نام گذاری، کاربرد جعبه ابزار- چگونگی حرکت دادن به تصویر یا تنظیمات مربوط به سرعت و پیش نمایش حرکت- چگونگی تدوین و اصلاح کلیپ‌ها- تدوین آف لاین و آن لاین- ساخت متون متحرک جهت زیرنویس‌ها و تیتراژها- کاربرد ترانزیشن‌ها- نحوه تنظیم صدا با Audio Mixer و Automation و افکت‌های صوتی- آماده سازی خروجی و نحوه ایجاد یک خروجی بر روی رسانه‌های مختلف- نحوه کار با ۵۷	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۴۱۷</p>	<p>نام درس: کارگاه انیمیشن دیجیتالی (۱) شماره درس: ۳۵۳۱</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با نرم افزار 3Dmax و فراگیری انواع روشهای مدلسازی و متحرک سازی اشیاء</p> 	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- گرافیک سه بعدی و فضای مجازی - مختصات و محورها- معرفی نماها و ابزارهای آن- شناخت پانل Command و ایجاد اشکال ابتدایی- ایجاد اشکال دو بعدی، استفاده از مدیفایرها جهت ایجاد احجام مختلف از اشکال دو بعدی- Import و Export فایلها، استفاده از Snap ها و تعیین مقیاس یک صفحه- انواع روشها و ترفندهای مدلسازی:- مدلسازی بر پایه چند ضلعیها (Polygon)- مدلسازی معماری، مدلسازی صنعتی و مکانیکی- مدلسازی بر پایه Patch (وصله ها)- مدلسازی بر پایه NURBS- مدلسازی کاراکتر، مدلسازی برای بازی های کامپیوتری و مدلسازی با جزئیات زیاد برای فیلم- اصول انیمیشن سه بعدی: آشنایی با اشیاء ساختگی، ایجاد و لینک کردن اشیاء Dummy- تکنیکهای Key Frame، چگونگی استفاده از حالت های Autokey و Setkey، مقید کردن یک جسم یا دوربین در امتداد یک مسیر مشخص	

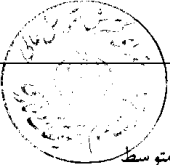
بسمه تعالی

 <p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: فلسفه هنر شماره درس: ۱۶۳۵</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با فلسفه هنر و زیبایی شناسی در دیدگاههای فلاسفه و حوزه‌های فلسفی مختلف در غرب و شرق و ایران (پیش از اسلام و پس از اسلام) و در مکاتب هنری شناخته شده.</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- هدف فلسفه هنر و زیبایی شناسی- تاریخ زیبایی شناسی- زیبایی شناسی در آراء و نظریات افلاطون، ارسطو- زیبایی شناسی در حوزه فلاسفه آلمان- زیبایی شناسی چینی- زیبایی شناسی در ایران (پیش از اسلام و پس از اسلام)- بررسی مکاتب کلاسیسم، رنالیسم، ناتورالیسم، مدرنیسم و پست مدرنیسم- مفاهیم زیبایی شناسی و مبانی نقد هنری	

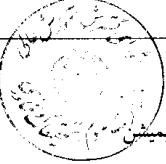
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۲ واحد نظری پیش نیاز: —</p> 	<p>نام درس: مبانی تبلیغات تلویزیونی شماره درس: ۳۶۲۰</p>
<p>هدف درس: - آشنائی با ویژگی‌های تبلیغات تلویزیونی بعنوان از دیدگاه ساختار، زیباشناسی و قواعد تولید</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- تبلیغات و رسانه‌ها- تاریخچه تبلیغات در رادیو و تلویزیون- مشخصات آگهی‌های تلویزیونی- انواع آگهی‌های تبلیغاتی- تجاری- اطلاع‌رسانی- اجتماعی - سیاسی-- روانشناسی و شیوه‌های تبلیغات تلویزیونی- بازاریابی، برنامه‌ریزی پخش آگهی‌های تبلیغاتی- ویژگی‌های تولید، آگهی‌های تبلیغاتی- ساختارشناسی و زیباشناسی آگهی‌های تبلیغاتی- آینده تبلیغات تلویزیونی	

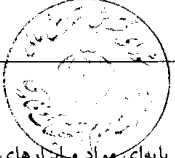
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۵۳۱</p> 	<p>نام درس: کارگاه انیمیشن دیجیتال (۲) شماره درس: ۳۶۳۳</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- فراگیری شیوه‌های نورو نورپردازی در محیط دیجیتالی و استفاده از جلوه‌های ویژه سطح متوسط</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- مواد: طرح‌های رویه‌ای و طرح‌های تصویری Bitmap- بررسی انواع مواد در ایجاد ماده مورد نظر بازسازی انواع مواد طبیعی و مصنوعی- نورپردازی: مفاهیم کلی نورپردازی و شناخت انواع نورها در 3DSmax- نورپردازی خارجی و استفاده از سیستم‌های نورپردازی DayLight و Sunlight- نورپردازی داخلی و استفاده از سیستم‌های نورپردازی Radiosity، فتومتریک و ...- تنظیم مدلسازی برای نورپردازی Radiosity و کارآیی- Environment: جهت ایجاد مه، نور حجمی، ابر، احتراق، تنظیم درجه دوربین و تنظیم نورپردازی سراسری- استفاده از جلوه‌های پانل Effect برای فیلترگذاری و ایجاد جلوه‌های خاص هنری- استفاده از Video Post به منظور لایه‌بندی تصاویر، کنترل چندین دوربین در رندر و ایجاد جلوه‌های ویژه- استفاده از پانل Utilities و برنامه‌های سودمند آن استفاده از Max Script- Mentalray : Rendering	

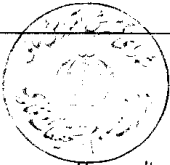
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: _____</p>	<p>نام درس: جلوه‌های بصری دیجیتالی شماره درس: ۳۶۳۲</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با نرم افزارها افزارهای تولید جلوه‌های بصری و نحوه کاربرد آنها در گرافیک و انیمیشن</p>
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی با برنامه AFTEREFFECT و ملزومات آن شامل (تنظیم قاب‌های کلیدی لایه، مقیاس تک لایه، کپی کردن و چسباندن قابهای کلیدی، جلوه‌های مختلف، و ...)- شناسایی و سازماندهی پالت‌ها و پنجره‌ها، کدگذاری رنگ و دسته‌بندی بخشهای مرجع، کیفیت و بزرگنمایی، اجرا و پیش نمایش یک تلفیق، شناسایی سوئیچ‌های لایه- تمرین بروی یک عنوان بندی متحرک در یک فیلم تبلیغاتی- تولید یک لوگوی انیمیشن- بهره‌گیری از فایل‌های فتوشاپ و اعمال جلوه‌های ویژه و متحرک‌سازی آنها- بهره‌گیری از فایل‌های ساخته شده با Flash و Premiere- واژگان فنی در زمینه استفاده از رایانه در سینما و تلویزیون- فرمت‌های مختلف تصویری VCD ، DVD ، CD

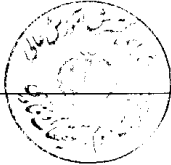
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: ۳۳۱۶</p>	<p>نام درس: انیمیشن دو بعدی شماره درس: ۳۶۳۴</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- کسب مهارت در انیمیشن سازی دو بعدی از نظر طراحی و آموزش انواع حرکات پایه‌ای مولف و ابزارهای لازم</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی و مهارت و تمرینهای کارگاهی انواع حرکات پایه و افکتیو و اجرای آنها- شناخت دوربین و برنامه‌ریزی، طراحی و شخصیت‌های انسانی و حیوان و- کلیدهای حرکتی و حرکت در انیمیشن دو بعدی و فیزیولوژی حرکت- شیوه‌های بریده مقوا و اجرای متون مختلف- آناتومی حرکت موجودات زنده- تمرین کارگاهی در زمینه انواع حرکات انسانی و حیوانی- انجام پروژه‌های مورد نظر استاد	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: زیبا شناسی هنرهای دیجیتال شماره درس: ۳۷۲۳</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- آزمون هنر و عناصر زیبایی شناسی در تکامل و سیر تحول هنرهای دیجیتال می باشد بسط قوانین عمومی هنر و ماهیت آفرینش هنری در امکانات بصری (Visual) هنرهای دیجیتال می باشد (منشأ دگرگونی در ساختار دانش زیبایی را باید در تکامل عینی پدیدارهای مورد مطالعه توسط زیبایی شناسی و بویژه در خصایص و گرایشهای رشد هنر معاصر (هنرهای دیجیتال) جستجو کرده)</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- تکامل زیبایی شناسی از زوال زیبایی شناسی کلاسیک (قرن نوزدهم)، زیبایی شناسی سبک ها (قرن بیستم) ، زیبایی شناسی تخیل تا زیبایی شناسی پست مدرن (آمیزش سنت + رئالیسم و تخیل)- رابطه متقابل شکل و مضمون در هنرهای دیجیتال نرم افزارها و کامپیوترها ابزار دخالت در شناخت طبیعت- واقعیت قلب و واقعیت تاریخی در هنرهای دیجیتال- آفرینش جدید و بازنمایی تاریخ بشری در هنرهای دیجیتال- تابعیت و تأثیر متقابل (حرکت های زنده و حرکت های کامپیوتری در هنرهای دیجیتال)- رئالیسم و بازسازی واقعیت در عصر نرم افزارها- چگونگی انعکاس اصول زندگی در اصول هنرهای دیجیتال (تفاوت های اساسی میان تخیلات هنری و واقعیت)	

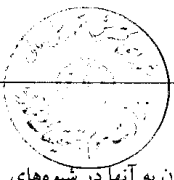
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۲ واحد (نظری)</p> <p>پیش نیاز : —</p> 	<p>نام درس : موسیقی و انیمیشن</p> <p>شماره درس : ۳۶۳۲</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با سیر تحول موسیقی در سینمای انیمیشن ، و نحوه انتخاب موسیقی و تبدیل زمانهای موسیقی به قالبهای فیلم انیمیشن و کاربرد این فن در همگام سازی موسیقی و انیمیشن</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- ریتم در موسیقی- میزانشهای ساده- انواع میزانشهای ترکیبی و مختلط- تبدیل کششهای مختلف موسیقی به قالبهای فیلم انیمیشن- سیر تحول موسیقی در آثار انیمیشن- تفاوتهای موسیقی فیلمهای داستانی و انیمیشن- چگونگی ساخت ، اجرا و ضبط موسیقی انیمیشن- وزن خوانی- نقش و کاربرد قطعات آوازی در فیلمهای انیمیشن- موسیقی تصویری و اصوات مصنوعی- موسیقی و فیلمهای کارتون- موسیقی در فیلمهای انیمیشن ایرانی	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۶۳۳</p>	<p>نام درس: کارگاه انیمیشن دیجیتال (۳) شماره درس: ۳۷۳۵</p>
	<p>هدف درس:</p> <p>- متحرک سازی کاراکترهای متفاوت و ایجاد جلوه‌های ویژه در 3DSMax در سطح حرفه‌ای</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- استفاده از Character Studio و CAT جهت متحرک سازی کاراکترهای 3Dmax- استفاده از Reactor جهت شبیه‌سازی نیروهای طبیعی و فیزیکی مانند: تصادم و اجسام سخت و نرم، ایجاد پارچه و لباس، ایجاد طناب، ایجاد سطح آب، باد، فنر، چرخش موتور و- استفاده پلاگین AfterBurn به جهت ایجاد جلوه‌های فوق واقع‌گرایانه از قبیل: ایجاد ابر، مه، انفجارهای واقعی، دود، احتراق، گردباد، جلوه‌های مواد مذاب و- استفاده از Particle Flow جهت ایجاد جلوه‌های ویژه سیال مانند آب، دود، روغن، گرد و غبار، یخ، آتش، باران و- ایجاد جلوه Camera Shake- استفاده از Camera Tracker جهت تطابق حرکت دوربین مجازی با حرکت دوربین واقعی در یک صحنه سه بعدی	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری - عملی پیش نیاز: ۲۶۳۴</p> 	<p>نام درس: انیمیشن سه بعدی شماره درس: ۳۷۳۶</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- آشنایی با طراحی و ساخت احجام متحرک در انیمیشن سه بعدی و توانایی حرکت دادن به آنها در شیوه‌های تک فریم</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- طراحی احجام سه بعدی - ساخت احجام سه بعدی- شناخت مواد و آشنایی با ابزارهای مربوطه- شناخت انواع اتصالات حرکتی- قالب گیری و قالب سازی سه بعدی عروسکها- تمرین حرکت و طراحی حرکت عروسکهای تک فریم- تصویر برداری از حرکت عروسکها و عناصر متحرک- طراحی و ساخت لوازم صحنه در اندازه‌های مختلف- طراحی و ساخت فضای سه بعدی (دکور و صحنه عروسکها)- انجام پروژه‌های کلاسی	

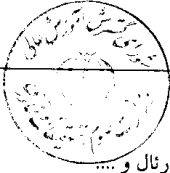
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۳ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز : _____</p> 	<p>نام درس : نویسندگی برای انیمیشن شماره درس : ۳۷۳۷</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنائی با نحوه نگارش فیلمنامه‌های خاص و ساختار آنها از مرحله ایده تا مرحله اجرا و تهیه فیلمنامه مصور</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- ساختار و موضوع فیلمنامه- شخصیت ها- چگونگی خلق داستان ، شخصیت ، نقاط عطف ، صحنه- فیلمنامه مصور- ویژگی‌های حرکت ، رنگ ، حجم ، خط ، بافت ، اثرات صوتی ، سرعت بخشیدن و آهسته کردن ، بزرگ و کوچک کردن ، خلاصه نگاری ، انواع انتقال‌ها ، پس زمینه ، زمان‌بندی- آشنایی با دست اندرکاران تولید- گفتگو و گفتار نویسی برای انیمیشن- فیلمنامه نویسی برای انیمیشن‌های آموزشی	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد نظری پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: تلویزیون آموزشی شماره درس: ۲۸۲۶</p>
	<p>هدف درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- شناخت آموزش و ماهیت تلویزیون آموزشی- چگونگی انواع آموزش از طریق تلویزیون
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- مفهوم عمومی آموزش- آموزش، مستقیم و غیر مستقیم- روشهای مستقیم آموزش در تلویزیون- شناخت عوامل و ابزارهای آموزشی در ایران- رنگ - صدا - موزیک - گرافیک در آموزش تلویزیونی- انواع برنامه‌های تلویزیون آموزشی- تلویزیون و سایر رسانه‌های آموزشی- اینترنت؛ رقیب یا شریک- خلاقیت و نوآوری در آموزش‌های رسانه‌ای- ساختار یک شبکه آموزشی- ویژگی‌های یک تلویزیون آموزشی از نگاه یونسکو- مزایای تلویزیون آموزشی- سابقه تلویزیون آموزشی (ایران - جهان)

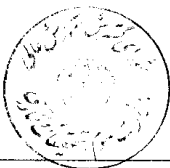
بسمه تعالی

	<p>نام درس : کارگاه انیمیشن دیجیتال (۴)</p> <p>شماره درس : ۳۸۳۸</p> <p>تعداد واحد : ۴ واحد (نظری - عملی)</p> <p>پیش نیاز : ۳۷۳۵</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- بهره گیری از یک نرم افزار حرفه ای جهت ساخت انیمیشنهای رئال بمنظور تلفیق در فیلم رئال و ...</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی کامل با محیط کار ، منوها ، نوار ابزارها ، Panel ها ، انواع محیط- ویرایش اشیاء در محیط Maya - تغییر فرم اشیاء - مدیریت فایلها و پروژهها- مدل سازی به روش چند ضلعی (Playgon) طرح دهی نقاط UV برای سطوح (Play)- مدل سازی به روش NURBS - ویرایش منحنی ها - نحوه ناهموار کردن سطوح- متحرک سازی به روش Motion Capture- تنظیم یک کارکتر ، چگونگی ساخت اسکلت بدن انسان و نحوه متحرک سازی آن ، روشهای پوست دهی به یک کارکتر (Skin)- نحوه تنظیم و بررسی حرکات دوربین در یک انیمیشن- ساخت سطوح Subdivision و اصلاحات آن- ویژگی Cloth جهت ساخت لباس- استفاده از ویژگی Live جهت ردگیری حرکت یک دوربین واقعی و تطبیق حرکت دوربین مجازی با یک فایل دو بعدی واقعی تلفیق صحنه های دو بعدی و سه بعدی	


بسمه تعالی

<p>نام درس : انیمیشن تعاملی شماره درس : ۳۸۳۹</p>	<p>تعداد واحد : ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز : ۳۷۳۵</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- آشنایی با نحوه ساخت انیمیشن های دو بعدی تعاملی و با هوش جهت بازیهای رایانه ای و ساخت نرم افزارهای چند رسانه ای</p>	
<p>شرح درس :</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی با نرم افزار Director- کنترل و تنظیم رنگ در Director ، آشنایی با تمپو و جلوه های مختلف- آشنایی با عملیات روی فایل های صوتی و ویدئویی و نحوه بکارگیری آنها- آشنایی با زبان برنامه نویسی Lingo ، معرفی دستورات و واژگان کلیدی- چگونگی پیاده سازی و کنترل یک بازی دو بعدی تعاملی با استفاده از برنامه Lingo- چگونگی تولید انیمیشن های هوشمند- نحوه تولید و پیاده سازی یک نرم افزار آموزشی چند رسانه ای	

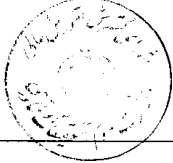
بسمه تعالی

<p>تعداد واحد : ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز : ۳۴۱۹</p>	<p>نام درس : کارگاه گرافیک دیجیتال ۱ شماره درس : ۳۵۱۹</p>
<p>هدف درس :</p> <p>- شناخت سیستم‌های رنگی RGB و CMYK ، ترسیم و طراحی به کمک نرم افزارهای VECTOR و تصویرسازی و ایجاد تصاویر تلفیقی به کمک نرم افزارهای VECTOR و Raster</p> 	
<p>شرح درس :</p> <p>- یادگیری سیستم‌های رنگی در نرم افزارها و به کارگیری این سیستم‌ها و رنگهای رایج در کارهای چاپی و ساخت برنامه‌های تلویزیونی و فیلم</p> <p>- ایجاد مهارت در ترسیم به وسیله موس و شناخت ابزارهای کامپیوتری برای ترسیم و تصویرسازی</p> <p>- استفاده از فرمت‌های متنوع و کارکرد آنها برای ایجاد تصاویر با ویژگی‌های متفاوت</p> <p>- تلفیق نرم افزارهای Vector و Raster برای تصویرسازی و استفاده بهینه از عملکرد این نرم افزارها</p>	


بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۵۱۹</p>	<p>نام درس: کارگاه گرافیک دیجیتال ۲ شماره درس: ۳۶۲۱</p>
<p>هدف درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- مهارت در طراحی نشانه‌های تصویری و نوشتاری - طراحی پوستر - پس زمینه و کپشن‌های تلویزیونی .- شناخت لی اوت و خاصیت حروف 	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- طراحی پیکتوگرام (نشانه‌های تصویری عمومی)- طراحی نشانه‌های فرهنگی و تجاری به منظور مصارف چاپی و تلویزیونی- طراحی پوستر و پس زمینه و کپشن برای انواع برنامه‌های تلویزیونی به کمک نرم افزارهای Raster و Vector- یادگیری صفحه آرایی برای مصارف چاپی و رسانه‌های دیجیتال- آشنایی با حروف و خاصیت تصویری و	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۳ واحد (نظری) پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: ژورنالیسم تلویزیونی شماره درس: ۲۷۲۲</p>
<p>هدف درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- آشنایی با روشهای جمع آوری خبر، و بوجود آوردن یک برنامه خبری تلویزیونی در حد استانداردهای جهانی 	
	<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- عصر اطلاعاتی الکترونیکی و ماهواره‌های خبری - اطلاعاتی روشهای الکترونیکی جمع آوری خبر- انواع خبرها (خبر اسپات Spot - معمولی - خبر اصلی - خبر ورزشی)- بخش زنده- برنامه‌ریزی جهت حوادث- (Electronic News Gathering) ENG- (Electronic Field Production) FEP

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۶۲۱</p>	<p>نام درس: کارگاه گرافیک دیجیتال ۳ شماره درس: ۳۷۲۴</p>
	<p>هدف درس: - آشنایی با تیتراژ و کارکردهای آن و توانایی ساخت تیتراژ به کمک نرم افزارهای رایانه‌ای</p>
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- به کارگیری صحیح حروف و نوشتار در خلق تیتراژ- استفاده از تصاویر و نوشتار متحرک برای ایجاد مفاهیم تصویری- درک ساختاری تیتراژ و ریتم برای ساخت تیتراژهای افتتاحیه و اختتامیه برنامه‌های تلویزیونی- استفاده از نرم افزارهای حرکتی برای بیان مفاهیم برنامه‌های تلویزیونی	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد نظری - عملی پیش نیاز: —</p>	<p>نام درس: طراحی وب شماره درس: ۳۷۲۵</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- ایجاد مهارت و توانایی خلق یک صفحه وب با تمامی متعلقات مورد نیاز مربوط به یک صفحه وب شخصی و همچنین شناخت صفحات وب و ظرفیت‌های آن به منظور ارائه و معرفی آثار یک هنرمند، مدیر و کارشناس امور فرهنگی و حضور فعال در سایت اینترنتی</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- یک صفحه وب چیست، طرز کار و ویرایش صفحات وب- فراگیری و خواندن مفاهیم و اصطلاحات وب و اینترنتی Link- ایجاد صفحات وب با دستورها و برجسب‌ها، خطوط و پاراگراف‌ها و تیتراها- ایجاد اتصال و Link به صفحه وب دیگران، خودتان و آدرس‌های واسه- ایجاد و تنظیم یک سایت وب اینترنتی و انتشار صفحه‌ای HTML- تنظیم محل قرارگیری محتوا، سطر بندی، کاراکترهای خاص، برجسته کردن متن‌ها و صفحه بندی- ایجاد فرم های HTML و عملکرد فرم‌ها، تکمه‌های رادیویی و لیست‌های انتخاب و ایجاد تکمه Sbnmit- ایجاد تصاویر گرافیکی برای صفحات وب، ایجاد برجسب برای یک تصویر- پس زمینه‌ها و رنگهای سفارشی، تصاویر شفاف- ایجاد تصاویر متحرک نرم افزار تولید کننده انیمیشن مربوط به وب- اسکریپت نویسی صفحات و ب برای افرادی که برنامه نویس نیستند	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (نظری - عملی) پیش نیاز: ۳۷۲۴</p>	<p>نام درس: کارگاه گرافیک دیجیتال ۴ شماره درس: ۳۸۳۷</p>
<p>اهداف درس:</p> <p>- توانایی در طراحی دکورهای مجازی و استودیوهای مجازی برای ساخت برنامه‌های تلویزیونی تسلط بر ابزارهای نرم افزاری برای ایجاد تصاویر به منظور آموزش از طریق تصویر و تلفیق آن با نوشته و رنگ، گرافیک‌های سه بعدی و کارکردهای آن</p>	
<p>شرح درس:</p> <ul style="list-style-type: none">- طراحی دکورهای دو بعدی و سه بعدی به وسیله نرم افزارهای گرافیکی- ایجاد استودیوهای مجازی با نرم افزارهای مربوطه و کنترل رنگ و کنتراست- ایجاد رابطه نور با استودیوهای مجازی- یادگیری گرافیک‌های آموزشی با مفاهیم اجتماعی، فرهنگی و هنری و تجاری با استفاده از استوری بورد و ترسیم و تصویر سازی	

بسمه تعالی

<p>تعداد واحد: ۴ واحد (عملی) پیش نیاز: _____</p> 	<p>نام درس: پروژه نهایی شماره درس: ۳۸۳۰</p>
<p>هدف درس:</p> <p>- ارائه آموخته‌های دانشجویان از طریق اجرای یک پروژه عملی در زمینه‌های گرافیک رایانه‌ای و انیمیشن رایانه‌ای</p>	
<p>شرح درس:</p> <p>- دانشجویان رشته کارشناسی تلویزیون و هنرهای دیجیتال در دو گرایش انیمیشن رایانه‌ای و گرافیک رایانه‌ای در درس پروژه نهایی خود، زیر نظر گروه آموزشی خود یک پروژه عملی را اجرا خواهند کرد. هدف از اجرای این پروژه انجام طرح‌های مصوب گروه توسط رایانه و در چارچوب آموخته‌های تخصصی خود است.</p>	