



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
شورای گسترش و برنامه ریزی آموزشی

برنامه درسی

رشته جلوه های ویژه بصری

دوره کارشناسی ارشد ناپوسته

گروه هنر



بر اساس مصوبه جلسه شماره ۹۲۵ شورای گسترش و برنامه ریزی آموزش عالی

در تاریخ ۱۳۹۸/۱۲/۰۴ تصویب رسید.

نام رشته: جلوه‌های ویژه بصری

عنوان گرایش: -

گروه: هنر

دوره تحصیلی: کارشناسی ارشد ناپیوسته

کارگروه تخصصی: هنر

نوع مصوبه: تدوین

پیشنهادی: دانشگاه صدا و سیما

تاریخ تصویب: ۱۳۹۶/۰۸/۰۶

برنامه درسی تدوین شده دوره کارشناسی ارشد ناپیوسته رشته جلوه‌های ویژه بصری طی نامه شماره ۹۸/۱۴۱۶۸/دش تاریخ ۱۳۹۸/۱۰/۰۲ از کارگروه تخصصی شورای تحول و ارتقای علوم انسانی دریافت و در جلسه شماره ۹۲۵ تاریخ ۱۳۹۸/۱۲/۰۴ شورای گسترش و برنامه ریزی آموزش عالی به شرح زیر تصویب شد:

ماده یک- این برنامه درسی برای دانشجویانی که از مهر ماه سال ۱۳۹۹ وارد دانشگاه‌ها و مراکز آموزش عالی می‌شوند، قابل اجرا است.

ماده دو- این برنامه درسی در سه فصل: مشخصات کلی، جدول‌های واحدهای درسی و سرفصل دروس تنظیم شده است و به تمامی دانشگاه‌ها و موسسه‌های آموزش عالی کشور که مجوز پذیرش دانشجویان از شورای گسترش و برنامه ریزی آموزشی و سایر ضوابط و مقررات مصوب وزارت علوم، تحقیقات و فناوری را دارند، برای اجرا ابلاغ می‌شود.

ماده سه- این برنامه درسی از شروع سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ به مدت ۵ سال قابل اجرا است و پس از آن نیاز به بازنگری دارد.

دکتر علی‌خاکی صدیق

دبیر شورای گسترش و برنامه ریزی آموزش عالی

دکتر محمدرضا آهنگیان

دبیر کمیسیون برنامه‌ریزی آموزشی



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



فهرست

۱	دوره کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری
۳	هدف، ضرورت و مشخصات دوره کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری
۹	دروس جبرانی دوره کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری
۱۰	کارگاه پویانمایی دیجیتال دو بعدی
۱۲	کارگاه پویانمایی دیجیتال سه بعدی
۱۴	گرافیک متحرک
۱۶	مبانی زیبایی شناسی هنرهای اسلامی
۱۸	تمهیدات سینمایی
۲۰	استوری بورد و لی آوت
۲۲	رسالت صداوسیما
۲۴	دروس الزامی دوره کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری
۲۵	طراحی و نقاشی (concept)
۲۷	طراحی رنگ و ترکیب بندی
۲۹	مخاطب شناسی در هنرهای دیجیتال
۳۱	زیبایی شناسی جلوه‌های ویژه
۳۳	شیوه شناسی جلوه‌های ویژه
۳۵	ابزارشناسی جلوه‌های ویژه
۳۷	حجم سازی صحنه و مدل های متحرک (انیماترونیک)
۳۹	مدل سازی سه بعدی و جلوه های محیطی
۴۱	موسیقی و صدا
۴۳	بازیگری و موشن کیچر
۴۵	تصویربرداری سه بعدی
۴۷	پردازش تصویر و خروجی
۴۹	استاندارد سازی



- ۵۱ درس اختیاری دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری
- ۵۲ مدیریت پروژه
- ۵۵ شخصیت پردازی
- ۵۷ فرهنگ و تاریخ تمدن اسلامی
- ۵۹ هنر در متون اخلاقی و عرفانی
- ۶۱ تفسیر موضوعی قرآن
- ۶۳ فلسفه رسانه
- ۶۵ بررسی روایی تاریخ و سیره ائمه اطهار (ع) (سبک زندگی ایمانی)
- ۶۷ تاریخ تحولات سیاسی - اجتماعی ایران



هدف، ضرورت و مشخصات دوره کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری

۱- تعریف دوره:

دوره‌ای دوساله، و طی چهار نیمسال تحصیلی دانشجویان با آخرین مباحث علمی و نظری جلوه‌های ویژه بصری (VFX) آشنا شده و در چهارچوب واحدهای عملی و کارگاهی میدانی و رایانه‌ای شامل: متحرک‌سازی سه‌بعدی، پردازش ذرات، کامپوزیت و تمپدات سینمایی در قالب ارائه پروژه برای هر درس با ارائه پایان نامه، در دو بخش عملی و نظری فارغ التحصیل خواهد شد.

۲- هدف دوره:

- تربیت نیروی انسانی کارآمد، مستعد، توانا و متخصص در ایجاد و افزایش مهارت در حیطه هدایت کنترل و نظارت (Supervision) و انجام پروژه‌های جلوه‌های ویژه بصری در تمامی قالب‌های زنده و پویانمایی مورد نیاز سینما و تلویزیون
- تربیت نیروهای متخصص در زمینه هدایت (Direction) جلوه‌های بصری
- تربیت نیروهای متخصص و کارآمد در زمینه اجرای جلوه‌های بصری
- توسعه دانش الزامی کارشناسان جلوه‌های بصری به لحاظ سخت‌افزاری و نرم‌افزاری با توجه به نیازهای مهارتی این حوزه.
- (کنترل، نظارت، هدایت) (Produceing- Direction -Supervision- Design)

۳- ضرورت اجرایی دوره:

باتوجه، پیشرفت تکنولوژی و امکان دستیابی به جلوه‌های ویژه بصری ناممکن و غیرقابل اجرا در واقعیت در پاسخ‌گویی به نیاز بصری در ارائه موضوع‌ها و سوژه‌های دینی ماورایی / اسطوره‌ای / معارف و ادبیات این مرز و بوم شکل‌گیری دوره‌ای منظم و مستمر ضروری و حیاتی است. گسترش و توسعه شبکه‌های داخلی و نیاز به تعامل در مصرف تولیدات خارجی در چهارچوب برنامه‌های تأمین، ضمن حفظ کلیت تصاویر، ملاحظاتی را می‌طلبد که آنها را ترمیم، اصلاح و همسو با فرهنگ بصری یک کشور اسلامی نماید. در این راستا وجود دوره‌ای که بتواند به این نیازهای وافر پاسخ گوید امری ضروری است.

۴- دستاوردهای اجرایی دوره:

- ارتقای کیفی برنامه‌های تلویزیونی، فیلم‌های سینمایی و پویانمایی تولیدی در کشور
- تهیه و تولید آثار خلاقه در زمینه جلوه‌های بصری
- کشف استعدادها بالقوه در زمینه جلوه‌های بصری و تبدیل آنها به نیروهای کارآمد



- ارائه آثار فرهنگی و دینی به جذابترین صورت ممکن و قابل رقابت با تولیدات مطرح موجود در بازار فیلم و پویانمایی
- تربیت نیروهای ماهر متعدد در تخصص‌های مختلف و ایجاد حس رقابت در میان فارغ‌التحصیلان این رشته در بازار کار و در نتیجه ارتقای کیفی آثار جلوه‌های بصری

۴- توانایی فارغ التحصیلان:

- تخصص در ایجاد و افزایش مهارت در حیطه هدایت کنترل و نظارت (Supervision)
- تخصص در زمینه هدایت (Direction) جلوه‌های بصری
- تخصص در زمینه اجرای جلوه‌های بصری
- کنترل، نظارت، هدایت در پروژه‌های جلوه‌های ویژه بصری در تمامی قالب‌های زنده و پویانمایی مورد نیاز سینما و تلویزیون

۵- مشاغل قابل احراز:

فارغ التحصیلان این رشته می‌توانند در مشاغل زیر بکار گرفته شوند :



مسئول بخش جلوه‌های ویژه (VFX Supervisor)

۶- شرایط ورود ، طول دوره و شکل نظام :

پذیرفته شدگان مقطع کارشناسی ارشد جلوه‌های ویژه بصری از میان تمامی فارغ‌التحصیلان مقطع کارشناسی و در درجه اول از میان کارشناسی هنرهای دیجیتال سراسر کشور انتخاب می‌شوند. در اولویت بعدی امکان تحصیل برای دیگر رشته‌های کارشناسی هنر که سابقه فعالیت عملی در این حوزه را کم و بیش پیدا کرده‌اند با سنجش توانایی، علاقمندی و اختصاص دروس جبرانی فراهم خواهد بود.

• قبولی علمی پذیرفته شدگان در دو مرحله انجام می‌شود:

الف- قبولی در کنکور سراسری (موفقیت در آزمون تخصصی کتبی)

ب- قبولی در مصاحبه تخصصی

• تبصره: پذیرفته شدگان در هر دو مرحله برای قبولی نهایی در دانشگاه صداوسیما موظف به طی مراحل گزینش مطابق مقررات سازمان صداوسیما هستند.

• در صورت پذیرش از سایر دوره‌های کارشناسی، داوطلب موظف به گذراندن واحدهای جبرانی مورد نیاز دانشکده می‌باشد.

• طول دوره در مقطع کارشناسی ارشد این رشته مطابق با ضوابط وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ۵ نیمسال تحصیلی است.

• این دوره به صورت کارشناسی ارشد ناپیوسته است و دانشجوی با دفاع از پایان نامه عملی و نظری فارغ التحصیل خواهد شد.

۷- تعداد واحدهای درسی :

این دوره شامل ارائه حداکثر ۱۲ واحد جبرانی و ۳۲ واحد اصلی است::

۱۲ واحد	دروس جبرانی
۲۲ واحد	دروس الزامی
۱۲ واحد (ارائه حداکثر ۴ واحد)	دروس اختیاری
۶ واحد	پایان نامه

تبصره: تعداد واحدهای جبرانی ارائه شده به هر دانشجو براساس تشخیص گروه حداکثر ۱۲ واحد خواهد بود.

۸- پایان نامه :

- دانشجویان پس از گذراندن ۲۶ واحد از دروس الزامی و اختیاری و کارگاه پروپوزال - این کارگاه جزو واحدهای درسی محسوب نمی شود و صرفاً برای آشنایی دانشجویان ارائه می شود - باید موضوع رساله خود را انتخاب و پس از تصویب کمیته علمی گروه و دانشکده زیر نظر استاد راهنما به انجام رسانند.
- ارزشیابی پایان نامه پس از اعلام نظر استاد راهنما و تایید آن برای دفاع در جلسه دفاعیه رساله و با حضور استادان راهنما و مشاور، نماینده تحصیلات تکمیلی و دو استاد داور (یک استاد داخلی از گروه و یک استاد خارج از گروه) در جلسه عمومی انجام می شود.



فهرست دروس جبرانی دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری

پیشنیاز	نوع درس	ساعت			تعداد واحد	نام درس	کد درس
		عملی	نظری	جمع			
-	جبرانی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	کارگاه پویانمایی دیجیتال دو بعدی	۱
-	جبرانی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	کارگاه پویانمایی دیجیتال سه بعدی	۲
-	جبرانی	-	۳۲	۳۲	۲	گرافیک متحرک	۳
-	جبرانی	-	۳۲	۳۲	۲	مبانی زیبایی شناسی هنرهای اسلامی	۴
-	جبرانی	-	۳۲	۳۲	۲	تمهیدات سینمایی	۵
-	جبرانی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	استوری بورد و لی اوت	۶
-	جبرانی	-	۳۲	۳۲	۲	رسالت صداوسیما	۷
					۱۴	جمع واحد	

*دانشجویان ملزم به گذراندن ۱۲ واحد از دروس فوق هستند



فهرست دروس الزامی دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری

پیشنیاز	نوع درس	ساعت			تعداد واحد	نام درس	کد درس
		عملی	نظری	جمع			
-	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	طراحی و نقاشی (concept)	۱
-	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	طراحی رنگ و ترکیب بندی	۲
-	الزامی	-	۳۲	۳۲	۲	مخاطب شناسی در هنرهای دیجیتال	۳
تمهیدات سینمایی	الزامی	-	۳۲	۳۲	۲	زیبایی شناسی جلوه های ویژه	۴
زیبایی شناسی جلوه های ویژه	الزامی	-	۳۲	۳۲	۲	شیوه شناسی جلوه های ویژه	۵
زیبایی شناسی جلوه های ویژه	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	ابزارشناسی جلوه های ویژه	۶
طراحی رنگ و ترکیب بندی	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	حجم سازی صحنه و مدل های متحرک (انیماترونیک)	۷
-	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	مدل سازی سه بعدی و جلوه های محیطی	۸
-	الزامی	۱۶	۱۶	۳۲	۱	موسیقی و صدا	۹
همنیاز تصویربرداری سه بعدی	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۱	بازیگری و موشن کپچر	۱۰
شیوه شناسی جلوه های ویژه همنیاز بازیگری و موشن کپچر	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۱	تصویربرداری سه بعدی	۱۱
ابزار شناسی جلوه های ویژه	الزامی	۳۲	۱۶	۴۸	۲	پردازش تصویر و خروجی	۱۲
ابزار شناسی جلوه های ویژه	الزامی	-	۱۶	۱۶	۱	استاندارد سازی	۱۳
-	الزامی	-	-	-	۶	پروژه نهایی	۱۴
					۲۸	جمع واحد	



فهرست دروس اختیاری دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری

پیشنیاز	نوع درس	ساعت			تعداد واحد	نام درس	کد درس
		عملی	نظری	جمع			
-	اختیاری	-	۳۲	۳۲	۲	مدیریت پروژه	۱
-	اختیاری	۳۲	۱۶	۴۸	۲	شخصیت پردازی	۲
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	فرهنگ و تاریخ تمدن اسلامی	۳
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	هنر در متون اخلاقی و عرفانی	۴
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	تفسیر موضوعی قرآن کریم	۵
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	فلسفه رسانه	۶
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	تاریخ تحولات سیاسی اجتماعی ایران	۷
-	اختیاری*	-	۳۲	۳۲	۲	بررسی زوایای تاریخ و سیره ائمه اطهار (ع) (سبک زندگی ایمانی)	۸
					۱۶	جمع واحد	

*: گذراندن این واحدها در دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ضروری است و جزء واحدهای درسی محسوب نمی شود.



دروس جبرانی دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری



کارگاه پویانمایی دیجیتال دو بعدی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: کارگاه پویانمایی دیجیتال دو بعدی (جلوه های ویژه بصری) عنوان درس به انگلیسی: ۲d Digital Animation Workshop
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input checked="" type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

دانشجویان در این درس باید با اصول اولیه پویانمایی و فرآیند تولید پویانمایی دو بعدی به عنوان زمینه تولید پویانمایی سه بعدی و پروژه های جلوه های ویژه آشنا شوند.

سرفصل درس:

- تاریخچه پویانمایی
- تعریف پویانمایی و تفاوت آن با فیلم رئال
- آشنایی با تکنیک های پویانمایی
- آشنایی با فیلمنامه نویسی پویانمایی
- آشنایی با شخصیت پردازی پویانمایی
- آشنایی با استوری بردر پویانمایی
- آشنایی با لی اوت در پویانمایی
- آشنایی با متحرک سازی در پویانمایی
- آشنایی با کارگردانی در پویانمایی
- آشنایی با تهیه کنندگی در پویانمایی
- آشنایی با فیلمسازان و استودیوهای فیلمسازی در جهان



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- ویلیامز، ریچارد (۱۳۸۸). دانستیهای نجات بخش پویانمایی، فرناز خوشبخت، سینمایی فارابی.
- فاستر، والتر (۱۳۸۷). پویانمایی به زبان ساده، نشر پیام توسعه.
- هارت، کریستوفر (۱۳۹۲). اصول و پایه طراحی تصاویر متحرک انیمیشن، ترجمه: نوشین میری روشن، تهران: انتشارات فخرآکیا.
- فیلد، سید (۱۳۷۷). راهنمای فیلمنامه نویسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: انتشارات نیلوفر.
- هیوارد، استن (۱۳۹۰). فیلم نامه نویسی پویانمایی، ترجمه سارا خلیلی، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.



کارگاه پویانمایی دیجیتال سه بعدی

دروس پیشنیاز: ندارد		نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: کارگاه پویانمایی دیجیتال سه بعدی (جلوه های ویژه بصری) عنوان درس به انگلیسی: ۳d Digital Animation Workshop
		عملی				
		نظری	پایه			
		عملی				
		نظری	الزامی			
		عملی				
		نظری	اختیاری			
		عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input checked="" type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input checked="" type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>						

اهداف درس:

دانشجویان قادر خواهند بود یک مدل سه بعدی را اسکلت بندی و متحرک سازی نمایند.

سرفصل درس:

- انواع متحرک سازی در محیط نرم افزار سه بعدی
- ساخت فریم های کلیدی دستی و خودکار در پویانمایی سه بعدی
- تنظیم سلسله مراتب حرکتی در پویانمایی سه بعدی و گراف ادیتور، تنظیم و ترتیب راستا ها
- مفاهیم حرکتی در محیط سه بعدی (کشش برانش، چرخش)
- ساخت حرکت های تابع و دارای مسیر، ترکیب حرکات، تلفیق فریم های کلیدی
- اسکلت حرکتی و کینماتیک
- اتصال اسکلت و مدل (Rigging)
- تنظیم مرکز ثقل حرکتی
- حرکت های مفصلی و نرم (rigid & Smooth)
- انواع سیکل حرکتی راه رفتن
- انواع حرکت دینامیک موجود در نرم افزار



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- پوکوک، لین؛ روزبوش جودسون (۱۳۸۶). انیمیشن رایانه‌ای، ترجمه: اردشیر کشاورزی، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما.
- ویدرو، استیون (۱۳۹۵). اسرار انیمیشن دیجیتال: دوره پیشرفته فنون و ابزار ابتکاری، ترجمه: حمید کاشانیان، تهران: انتشارات سوره مهر.
- تیلور، ریچارد (۱۳۹۳). دایرةالمعارف تکنیک‌های انیمیشن، ترجمه: مهیار جعفرزاده، تهران: انتشارات سوره مهر.
- کنت، جرمی و پپ، والنسیا (۱۳۹۶). تولیدفیلم انیمیشن کوتاه و سه بعدی، ترجمه: امیرعلینصیری، تهران: انتشارات نما داندیشه.

تجهیزات و وسایل کمک آموزشی:

- رایانه با قابلیت نصب نرم افزارهای سه بعدی



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت ۳۲	عنوان درس به فارسی: گرافیک متحرک عنوان درس به انگلیسی: Motion Graphic
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آشنایی دانشجویان با هنر گرافیک متحرک، ویژگی‌ها و جایگاه آن در تلویزیون و کسب مهارت برای استفاده از گرافیک متحرک در ساخت برنامه‌های تلویزیونی

سرفصل درس:

- تاریخچه مختصری از گرافیک متحرک و پویانمایی سنتی (تجربی)
- گرافیک متحرک در فیلم، تلویزیون و رسانه‌های تعاملی
- گرافیک متحرک دارای عنوان بندی فیلم و تلویزیون
- گرافیک متحرک در وب، مالتی مدیا و DVD- video
- خواص بصری (فرم، رنگ و ارزش بافت و الگو) در گرافیک متحرک
- فیلم در گرافیک متحرک
- متن و فرم‌های تایپوگرافی در گرافیک متحرک
- فضا و ترکیب بندی:
- اصول ترکیب بندی: (وحدت فرم، تعادل، شکل و زمینه، فضای منفی، اندازه و مقیاس،
- لبه‌های کار، جهت، کنتراست، ترتیب، تکرار و گوناگونی
- فضا سازی در گرافیک متحرک
- ترکیب بندی ترتیبی:
- پیوستگی فرم‌ها: (پیوستگی فضایی، پیوستگی گرافیکی، پیوستگی زمانی، پیوستگی حرکت)
- عدم پیوستگی (عدم تجانس): (فرم‌های داستانی و غیر داستانی، ملاحظات گرافیکی، موضوعیت، ناپیوستگی فضایی، ناپیوستگی زمانی)
- مونتاز: (فرم‌ها، مفهومی، فرم‌های تحلیلی)
- اجزاء بصری اصلی: فضا- خط و شکل، تونالیته، رنگ، حرکت، ریتم.



- شناخت و کنترل اجزاء بصری
- اصطلاحات تخصصی
- کنتراست و خویشاوندی
- فضا- عمق در فضا- عمق میدان- نقطه گریز- خط افق
- پرسپکتیو یک نقطه‌ای- دو نقطه‌ای و سه نقطه‌ای
- حرکت سوژه‌ها- حرکت دوربین- تنظیمات دوربین در محیط‌های دیجیتال
- قاب و نسبت سیکل و نسبت ابعاد تصویر (قاب)- تقسیم‌بندی قاب تصویر

روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- کراسنر، جان (۱۳۹۶). طراحی گرافیک متحرک، ترجمه: علی اصغر حسینی، تهران: آبان.
- صادقیان، حمید (۱۳۹۷). طراحی گرافیک متحرک (مبانی مباحث کارشناسی طراحی گرافیک در ارتباط تصویری)، تهران: انتشارات فاطمی.



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبراتی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: مبانی زیبایی شناسی هنرهای اسلامی عنوان درس به انگلیسی: Aesthetic Principles in Islamic Arts
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

بررسی و شناخت اصول، مفاهیم و مبانی زیبایی شناسی با تاکید بر دیدگاه اسلام و تجزیه و تحلیل زیبایی شناسی آثار هنرهای اسلامی

سرفصل های درس:

- تعریف و توصیف زیبایی و زیبایی شناسی و منظور از زیبایی شناسی.
- بررسی نظریه های زیبایی شناسی از نظر فلسفه های غرب و شرق.
- بررسی اصول و مبانی دین و زیبایی شناسی از دیدگاه ادیان (یهود و مسیحیت)، ادیان ایرانی، بودایی، هندوئیسم و ادیان باستانی یونان و روم.
- روش های مختلف زیبایی شناسی از نظر مابعدالطبیعه، روحی و روانشناسی، اجتماعی، تاریخی، واقع گرایی، آرمان خواهی و نمادگرایی.
- منطق و فلسفه زیبایی شناسی، عرفان و زیبایی شناسی، بررسی مفاهیم سنت و جایگاه آن در مکتب اسلام.
- بررسی هنر از دیدگاه مکتب اسلام و اشتیاقی با شیوه های مختلف زیبایی شناسی با تاکید بر مصادیق هنرهای اسلامی.
- رابطه حکمت و زیبایی در هنر اسلامی



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	

فهرست منابع:

- اکو امبرتو (۱۳۹۱)، تاریخ زیبایی: نظریه های زیبایی در فرهنگهای غربی، ترجمهها بینا، موسسه، تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری (متن) و فرهنگستان هنر.
- لويسنون جرولد (۱۳۹۲) مجموعه مقالات زیبایی شناسی آکسفورد ۴، ترجمه نریمان افشاری و سید محمد مهدی ساعتچی، موسسه، تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری (متن) فرهنگستان هنر.
- مددپور محمد (۱۳۸۴)، حکمت انسی و زیباشناسی عرفانی هنر اسلامی، سوره مهر.
- جعفری، محمد تقی (۱۳۹۴). زیبایی و هنر از دیدگاه اسلام، تهران: موسسه تدوین و نشر آثار علامه جعفری.
- نصر، سید حسین (۱۳۸۹) هنر و معنویت اسلامی ترجمه رحیم قاسمیان، تهران: حوزه هنری.
- هاشم نژاد، حسین (۱۳۹۷) زیبایی شناسی در آثار ابن سینا، شیخ اشراق و صدر المتالهین، ترجمه و شرح امیر جاسین ذکر گو، تهران: انتشارات سمت.
- مایکل مارا، زیبایی شناسی مدرن ژاپنی، ترجمه هاشم رجب زاده، فرهنگستان هنر



تمهیدات سینمایی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد	عنوان درس به فارسی: تمهیدات سینمایی
	عملی			واحد:	
	نظری	پایه		۲	
	عملی			تعداد	
	نظری	الزامی		ساعت:	
	عملی			۳۲	
	نظری	اختیاری			
	عملی				
<input type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/> دارد آموزش تکمیلی عملی:				عنوان درس به انگلیسی: Cinematic Tricks	
<input type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/> سفر علمی					

اهداف درس:

دانشجویان در این درس با تاریخچه و انواع جلوه های میدانی سینمایی مورد استفاده در سینما و تلویزیون آشنا می شوند.

سرفصل های درس:

- تاریخچه تمهیدات سینمایی
- جلوه های سینمایی هنگام فیلمبرداری
- ماسک فیلم
- نقاشی روی شیشه
- آینه های انعکاسی، نیمه شفاف
- انواع ماکت های سینمایی
- گریم برای جلوه های ویژه، جراحی، سوختگی، تغییر چهره
- نمایش از پشت، داینامیشن
- انفجار و آتش
- شیوه های تلفیقی
- روتوسکوپی



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- عالمی اکبر (۱۳۶۷). تمهیدات سینمایی، سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- فیلدینگ ریچارد (۱۳۸۷). تکنیک های فیلمبرداری برای جلوه های ویژه، ترجمه حمید احمدی لاری، تهران: انتشارات سروش.
- ویلکی برنارد (۱۳۸۱). جلوه های ویژه در تلویزیون، ترجمه حمید احمدی لاری، تهران: انتشارات سروش.
- وینتر، جانوس (۱۳۹۵) گریم جلوه های ویژه، ترجمه اشکان وثوقی، تهران: انتشارات سوره مهر.



استوری بورد و لی اوت

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت ۴۸	عنوان درس به فارسی: استوری برد و لی اوت(جلوه های ویژه)	
	عملی					
	نظری	پایه				عنوان درس به انگلیسی: Storyboard &Layout
	عملی					
	نظری	الزامی				
	عملی					
نظری	اختیاری					
عملی						
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد						
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>						

اهداف درس:

دانشجویان با عناصر اصلی در لی اوت مثل تجهیزات لی اوت، پرسپکتیو، زاویه نماها و حرکات دوربین، نحوه ترکیب پس زمینه و لایه ها و انطباق آنها و فضا سازی لی اوت آشنا می شوند. در نهایت دانشجویان قادر خواهند بود که یک پروژه ساده پویانمایی را لی اوت کنند.

سرفصل درس:

- کاربرد لی اوت
- آشنایی با تجهیزات لی اوت
- انواع پرسپکتیو و کاربرد آن در لی اوت
- انواع زوایای دوربین و اندازه نماها در لی اوت
- صحنه پردازی در لی اوت
- آشنایی با نرم افزارهای لی اوت
- اجرا و تنظیم عناصر لی اوت
- کمیک استریپ
- مزایا و کاربرد استوری برد
- انواع استوری برد
- قواعد اجرای استوری برد
- تصویرسازی حرکات
- تکنیک های دوربین در لی اوت
- علائم اختصاری استوری برد
- استوری برد تلویزیون فیلم، انیماتیک



روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- بیمن، ناسی (۱۳۹۶). آماده سازی استوری برد، ترجمه ناصر گل محمدی، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما
- فرایولی، جیمز (۱۳۸۹). طراحی فیلمنامه مصور، ترجمه: سیدمیرزا ابوالفتح رضوی، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما.



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت ۳۲	عنوان درس به فارسی: رسالت صدا و سیما عنوان درس به انگلیسی: Principles & Frameworks of IRIB
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input checked="" type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آشنا کردن دانشجویان با اصول حاکم بر سازمان صداوسیما در عرصه های سیاستگذاری کلان، قانونی و برنامه سازی رسانه ای
(نکته: در هر جلسه بنا به موضوع می توان از مدیران و معاونان سازمان صداوسیما یا استادان مطلع دعوت به حضور در کلاس کرد.)



سرفصل درس:

- اهمیت رسانه ها در دنیای معاصر: قضا های مجازی - فلسفه تکنولوژی و رسانه
- قلمرو های فعالیت رسانه: آموزشی، سرگرمی، اطلاع رسانی، اخلاق و ارشاد
- تاریخچه تشکیل رادیو و تلویزیون در ایران و سابقه آن در زمان قبل و بعد از انقلاب
- نظامها و مقررات فعالیت رسانه ای در کشورهای غربی و جهان اسلام
- اصول حاکم بر سازمان صداوسیما:
 - جایگاه قانونی صداوسیما در قانون اساسی و دیگر قوانین مربوطه
 - رسالت صدا و سیما در آفق رسانه و تحلیل مأموریت های مندرج در آن
 - صدا و سیما در اندیشه حضرت امام (ره) و مقام معظم رهبری و تحلیل آن با توجه به اهداف، اختیارات، محدودیت ها و امکانات صداوسیما (اختصاص چندین جلسه به این بحث)
- ارتباطات و عضویت های بین المللی سازمان صداوسیما
- حق مولف (و حق مالکیت در پخش های زنده و غیر زنده برنامه های رادیو تلویزیونی از طریق اینترنت و غیره)
- اصول کلی برنامه سازی:
- اهداف و مخاطبان شبکه های رادیو و تلویزیون
- اهداف گروه های برنامه ساز و ویژگی های ژانرهای رادیو و تلویزیونی

- ویژگیهای مدیریت و برنامه سازی: اخلاق/تخصص/تشکیلات کارآمد/اتاق فکر/ایمان هنری و غیر مستقیم
- گستره پوشش جغرافیایی و مخاطب شناسی بین المللی و قومیتی سازمان صداوسیما و آینده نگری آن
- وظایف سازمان صداوسیما در موقعیت های خاص (مطالعات موردی در وقایع روز)

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- باهنر ناصر (۱۳۸۷). **شناخت ارتباطات جمعی**، دانشگاه صدا و سیما.
- قانون اساسی و قوانین مربوط به اداره سازمان صداوسیما
- مستندات افق رسانه.
- منشور رسانه: اهداف، سیاستها و مسئولیتها بر رسانه ملی از منظر بنیانگذار جمهوری اسلامی ایران حضرت امام خمینی (ره) و مقام معظم رهبر یأیت الله خامنه ای در سده هفدهم انقلاب اسلامی.



دروس الزامی دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری



طراحی و نقاشی (concept)

دروس پیشنهادی: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: طراحی و نقاشی (concept) عنوان درس به انگلیسی: Design & Painting
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آموزش دیدگان، پس از گذراندن دوره باید بتوانند انواع طراحی و ترکیب بندی مورد نیاز برای اجرای Concept را انجام دهند.

سرفصل درس:

- آموزش پرسپکتیو تک نقطه ای
- آموزش پرسپکتیو دو نقطه ای
- تمرین فضا سازی های پیچیده به صورت کلی (خطی) با استفاده از اصول پرسپکتیو
- طراحی طبیعت بیجان از روی مدل
- طراحی خطی اشیاء از روی مدل یا تصویر
- مطالعه ترکیب بندی در کارهای استاندارد ویدئو
- مطالعه دقیق نور و سایه از روی طبیعت بیجان با نورپردازی مناسب.
- شبیه سازی بافت اشیاء با استفاده از مدل یا تصویر
- مطالعه و طراحی از نماهای داخلی ساختمان درمحل
- مطالعه و طراحی از نماهای خارجی. طراحی از منظره درفضاهای بیرونی
- طراحی اشیاء بدون استفاده از مدل
- طراحی از محیط های داخلی بدون استفاده از مدل
- طراحی فضاهای خارجی بدون استفاده از مدل
- طراحی و ترکیب بندی فضای سینمایی به صورت تلفیقی (با استفاده از ذهن و مدل)
- آشنایی با رنگ. رنگ آمیزی طراحی های جلسه قبل



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- رامین فر، ایرج (۱۳۷۹). طراحی فیلم، تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی. بنیاد سینمایی فارابی.
- امامی، حمیدرضا (۱۳۹۰). یک اتفاق ساده: خلاقیت در طراحی شخصیت‌ها کارتون، تهران: فرهنگسرای میردشتی.
- نیکولایید، کیمون (۱۳۸۶). تکنیک و روش طراحی، تهران: بهار
- Goldfinger Eliot (۱۳۷۰). Human Anatomy for Artists: The Elements of Form: The Elements of Form, Oxford University Press.
- Wakerly John F (۱۹۹۴). Digital design: principles and practices, Prentice Hall.



طراحی رنگ و ترکیب بندی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: طراحی رنگ و ترکیب بندی عنوان درس به انگلیسی: Color Design & Composition
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آموزش دیدگان، پس از گذراندن دوره باید بتوانند انواع طراحی و ترکیب بندی رنگی مورد نیاز برای اجرای جلوه های ویژه را انجام دهند.

سرفصل درس:

آشنایی با محیط فتوشاپ (آخرین محصول)

آشنایی و کار با لایه ها. ترکیب تصویر با لایه ها و گروپ کردن ماسک سازی و سلکشن ها.

تنظیمات رنگ. آشنایی کامل با منوی Image > Adjustments

آشنایی کامل به فیلترهای فتوشاپ

آشنایی با قلمها در فتوشاپ و ساخت و ذخیره قلمهای شخصی

آشنایی با ابزار روتوش. روتوش تصاویر با استفاده از آموخته های جلسه های قبل.

آشنایی با محیط پینتر (آخرین محصول)

آشنایی با قلمها در پینتر

نمایش آثار فضا سازی و کانسپت آرت هنرمندان

شروع پروژه نهایی کلاس. طراحی و رنگ آمیزی فضای سینمایی ذهنی به انتخاب دانشجو.

تکمیل پروژه نهایی



روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- عطیفه پور، بهزاد (۱۳۹۷). طراحی فیلم، تهران: دیباگران.
- محمودی، علی (۱۳۹۶). خودآموز تصویری Adobe Photoshop cc، تهران: نشر دانشگاهی کیان.



مخاطب شناسی در هنرهای دیجیتال

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد	عنوان درس به فارسی: مخاطب شناسی در هنرهای دیجیتال
	عملی			واحد: ۲	
	نظری	پایه	تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به انگلیسی: Audience in the Digital Arts	
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input checked="" type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آشنا کردن دانشجویان با مفاهیم مربوط به مخاطب شناسی، انواع و ویژگی های آنها و چگونگی تاثیرگذاری بر مخاطب از طریق هنرهای دیجیتال و مفهوم، هدف و نحوه تعامل با مخاطب در هنر اسلامی.

سرفصل های درس:

- اهمیت و ضرورت مخاطب شناسی
- تاریخچه مخاطب پژوهی و انواع رویکرد به مخاطب و رویکرد اسلامی به مخاطب
- روش و ابزار کار اطلاع رسانی موثر به مخاطب از منظر اسلام
- گونه شناسی مخاطب براساس ویژگی های جمعیت شناسی، باورها، نگرش ها، رفتار، دسترسی، مراحل فراگرد، استفاده از رسانه ها، موضوع و قومیت
- مخاطب شناسی در هنرهای دیجیتال
- رمزنگاری و رمزگشایی پیام (نشانه شناسی و دریافت فعال) در پویاتمایی
- تکنیک های اثر گذاری بر مخاطب در هنرهای دیجیتال

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	



فهرست منابع:

- ارنبرگ اندرو، باروایز پاتریک (۱۳۷۹). تلویزیون و مخاطبان آن، ترجمه: فرهاد رادپور، مرکز تحقیقات صداوسیما: تهران.
- افروز، غلام علی (۱۳۸۹). چکیده ای از: روان شناسی تربیتی کاربردی، ناشر: انجمن اولیاء و مربیان.
- اوینی، سید مرتضی (۱۳۷۰). آینه جادو ۱، تهران: نشر واجه.
- حکیم آرا، محمد علی (۱۳۸۸). روان شناسی رسانه، انتشارات صداوسیما: تهران.
- دالگرن، پیت (۱۳۸۵). تلویزیون و گستره عمومی، ترجمه: مهدی شفقتی، انتشارات سروش: تهران.
- دانسی، مارسل (۱۳۸۷). نشانه شناسی رسانه ها، ترجمه: گودرز یرانی و بهزاد دوران، نشر مطالعات و توسعه: تهران.
- شرفی، محمدرضا (۱۳۷۹). تربیت اسلامی با تأکید بر دیدگاه های امام خمینی (ره) نشر پنجره.
- مطهری، مرتضی (۱۳۷۷). تعلیم و تربیت در اسلام، نشر صدرا: تهران.
- مک کوایل، دنیس (۱۳۸۵). مخاطب شناسی، ترجمه: دکتر مهدی منتظر قائم، دفتر معاونت و توسعه رسانه ها: تهران.
- مهدی زاده، سید محمد (۱۳۸۷). رسانه ها و بازنمایی ها، نشر دفتر مطالعات و توسعه: تهران.
- هور، استوارت (۱۳۸۸). دین در عرصه رسانه، ترجمه: علی عامری مهابادی، نشر دفتر عقل: تهران.
- Wells Paul (۲۰۰۲). **Understanding Animation**, routledge: london.



دروس پیشنهادی: تمهیدات سینمایی	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت ۳۲	عنوان درس به فارسی: زیبایی شناسی جلوه های ویژه عنوان درس به انگلیسی: Visual Effects Aesthetic
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

ایجاد توانایی برای درک عناصر زیبایی شناسی مولفه های سینمایی، تجسمی و موسیقی در جلوه های ویژه بالا بردن قدرت درک دانشجو برای تجزیه و تحلیل ویژگی ها و قالب های نهادینه شده زیبایی شناختی حرکت و طراحی بعنوان دو عنصر اختصاصی این فرم هنری



سرفصل درس:

- جلوه های ویژه قبل از کامپیوتر
- دنیای طبیعی در پویانمایی
- ترکیب سینمای زنده و پویانمایی تجریدی
- طراحی موجوداتی که به نظر جورانه (COOL) و اصل (Original) می آیند.
- طراحی و مدل سازی موجوداتی که برای اولین بار صاحب حرکت و مفصل می شوند.
- طراحی آناتومی های دوگانه ایی (hybridization) که اصل به نظر می رسند.
- مرزهای باورپذیری در جلوه های بصری در تکنیک های اصلاح (correction)، ترکیب (composite) و ساختار (creation)
- اجزای ساختاری در خلق واقعی و موزون پویانمایی های فتورئالستیک
- توازن و تعادل و تطابق حرکت دوربین مجازی و واقعی در فضاهای مجازی و واقعی

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- Steven Withrow (۲۰۰۹).Secrets of Digital Animation: A Master Class in Innovative Tools and Techniques, Rotovision.
- Finance Charles, Zwerman Susan (۲۰۰۹). The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX, Focal Press.
- Area/ Digital entertainment & visualization community- Anto desk



دروس پیشنیاز: زیبایی شناسی جلوه های ویژه	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: شیوه شناسی جلوه های ویژه عنوان درس به انگلیسی: Special Effect Techniques
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آشنایی با چگونگی استفاده از انواع تکنیک ها و سبک های جلوه های ویژه رایانه ای و میدانی در تولید برنامه های پویانمایی و زنده سینمایی و تلویزیونی

سرفصل درس:

- گرافیک کامپیوتری (2D, 3D) CG (Modeling, Lighting, Texturing, Animating, Rendering)
- o مراحل ساخت پویانمایی های 3 بعدی
- o شبیه سازی رخدادهای فیزیکی (Explosion, Smoke, Fluids, ...)
- o دستگاه Motion Capture (Optical, Mechanical) مزایا و معایب هر کدام و بررسی اجمالی کاربرد هر یک و نحوه استفاده از داده های آنها در ساخت پویانمایی
- o ساخت تصاویر کامپیوتری CG
- انطباق تصاویر (Compositing, Tracking, Match Moving, 3D Tracking)
- o آشنایی با نرم افزار هایی مانند SynthEyes, Autodesk Match Mover, Boujou, PF Track و روش های انطباق بهتر تصاویر کامپیوتری و حقیقی و نحوه تصویر برداری برای استفاده در مرحله انطباق تصویر
- افزودن عناصر سه بعدی به دنیای واقعی و چگونگی ارتباط آنها با اجسام حقیقی
- آشنایی با Green Screen, Blue Screen و کار با آنها و Tracking on Green Screen (خصوصیات رنگ مورد استفاده برای Green Screen و نورپردازی استودیو و ...)
- آشنایی با Matte Painting

- آشنایی با RotoScoping
- افکت های صوتی و موزیک
- ترکیب تصاویر (نحوه ترکیب تصاویر کامپیوتری و حقیقی (Composite) و بررسی مزایا و معایب و مقایسه نرم افزارهای Fusion, Nuke, After Effect که برای ترکیب تصاویر مورد استفاده قرار می گیرند. همچنین مختصری در رابطه با میانی پرسپکتیو که برای انطباق تصاویر مورد نیاز می باشد گفته خواهد شد)
- ساخت تصاویر ۳ بعدی (Stereoscopic)
- ساختار فایل های گرافیکی (مختصری در رابطه با مزایا و معایب هر کدام تا دانشجو بتواند به کمک این اطلاعات بهترین فرمت را انتخاب نماید)

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- Hornung Erica (۲۰۱۰). **The Art and Technique of Matchmoving: Solutions for the VFX Artist**, Focal Press.
- Bratt Benjamin (۲۰۱۱) **Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist**, Focal Press.
- Finance Charles, Zwerman Susan (۲۰۰۹). **The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX**, Focal Press.



<p>دروس پیشنهادی: زیبایی شناسی جلوه های ویژه</p>	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲	<p>عنوان درس به فارسی: ابزارشناسی جلوه های ویژه</p> <p>عنوان درس به انگلیسی: The Medium Recognition in the Special Effect</p>
	عملی				
	نظری	پایه		تعداد ساعت: ۴۸	
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
<p>آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد</p> <p>سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/></p>					

اهداف درس:

آشنایی با نرم افزارهای جلوه های ویژه میدانی و رایانه ای در نحوه استفاده مناسب از هر ابزار در تولید یک جلوه ویژه

سرفصل درس:

- تاریخچه مختصری از جلوه های بصری
- مقایسه جلوه های بصری و جلوه های ویژه
- شناخت شاخه ها و تخصص های مختلف در جلوه های بصری و کاربردی های آن در فیلم و تلویزیون از جمله کامپوزیت تصاویر CGI - توسعه مجازی صحنه و match moving و ابزارهای آنها
- کامپوزیت جلوه های بصری شامل مباحث - پرده سبز و آبی - کروماتی - motion tracking
- وارپ و مورف در جلوه های بصری - بولت تایم شات - تکثیر جمعیت و تغییرات جوی در جلوه های بصری
- آشنایی با تاریخچه روتوسکوپی و کاربردهای آن - آشنایی با ابزارهای روتوسکوپی
- Matt painting و ابزارهای آن - Camera Projection و کاربردهای آن در جلوه های بصری
- شناخت برنامه های Layer Based, node Based و کاربردهای هر یک در کامپوزیت جلوه های بصری
- مروری بر تئوری رنگ و درک عمق رنگ - کانال های تصویر و انتخاب فضای رنگی مناسب در پروژه
- کالبره کردن تصویر (مانیتور) و کار با Gamma.
- تفسیر Alpha و ساخت matt
- عملکردهای ریاضیات پایه در تلفیق تصویر
- مقایسه پرده سبز و آبی و آشنایی با keyer
- آشنایی با گردش کار keying
- کار با کنالها (دستکاری کانالهای تصویر)
- کار با فیلترها
- کار عملی با ابزارهای ماسک سازی، روتوسکوپی و motion tracking



- آشنایی با render pass ها - وروش هاییکپارچه سازی آنها
- خلق تصاویر HDR در جلوه های بصری
- خلق تصاویر آناگلیف، استریواسکوپ و سه بعدی پلارنیزه....

روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- Lee Lanier (۱۳۸۸). Professional Digital Compositing: Essential Tools and Techniques John Wiley & Sons.
- Wright Steve (۲۰۱۱). Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist.



حجم سازی صحنه و مدل های متحرک (انیماترونیک)

دروس پیشنهادی: طراحی رنگ و ترکیب بندی	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: حجم سازی صحنه و مدل های متحرک (انیماترونیک) عنوان درس به انگلیسی: Construction and Design Stage and Animatronics
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input checked="" type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آموزش دیدگان، پس از گذراندن دوره، باید با مشاغل انیماترونیک و رابطه آنها با یکدیگر، فرآیند تولید انیماترونیک، مواد ساخت مدل، قالب گیری، گرم مدل، و مکانیزم حرکتی مکانیکی مدل آشنا شوند. در نهایت آموزش دیدگان، پس از گذراندن دوره، باید بتوانند یکمدل انیماترونیک بسازند

سرفصل درس:

- تاریخچه انیماترونیک
- چه کاری در انیماترونیک انجام میدهیم
- آشنایی با مشاغل انیماترونیک
- آشنایی با رابطه مشاغل در انیماترونیک با یکدیگر
- آشنایی با فرآیند تولید انیماترونیک
- آشنایی با مواد و نحوه ساخت مدل ها
- ساخت مدل ها به وسیله مواد سلیکون ، اولترا کال و فایبر گلاس
- نحوه آشنایی با نحوه ساخت مدل و روش های قالب گیری
- آشنایی با روش های قالب ریزی مدل ها
- آشنایی با لوازم قالب گیری و گرم عروسک
- آشنایی با روش های رنگ آمیزی مدل ها
- ساخت مدل ها
- اصلاح و درزگیری مدل ها
- ورود به مکانیزم حرکتی و طراحی مکانیک مدل ها
- آشنایی با مواد، فلز، پلاستیک و چگونگی استفاده از آنها در مکانیزم حرکتی مدل ها



- آشنایی با مکانیزم سیم کشی و استفاده از سیستم موتورهای IC SERVO و پتوماتیک
- برنامه ریزی ساخت کنترلر مدل
- تنظیم دستگاه و آماده کردن آن برای کار
- تست اولیه حرکتی مدل

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

Goldfinger Eliot (۱۳۷۰). Human Anatomy for Artists: The Elements of Form: The Elements of Form, Oxford University Press.
 Baygan Lee (۱۹۸۲). Techniques of Three-Dimensional Makeup, Watson-Guption.
 James Thurston (۱۳۶۸). The Prop Builder's Molding & Casting Handbook, F+W Media.
 Poor Gene W (). The Illusion of Life: Lifelike Robotics
 Wakerly John F. (۱۹۹۴). Digital design: principles and practices, Prentice Hall.

تجهیزات و وسایل کمک آموزشی:

کلاس درس مجهز به تخته وایت برد ، کامپیوتر ، دستگاه دیتا پروژکتور و دستگاه بخش DVD , VCD , VHS
 کارگاه الکترونیک مجهز به دستگاه های اندازه گیری ولتاژ ، اهم متر اسلوسکوپ و ...
 کارگاه ساخت حجم و قالب گیری با وسایل مربوط به قالب گیری و مدل سازی
 استودیو گریم با تجهیزات گریم
 آتلیه طراحی



ویژگی ها و توانایی های لازم مدرس:

این کلاس شامل چهار کلاس در یک کلاس می باشد که با همکاری چهار استاد طراحی ، حجم سازی و قالب گیری ، گریم و الکترونیک برگزار می شود.
 کارشناس طراحی ، کارشناس حجم سازی و قالب گیری ، کارشناس الکترونیک و مدار

مدل سازی سه بعدی و جلوه های محیطی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: مدل سازی سه بعدی و جلوه های محیطی عنوان درس به انگلیسی: modeling & Environmental Effects
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input checked="" type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

دانشجویان در این درس با انواع مدلسازی سه بعدی رایانه ای و جلوه های محیطی دیجیتال مورد استفاده در سینما و تلویزیون آشنا می شوند و قادر خواهند بود که در محیط نرم افزار انواع مدل و جلوه های محیطی مانند بارن برف گردباد و... را شبیه سازی نمایند .

سرفصل درس:

- مدلسازی چند وجهی Polygonal
- مدلسازی Nurbs
- بافت دهی به مدل
- آشنایی با جلوه های محیطی
- آشنایی با مفهوم ذرات Particles
- مکانیسم و روش ساخت مایعات در نرم افزار
- شکست سطوح، زمین لرزه و تقطیع سطوح سخت
- شبیه سازی آتشفشان و حرکت مواد مذاب
- شبیه سازی طوفان و گردباد و بادهای سخت
- انفجار و آتش
- شبیه سازی سیل آبشارها



روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- Inspired 3D Modeling and Texture Mapping By Tom Capizzi ISBN: ۱-۹۳۱۸۴۱-۵۰-۰
- Learning Autodesk Maya ۲۰۱۰: Foundation By: Autodesk Maya Press ISBN: ۹۷۸-۱-۸۹۷-۱۷۷۵۵-۶
- Maya Studio Projects: Dynamics By Todd Palamar ISBN: ۹۷۸-۰-۰۴۷۰-۴۸۷۷۶-۱



دروس پیشنهادی: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۱ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: موسیقی و صدا عنوان درس به انگلیسی: Sound & Music
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

دانشجویان این درس باید با مفاهیم اصلی در موسیقی، موسیقی پویانمایی و تاریخچه و کاربردهای موسیقی در پویانمایی آشنا شوند و بتوانند که آثار نمونه پویانمایی های دو بعدی و سه بعدی را تجزیه و تحلیل نمایند.

سرفصل درس:

- تعریف موسیقی از جنبه هنری و علمی
- تعریف صدا و صوت
- تعریف اصوات موسیقایی و غیر موسیقایی
- تعریف کمیت های صوت و صدا
- تعریف کیفیت صوت و صدا
- Frequency - Duration - Intensity - Pitch - Velocity - Timbre
- بسامد - دیرند - شدت - زیرایی - سرعت و شتاب اولیه - رنگ یا جنس صوت
- تعریف مولفه های یک اثر موسیقی
- آشنایی ریتم - ملودی و هارمونی
- تعریف زبان موسیقی
- آشنایی با کلیدهای متداول در موسیقی
- آشنایی با اصطلاحات موسیقی
- آشنایی با نوانس ها و دینامیک در موسیقی
- تعریف متریک و میزان در موسیقی
- تعریف فاصله در موسیقی
- تعریف گام در موسیقی
- تعریف موتیف - تم - تیم جمله - جمله یا عبارت - پاراگراف موسیقایی
- Motife - Theme - Half Phrase - Phrase - Sequence



- آشنایی با Absolute Music & Program Music
- موسیقی محض یا خالص - موسیقی برنامه‌های
- آشنایی با تاریخ موسیقی در پویانمایی
- تاریخ دوره کلاسیک و معاصر در حوزه موسیقی پویانمایی
- آشنایی با آهنگسازان موسیقی پویانمایی
- تعریف اصطلاحات: Shortscore - Fullscore - Timing - Timecode
- آشنایی با بحث اجرای موسیقی به روشهای اکوستیکی - الکترونیکی و الکترو اکوستیکی
- آشنایی با Workstation - Wavestation - Music Software شامل:
- Workstation: Synthesizer - Sampler
- Wavestation: Sound Canvas - Sound Module
- Music Software: Sibelios - Nuendo - Cu base - Logic - Sonar - Pro Tools
- Wave Edite Software: Sound Forge - Cool Edite- Wave Lab - Vegas
- کارگاه تجزیه و تحلیل آثار نمونه پویانمایی های دو بعدی و سه بعدی

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- استایرر، رابرت (۱۳۸۳). آشنایی با ریتم در تئوری و عمل، حسین دی پیر (مترجم)، تهران: نشر هنر و فرهنگ.
- شرم، رابرت؛ سلدن، فیلیپ (۱۳۸۴). آشنایی با موسیقی کلاسیک، رضا رضایی (مترجم)، تهران: نشر افکار.
- آزادفر، محمدرضا؛ رشیدی، صادق (۱۳۹۵). بنیان های نظری و عملی موسیقی با رویکرد کشورهای اسلامی، تهران: سوره مهر.
- خواجه نوری، شاهرخ؛ تمجیدی، محمد حسین (۱۳۸۳). موسیقی فیلم، تهران: فارابی.



بازیگری و موشن کپچر

دروس پیشنیاز: هم نیاز تصویربرداری سه بعدی	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت ۴۸	عنوان درس به فارسی: بازیگری و موشن کپچر عنوان درس به انگلیسی: Acting & Motion capture
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/>					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

دانشجویان با روشهای مختلف ثبت حرکت و بازی انسان یا حیوانات توسط سکانس های چند دیدگاهی آشنا می شوند و قادر خواهند بود که حرکات ثبت شده را تنظیم، ویرایش و به مدلهای سه بعدی منتقل

سرفصل درس:

- نقش حرکات واقع گرا در جلوه های ویژه
- تاریخچه و مراحل انجام ضبط حرکت در موشن کپچر
- نصب، تنظیم دوربین، کابلها و رایانه در استودیو
- نحوه استفاده از دوربین برای ضبط صحنه های چند دیدگاهی
- نحوه کارگردانی حرکت بازیگر برای ضبط صحیح حرکت در موشن کپچر
- آشنایی و مهارت استفاده از نرم افزار های مورد نیاز برای ثبت، پردازش و ویرایش حرکات
- نحوه استفاده از نرم افزارهای مورد نیاز برای ساخت اسکلت حرکتی و مدیریت داده های حرکتی
- انتقال حرکت به مدل سه بعدی ساخته شده در نرم افزار پویانمایی

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	



فهرست منابع:

- Kitagawa, Midori; Windsor, Brian (۲۰۰۸). MoCap for Artists: Workflow and Techniques, Focal Press, Burlington: Usa.

- هوکس، اد (۱۳۹۰). بازیگری برای انیماتور ها، ترجمه: باقر بهرام و همکاران، تهران: انتشارات سوره مهر



تصویربرداری سه بعدی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد	عنوان درس به فارسی: تصویر برداری سه بعدی
	عملی			واحد:	
	نظری	پایه		۲	عنوان درس به انگلیسی: Film & Video Shooting
	عملی			تعداد	
	نظری	الزامی		ساعت:	۴۸
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

دانشجویان با مبانی ساخت تصاویر سه بعدی آشنا می شوند و قادر خواهند بود که تصویر برداری مناسب برای ساخت تصویر متحرک سه بعدی را انجام دهند و تصویر سه بعدی آماده نمایش را تولید کنند.

سرفصل های درس:

- تاریخچه تصاویر سه بعدی
- بیان مفهوم تصاویر سه بعدی
- تعریف سیستم های ساخت تصاویر سه بعدی
- سیستم استریوسکوپیک (Stereoscopic)
- سیستم آنالیف (Anaglyph)
- سیستم پلاریزیشن (Polarization)
- سیستم اکتیو شاتر (Active shutter)
- مشاهده سه بعدی تصاویر بدون کمک عینک
- ابزار شناسی تصویر برداری سه بعدی
- دوربین های سه بعدی
- لنز های سه بعدی
- استفاده از دو دوربین هم زمان
- نرم افزار های پردازش تصویر سه بعدی



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- McKay, Frances A (۱۹۵۱). Three-Dimensional Photography, Principles of Stereoscopy. Jones Press Inc.
- Mendiburu Bernard (۲۰۱۱). ۳D TV and ۳D Cinema: Tools and Processes for Creative Stereoscopy, Taylor & Francis.
- Mendiburu Bernard (۲۰۰۹). ۳D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen, Focal Press/Elsevier.
- سفلائی، احمد (۱۳۹۸). اصول تصویر برداری سه بعدی (جزوه آموزشی)، تهران: دانشگاه صدا و سیما

تجهیزات و وسایل کمک آموزشی:

- دوربین Full HD تصویر برداری با حداقل سرعت ۶۰ فریم در ثانیه
- رایانه مناسب برای استفاده از نرم افزارهای پردازش تصویر سه بعدی
- دوربین تصویر برداری سه بعدی
- لنز تصویر برداری سه بعدی
- استودیوی تصویر برداری سه بعدی



پردازش تصویر و خروجی

<p>دروس پیشنهادی: ابزارشناسی جلوه های ویژه</p>	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	<p>عنوان درس به فارسی: پردازش تصویر و خروجی</p> <p>عنوان درس به انگلیسی: Rendering t</p>
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
<p>آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد</p> <p>سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/></p>					

اهداف درس:

دانشجویان در این درس با مراحل پردازش تصویر و انواع آن آشنا می شوند. در نهایت دانشجو باید بتواند نوع خروجی مورد نیاز را شخصی و توسط نرم افزار و سخت افزار مورد نیاز پردازش نماید.

سرفصل درس:

مقدمه‌ای بر پردازش تصویر
تنظیم و افزایش کیفیت تصویر
نظریه جداسازی دیجیتال تصویر Digital filtering theory
بازسازی تصویر reconstruction, resampling, antialiasing
روش پردازش اسکن لاین و progressive، پردازش جابجایی عناصر در تصویر
اعواج، تبدیل در جلوه‌های بصری
تطبیق و ایجاد فیلدهای تصویر
روش‌های پردازش تصویر
روش پردازش تصویر بر خط
روش پردازش تصویر بر پس تولید
روش‌های ساخت بازتاب، تکثیر و سایه‌پردازی
بازتاب‌های تخت، برداری، طرح بافت، روش فونگ، برجسته‌نمایی، روش تلقی
روش‌های سایه‌پردازی، براساس نور روز، نور مصنوعی، سایه‌سازی هوشمند
انواع نرم افزارهای پردازش تصویر



انواع سخت افزارهای پردازش تصویر
اجرای یک پروژه پردازش تصویر

روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

فهرست منابع:

- گونزالس، رافائل سی؛ وودز، ریچارد(۱۳۹۱) پردازش تصویر رنگی، ترجمه: عین تالله جعفرنژاد قمی، تهران: انتشارات علوم رایانه.
- دیمرس، اوون(۱۳۹۳). بافت سازی و نقاشی دیجیتال، ترجمه: حسین میرزاپور، تهران: دانشگاه صدا و سیما



دروس پیشنهادی: ابزارشناسی جلوه های ویژه	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد	عنوان درس به فارسی: استاندارد سازی		
	عملی			واحد: ۱			
	نظری	پایه		تعداد		عنوان درس به انگلیسی: Standardization	
	عملی			ساعت: ۱۶			
	نظری	الزامی		آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد			
	عملی			<input type="checkbox"/> سبفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار			
نظری	اختیاری						
عملی							

اهداف درس:

پس از گذراندن دوره آموزش دیدگان باید با تجهیزات خانگی و حرفه ای برودکست و رابطه آنها با یکدیگر، فرآیند تولید محتوای رسانه ای دیجیتال، انواع فرمت‌های دیجیتال صدا و تصویر و استانداردهای آنها آشنا شوند. پس از گذراندن دوره آموزش دیدگان باید بتوانند فشرده سازی مناسب برای محتوای دیجیتال را انجام دهند.

سرفصل های درس:

- آشنایی با فرآیندهای رایج پخش رادیویی و تلویزیونی و اصطلاحات ویدئویی دیجیتال
- آشنایی با تجهیزات و فرمت‌های مورد استفاده برای کاربران خانگی
- آشنایی با تجهیزات حرفه ای و برودکست
- آشنایی با انواع ذخیره سازی و مدیاها
- آشنایی با فرآیند فشرده سازی دیجیتال در صدا و تصویر
- انواع فرمت‌های حرفه ای و برودکست
- Codec های صدا و تصویر
- تبدیل و ذخیره سازی اطلاعات با فرمت مناسب برای پخش در انواع مدیاها دیجیتال



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- قنبری، محمد (۱۳۸۸). استانداردهای فشرده‌سازی ویدئویی، انتشارات دانشکده صداوسیما: تهران.
- عسگری، محمد (۱۳۸۹). مفاهیم فنی دیجیتال در رادیو و تلویزیون، انتشارات دانشکده صداوسیما: تهران.



دروس اختیاری دوره کارشناسی ارشد جلوه های ویژه بصری



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲	عنوان درس به فارسی: مدیریت پروژه عنوان درس به انگلیسی: Project Management
	عملی				
	نظری	پایه		تعداد ساعت: ۳۲	
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
	عملی				
آموزش تکمیلی عملی: <input checked="" type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

مخاطبین با تعریف، نحوه طراحی، کنترل، زمانبندی، فعالیت ها، محدودیت ها، تخصیص ها، منابع، نمودارها، و نرم افزارهای کنترل پروژه شناخت پیدا کنند. دانشجویان باید بتوانند یک پروژه را در محیط نرم افزار ثبت و کنترل نمایند.

سرفصل های درس:

- تعریف پروژه
- طراحی پروژه
- مدیریت پروژه
- مثلث پروژه (کنترل پروژه بر حسب زمان، هزینه و حوزه)
- شناخت منابع پروژه (منابع انسانی، تجهیزاتی، مصرفی)
- گروه بندی منابع
- تخصیص منابع
- بهینه سازی جزئیات فعالیت
- تنظیم رابطه های فعالیت
- محدودیت های فعالیت
- سازماندهی فازها و فعالیت ها
- بهینه سازی جزئیات منبع
- بهینه سازی جزئیات تخصیص
- اعمال الگو های کار برای تخصیص ها
- نمایش و اشتراک اطلاعات پروژه (مرتب کردن داده ها، گروه بندی داده ها، فیلتر کردن داده ها، ویرایش و ایجاد جدول)



- آشنایی با نمودار گانت
- آشنایی با نمودار شبکه
- رسم شکل بر روی نمودار گانت
- پیگیری پیشرفت کار
- گزارش وضعیت پروژه
- شناسایی و برطرف کردن مشکلات پروژه (مشکلات زمانی ، هزینه ، حوزه کار)
- شناخت نرم افزار پروژه و تمرین تمامی موارد فوق در محیط نرم افزار

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- پرینگل، پیتراستار، مایکل (۱۳۹۲). مدیریت رسانه های الکترونیکی، ترجمه: علی اکبر فرهنگی، تهران: انتشارات سروش.
- آچورلو، منصور (۱۳۸۷). مدیریت پروژه، تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور.
- کنتز، جرمی ویپ، والنسیا (۱۳۹۶). تولید فیلماتیمیشنکوتاهوسپهبدی، ترجمه امیرعلینصیری، تهران: انتشاراتنماداندیشه.
- ویدرو، استیون (۱۳۹۵). اسرار انیمیشن دیجیتالی: دوره پیشرفته فنوتو ابزار ابتکاری، ترجمه حمید کاشانیان، تهران: انتشارات سوره مهر.



شخصیت پردازی

دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۴۸	عنوان درس به فارسی: شخصیت پردازی عنوان درس به انگلیسی: Character Design
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
<p>آموزش تکمیلی عملی: <input checked="" type="checkbox"/> دارد <input type="checkbox"/> ندارد</p> <p>سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/></p>					

اهداف درس:

دانشجو با روند طراحی و مراحل خلق شخصیت و نکات کلیدی موثر در طراحی شخصیت، نحوه تاثیر ویژگیهای حرکتی، گرافیک اثر و خصوصیات فردی و اجتماعی روی طراحی شخصیت آشنا شود و باید بتواند شخصیت های یک فیلمنامه یا داستان را طراحی کند.

سرفصل های درس:

- شرح مراحل و ترتیب قرارگیری تخصص ها در یک پروژه پویانمایی از ابتدا تا انتها
- توضیح جایگاه و اهمیت طراحی شخصیت در یک اثر پویانمایی و تاثیر آن در روند کل پروژه
- بررسی و تحلیل فیزیک ظاهری و روانشناسی چهره
- بررسی و تحلیل فیزیک ظاهری و روانشناسی چهره
- آموزش چگونگی شروع برای خلق یک شخصیت
- آموزش استفاده از فرم های کلی و حجمی دیدن فرم ها در روند طراحی شخصیت
- اهمیت مبحث گرافیک فرم در طراحی شخصیت و حفظ راکورد گرافیک در طراحی کل شخصیت های یک پروژه
- آموزش مشخص کردن و انتخاب گرافیک خاص برای طراحی شخصیت ها به (صورت عملی)
- تحلیل شخصیت ها براساس خصوصیات روانشناسی و نقشی که در قصه ی مربوطه دارند
- مشخص کردن نکات کلیدی خصوصیات فیزیکی شخصیت ها براساس موقعیت و نقش آن ها در قصه
- تحقیق و بررسی در مورد نوع پوشش هر شخصیت نسبت به نقش و مناسب با شغلی که در داستان دارند.



روش ارزیابی:

پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

- فهرست منابع:

- فیلد، سید (۱۳۷۷). راهنمای فیلمنامه نویسی، ترجمه عباس اکبری، تهران: انتشارات نیلوفر.
- هیوارد، استن (۱۳۹۰). فیلم نامه نویسی پویانمایی، ترجمه سارا خلیلی، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.
- بیمن، نانسی (۱۳۹۶). آماده سازی استوری برد، ترجمه ناصر گل محمدی، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما
- ویندر، کترین و دولتآبادی، زهرا (۱۳۹۱). تولید انیمیشن، ترجمه ناصر گل محمدی، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما



دروس پیشنهادی: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: فرهنگ و تاریخ تمدن اسلامی عنوان درس به انگلیسی: Culture & History of Islamic Civilization
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
<p>آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد</p> <p>سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/></p>					

اهداف درس:

آشنایی دانشجو با پیشینه درخشان تمدن اسلامی و هویت جمعی و برادرانه مسلمان ها - فهم مستند از نقش اسلام و مسلمین در پیشرفت دانش، هنر سیاست و غیره و در یک کلام تمدن جهانی.

آشنایی دقیق با فلسفه تاریخ اسلام و توانایی پاسخگویی به شبهات مربوط به دیگر فلسفه های تاریخ

آشنایی با تلاش های جدید برای احیا و جهش تمدن اسلامی همراه با پاسخ به شبهات مستشرقان

آشنایی با مؤلفه های هویت فرهنگی و تمدنی ایران و اسلام



ببرفضل درس:

- تعریف فرهنگ و تمدن و تفاوت آنها
- تاریخ تحولات فرهنگی
- ویژگی های تمدن اسلامی و محدوده آنها
- نهضت شکوفایی علمی در تمدن اسلامی: علوم انسانی - تجربی - هنرها و خدمات متقابل ایران و اسلام
- علل افول تمدن اسلامی: علل بیرونی و درونی
- تأثیر تمدن اسلامی در تحقق رنسانس
- نقش مسلمانان و ایرانیان در پیشرفت علم (معرفی شخصیتها)
- مؤلفه های هویت ایرانی - اسلامی و مقایسه آن ها با دیگر ملتها یا اسلامی
- نقش نهادها و بناهای اسلامی در شهرسازی و روابط اجتماعی
- هنر و فرهنگ و معنویت اسلام
- انحطاط معنوی و بحران های درونی دنیای معاصر
- گستره های جغرافیایی و سیاسی نفوذ فرهنگ و تمدن ایرانی - اسلامی و رسانه های آن
- احیای دوباره تمدن اسلامی (نشانه ها) و موانع احیای تمدنی

- فلسفه تاریخ
- شیعه و نقش آن در تمدن اسلامی (اندیشه سیاسی و اجتماعی شیعه)
- شرق شناسی (اسلام مستشرقان)

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- حسنزاده‌املی، حسن (۱۳۸۸) انسان کامل از دیدگاه نهج البلاغه، پژوهش های نهج‌البلاغه بهار ۱۳۸۳ شماره ۹ و ۱۰
- بیانات مقام معظم رهبری
- ولایتی، علی اکبر (۱۳۸۴). بویایی فرهنگ و تمدن اسلام و ایران، تهران: وزارت امور خارجه.
- زیدان، جرجی (۱۳۶۹). تاریخ تمدن اسلام، ترجمه: علی جواهر کلام، تهران: امیر کبیر
- اسلام‌پفرد، زهرا (۱۳۹۸) تاریخ فرهنگ و تمدن اسلامی، تهران: نشر معارف.



دروس پیشنهادی: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: هنر در متون اخلاقی و عرفانی عنوان درس به انگلیسی: Art in ethical and mystical texts
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

آشنایی دانشجویان کارشناسی ارشد با آثار فاخر و زیبایی متون اخلاقی و عرفانی است تا از این طریق هم بنیه اخلاقی و معرفتی در آنان تقویت شود و هم در تولید محصولات ارزشمند هنری در ایران اسلامی مددکار ایشان باشد.

سرفصل درس:

- هنر و زبان هنری و تفاوت آن با دیگر بیان ها
- آشنایی ضمنی با هنرهای مختلف و ابزار بیانی آنها
- آشنایی با خاستگاه، تاریخ، جریان و خالقان و آثار ادبیات اخلاقی و عرفانی و مقایسه با دیگر گونه های ادبی
- رابطه متقابل هنر و دین و تجلی آن در متون اخلاقی و عرفانی
- رابطه متقابل معماری و هنرهای تجسمی با ادبیات اخلاقی و عرفانی
- رابطه متقابل هنرهای نمایشی و تصویری با ادبیات اخلاقی و عرفانی
- رابطه متقابل هنرهای موسیقایی با ادبیات اخلاقی و عرفانی

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- مددیور، محمد (۱۳۹۰). آشنایی با آرای متفکران درباره هنر، تهران: نشر سوره مهر.
- کوئل، ارنست (۱۳۸۶). هنر اسلامی، ترجمه یعقوب آژند، تهران: نشر مولوی.



- پازوکی، شهرام (۱۳۸۴). حکمت هنر و زیبایی در اسلام، تهران: فرهنگستان هنر.
- ولف، نوربرت (۱۳۹۴). هنر اسلامی، مترجم صادق رشیدی، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر و ارتباطات اسلامی
- نصر، حسین (۱۳۷۵)، هنر و معنویت اسلامی، ترجمه: رحیم قاسمیان، تهران: نشر حکمت.
- کارول، نوئل (۱۳۹۲)، در آمدی بر فلسفه هنر، ترجمه صالح طباطبایی، تهران: فرهنگستان هنر.
- ابوالقاسمی، محمد جواد. قرآن و هنر، مجموعه مقالات، شهر بلاغ دانش
- آیت اللهی، حبیب (۱۳۹۷). مبانی نظری هنرهای تجسمی، تهران: انتشارات سمت.



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد	عنوان درس به فارسی: تفسیر موضوعی قرآن عنوان درس به انگلیسی: Thematic interpretation of the Holy Qur'an
	عملی			واحد:	
	نظری	پایه		۲	
	عملی			تعداد	
	نظری	الزامی		ساعت:	
	عملی			۳۲	
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد					
سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس:

هدف از این درس، آشنایی دانشجویان با آیاتی است که مبتلابه آنها بوده و می توانند مشکل و یا سوال خود را به قرآن کریم عرضه نمایند و پاسخ آن را دریافت نمایند.
هر فردی به فراخور اطلاعات که از قرآن کریم دارد از آن بهره مند می شود، قرآن با دریای بیکرانی است که دستیابی به قعر آن برای غیر معصوم میسر نمی گردد، اما می توان در سطح آن آشنا کرد.

سرفصل درس:

- آشنایی با روش های تفسیری (موضوعی، ترتیبی و ...)
- تاریخچه و مبانی روش تفسیر موضوعی قرآن
- بررسی نظام های موضوعی قرآن از منظر مفسرین مانند خداشناسی، جهان شناسی، انسان شناسی، راه شناسی، قرآن شناسی و
- سنت های اجتماعی در قرآن
- ارتباطات در قرآن
- انسان در قرآن
- علم و شناخت در قرآن



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- جواد یاملی، عبدالله (۱۳۹۵) تفسیر موضوعی قرآن کریم، قم: مرکز نشر اسراء.
- سیحانی، جعفر (۱۳۶۰) منشور جاوید قرآن، اصفهان: کتابخانه عمومی امام امیرالمومنین (ع).
- هاشمی رفسنجانی، اکبر و جمعی از محققان (۱۳۷۱) تفسیر راهنما: روشی نو در ارائه مفاهیم و موضوعات قرآن کریم، قم: دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
- فهرست موضوعی تفسیر نمونه/ تهیه و تنظیم احمد بابایی، رضا محمدی؛ زیر نظر ناصر مکارم شیرازی - قم: مدرسه الامام امیرالمومنین (ع)، ۱۳۷۰.
- فرهنگ موضوعی تفاسیر (بر اساس بیست دوره تفسیر قرآن از شیعه و اهل سنت)، نویسنده جمعی از محققان مرکز



دروس پیشنهادی: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: فلسفه رسانه عنوان درس به انگلیسی: Philosophy of Media
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/> سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار					

اهداف درس:

دانشجو می آموزد چگونه می توان با بهره گیری از مباحث و اصول فلسفی، جایگاه رسانه و خدمات آن را در نظام کلان فرهنگی کشور، تعریف و ارایه راهبرد کند.

سرفصل درس:

- سیر تطور و تاریخچه نظریه پردازی در فلسفه رسانه
- نظریه ها و رویکردهای فلسفی به رسانه
- فلسفه تکنولوژی و رسانه های مدرن
- نظریه های دین و رسانه (ذات گرایی، ابزارگرایی و متعامل)
- نظریه های انتقادی رسانه ها
- فلسفه رسانه و رسانه های سنتی و مدرن
- مخاطب شناسی و فلسفه رسانه
- زیبایی شناسی و فلسفه رسانه
- هویت در عصر رسانه ها



روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
		آزمون های نوشتاری	
		عملکردی	

فهرست منابع:

- سند بوث، پیترا (۱۳۹۳) فلسفه رسانه: مبانی عملی نظم جدید در عصر اینترنت، ترجمه: عادل صادقی دهلان و سید علی محمد آذربخش، تهران: تپش قلم.
- بلخاری، حسن (۱۳۸۸). آشنایی با فلسفه هنر، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- یسمن، نیل (۱۳۸۵) تکنوپولی، ترجمه: صادق طباطبایی، تهران: سروش.
- حسینی، حسن (گردآورنده) (۱۳۹۱)، مجموعه مطالعات رسانه؛ جلد اول: فلسفه رسانه، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- تیلور، پل ا. و جان. ال. هریس (۱۳۸۹). نظریات انتقادی رسانه‌های گروهی (گذشته و حال)، ترجمه: یعقوب نعمتی وروجنی، تهران: موسسه جام جم.
- لون، یوست ون (۱۳۸۸). تکنولوژی رسانه‌ای از منظر انتقادی، ترجمه: احمد علیقلیان، تهران: انتشارات همشهری.
- مهدی زاده، محمد (۱۳۸۹) نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران: انتشارات همشهری.
- حسینی، سید حسن (۱۳۸۸) زیبایی شناسی و فلسفه رسانه، انتشارات دانشگاه صدا و سیما.



بررسی روایی تاریخ و سیره ائمه اطهار (ع) (سبک زندگی ایمانی)

دروس- پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: بررسی روایی تاریخ و سیره ائمه اطهار (ع) (سبک زندگی ایمانی) عنوان درس به انگلیسی A study on the narrative history of the imams
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس

آشنایی با مفاهیم، دیدگاهها و سیره و سبک زندگی ائمه اطهار(ع)

سرفصل درس:

- مفهوم شناسی معصوم، سیره، سبک زندگی و ...
- دیدگاه های مربوط به سبک زندگی (روان شناختی، جامعه شناختی و نظریات مطرح شده توسط اندیشمندان مسلمان)
- حوزه ها و منابع سبک زندگی
- سیره ائمه اطهار (ع) در ارتباط انسان با خدا
- سیره ائمه اطهار (ع) در ارتباط انسان با خود
- سیره ائمه اطهار (ع) در ارتباط انسان با طبیعت
- سیره ائمه اطهار (ع) در ارتباط انسان با دیگران (از منظر فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی



ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
----------------	----------	-----------------	-------

	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		

منابع درس:

- پیشوایی، مهدی (۱۳۹۵). سیمای پیشوایان در آینه تاریخ: نگرش سیر زندگانی اجتماعی، سیاسی و فرهنگی امامان معصوم علیه‌السلام، قم: دارالعلم
- مطهری، مرتضی (۱۳۸۶). سیری در سیره نبوی، تهران: انتشارات صدرا.
- جعفریان، رسول (۱۳۹۲). تاریخ سیاسی اسلام، سیره رسول خدا، تهران: انتشارات دلیل ما.
- مهدویکنی، محمدسعید (۱۳۹۲). دین و سبک زندگی مطالعات سبک زندگی، بهار ۱۳۹۲ - شماره ۳
- کتب اربعه شیعه



دروس پیشنیاز: ندارد	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۲ تعداد ساعت: ۳۲	عنوان درس به فارسی: تاریخ تحولات سیاسی - اجتماعی ایران عنوان درس به انگلیسی: The contemporary history of social-political developments in iran
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
	نظری	اختیاری			
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input type="checkbox"/>					

اهداف درس

آشنایی با جریان‌های سیاسی و فکری تاریخ معاصر به منظور بازشناسی جریان اصیل انقلاب اسلامی از جریان‌های غیر دینی، التقاطی و انحرافی

سرفصل‌درس:

- تعاریف شامل جریان، جنبش، نهضت، جناح و گروه
- کلیات و تقسیم‌بندی شامل تفکیک جریان‌های قبل و بعد از انقلاب - تقسیم آنها به فکری و سیاسی و دینی و غیر دینی
- تقسیم و تفکیک جریان‌های سیاسی بر مبنای گرایش‌های فکری (سوسیالیسم و چپ‌گرایی، ملی‌گرایی و لیبرالیسم، سلطنت‌طلبی، جریان دینی، جریان‌های التقاطی)
- جریان‌های سیاسی و فکری دوره قاجار، آشنایی با فرهنگ غرب، جنبش مشروطه و جریان‌های دینی هم‌زمان با آن
- تجدد خواهی دوره رضاخان و فعالیتهای باستان‌گرایانه در این مقطع
- ملی‌گرایی و فعالیت‌های سوسیالیستی در دهه بیست
- نهضت روحانیت، قبل و بعد از کودتای ۲۸ مرداد
- نهضت آزادی و جریان روشنفکران دینی
- امام خمینی (ره) و نهضت انقلاب اسلامی
- جریان‌های سیاسی و فکری مقطع پیروزی انقلاب اسلامی



- احزاب و گروه‌های سیاسی و فکری چهار دهه عمر انقلاب اسلامی
- فعالیت‌های سیاسی و حزبی در نظام جمهوری اسلامی با نگاه به آینده

روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون‌های نهایی	پروژه
		آزمون‌های نوشتاری	
		عملکردی	

منابع:

- خسروپناه، عبدالحسین (۱۳۹۴). جریان شناسی فکری ایران معاصر، قم: دفتر نشر معارف | موسسه فرهنگیه حکمت‌نوین اسلامی.
- لیالی، محمد علی؛ مجتبی‌زاده، علی (۱۳۹۳). نگاهی به جریان‌های سیاسی در ایران معاصر، تهران: دفتر نشر معارف.
- مظفری، آیت (۱۳۹۶). جریان شناسی سیاسی ایران معاصر، تهران: انتشارات زمزمهدایت
- دارابی، علی (۱۳۹۰). جریان شناسی سیاسی در ایران، تهران: سازمان انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.



دروس پیشنهادی: پردازش تصویر و خروجی	نظری	جبرانی	نوع واحد	تعداد واحد: ۶ تعداد ساعت:	عنوان درس به فارسی: پروژه نهایی عنوان درس به انگلیسی: Dissertation Project
	عملی				
	نظری	پایه			
	عملی				
	نظری	الزامی			
	عملی				
نظری	اختیاری				
عملی					
آموزش تکمیلی عملی: <input type="checkbox"/> دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد سفر علمی <input type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input checked="" type="checkbox"/>					

اهداف درس:

نگارش رساله نظری و طراحی و انجام یک پروژه جلوه های بصری به عنوان پروژه نهایی

شرح درس:

دانشجویان به عنوان پروژه نهایی کارشناسی ارشد در دو مرحله نظری و عملی اقدام خواهند کرد.

۱. در بخش نظری دانشجویان موظفند یک پژوهش علمی با محوریت جلوه های بصری را

انجام دهند و به صورت مکتوب در جلسه دفاع عرضه نمایند.

۲. در بخش عملی، دانشجویان موظفند یک پروژه کامل جلوه های بصری را تولید و عرضه

نمایند.

روش ارزیابی:



پروژه	آزمون های نهایی	میان ترم	ارزشیابی مستمر
	آزمون های نوشتاری		
	عملکردی		