



بر نام خدا

### (کاربرگ طرح درس)

نیمسال دوم سال تحصیلی ۹۷-۹۸.

دانشگاه گیلان

نام درس		فارسی: ارتباط تصویری تخصصی ۲ (رسانه های الکترونیک و چندرسانه ای)	
مقطع: کارشناسی □ کارشناسی ارشد* □ دکتری □		تعداد واحد: نظری..۱. عملی..۳.	
پیش نیازها و هم نیازها:		Specialized visual communication 2 ( multi and electronic medias)	
مدرس / مدرسین:		هادی رحمتی	
پست الکترونیکی:		شماره تلفن اتاق:	
برنامه تدریس:		منزلگاه اینترنتی:	
اهداف درس:		سه شنبه ۱۳ الی ۲۰	
امکانات آموزشی مورد نیاز:		آشنایی با رسانه های نوری، الکترونیک و چندرسانه ای و کاربرد گرافیک در آنها (گرافیک متحرک)	
نحوه ارزشیابی		آتلیه گرافیک، کامپیوتر و لپ تاپ، ویدئوپروژکتور	
درصد نمره		فعالیت های کلاسی و آموزشی	
ارزشیابی مستمر (کوئیز)		ارزشیابی پایان ترم	
۵		۱۵	
منابع و مآخذ درس		۱- طراحی گرافیک متحرک، جان کراسنر، ترجمه: علی اصغر حسینی (۱۳۹۶)، تهران: نشر آبان. ۲- طراحی گرافیک برای وب و فضای مجازی، مهرناز کوبی (۱۳۹۵)، تهران: نشر فاطمی. ۳- موشن گرافیک حرکت در ارتباط تصویری، نازمریم شیخها، رشید رهنما (۱۳۹۲)، نشر آبان. ۴- بیست سال تجربه شخصی و حرفه ای در زمینه انیمیشن و گرافیک متحرک. ۵- مجموعه شخصی از آثار اساتید حوزه گرافیک های چندرسانه ای	

این درس تلاش دارد تا گرافیک را در بستری جدید (گرافیک نوری و متحرک) به دانشجو معرفی کند. اما برای درک عملی گرافیک چندرسانه ای و متحرک لازم است تا دانشجو مباحث مربوط به این درس را در نرم افزاری حرفه ای فرا گیرد. لذا تمامی مباحث، بصورت عملی در محیط نرم افزار Adobe After effect آموزش داده می شوند.

توضیحات	مبحث	شماره هفته آموزشی
	۱. معرفی گرافیک متحرک و محصولات چندرسانه ای و بسترهای ارائه این محصولات ۲. توضیح مختصری از تاریخچه گرافیک متحرک ۳. معرفی تیتراژ و عنوان بندی فیلم (تاریخچه و اساتید) ۴. معرفی تیزرهای تبلیغاتی	۱
	۱. معرفی لوگو موشن ۲. معرفی موشن اینفوگرافی ۳. معرفی موزیک ویدئو یا نمآهنگ ۴. معرفی هویت بصری شبکه های تلویزیونی (انواع لوگو موشن، بامپر ها و میان برنامه ها، زیرنویس، معرفی برنامه و...) ۵. معرفی گونه های تکنیکی گرافیک متحرک (تکنیک های اجرا)	۲

	<p>۳</p> <p>۱. آشنایی اولیه با نرم افزارهای گرافیک متحرک و موشن دیزاین ( Timeline-Base )</p> <p>۲. آشنایی با نرم افزار Adobe After effect، بعنوان یکی از حرفه‌ای ترین و پرکاربردترین نرم افزارهای گرافیک متحرک و چندرسانه‌ای</p> <p>۳. آشنایی با مفهوم Time-line</p> <p>۴. آشنایی با مفاهیم اولیه انیمیشن (Timing and Spacing)</p> <p>۵. آشنایی با انواع فرمت های ویدئو و صدا و اصطلاحات تخصصی در این زمینه.</p> <p>۶. تعریف مفهوم Composition و ساخت پروژه جدید در نرم افزار افتر افکت.</p> <p>۷. آشنایی با محیط کاربری افترافکت</p>	
	<p>۴</p> <p>۱. معرفی مفهوم Footage در نرم افزار افتر افکت و انواع آن</p> <p>۲. کار با لایه های Solid</p> <p>۳. کار با ماسک ها</p> <p>۴. طراحی اشکال</p> <p>۵. تنظیمات اشکال</p>	
	<p>۵</p> <p>۱. کار با گرادیان ها</p> <p>۲. حالت های ترکیب رنگ</p> <p>۳. کاربرد Track Matte</p> <p>۴. جایگزینی تصاویر</p> <p>۵. توضیح زیر مجموعه Layer و ساخت Null Object و کاربرد آن</p>	
	<p>۶</p> <p>۱. ایجاد و مدیریت انیمیشن ها</p> <p>۲. کنترل تنظیمات انیمیشن</p> <p>۳. کار با Graph Editor</p> <p>۴. ویژگی Parenting</p> <p>۵. تمرین های اولیه انیمیت (توپ و پاندول) جهت درک مفاهیم Timing و Spacing در گرافیک متحرک</p>	
	<p>۷</p> <p>۱. نقش مسیرها در انیمیشن</p> <p>۲. ایجاد انیمیشن های پیچیده</p> <p>۳. کار با فایل های صوتی</p> <p>۴. مبانی کار با افکت ها</p> <p>۵. گروه بندی افکت ها</p>	
	<p>۸</p> <p>۱. افکت های گروه Generate</p> <p>۲. افکت های گروه Keying و توضیح کاربرد Chroma-key در گرافیک متحرک</p> <p>۳. افکت های گروه Simulation</p> <p>۴. افکت های گروه Stylize و...</p> <p>۵. مبانی پیشرفته کار با افکت ها (کار با لایه های Adjustment)</p>	
	<p>۹</p> <p>۱. مبانی کار در فضای سه بعدی (3D) (حجم پردازی و تعریف متریا ل)</p> <p>۲. روش های کار به صورت 2D و 2.5D</p> <p>۳. درج و ویرایش نور</p> <p>۴. تنظیم و ویرایش دوربین ها</p> <p>۵. انیمیشن دوربین ها</p> <p>۶. پروژه ساخت یک لوگو موشن سه بعدی (انتقال یک لوگوی طراحی شده در ایلاستریتور به افتر افکت، سه بعدی سازی، متریا ل دادن، نورپردازی و انیمیت)</p>	
	<p>۱۰</p> <p>۱. ایجاد فایل خروجی</p> <p>۲. تنظیمات فایل خروجی</p> <p>۳. وارد کردن متن و نوشتار فارسی و انگلیسی در نرم افزار افتر افکت</p> <p>۴. درج متن بر روی مسیر</p>	

	<p>۵. انیمیت کردن path و اشکالی که از path ساخته می شوند.</p> <p>۶. توضیح مفهوم Meta morph و کاربردهای آن در گرافیک متحرک (ساخت اولین نمونه لوگو موشن توسط دانشجوی)</p>	
۱۱	<p>۰.۱ توضیح Content و امکانات زیر مجموعه Add</p> <p>۰.۲ استفاده از Trim Path و کاربرد آن در ساخت گرافیک متحرک</p> <p>۰.۳ ساخت یک لوگوموشن توسط دانشجوی با استفاده از امکانات زیرمجموعه Add</p> <p>۰.۴ معرفی ابزارهای Tracking و کاربرد آنها در ساخت گرافیک های متحرک</p> <p>۰.۵ تصحیح لرزش دوربین در فیلم زنده توسط (Warp Stabilizer)</p> <p>۰.۶ تصحیح لرزش دوربین در فیلم زنده توسط (Stabilize Motion)</p>	
۱۲	<p>۰.۱ معرفی ابزار Track Motion</p> <p>۰.۲ معرفی ابزار Track Camera و نحوه اضافه کردن عناصر گرافیکی در فضای سه بعدی تصویر، توسط این ابزار</p> <p>۰.۳ معرفی افکت stroke جهت انیمیت کردن متن های خوشنویسی شده در یک پروژه گرافیک متحرک</p> <p>۰.۴ کاربرد Brush در متحرک سازی متون خوشنویسی</p>	
۱۳	<p>۰.۱ معرفی plug-in و گونه های مختلف آن جهت ساخت گرافیک متحرک</p> <p>۰.۲ معرفی Character Animation و گستره کاربرد آن در گرافیک متحرک</p> <p>۰.۳ معرفی مفهوم Rigging</p> <p>۰.۴ معرفی پلاگین Puppet tools جهت Rig کاراکتر در افتر افکت</p>	
۱۴	<p>۰.۱ نحوه مدیریت لایه های یک کاراکتر در نرم افزار ایلاستریتر یا فوتوشاپ و انتقال آن به نرم افزار افترافکت.</p> <p>۰.۲ معرفی ابزار Puppet Pin Tool</p> <p>۰.۳ انجام عملی Rig در کلاس، ابتدا توسط استاد و سپس توسط دانشجوی</p>	
۱۵	<p>۰.۱ توضیح مبانی و نحوه متحرک سازی یک کاراکتر انسانی(راه رفتن و دویدن).</p> <p>۰.۲ انجام کامل پروژه متحرک سازی کاراکتر در حضور دانشجوی</p>	
۱۶	<p>۰.۱ رفع اشکال و هماهنگی پروژه های عملی پایان ترم دانشجویان.</p>	

- تمامی مباحث فوق همراه با نمایش نمونه های موفق داخلی و خارجی بصورت تصویری خواهد بود.
- در پایان دانشجوی بر حسب علاقه یکی از زمینه های معرفی شده را برای پروژه پایان ترم خود انتخاب نموده و یک گرافیک چندرسانه ای با زمان حداقل ۳۰ ثانیه ارائه دهد که زمینه ساز حضور وی در بازار حرفه ای و پرتقاضای گرافیک متحرک خواهد گردید.