



## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس عملی

درس: طراحی ۱ پایه: دوم رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی: ۹۳-۹۲

نام کتاب: طراحی ۱ کد کتاب: ۳۵۹/۹۲ چاپ معتبر: ۱۳۸۹ به بعد	واحد: ۴	ساعت عملی: ۵	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	---------	--------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	نوبت اول	نوبت دوم	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۴	فصل سوم: طراحی خطی کارپوشه: در پایان هر درس یک نمونه از اجرای تمرین ها به عنوان کار کلاسی انتخاب و به صورت کارپوشه ارائه خواهد شد. - طراحی خطی از موضوعات ساده (تک موضوع) از زوایای دید مختلف با مداد با توجه به کیفیت خطوط و تناسبات	مستمر	مستمر	مستمر	
۵	- طراحی خطی از ترکیب موضوعات ساده با توجه به محور تقارن و ترکیب بندی در کادر و همچنین کیفیت خطوط و تناسبات فصل چهارم: طراحی خطی از موضوعات مختلف (با توجه به تنوع تمرین های مطرح شده در کتاب)				
۳	- به کار گیری صحیح ابزار اثر گذار و اثر پذیر (مداد، زغال، مرکب، کاغذ و مقوای مناسب)				
۳	- طراحی خطی مناظر و انسان با استفاده از ابزار اثر گذار و اثر پذیر (مداد، زغال، مرکب، کاغذ و مقوای مناسب) در حالت های مختلف				
۳	- رعایت تناسب و ترکیب بندی (ارزش خطی، زوایای مناسب، انتخاب کادر)				
۲	- مهارت غیر فنی: (رعایت ایمنی و بهداشت کارگاهی، نقد آثار خود و دیگران، ارابه تکالیف به تعداد و شکل خواسته شده در زمان معین به صورت				
۲۰	کارپوشه یا ژورنال کلاسی، مسئولیت پذیری و مشارکت در کار گروهی، مقایسه آثار (کارپوشه) فرد با خودش و پیشرفت آن، ارائه آثار عملی کامل)				
۳	کارپوشه: در پایان هر درس یک نمونه از اجرای تمرین ها به عنوان کار کلاسی انتخاب و به صورت کارپوشه ارائه خواهد شد. فصل پنجم: عمق نمایی خطی (با استفاده از قواعد و اصول پرسپکتیو خطی و بکار گیری آن در طراحی از موضوعات مختلف (اشیاء، فضاهای داخلی و بناها)	مستمر	مستمر	مستمر	
۳	- اجرای پرسپکتیو یک نقطه ای در طراحی اشیاء، فضاهای داخلی و بناها با مداد				
۳	- اجرای پرسپکتیو دو نقطه ای در طراحی اشیاء، فضاهای داخلی و بناها با مداد				
۱	- اجرای پرسپکتیو سه نقطه ای در طراحی از ساختمان های بلند با مداد				
۳	فصل ششم: استفاده از سایه روشن در طراحی - ایجاد سایه روشن در طراحی با استفاده نوک و پهنای مداد از موضوعات مختلف				
۳	- ایجاد سایه روشن در طراحی با استفاده نوک و پهنای زغال از موضوعات مختلف و در اندازه های گوناگون فصل هفتم: طراحی با سایه روشن (با توجه به تنوع تمرین های مطرح شده در کتاب)				
۳	- ایجاد سایه روشن در طراحی با استفاده از آب مرکب از موضوعات مختلف و در اندازه های گوناگون				
۲	- طراحی از اشیا و موضوعات مختلف برای نمایش بافت و جنسیت آن ها				
۲	- مهارت غیر فنی: (رعایت ایمنی و بهداشت کارگاهی، نقد آثار خود و دیگران؛ ارابه تکالیف به تعداد و شکل خواسته شده در زمان معین به صورت				
۲۰	کارپوشه یا ژورنال کلاسی، مسئولیت پذیری و مشارکت در کار گروهی، مقایسه آثار (کارپوشه) فرد با خودش و پیشرفت آن، ارائه آثار عملی کامل)				
۲۰	همانند نوبت های اول و دوم اجرا شود.	پایانی *	پایانی *	پایانی *	
<p>- آشنایی با مفهوم طراحی و وسایل آن (محتوای فصل ۱ و ۲) در هنگام فعالیت های فصل سوم تا هفتم قابل مشاهده است. - ارابه آثار و فعالیت های عملی به صورت ژورنال و یا ارائه کار پوشه با دو روش فرایند محور (روند نمایش آثار، فعالیت ها و تمرین های هنرجویان در پوشه) و یا نتیجه محور (ارائه منتخب آثار پایانی از هر موضوع در پوشه) انجام شود.</p>					

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

**درس: مبانی هنرهای تجسمی**      **پایه: دوم**      **رشته: بویانمایی**  
**زمینه: خدمات**      **شاخه: فنی و حرفه‌ای**      **سال تحصیلی ۹۳-۹۲**

<b>نام کتاب: مبانی هنرهای تجسمی</b> <b>کد کتاب: ۳۵۸/۲۱</b> <b>چاپ معتبر: ۱۳۸۴ به بعد</b>	<b>واحد نظری: ۱</b> <b>واحد عملی: ۳</b>	<b>ساعت نظری: ۱</b> <b>ساعت عملی: ۴</b>	<b>نمره نظری: ۴</b> <b>نمره عملی: ۱۶</b>	<b>مدل ارزشیابی: ۱-۱</b> <b>نمره قبولی: ۱۲</b>	<b>نوع آزمون</b> <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	--	--	---	---	---

نمره	عنوان	تقرین	مستمر نوبت اول	
۳	- ارزشیابی مفاهیم نظری فصل های ۱ تا ۵ بر اساس اهداف رفتاری - مهارت های غیر فنی (پاسخ داوطلبانه هنرجویان به پرسش هنرآموز، ارایه نظر همراه با استدلال در موضوع درس توسط هنرجویان، مشارکت فعال)	۱	عملی	
۱		۴		
۰/۵		کارپوشه: مجموعه ای از کارهای انتخابی در طول نیمسال که شامل موارد زیر است: - انتخاب و آماده سازی کادر مناسب - اجرای موقتیت های مختلف انواع عناصر بصری (نقطه، خط، سطح، حجم) - اجرای ترکیب بندی عناصر بصری بر اساس موضوع شخصی - اجرای ترکیب بندی شکل و بافت بر اساس موضوع شخصی (انواع شکل، انواع بافت و ...) - اجرای حالت ها و کیفیت های بصری بر اساس موضوع (تناسب، تعادل، توازن و ...) - اجرای ترکیب فضاهای تجسمی مختلف بر اساس موضوع مشخص (فضاهای ۳ بعدی، ۲ بعدی و ...)		۰/۵
۲/۵		- اجرای پاراسپاتیوی مناسب کار - مهارت های غیر فنی: مشارکت در فعالیت های گروهی، رعایت نظم و ایمنی و بهداشت کارگاهی، رعایت تمیزی در اجرای کار، تحویل به موقع کار، انجام تعداد در کار مشخص شده، مقایسه آثار پایانی فرد با خودش و دیگران، ارائه کارهای اجرایی کامل، رعایت تمیزی کارها، خلاقیت و نوآوری. پروژه: اجرای یک کار عملی بر اساس ترکیبی از موضوعات طرح شده در ابعاد مشخص با ابزار تعیین شده و زمان مشخص (این پروژه می تواند در کارگاه انجام شود).		۱
۵		۱۶		
۳	- ارزشیابی مباحث نظری فصلهای ۶ تا ۱۱ - مهارت های غیر فنی (پاسخ داوطلبانه هنرجویان به پرسش هنرآموز، ارایه نظر همراه با استدلال در موضوع درس توسط هنرجویان، مشارکت فعال)	۱	عملی	
۱		۴		
۰/۵		کارپوشه: مجموعه ای از کارهای انتخابی در طول نیمسال که شامل موارد زیر است: - گردآوری تصاویر رنگی از منابع مختلف با مواد مختلف (متناسب با رشته تحصیلی) - اجرای کارهای رنگی با موضوع ترکیب کاهشی و افزایشی - اجرای کار با موضوع ترکیب رنگی ازفام های مختلف - اجرای کار با موضوع درخشندگی یا روشنائی رنگ ها - اجرای کار با موضوع شدت یا خلوص رنگی - اجرای کار با موضوع اثرات متقابل رنگ ها - اجرای کار با موضوع رنگ های اصلی - اجرای کار با موضوع رنگ های درجه دوم، سوم و مکمل - اجرای کار با موضوع چرخه رنگ		۰/۵
۰/۵		- اجرای کار با موضوع کنتراست رنگ (اجرای کنتراست تم رنگ، کنتراست تیرگی-روشنی، کنتراست رنگ های سرد و گرم، کنتراست مکمل، کنتراست همزمان، کنتراست جانشین، کنتراست کیفیت، کنتراست کمیت یا (وسعت سطح) - اجرای کار با موضوع هماهنگی رنگ ها یا هارمونی - اجرای کار با موضوع شکل و رنگ - مهارت های غیر فنی: مشارکت در فعالیت های گروهی، رعایت نظم و ایمنی و بهداشت کارگاهی، رعایت تمیزی در اجرای کار و انجام پاراسپاتیوی مناسب، تحویل به موقع کار، انجام تعداد کار مشخص شده، مقایسه آثار پایانی فرد با خودش و دیگران، ارائه کارهای اجرایی کامل، رعایت تمیزی کارها، خلاقیت و نوآوری. پروژه: اجرای یک کار عملی بر اساس ترکیبی از موضوعات طرح شده در ابعاد مشخص با ابزار تعیین شده و زمان مشخص (این پروژه می تواند در کارگاه انجام شود).		۱
۵		۱۶		
۲۰	همانند نوبت های اول و دوم اجرا شود.	۲۰	شیرودر نوبت پایانی	
- برای پوشش دادن همه مفاهیم فصل های مختلف کتاب پیشنهاد می شود نمره آزمون با ضریب اجرا شود (مثلا در آزمون نظری یا عملی نمره ۸، ۱۲، ۱۶ یا ۲۰ در نظر گرفته شود) -انتخاب کارها برای کار پوشه به دو گونه فرایندی و پایانی انجام شود. - در ارزشیابی پیشرفت تحصیلی هنرجویان به هوش های چندگانه، تلاش و تفاوت های فردی توجه شود. - ارزشیابی نظری را می توان در زمان مناسب و قبل از آزمون های پایانی عملی (ژورمان یا ارایه کارپوشه نهایی) اجرا کرد. - اجرای کار در هر دو نوبت اول و دوم با ابزار و مواد مختلف و متناسب (مداد، برابند، انواع خط کش، قلم مو، گواش، کاغذ رنگی یا سیاه و سفید، پارچه و ...) انجام شود. - پیشنهاد می شود در هنرستانهایی که چند رشته هنری دارند، ژورمان پروژه های هنرجویان مشترک و هماهنگ توسط هنرآموزان همه آن رشته ها اجرا و ارزشیابی شود.				

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری

درس: تاریخ هنر جهان      پایه: سوم      رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی	مدل ارزشیابی: ۶-۱-۲-۱ نمره قبولی: ۱۰	ساعت نظری: ۲	واحد: ۲	نام کتاب: تاریخ هنر جهان کد کتاب: ۳۵۸/۴۰ و ۴۷۰/۷ چاپ معتبر: ۱۳۹۲
--	---	--------------	---------	--

نمره	عنوان		
۵	پرسش و پاسخ کلاسی آزمون کتبی از مباحث نظری مستندسازی (از بازدیدها)، مدیریت کار (مدیریت زمان، منابع، انضباط کاری و ...)، اخلاق فردی (مسئولیت پذیری، سخت کوشی، گوش دادن فعال، خوب سخن گفتن و ...)، اخلاق اجتماعی (احترام به دیگران، مشارکت مناسب در کار گروهی مثل بازدیدها، تهیه گزارش و پژوهش ها و ...)؛ اهمیت دادن به فرهنگ و تمدن ملی و اسلامی	مستمر	
۱۰			
۵			
۲۰			
۳	- فصل ۱: ویژگیهای نقاشی و سفالگری دوره پارینه سنگی و نوسنگی - فصل ۲: ویژگیهای تمدنی و اعتقادی در معماری و تندیس سازی دوره میانرودان - فصل ۳: ویژگیهای عمومی، زیستی و تداومی در هنر مصر - فصل ۴: علل رشد و شکوفایی هنر معماری و تندیس سازی یونان - فصل ۵: زمینه های پیدایش روم و اتروسک و ویژگی های آنها - فصل ۶: تأثیر اعتقادات مذهبی در معماری و تندیس سازی هند - فصل ۷: اهمیت و نقش خوشنویسی و نقاشی در هنر چین و هند - فصل ۸: زمینه های تأثیر پذیری هنر ژاپن از هنر چین و هند - فصل ۹: هنر قاره آمریکا: محدوده تمدنهای پیش از کلمب و ویژگیهای کلی آنها	پایانی	
۳/۵			
۲/۷۵			
۲/۵			
۲/۷۵			
۱/۷۵			
۱/۵			
۱/۲۵			
۱			
۲۰			
۵	پرسش و پاسخ کلاسی آزمون کتبی از مباحث نظری مستندسازی (از بازدیدها)، مدیریت کار (مدیریت زمان، منابع، انضباط کاری و ...)، اخلاق فردی (مسئولیت پذیری، سخت کوشی، گوش دادن فعال، خوب سخن گفتن و ...)، اخلاق اجتماعی (احترام به دیگران، مشارکت مناسب در کار گروهی مثل بازدیدها، تهیه گزارش و پژوهش ها و ...)؛ اهمیت دادن به فرهنگ و تمدن ملی و اسلامی	مستمر	
۱۰			
۵			
۲۰			
صفحه اول	ادامه دارد		

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری

درس: تاریخ هنر جهان پایه: سوم رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات شاخه فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نام کتاب: تاریخ هنر جهان کد کتاب: ۴۷۰/۷ و ۳۵۸/۴۰ چاپ معتبر: ۱۳۹۲	واحد: ۲	ساعت نظری: ۲	مدل ارزشیابی: ۱-۲-۱-۶ نمره قبولی: ۱۰	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	---------	--------------	---	--

نمره	عنوان								نوع آزمون	نکات اجرایی
	پایانی									
۵	- از نوبت اول تا ابتدای هنر اسلامی								پایانی	
۵	- فصل ۱۰: نقش و تاثیر دین اسلام در شکل گیری هنرهای اسلامی به ویژه خوشنویسی و معماری									
۱/۵	- فصل ۱۱: تأثیر دین مسیحی در شکل گیری معماری و نقاشی بیزانس									
۱/۵	- فصل ۱۲: چگونگی شکل گیری سبکهای هنری رومانسک و گوتیک و ویژگی های آنها در تقابل با بیزانس									
۲	- فصل ۱۳: علل شکل گیری هنر رنسانس و دستاوردهای هنری آن									
۲/۵	- فصل ۱۴: ویژگی های مکاتب هنری در سده های ۱۷ تا ۱۹									
۲/۵	- فصل ۱۵: معرفی مکاتب و شیوه های هنری و علت تنوع در شیوه های هنری قرن بیستم								پایانی *	نوبت شهریور
۲۰	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل		
۲۰	۱/۵	۱۳	۰/۷۵	۹	۱/۵	۵	۱/۲۵	۱		
	۲	۱۴	۳	۱۰	۰/۷۵	۶	۱/۵	۲		
	۱/۵	۱۵	۱/۲۵	۱۱	۰/۷۵	۷	۱	۳		
			۱/۲۵	۱۲	۰/۷۵	۸	۱/۲۵	۴		
- در آزمون کتبی سوالات بر اساس سطوح شناختی (دانش، درک و فهم و کاربرد) اهداف رفتاری طراحی شود.										
صفحه دوم										



# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری



رشته: پویانمایی  
سال تحصیلی ۹۳-۹۲

پایه: دوم  
شاخه فنی و حرفه‌ای

درس: ادبیات داستانی  
زمینه: خدمات

نوع آزمون  
 داخلی  
 نهایی

مدل ارزشیابی: ۶-۱-۲-۱  
 نمره قبولی: ۱۰

ساعت نظری: ۲

واحد نظری: ۲

نام کتاب: ادبیات داستانی  
 کد کتاب:  
 چاپ معتبر:

نمره	عنوان		
۲۰	انواع داستان داستانهای مشهور ایرانی درون مایه و تم در داستان انواع شخصیت داستانی پیام داستان زاویه دید خیالپردازی در داستان شکل پردازی حادثه در داستان گفتگو و ایجاز در داستان ،	مستمر	نوبت اول
۲۰	یک یا دو داستان از داستانهای سنتی ایرانی را خلاصه نویسی و بازنویسی کنند.	پایانی	
۲۰	داستانهای مشهور جهانی عناصر موجود در داستان ساختار داستان	مستمر	نوبت دوم
۲۰	یک یا دو داستان از داستان جهانی را خلاصه نویسی و بازنویسی کنند.	پایانی	
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *	نوبت شهریور
داستانهای اصیل ایرانی بخصوص داستانهای کوتاه از ادبیات ایرانی انتخاب شوند. در بخش آشنایی با ادبیات جهان هم داستانهای کوتاه اخلاقی انتخاب شوند.			

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس عملی

درس: طراحی حرکت      پایه: سوم      رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نام کتاب: طراحی حرکت کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد عملی: ۴	ساعت عملی: ۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	--------------	--------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	نوبت اول	نوبت دوم	نوبت سوم	نکات اجرایی
۲۰	<ul style="list-style-type: none"> <li>انواع حرکت کند و تند و یکنواخت و طراحی حرکت بر اساس زمان - محیط (حرکت برگ، صفحه در فضا، پرچم، حرکت عوامل طبیعی (باران...) و جنسیت (مانند توپ پلاستیکی، فلزی، بادکنکی، ارتعاشی) و شکل و کنش و واکنش)</li> <li>حرکت انسان (آناتومی، مدل شیت، حرکات در جا، حرکات بخشی از بدن)</li> <li>طراحی شخصیت در حرکات ویژه- دویدن، پریدن را مطالعه و طراحی کنند.</li> </ul>	مستمر	<ul style="list-style-type: none"> <li>حرکات حیوانات و آناتومی، راه رفتن حیوان،</li> <li>حرکات پرندگان (انواع جثه)،</li> <li>حرکات حشرات.</li> <li>خزندگان را مطالعه و طراحی کنند.</li> </ul>	مستمر	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.
		پایانی *			در همه موضوع ها از مدل استفاده شود و حرکات ذهنی اجرا شوند.



# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس عملی

درس: کامپیوتر انیمیشن ۲ پایه: سوم رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات شاخه فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نام کتاب: کامپیوتر انیمیشن ۲ کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد عملی: ۴	ساعت عملی: ۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	--------------	--------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	نوبت اول	نوبت دوم	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۲۰	<ul style="list-style-type: none"> <li>روشهای نگهداری اطلاعات و نام گذاری آنها، اسکن تصاویر</li> <li>اکشن نویسی ساده</li> <li>نرم افزار ۳ بعدی (3D MAX)</li> </ul>	مستمر	مستمر		
۲۰	<ul style="list-style-type: none"> <li>اصول تدوین ادیت ترانزیشن و تیتراژ صدا و ضبط صدا افکت ها میکس و سینک باند بین المللی</li> <li>حرکات دوربین</li> <li>پریمیر</li> <li>از یک پروژه خروجی تهیه نماید.</li> </ul>	مستمر	مستمر		
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *			

**راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی**

درس: کامپیوتر انیمیشن ۱      پایه: دوم      رشته: بویانمایی  
زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲



<input type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی نوع آزمون	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۳	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۱	نام کتاب: کامپیوتر انیمیشن ۱ کد کتاب: چاپ معتبر:
---	-------------------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------	--

نمره	عنوان	نظری	عملی
۴	اصطلاحات بیت مپ و پیکسل، صفحه نمایش و رزولوشن، خصوصیات نرم افزاری پیکسلی و وکتوری استاندارد رنگ آمیزی و کاربرد آنها در تصویرسازی برنامه فتوشاپ و امکانات آن برنامه کورل دراو و امکانات آن	نظری	عملی
۱۶	چند تمرین طراحی حرکت خود را در برنامه فتوشاپ و کورل اجرا نماید.	نظری	عملی
۴	برنامه نقاش و امکانات آن برنامه اتودسک استوری برد و امکانات آن	نظری	عملی
۱۶	چند تمرین طراحی حرکت خود را در برنامه نقاش (پینتر) و نرم افزار اتودسک استوری برد اجرا نماید.	نظری	عملی
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *	نوبت شهریور
		نکات	اجرایی

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: کارگاه انیمیشن ۱ پایه: دوم رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات شاخه فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی ۹۳-۹۲

نام کتاب: کارگاه انیمیشن ۱ کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۳	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	نظری	عملی	مستمر نوبت اول	مستمر نوبت دوم	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۴	تاریخچه انیمیشن و متحرک سازی مفاهیم توماتروپ، فلیپ بوک ، طراحی شخصیت، رفتارشناسی شخصیت، خلق شخصیت، ساده سازی ، دفرماسیون، اغراق و وضعیت های مختلف شخصیت نور ، سایه ، بافت ، رنگ در مفاهیم معنایی فضا سازی						
۱۶	چند شخصیت از داستان ایرانی را شخصیت پرداز نماید						
۴	دکوپاژ- فریم و عناصر انواع نما برش حرکات دوربین، زمان بندی و میزانشن، خط فضا ، تداوم داستانی ، ریتم ، انواع صدا و استوری برد اولیه و نهایی ، لی اوت						
۱۶	اجرای لی اوت داستان کوتاه ایرانی را اجرا نماید.						
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.						

**راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری – عملی**

درس: کارگاه انیمیشن ۲      پایه: سوم      رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نام کتاب: کارگاه انیمیشن ۲ کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۳	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۵	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان		
۴	کامپوزیت خروجی تدوین دوبلاژ موسیقی و صدا تکنیک های انیمیشن مفتولی آبیجکت ، پیکسلیشن،	نظری	مستمر نوبت اول
۱۶	انیمیشن کوتاه با تکنیک مفتولی را دوبلاژ و تدوین کنند	عملی	
۴	خمیری ترکیبی تکنیکهای معاصر مفاهیم ۲ بعدی و ۳ بعدی شیوه تبدیل شخصیت از دوبعدی به سه بعدی	نظری	مستمر نوبت دوم
۱۶	یا انیمیشن کوتاه با تکنیک اختیاری را از دو بعدی به سه بعدی تبدیل نماید.	عملی	
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *	نوبت شهریور
			نکات اجرایی



وزارت آموزش و پرورش  
معاونت پژوهش و برنامه ریزی آموزشی  
دفتر آزمون کتاب های درسی فیروزان و کاروان

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: بازیگری و حرکت      پایه: سوم      رشته: پویانمایی

زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲

نام کتاب: بازیگری و حرکت کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۳	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان		
۸	بازیگری واقع گرایانه، اغراق آمیز، تفاوت بازی در سینما با نمایش، طراحی کیفی شخصیت، تاثیر محیط و رویدادها، تحلیل بیان و احساس و ریتم،	نظری	مستمر نوبت اول
		عملی	
۱۲	نقش یک شخصیت را در نمایش یا سینما انتخاب و بیان و احساس و ریتم آن را اجرا نماید.	عملی	
۸	تداوم شخصیت بر اساس تم اصلی، آنالیز شخصیت و بررسی آن، ابزارهای بازیگری (حرکت و فیزیک بازیگر، بیان، حس، ریتم، صحنه، لوازم صحنه، و در نهایت طراحی)	نظری	مستمر نوبت دوم
		عملی	
۱۲	ارائه پروژه بازیگری یک شخصیت در موقعیتی را انجام دهد.	عملی	
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *	نوبت شهریور
			اجرائی نکات

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: فیلمنامه انیمیشن      پایه: سوم      رشته: پویانمایی  
زمینه: خدمات      شاخه فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۳-۹۲



نام کتاب: فیلمنامه انیمیشن کد کتاب: چاپ معتبر:	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۳	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان		
۴	تعریف فیلمنامه، انواع آن ، تکنیکهای انیمیشن در فیلمنامه نویسی عناصر اصلی و شخصیت و گفتگو نریشن، و تم فیلمنامه، صحنه ، سکانس ، گره افکتی، تقابل و کشمکش، گره گشایی، نقطه اوج ، پایان داستان ،	نظری	مستمر نوبت اول
۱۶	نگارش یک داستان کوتاه با توجه به انتخاب نوع تکنیک انیمیشن و تعاریف آموخته را انجام دهد	عملی	
۴	اصول دراماتیک ، اغراق ایجاد تخیل و منطق خاص، زبان نمادین ، انواع فیلمنامه ، داستانی - آموزشی - تبلیغاتی	نظری	مستمر نوبت دوم
۱۶	داستان عملی نیم سال خود را به یک فیلمنامه تبدیل نماید.	عملی	
	آزمون نوبت شهریور ماه مانند خرداد ماه برگزار شود.	پایانی *	نوبت شهریور
		تکات	اجرائی