

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

کتاب همراه هنرجو

رشته پویانمایی (انیمیشن)

گروه هنر

شاخه فنی و حرفه‌ای

پایه دوازدهم

دوره دوم متوسطه



وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



کتاب همراه هنرجو (رشته پویانمایی (انیمیشن)) - ۲۱۲۶۵۴

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

ادریس ارمانی، مریم یگانه و مرتضی کریمی (بخش تخصصی)،

احمد رضا دوراندیش، ابراهیم آزاد، مهدی اسماعیلی، حسن آقابابایی،

محمد کفاشان و افشار بهمنی (بخش مشترک) (اعضای شورای

برنامه‌ریزی و تألیف)

اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

جواد صفری (مدیر هنری) - افسانه ابراهیمی (صفحه‌آرا)

تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش

(شهید موسوی) تلفن: ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶،

کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وب‌گاه: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران-کیلومتر ۱۷ جاده

مخصوص کرج-خیابان ۶۱ (داروپخش) تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار:

۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹-۳۷۵۱۵

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»

چاپ دوم ۱۳۹۸

نام کتاب:

پدیدآورنده:

مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:

شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:

مدیریت آماده‌سازی هنری:

شناسه افزوده آماده‌سازی:

نشانی سازمان:

ناشر:

چاپخانه:

سال انتشار و نوبت چاپ:

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



شما عزیزان کوشش کنید که از این وابستگی بیرون آیید و احتیاجات کشور
خودتان را برآورده سازید، از نیروی انسانی ایمانی خودتان غافل نباشید و از
اتکای به اجانب بپرهیزید.

امام خمینی «قُدَسِ سِرَّةُ»

فصل ۱: شایستگی‌های پایه فنی ۱

- ریاضی ۲
- زیست‌شناسی ۷
- زیست‌شناسی در مورد انسان ۹
- واحدهای اندازه‌گیری انگلیسی ۱۲
- فیزیک ۱۳

فصل ۲: کلیات، یادگیری مادام‌العمر ۱۵

- داستان ۱۶
- داستان‌نویسی ۱۸
- فیلمنامه‌نویسی ۱۹
- فیلمنامه مصور (Story Board) ۲۱
- سینما ۲۳
- قطع فیلم و فرمت‌ها ۳۰
- تمهیدات سینمایی ۳۲
- نرم‌افزارهای کاربردی پویانمایی ۳۶
- تاریخ‌نگاری گرافیک رایانه‌ای در پویانمایی ۳۹

فصل ۳: اصول و قوانین رشته پویانمایی ۴۳

- انواع پویانمایی ۴۴
- موشن گرافیکس ۴۵
- رده‌بندی سنی مخاطب ۴۷
- گونه (ژانر) ۴۸
- قوانین پویانمایی ۵۲
- اصطلاحات تخصصی پویانمایی ۵۴
- علائم اختصاری ۵۷
- جشنواره‌های پویانمایی ۶۱

فصل ۴: استانداردها ۶۳

- مسیرهای هدایت تحصیلی در گروه هنر ۶۴
- نقشه آموزشی رشته پویانمایی (انیمیشن) ۶۵
- عناوین پودمان‌های رشته پویانمایی (انیمیشن) ۶۷
- تناسبات و مقیاس‌ها ۷۰
- جدول استاندارد تجهیزات ۷۲

فصل ۵: ایمنی، بهداشت و ارگونومی ۷۵

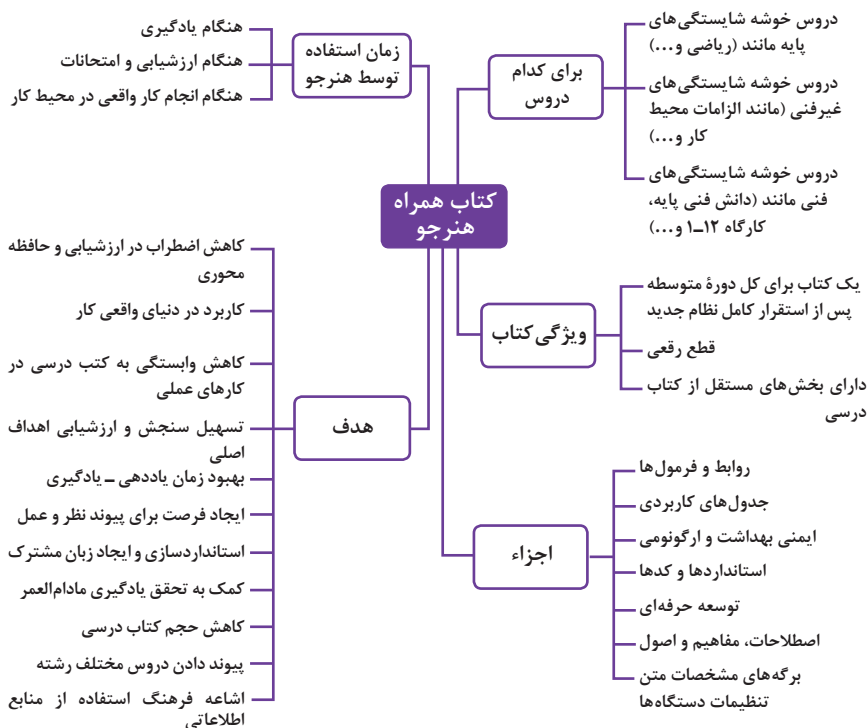
- علائم ایمنی ۷۶
- ارگونومی ۷۸

فصل ۶: شایستگی‌های غیرفنی ۸۱

- شایستگی‌های غیرفنی ۸۲
- اخلاق حرفه‌ای ۸۳
- منشور اخلاقی نیروی کار ماهر ۸۵
- مراحل تولید پویانمایی ۹۲
- مراحل انجام یک سفارش ۹۴
- بودجه‌بندی ۹۵
- ساختار توسعه صلاحیت حرفه‌ای در تمام سطوح حرفه‌ای رشته پویانمایی (انیمیشن) ... ۹۸
- مشاغل مرتبط با هم در رشته پویانمایی (انیمیشن) ۱۰۰
- مسیرهای توسعه حرفه‌ای و شغلی رشته پویانمایی (انیمیشن) ۱۰۱
- برخی از مشاغل قابل احراز در رشته پویانمایی (انیمیشن) ۱۰۲
- مشاغل سطح I_۱ رشته پویانمایی (مهندس حرفه‌ای) ۱۰۳
- تفکیک و تشریح مشاغل رشته پویانمایی (انیمیشن) بر اساس تکنیک اجرایی.. ۱۰۴
- کارنامه دروس شایستگی‌های فنی و غیرفنی پایه دهم رشته پویانمایی (انیمیشن) .. ۱۱۰
- کارنامه دروس شایستگی‌های فنی و غیرفنی پایه یازدهم رشته پویانمایی (انیمیشن).... ۱۱۲
- کارنامه دروس شایستگی‌های فنی و غیرفنی پایه دوازدهم رشته پویانمایی (انیمیشن). ۱۱۴
- منابع و مآخذ ۱۱۷

سخنی با هنرجویان عزیز

هنرجوی گرامی کتاب همراه از اجزای بسته آموزشی می باشد که در نظام جدید آموزشی طراحی، تألیف و در جهت تقویت اعتماد به نفس و ایجاد انگیزه و کاهش حافظه محوری در نظر گرفته شده است. این کتاب شامل بخش های: ۱- شایستگی های پایه ۲- یادگیری مادام العمر حرفه ای و فناوری اطلاعات ۳- دانش فنی، اصول، قواعد، قوانین و مقررات ۴- فناوری ها، استانداردها و تجهیزات ۵- ایمنی، بهداشت و ارگونومی ۶- شایستگی های غیرفنی است. تصویر زیر اطلاعات مناسبی در خصوص این کتاب به شما ارائه می دهد:



استفاده از محتوای کتاب همراه هنرجو در هنگام امتحان و ارزشیابی از تمامی دروس شایستگی ضروری است.

سازماندهی محتوای کتاب حاضر به صورت یکپارچه برای پایه دوازدهم تدوین شده است. بنابراین تا پایان دوره متوسطه و استفاده در محیط کار واقعی، در حفظ و نگهداری آن کوشا باشید.

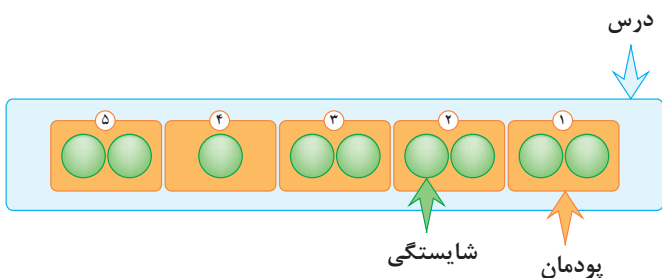
دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش

دروس شایستگی در رشته‌های فنی و حرفه‌ای

عناوین دروس شایستگی در رشته‌های فنی و حرفه‌ای

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| ۴ مدیریت تولید | ■ دروس شایستگی پایه: |
| ۵ اخلاق حرفه‌ای | ۱ ریاضی ۱ و ۲ |
| ■ دروس شایستگی‌های فنی: | ۴ زیست‌شناسی |
| ۱ دانش فنی پایه | ۵ شیمی |
| ۲ دانش فنی تخصصی | ۶ فیزیک |
| ۲ شش کارگاه تخصصی ۸ ساعته | ■ دروس شایستگی غیرفنی: |
| در پایه‌های ۱۰ و ۱۱ و ۱۲ | ۱ الزامات محیط کار |
| ۹ کارآموزی | ۲ کارگاه نوآوری و کارآفرینی |
| | ۳ کاربرد فناوری‌های نوین |

ساختار دروس فنی و حرفه‌ای

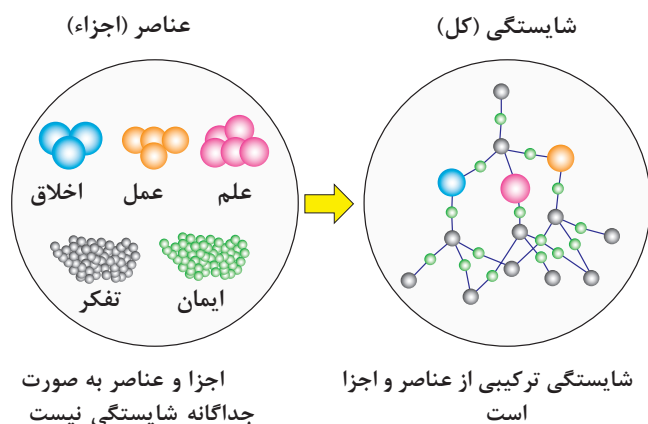


- هر درس شایستگی، شامل ۵ پودمان است که هر پودمان نیز شامل ۱ یا ۲ شایستگی (واحد یادگیری) می‌باشد.
- در دروس کارگاهی هر پودمان معرف یک شغل در محیط کار است.
- ارزشیابی هر پودمان به صورت مستقل انجام می‌شود و اگر در پودمانی نمره قبولی کسب نگردد تنها همان پودمان مجدداً ارزشیابی می‌شود.

آموزش و تربیت بر اساس شایستگی

آموزش و تربیت بر اساس شایستگی

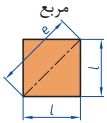

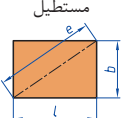
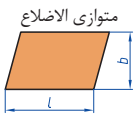


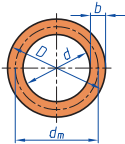
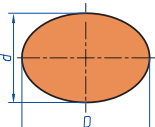
- انجام دادن درست کار در زمان درست با روش درست را شایستگی گویند.
- به توانایی انجام کار بر اساس استاندارد نیز شایستگی گویند.
- شایستگی بایستی بر اساس تفکر، ایمان، علم، عمل و اخلاق باشد.
- در انجام کارها به صورت شایسته بایستی به خدا، خود، خلق و خلقت همزمان توجه داشت.
- انواع شایستگی عبارتست از: عمومی، غیر فنی و فنی (پایه و تخصصی)
- هدف آموزش و تربیت کسب شایستگی ها است.
- جهت درک و عمل برای بهبود مستمر موقعیت خود، باید شایستگی‌ها را کسب کرد.
- همواره در هدف گذاری، یادگیری و ارزشیابی، تأکید بر کسب شایستگی است.

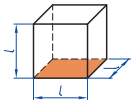
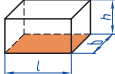
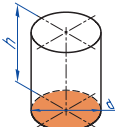
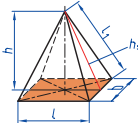
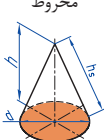



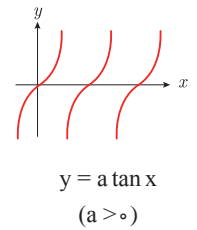
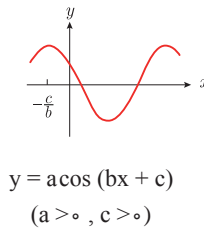
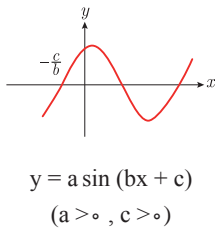
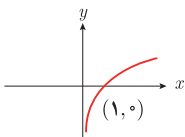
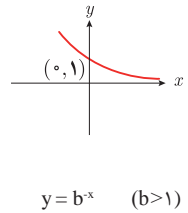
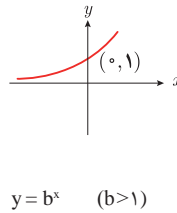
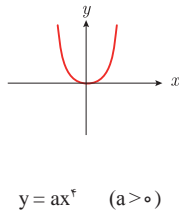
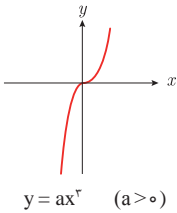
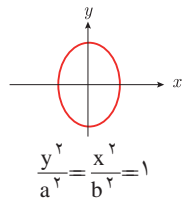
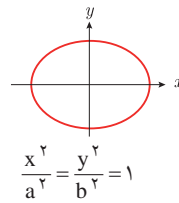
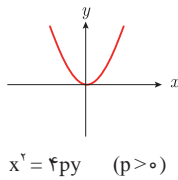
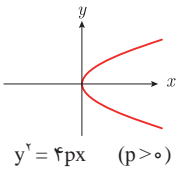
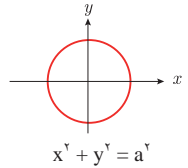
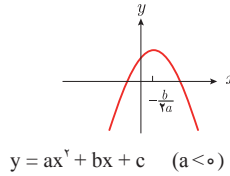
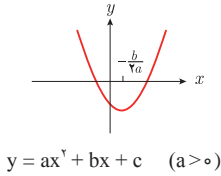
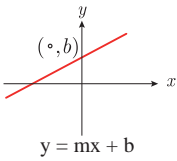


فصل ۱

شایستگی‌های پایه فنی

 <p>مربع</p>	<p>L طول ضلع e قطر A مساحت</p>	$A=L^2$ $e=\sqrt{2} \cdot L$
 <p>لوزی</p>	<p>b ارتفاع L طول ضلع A مساحت</p>	$A=L \cdot b$
 <p>مستطیل</p>	<p>e قطر b عرض L طول A مساحت</p>	$e=\sqrt{L^2+b^2}$ $A=L \cdot b$
 <p>متوازی الاضلاع</p>	<p>l طول b عرض A مساحت</p>	$A=L \cdot b$
 <p>دوزنقه</p>	<p>A مساحت L₁ طول قاعده بزرگ L₂ طول قاعده بزرگ L_m طول متوسط b عرض</p>	$L_m=\frac{L_1+L_2}{2}$ $A=L_m \cdot b$ $A=\frac{L_1+L_2}{2} \cdot b$
 <p>مثلث</p>	<p>A مساحت L طول قاعده b ارتفاع</p>	$A=\frac{L \cdot b}{2}$
 <p>حلقه دایره‌ای</p>	<p>A مساحت D قطر خارجی d قطر داخلی d_m قطر متوسط b عرض</p>	$d_m=\frac{D+d}{2}$ $A=\pi \cdot d_m \cdot b$ $A=-\pi(D^2-d^2)$
 <p>بیضی</p>	<p>A مساحت D قطر بزرگ d قطر کوچک U محیط</p>	$U=\frac{\pi}{2} \cdot (D+d)$ $A=\frac{\pi \cdot D \cdot d}{4}$

<p>مکعب</p> 	<p>A_o مساحت L طول ضلع V حجم</p>	<p>$A_o = 6L^2$ $V = L^3$</p>
<p>مکعب مستطیل</p> 	<p>b عرض h ارتفاع A_o مساحت L طول قاعده V حجم</p>	<p>$V = L \cdot b \cdot h$ $A_o = 2 \cdot (L \cdot b + L \cdot h + b \cdot h)$</p>
<p>استوانه</p> 	<p>A_m مساحت جانبی h ارتفاع V حجم A_o مساحت</p>	<p>$A_u = \pi \cdot d \cdot h$ $V = \frac{\pi \cdot d^2}{4} \cdot h$ $A_s = \pi \cdot d \cdot h + \frac{\pi \cdot d^2}{4}$</p>
<p>هرم منتظم</p> 	<p>h ارتفاع h_s ارتفاع وجه b عرض قاعده L_s طول یال L طول قاعده V حجم</p>	<p>$V = \frac{L \cdot b \cdot h}{3}$ $L_s = \sqrt{h_s^2 + \frac{b^2}{4}}$ $h_s = \sqrt{h^2 + \frac{L^2}{4}}$</p>
<p>مخروط</p> 	<p>V حجم d قطر h ارتفاع h_s طول یال A_M مساحت جانبی</p>	<p>$h_s = \sqrt{\frac{d^2}{4} + h^2}$ $A_M = \frac{\pi \cdot d \cdot h_s}{2}$ $V = \frac{\pi \cdot d^2}{4} \cdot \frac{h}{3}$</p>
<p>کره</p> 	<p>A_o مساحت V حجم d قطر کره</p>	<p>$A_s = \pi \cdot d^2$ $V = \frac{\pi \cdot d^3}{6}$</p>



$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = A \quad \lim_{x \rightarrow a} g(x) = B. \quad \Leftarrow \text{اگر}$$

$$\lim_{x \rightarrow a} k = k \quad \text{و} \quad \lim_{x \rightarrow a} [k \cdot f(x)] = k \cdot \lim_{x \rightarrow a} f(x) = k \cdot A.$$

$$\lim_{x \rightarrow a} [f(x) \pm g(x)] = \lim_{x \rightarrow a} f(x) \pm \lim_{x \rightarrow a} g(x) = A \pm B$$

$$\lim_{x \rightarrow a} [f(x) \cdot g(x)] = [\lim_{x \rightarrow a} f(x)] \cdot [\lim_{x \rightarrow a} g(x)] = A \cdot B$$

$$\lim_{x \rightarrow a} \frac{f(x)}{g(x)} = \frac{\lim_{x \rightarrow a} f(x)}{\lim_{x \rightarrow a} g(x)} = \frac{A}{B} \quad B \neq 0.$$

$$p(x) \quad \text{چند جمله‌ای باشد} \Rightarrow \lim_{x \rightarrow a} p(x) = p(a).$$

$$\lim_{x \rightarrow a} [f(x)]^k = [\lim_{x \rightarrow a} f(x)]^k = A^k.$$

■ پیوستگی و ناپیوستگی تابع‌ها

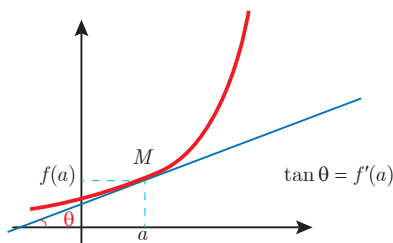
تابع f و یک نقطه a از دامنه آن را در نظر بگیرید. گوییم تابع f در نقطه a پیوسته است، هرگاه حد f در a موجود باشد و

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = f(a)$$

در غیر این صورت گوییم تابع f در نقطه a ناپیوسته است. اگر تابعی در همه نقاط دامنه خود پیوسته باشد، آن را تابعی پیوسته می‌نامند.

✓ مشتق و شیب خط مماس بر نمودار تابع

فرض کنید تابع f در نقطه a از دامنه خود مشتق پذیر باشد. در این صورت، $f'(a)$ نشان دهنده شیب خط مماس بر نمودار این تابع در نقطه $M = \begin{bmatrix} a \\ f(a) \end{bmatrix}$ است.



مشتق تابع

$$m_{\tan} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x_1 + h) - f(x_1)}{h}$$

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$$

$$f(x) = k \quad f'(x) = 0.$$

$$f(x) = x^n \quad f'(x) = nx^{n-1}$$









$$f(x) = k \cdot g(x) \quad f'(x) = k \cdot g'(x)$$

$$f(x) = u(x) \pm v(x) \quad f'(x) = u'(x) \pm v'(x).$$

$$f(x) = u(x) \cdot v(x) \quad f'(x) = u(x) \cdot v'(x) + v(x) \cdot u'(x).$$


















$$f(x) = u(x)/v(x) \quad f'(x) = \frac{v(x) \cdot u'(x) - u(x) \cdot v'(x)}{[v(x)]^2}.$$

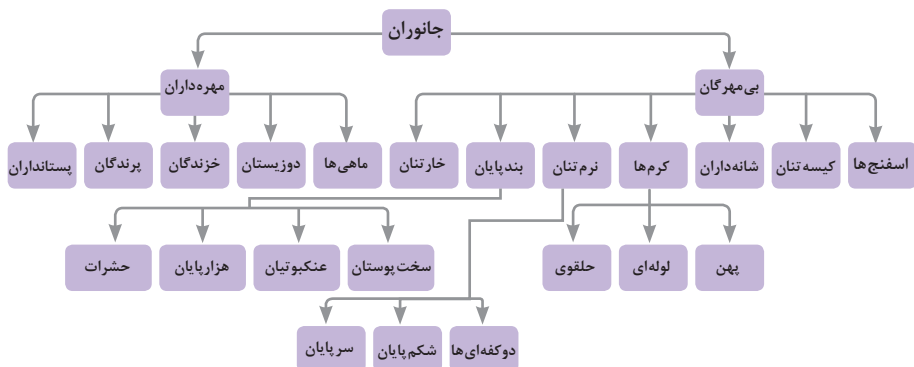
$$y = f[g(x)] \quad \frac{dy}{dx} = f'[g(x)] \cdot g'(x).$$

واحد سازنده	درشت مولکول	ساختار سلولی
هیدرات کربن	نشاسته 	نشاسته در کلروپلاست 
اسید نوکلئیک	دی‌ان‌ای 	کروموزوم 
پروتئین	پلی پپتید 	پروتئین انقباضی 
لیپید	چربی 	سلول‌های چربی 
اسید چرب		

تصویر انواع درشت مولکول‌های شرکت کننده در ساختار باخته‌ها

سازمان‌بندی یاخته‌ها

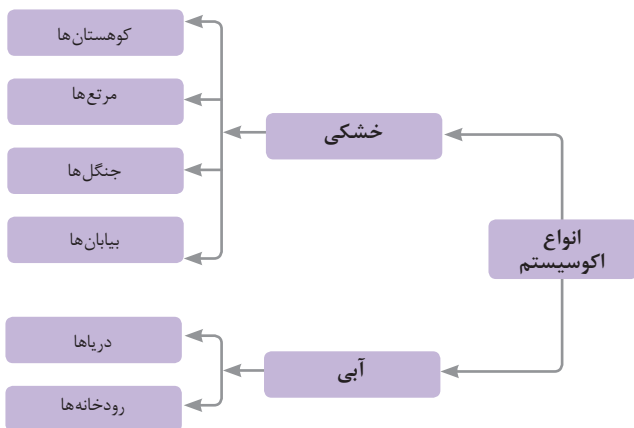
یاخته			
	عصبی	ماهیچه‌ای	خونی
بافت			
	استخوانی	خونی	غضروف
		عصبی	ماهیچه‌ای
اندام			
	پوست	مغز	استخوان
		کلیه	قلب
دستگاه			
	گوارش	انتقال مواد	عصبی
		تنفس	اسکلتی
موجود زنده			
			

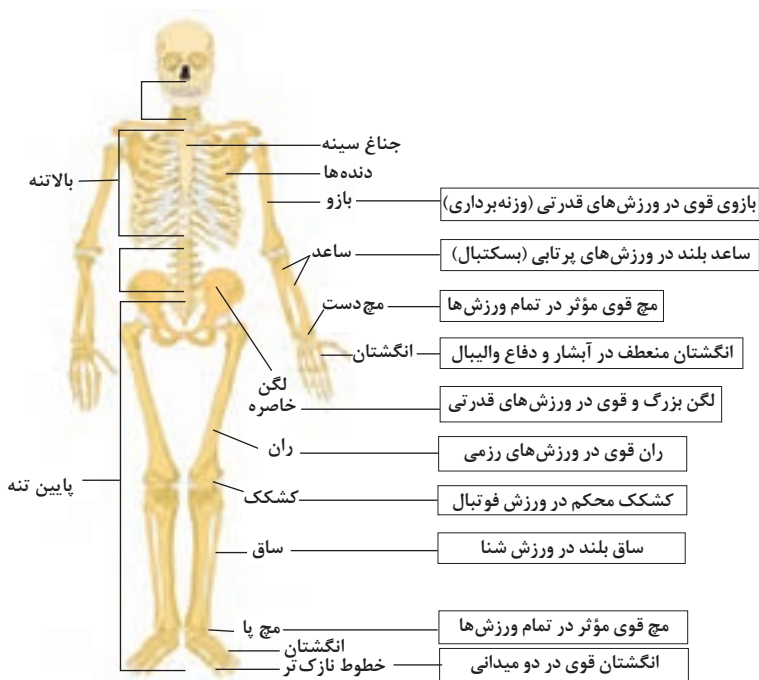


تصویر گروه‌های اصلی جانوران

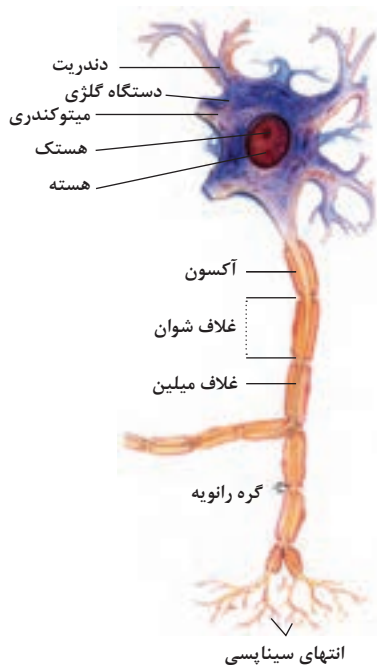
جدول فهرست منابع طبیعی

نوع منبع	موضوعات
منابع گیاهی	جنگل‌ها و مراتع و کشاورزی
منابع جانوری	حیات وحش و دامپروری
منابع میکروبی	مجموعه قارچ‌ها و باکتری‌ها
منابع جوی	مدت زمان دریافت نور، شدت نور خورشید، دما، شدت باد، رطوبت، ابرناکی و انواع بارش
منابع آبی	انواع آب: سفره‌های آب زیرزمینی، چشمه‌ها، روان آب‌ها، آبرگیرها، دریاچه‌ها، دریاها و اقیانوس‌ها
منابع خاکی	انواع خاک و بستر سنگی - کوه، تپه، دره و دشت
منابع کانی	فلزات و سنگ‌های قیمتی
منابع فسیلی	نفت، گاز و زغال سنگ
منابع انسانی	تمام افراد جامعه





تنوع استخوان ها و کاربرد آنها در ورزش



ساختمان نرون

ضریب انبساط حجمی چند مایع در
دمای حدود 20°C

ماده	ضریب انبساط طولی $\frac{1}{k}$
جیوه	0.18×10^{-2}
آب	0.27×10^{-2}
گلیسرین	0.49×10^{-2}
روغن زیتون	0.70×10^{-2}
پارافین	0.76×10^{-2}
بنزین	1.00×10^{-2}
اتانول	1.09×10^{-2}
استیک اسید	1.10×10^{-2}
بنزن	1.25×10^{-2}
کلروفرم	1.27×10^{-2}
استون	1.43×10^{-2}
اتر	1.60×10^{-2}
آمونیاک	2.45×10^{-2}

گرمای ویژه برخی از مواد *

ماده	گرمای ویژه $J/kg \cdot K$
سرب	۱۲۸
تنگستن	۱۳۴
نقره	۲۳۶
مس	۳۸۶
آلومینیوم	۹۰۰
برنج	۳۸۰
نوعی فولاد (آلیاژ آهن با ۲٪ کربن)	۴۵۰
فولاد زنگ‌نزن	۴۹۰
چوب	۱۳۵۶
گرانیت	۷۹۰
بتون	۸۰۰
شیشه	۸۴۰
یخ	۲۲۲۰
جیوه	۱۴۰
اتانول	۲۴۳۰
آب دریا	۳۹۰۰
آب	۴۱۸۷

* تمام نقاط غیر از یخ در دمای 20°C

چگالی برخی مواد متداول

ماده	$\rho(kg/m^3)$	ماده	$\rho(kg/m^3)$
یخ	0.917×10^3	آب	1.00×10^3
آلومینیوم	2.70×10^3	گلیسرین	1.26×10^3
آهن	7.86×10^3	اتیل الکل	0.806×10^3
مس	8.92×10^3	بنزن	0.879×10^3
نقره	10.5×10^3	جیوه	13.6×10^3
سرب	11.3×10^3	هوا	۱/۲۹
اورانیوم	19.1×10^3	هلیوم	1.79×10^{-1}
طلا	19.3×10^3	اکسیژن	۱/۴۳
پلاتین	21.4×10^3	هیدروژن	8.99×10^{-2}

داده‌های این جدول در دمای صفر درجه (0°C) سلسیوس و فشار یک اتمسفر اندازه‌گیری و گزارش شده‌اند.

مقادیر تقریبی برخی جرم‌های اندازه‌گیری شده

جرم (kg)	جسم	جرم (kg)	جسم
7×10^1	انسان	1×10^{52}	عالم قابل مشاهده
1×10^{-1}	قورباغه	7×10^{41}	کهکشان راه شیری
1×10^{-5}	پشه	2×10^{30}	خورشید
1×10^{-15}	باکتری	6×10^{22}	زمین
$1/6 \times 10^{-27}$	اتم هیدروژن	$7/34 \times 10^{22}$	ماه
$9/11 \times 10^{-31}$	الکترون	1×10^3	کوسه

مقادیر تقریبی برخی از بازه‌های اندازه‌گیری شده

بازه زمانی	ثانیه
سن عالم	5×10^{17}
سن زمین	$1/43 \times 10^{17}$
میانگین عمر یک انسان	2×10^9
یک سال	$3/15 \times 10^7$
یک روز	$8/6 \times 10^4$
زمان بین دو ضربه عادی قلب	8×10^{-1}

واحدهای اندازه‌گیری انگلیسی

۱ واحدهای اندازه‌گیری طول

(mm) میلی‌متر $25/4 = (cm)$ سانتی‌متر $2/54 = (in)$ اینچ ۱

(in) اینچ ۱۲ = (ft) فوت ۱

(cm) سانتی‌متر $90 \cong (in)$ اینچ ۳۶ = (ft) فوت ۳ = (yd) یارد ۱

(m) متر $1609/344 = (in)$ اینچ ۶۳۳۶۰ = (ft) فوت ۵۲۸۰ = (mil) مایل خشکی ۱

(m) متر $1853 \cong$ فوت ۶۰۸۰ \cong مایل دریایی ۱

مایل خشکی $1/15 \cong$ مایل دریایی ۱

اندازه‌گیری و دستگاه بین‌المللی یکاها

کمیت‌های اصلی و یکای آنها

نماد یکا	نام یکا	کمیت
m	متر	طول
kg	کیلوگرم	جرم
s	ثانیه	زمان
K	کلوین	دما
mol	مول	مقدار ماده
A	آمپر	جریان الکتریکی
cd	کندلا (شمع)	شدت روشنایی

یکای فرعی

یکای فرعی	یکای SI	کمیت
m/s	m/s	تندی و سرعت
m/s ²	m/s ²	شتاب
kg.m/s ²	نیوتون (N)	نیرو
kg/ms ²	پاسکال (Pa)	فشار
kgm ² /s ²	ژول (J)	انرژی

مقادیر تقریبی برخی طول‌های اندازه‌گیری شده

طول m	جسم	طول m	جسم
9×10^1	طول زمین فوتبال	$2/8 \times 10^{21}$	فاصله منظومه شمسی تا نزدیک‌ترین کهکشان
5×10^{-2}	طول بدن نوعی مگس	4×10^{16}	فاصله منظومه شمسی تا نزدیک‌ترین ستاره
1×10^{-4}	اندازه ذرات کوچک گردو خاک	9×10^{15}	یک سال نوری
1×10^{-5}	اندازه یاخته‌های بیشتر موجودات زنده	$1/5 \times 10^{11}$	شعاع مدار میانگین زمین به دور خورشید
$0/2 - 2 \times 10^{-6}$	اندازه بیشتر میکروب‌ها	$3/84 \times 10^8$	فاصله میانگین ماه از زمین
$1/06 \times 10^{-10}$	قطر اتم هیدروژن	$6/4 \times 10^6$	فاصله میانگین زمین
$1/75 \times 10^{-15}$	قطر هسته اتم هیدروژن (قطر پروتون)	$3/6 \times 10^7$	فاصله ماهواره‌های مخابراتی از زمین



فصل ۲

کلیات، یادگیری مادام‌العمر

داستان یا نوول، اثری است روایی که عنصر خیال در آن وجود داشته باشد؛ (اصل لغت نوول به معنای شکل دادن، جعل و وضع کردن است).

ساختار عناصر داستان

نام	توضیحات
پیرنگ (خط داستانی)	مجموعه‌ای است از کنش‌ها و واکنش‌ها یا محرک‌ها و پاسخ به آنها که آغاز، میانه و پایان دارد؛ ساختار پیرنگ متشکل است از صحنه و پایان‌بندی، صحنه واحدی از درام است که در آن کنش اتفاق می‌افتد؛ سپس نوعی تحول یا گذار از موقعیت فعلی صورت می‌گیرد و در پی آن پایان‌بندی می‌آید که شامل جمع‌بندی و پایان داستان است.
مقدمه چینی	به معنای ایجاد موقعیت اولیه داستانی است. در این مرحله صحنه به شیوه‌های گوناگون طراحی می‌شود، شخصیت‌ها معرفی شده و کشمکش داستان آغاز می‌شود.
پیش‌آگاهی یا پیش داستان	پیش‌آگاهی، شیوه‌ای است که نویسنده داستان با به کار گرفتن آن، سرخ‌هایی را در اختیار خواننده قرار می‌دهد تا آنچه را که قرار است در داستان اتفاق بیفتد پیش‌بینی کند. به عبارت دیگر، نویسنده به نکات ریزی اشاره می‌کند که از رویدادهای آینده پیرنگ خبر می‌دهد و بعداً در داستان به کار می‌آید.
کنش صعودی	کنش صعودی عنصر روایی یک اثر داستانی است که پس از مقدمه چینی می‌آید و به نقطه اوج داستان منتهی می‌شود و به منظور ایجاد تعلیق تا رسیدن به نقطه اوج به کار برده می‌شود و نباید آن را با میانه داستان اشتباه گرفت.
کنش ضروری	هر چیزی که بعد از نقطه اوج می‌آید را می‌نامند.
کنش نزولی	کنش نزولی معمولاً در تراژدی‌ها و داستان‌های کوتاه دیده می‌شود و معمولاً پس از نقطه اوج می‌آید و تأثیرات آن را نمایش می‌دهد که در نهایت به پایان‌بندی داستان (در تراژدی گاه فاجعه بار است) می‌انجامد.
نقطه اوج Climax	نقطه اوج جایی که قهرمان با مهم‌ترین چالش اجتناب‌ناپذیر خود مواجه می‌شود و بیم آن می‌رود که به شکست او منجر شود. ۱- شخصیت دچار تغییر می‌شود. ۲- چیزی در مورد خودش یا یک شخصیت دیگر کشف می‌کند. ۳- مضمون داستان آشکار می‌شود.
نتیجه	پس از اوج، کشمکش داستان به نتیجه نهایی خود می‌رسد. ممکن است یک تعلیق نهایی وجود داشته باشد که مخاطب را نسبت به پایان داستان در تردید و شک باقی بگذارد.
کشمکش	عنصری ضروری در ادبیات داستانی است و به معنای چالشی است که قهرمان با آن روبه‌رو می‌شود و در تمام گونه‌های ادبیات کاربرد دارد.
نقطه مرده Deadspot	ناحیه‌ای در صحنه که در آن هیچ اتفاقی نمی‌افتد. جایی از فیلم‌نامه که هیجان، جذابیت یا کنش کمی دارد.

انواع کشمکش بر اساس ویژگی‌های قهرمان و ضد قهرمان

ردیف	نوع	نمونه پویانمایی
۱	فرد علیه خود	بتمن علیه بتمن
۲	فرد علیه فرد	پلنگ صورتی
۳	فرد علیه جامعه	هورتون
۴	فرد علیه طبیعت	پیرمرد و دریا
۵	فرد علیه فراطبیعت	چوبین
۶	فرد علیه ماشین/ تکنولوژی	روبات‌ها

انواع طبقه‌بندی داستان

نام	خصوصیات
بسیار کوتاه	کمتر از ۲۰۰۰ کلمه (در برخی تعاریف ۱۰۰۰ کلمه)، تقریباً ۵ صفحه
کوتاه	دست کم ۲۰۰۰ کلمه و دست بالا ۷۵۰۰ کلمه، ۵ تا ۲۵ صفحه
نوول	دست کم ۷۵۰۰ کلمه و دست بالا ۱۷۵۰۰ کلمه، ۲۵ تا ۶۵ صفحه
نوولا	دست کم ۱۷۵۰۰ کلمه و دست بالا ۵۰۰۰۰۰ کلمه، ۷۰ تا ۱۷۰ صفحه
رمان	۵۰۰۰۰ کلمه و بیشتر، ۱۷۰ صفحه به بالا
حماسه	۲۰۰۰۰۰ کلمه و بیشتر، ۶۸۰ صفحه به بالا

پرداخت صحنه:

به معنای توصیف زمان و مکان داستان؛ در برخی موارد در آثار فانتزی، خصوصاً آثار پویانمایی، صحنه خود به خود به یکی از شخصیت‌های داستان بدل می‌شود و ممکن است لحن ویژه‌ای به داستان بدهد.

درون‌مایه (تم):

درون‌مایه یا تم، همان مضمون داستان است که در یک یا چند واژه مفهوم نهایی فیلمنامه یا اثر را منعکس می‌کند. در داستان حضرت یوسف و زلیخا، واژه عشق بیانگر تم داستان است.

موضوع:

رویکرد داستان و پیام مورد نظر نویسنده است که در قالب یک یا چند جمله کوتاه بیان می‌شود. مثلاً در مورد داستان حضرت یوسف و زلیخا می‌توان گفت: عشق یک طرفه محکوم به فناست.

هدف:

هدف، بیشترین ارتباط را با شخصیت و شرایط او دارد. در هر دوره و موقعیتی از زندگی شخصیت‌ها، هدف‌ها متغیر و مختلف هستند.

سبک:

سبک چیزی نیست که قابل نوشتن باشد بلکه چگونه نوشتن داستان است. هر سبک دارای ویژگی‌های ساختاری است.

انواع سبک داستان نویسی

نوع	خصوصیات
کلاسیک	دارای وحدت مکان و زمان است. استفاده از راوی اول شخص یا سوم شخص یا دانای کل. زمان در آن سیر خطی دارد و از گذشته به آینده می‌رسد. عینی‌نویسی به جای ذهنی‌نویسی قرار می‌گیرد.
مدرن	کند و کاو جنبه‌های درونی و ذهنی راوی یا شخصیت‌ها زمان، فراتر از سیر خطی اما منظم و منطقی است و ممکن است در آن برگشت به گذشته یا به آینده وجود داشته باشد زیرا بیشتر روایت داستان مدرن ذهنی است. راوی اول شخص یا چند راوی مختلف با هم دارد. از جریان سیال ذهن استفاده می‌شود.
پُست مدرن	تغییر آنچه که در طبیعت وجود دارد. بسیار خلاصه و موجز استفاده زیاد از خیال‌پردازی شاعرانه و سورئالیسم افراط یا تفریط در تشبیهات، اغراق و استفاده از استعاره‌های نامتعارف انسجام و فصل‌بندی مناسب برای داستان و پایان آن ندارد.

فیلمنامه (معادل واژه لاتین Screenplay و واژه فرانسه آن Scenario)

فیلمنامه نوشته‌ای است دارای شروع، میان و پایان مشخص که واقعه یا اتفاق یا روایتی را با استفاده از عناصر دیداری، شنیداری، گفتاری و رفتاری چه در قالب داستانی و چه در قالب غیرداستانی به شکلی نمایشی روایت می‌کند. هر صفحه از فیلمنامه تقریباً یک دقیقه از فیلم را در برمی‌گیرد.

انواع فیلم داستانی

نوع	توضیحات
فیلم کوتاه	معمولاً در دسته کارهای هنری و تجربی قرار می‌گیرند و داستان فیلم باید در مدت زمانی کوتاه روایت شود. فیلم‌هایی با زمان چند ثانیه تا ۱۵ دقیقه. مانند: کتاب‌های پرندۀ آقای موريس، مرد کاغذی، کشاورز و ربات و ...
فیلم بلند	ویژگی‌های کارهای سینمایی را دارند. برای فیلم‌های غیرپویانمایی مدت آنها بین ۹۰ تا ۱۲۰ دقیقه و برای آثار پویانمایی معمولاً بین ۶۰ تا ۹۰ دقیقه است که البته این مدت زمان استثنا هم دارد. پویانمایی‌های تهران ۱۵۰۰، شاهزادهٔ روم، در جستجوی نمو، داستان اسباب بازی و ...
سریال	بیشتر برای پخش تلویزیونی یا ویدیویی مناسب هستند. محور اصلی سریال‌ها یک ماجرا یا داستان کلی است که بیننده در هر قسمت با بخشی از آن آشنا می‌شود و معمولاً به گونه‌ای طراحی می‌شود که او را برای دیدن قسمت بعدی ترغیب کند. مانند: آن شرلی با موهای قرمز، خداوند لک‌کها را دوست دارد، باخانمان، بابالنگ دراز و ...
مجموعه	به تعدادی برنامه که با موضوع و محتوای مشترک، با وحدت فضا و شخصیت پیش می‌روند و در هر قسمت داستان جداگانه‌ای دارند، مجموعه گفته می‌شود. مانند: پهلوانان، شکرستان، بلیک و مورتیمر، باب اسفنجی و ...

موضوع فیلمنامه:

موضوع فیلمنامه نیز در واقع نمایشی است دربارهٔ ماجرا و شخصیت اصلی، ماجرا چیزی است که در فیلمنامه اتفاق می‌افتد و شخصیت اصلی کسی است که ماجرا بر او واقع می‌شود. وقتی شما ایده‌ای برای فیلمنامه پیدا می‌کنید، باید آن را به صورت قضیه‌ای نمایشی و مشخص درآورید و بتوانید موضوع مربوط به آن را در چند جمله از نظر شخصیت اصلی و ماجرا بیان کنید. مشکل‌ترین کار فیلمنامه این است که بدانید چه می‌نویسید.

شخصیت اصلی:

شخصیت اصلی، شالودهٔ فیلمنامه است و روح داستان را تشکیل می‌دهد شما قبل از نوشتن فیلمنامه باید او را بشناسید سپس در طول فیلمنامه او را به مخاطب بشناسانید.

گفت‌وگو (دیالوگ):

در فیلمنامه گفت‌وگو، جزئی از عمل شخصیت‌ها است. نوشتن گفت‌وگو کاری است که در عمل یاد گرفته می‌شود و نیاز به خلاقیت و ممارست دارد.

دیدگاه شخصیت:

دیدگاه، شخصیت داستان شما را از دیگران جدا می‌کند و نشانه جهان‌بینی شخصیت است.

هویت:

خصوصیات رفتاری فرد که بروز پیدا می‌کنند جذاب، خجالتی و منزوی، خوشحال، خوشبخت، با هوش، ژولیده، بی‌دست و پا، مطمئن و خشک و رسمی، شیطان صفت، بدجنس، اهل بگو و بخند یا جدی؛ اینها همه ویژگی‌های هویت هستند و شخصیت را منعکس می‌کنند.

طرز برخورد:

نشان‌دهنده احساس و عمل شخصیت است و بازگوکننده طرز تلقی است. آیا شخصیت داستانی شما در برخورد هایش غالب است یا مغلوب؟ شخصیت مثبتی دارد یا منفی؟ خوش‌بین است یا بدبین؟ از زندگی و کارش راضی است یا نه؟

رفتار:

رفتار، یعنی عمل یا ماجرا؛ کارهایی که شخصیت انجام می‌دهد و در واقع نشان‌دهنده هویت اوست.

همذات‌پنداری:

همذات‌پنداری، یعنی چگونه در فیلمنامه، احساس بینندگان را برانگیزند تا خود را با شخصیت اصلی داستان تطبیق دهند و با او احساس همدردی و نزدیکی کنند.

فصل:

فصل، مجموعه‌ای از صحنه‌هاست که حول یک فکر، به هم متصل یا مرتبط شده‌اند. مجموعه‌ای از پلان‌ها، نماها و صحنه‌ها که با هم وحدت مکانی و زمانی دارند.

نقاط عطف:

نقطه عطف، حادثه یا رویدادی است که در داستان چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند (این حادثه معمولاً بین صفحات ۲۵ تا ۲۷ و ۸۵ تا ۹۰ فیلمنامه رخ می‌دهد).

گره‌گشایی:

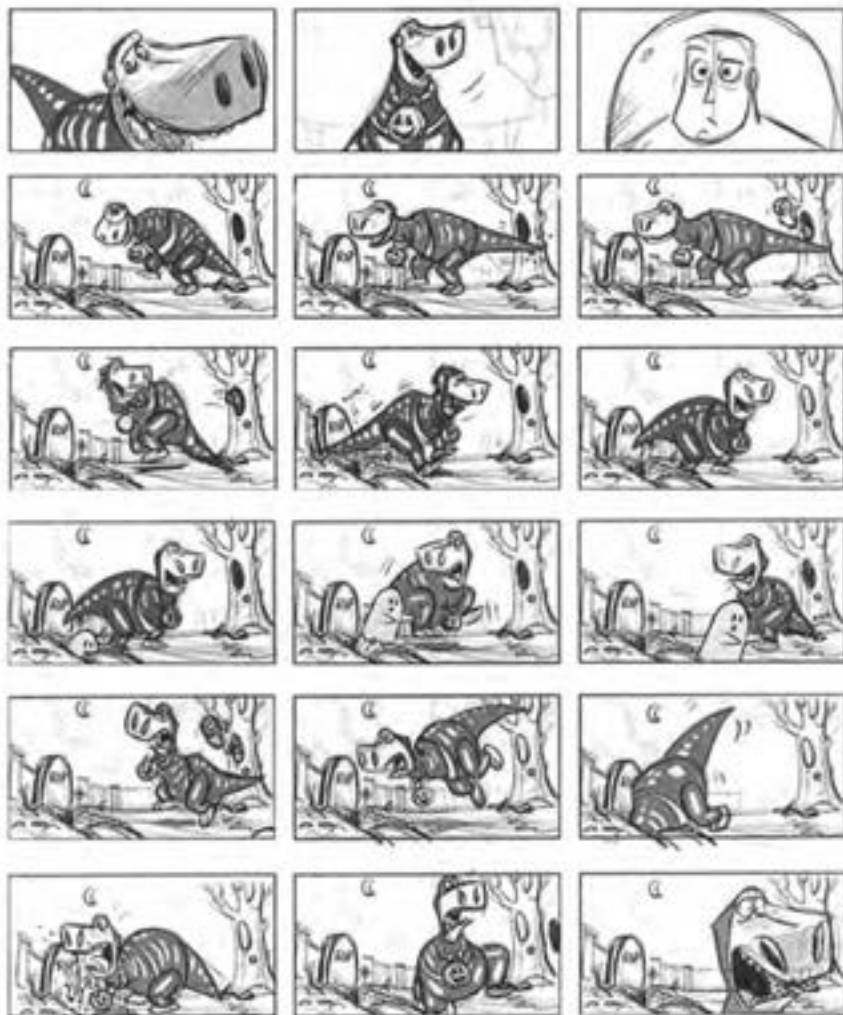
نقطه‌ای از فیلمنامه که معما حل شده و گره از مشکل اصلی روایت گشوده می‌شود و شخصیت اصلی در این مرحله به آگاهی رسیده بر بحران غلبه یافته و کشمکش فروکش می‌کند.

نتیجه‌گیری:

بخش پایانی روایت، که پیام اصلی فیلمنامه در آن آشکار می‌گردد.

فیلمنامه مصور (Story Board)

استوری برد، مانند کتاب‌های مصور دنباله‌دار، مجموعه‌ای از تصاویر است که به صورت مجزا کشیده می‌شود اما وقتی قاب‌های آن پشت سر هم قرار می‌گیرد، داستانی را بازگو می‌کند.



در طراحی دستی نخستین گام، انجام اسکچ‌های کوچک یا تامب نیل (Thumbnail) از استوری برد و داستان است.

SHOT #	

ACTION

DIALOGUE

FX

SHOT #	

ACTION

DIALOGUE

FX

SHOT #	

ACTION

DIALOGUE

FX

پلان، نما (شات):

از زمانی که دوربین فیلم برداری را روشن نموده، تصاویر مورد نظر را ضبط کنیم، تا زمان توقف ضبط، یک پلان ساخته ایم.

اندازه های مختلف نما

نام نما	کارکرد بیانی
نمای خیلی نزدیک Extreme Close Up	نمای بسیار درشتی که بخشی از صورت شخصیت را برای بیان درونیات او نشان می دهد. در این نما عموماً دیالوگ نقش برجسته ای ندارد و گاه ممکن است کامل کننده تصویر باشد.
نمای نزدیک Close Up	از قفسه سینه شخصیت به بالا را نشان می دهد. در تلویزیون استفاده زیادی می شود به ویژه در دورانی که صفحه نمایشگر تلویزیون ها کوچک تر بودند. برای بیان احساسات و درونیات شخصیت و توجه بیشتر به شخصیت کاربرد دارد.
نمای نزدیک متوسط Medium Close Up	از گردن به بالا را نشان می دهد.
نمای متوسط Medium Shot	از کمر تا بالای سر را نشان می دهد.
نمایی از زانو Knee Shot American Shot	نمایی از زانو به بالا، نمایی امریکایی که بیشتر در فیلم های وسترن استفاده می شده است و حس خشونت را ایجاد می کند.
نمای تمام قد Full Shot	شخصیت تمام قد نشان داده می شود. توجه چشم مخاطب، به شخصیت و فضا، به یک اندازه معطوف می شود.
نمای دور Long shot	نمای باز را می توان نمایی مهم دانست، و دلیل آن غلبه فضای پیرامون بر شخصیت است. چشم مخاطب بیشتر درگیر ارتباط شخصیت و فضا بوده و موقعیت او را با دیگر عناصر صحنه می سنجد.
نمای بسیار دور Extreme long Shot	شخصیت، جزئی از کل می شود. توجه مخاطب بیشتر به فضای پیرامون شخصیت معطوف است. کارگردان ها از این نما برای بیان حقارت، ترس و سردرگمی نیز بهره می برند.

زاویه‌های مختلف نما

نام نما	کارکرد بیانی
نمای دید از بالا High Angle	سر دوربین به سمت پایین است و دوربین از بالا، سوژه را فیلم‌برداری می‌کند. حس حقارت، کوچکی و تضعیف را می‌توان با این زاویه نمایش داد.
نمای دید روبه‌رو Eye Level	خط تراز چشم مخاطب، در سطح چشم شخصیت‌ها قرار گرفته و مخاطب حس می‌کند با شخصیت‌ها هم قد و هم‌تراز است. از این نما برای القای پرسپکتیو یک یا دو نقطه‌ای و همچنین همذات‌پنداری تماشاگر با شخصیت استفاده می‌شود.
نمای دید از پایین Low Angle	سر دوربین به سمت بالا و دوربین از پایین، سوژه را فیلم‌برداری می‌کند. حس بزرگی، عظمت، برتری و احاطه را دارد. از این نما برای القای پرسپکتیو سه نقطه‌ای استفاده می‌شود.
نمای از روی شانه Over the Shoulder	در این نما دو شخصیت در مقابل همدیگر قرار دارند و در کادر تصویر یکی از آنها را از پشت شانه‌اش می‌بینیم و دیگری در مقابل دوربین و روبه‌روی شخص مذکور دیده می‌شود. از این نما برای نشان دادن گفت‌وگوهای رودررو استفاده می‌شود.
نمای نقطه دید Point of View (POV)	نمایی است که از زاویه دید بازیگر تصویربرداری می‌کند. به طوری که گویی مخاطب از زاویه دید بازیگر به حوادث و رویدادها می‌نگرد.
نمای کج شده Tilt Dutch	سر دوربین کمی به راست یا چپ خم شده و مخاطب حس می‌کند که شاهد تصویری مورب و ناپایدار است. بیان توهمات، عدم تعادل، انفجار، زلزله، جنگ و ...
هلی شات Heli Shot	به کمک هلی‌کوپترهای مخصوص از ارتفاع بالا، تصاویر روی زمین را ضبط می‌کنند که دوربین به دستگاه هلی‌کوپتر متصل شده و توسط اپراتور کنترل می‌شود و به دوربین‌هایی که توانایی ضبط نماهای هلی‌شات را دارند هلی کم Heli Cam گفته می‌شود.

برخی دیگر از نماهای رایج

نام نما	شرح نما
مادر یا اصلی Master Shot	منظری از صحنه که در آن روابط میان عناصر مختلف نمایان شده و اغلب نماهای دیگر از دل آنها برداشت و فیلم برداری می شود.
معرف Establishing Shot	یک نمای عموماً باز در ابتدای صحنه است، که ببیننده را از تغییر مکان آگاه می سازد و یا آنها را با حال و هوای صحنه و محل قرارگیری موضوعات آشنا می کند و معمولاً نمای معرف از نمای بالا فیلم برداری می شود.
دو نفره Two Shot	نمایی که در آن دو بازیگر قرار گرفته باشند.
لایه، اینسرت Insert	نمای نزدیک و درشت از اشیا یا بخشی از بدن انسان که کل کادر را می پوشاند. اینسرت برای تأکید و گاه نیز برای اصلاح عدم تطابق میان نماها مورد استفاده قرار می گیرد. مانند تصویر درشتی از ساعت مچی بازیگر.
واکنش یا عکس العمل Reaction Shot	نمای درشتی از صورت بازیگر که در مقابل عمل و یا سخن بازیگر دیگر قرار می گیرد. معمولاً در لابه لای صحنه های مکالمه دو یا چند بازیگر قرار داده می شوند، به صورتی که انگار بازیگر در حال گوش کردن صدای بازیگری خارج از کادر است (صدای خارج از پرده (Off Screen (OS)
معکوس Reverse Angle	نسبت به نمای قبل از خود، تقریباً ۱۸۰ درجه چرخیده است.
متحرک Moving Shot	نمایی که در آن، دوربین برای تعقیب موضوع متحرک، حرکت می کند را نمای متحرک می نامند.

زمان در آثار نمایشی

نوع	توضیحات
زمان روی پرده یا روی صحنه	مقدار زمانی که ما مشغول تماشای نمایش یا فیلم می‌شویم تا آن لحظه که به پایان می‌رسد.
داستانی	کل زمانی که رویداد داستان را دربرمی‌گیرد؛ یعنی از دورترین نقطه‌ای که داستان اثر دراماتیک از آنجا شروع شده باشد تا زمانی که رویداد اصلی به وقوع می‌پیوندد و ماجرا را به پایان می‌رساند و این روایت رویدادهای داستان، یکی پس از دیگری و براساس تقدم و تأخر زمان وقوعشان است.
زمان روایت	مقدار زمانی است که به صورت اجرای اعمالی عینی حوادث و رویدادها را در چشم تماشاگران به جریان می‌اندازد. طول زمان جاری که از آغاز نمایش تا پایان آن بر قهرمانان‌ها اثر می‌گذرد و آنها را پیرتر می‌کند.
روانی یا زمان درونی روایت	تمهیدات سینمایی در رابطه با روایت سینمایی است که ذهن شخصیت داستان، آن را تجربه می‌کند و به کمک این تمهیدات در تصاویر ارائه می‌شود. زمانی برابر با یک دقیقه برای شخصی که در شرایط سخت به سر می‌برد بسیار طولانی جلوه خواهد کرد و به سختی خواهد گذشت. ولی شخصی که لحظات را به خوشی می‌گذارند، اصلاً متوجه زمان نخواهد شد.

روش‌های القای حرکت در نمای ثابت

ردیف	روش	توضیحات
۱	ترکیب‌بندی	نورپردازی حرکت بازیگر یا موضوع
۲	دوربین	حرکت دوربین به جهات عمودی، افقی و چرخشی زوم به جلو و عقب فلو و فوکوس کردن تصویر تغییر متراژ یا حرکت دوربین در عمق

روش‌های نشان دادن گذشت و تغییر زمان در فیلم

ردیف	روش	ترجمه	توضیحات
۱	lighting	نورپردازی	مثلاً روز و شب به هم تبدیل شوند.
۲	Dissolve	دیزالو	حل کردن یک تصویر در تصویر دیگر، هم مکان و هم زمان را تغییر می‌دهد.
۳	چهره آرایی	-	پیر شدن یک دفعه بازیگر با کمک هنر چهره‌پردازی
۴	Fast motion	فست‌موشن	حرکت تند
۵	slow motion	اسلوموشن	حرکت کند
۶	tilt - pan	تیلت - پن	حرکت افقی و عمودی و بازگشت به حالت اولیه
۷	Cut	بریدن	مکانیکی (بریدن دو پلان) نوری (نور و تکنیک)
۸	Fix frame	فیکس‌فریم	تکرار نمایش یک فریم جهت توقف زمان
۹	Flash Back	فلش‌بک	برگشت به قبل
۱۰	Wipe	وایپ/ روبش	جایگزینی یک تصویر به جای تصویر دیگر
۱۱	Revers.sh	ریورس‌شات	نمای معکوس، حرکت برعکس فیلم
۱۲	Swich pan	سوییچ‌پن	پن شلاقی
۱۳	Fadein Fadeout	فید این فید اوت	از تاریکی به روشنایی رفتن از روشنایی به تاریکی رفتن
۱۴	Insert	اینسرت	نمایی بسته مابین دو نما که از اشیا یا بعضی از اجزای بدن مانند دست و پا، ... گرفته می‌شود.
۱۵	Super impose	سوپرایمپوز	روی هم انداختن دو تصویر به صورت هم‌زمان برای مرور خاطرات یا تصویر ذهنی

تدوین (مونتاژ)

تدوین امکانی است برای انتقال هر چه بهتر روایت به بیننده که به وسیلهٔ چیدن نماها پشت سر همدیگر به وسیله تدوینگر صورت می گیرد. آیزنشتاین و پودوفکین از نظریه پردازان مهم تدوین هستند.

وظایف و عملکردهای تدوین

ردیف	توضیحات
۱	زمان را برای انجام یک کنش کنترل می کند.
۲	از نظر طول نما آن را طولانی یا کوتاه می کند.
۳	تأکید بر کنشهایی که در مکانهای مختلف روایت اتفاق افتاده است.
۴	ترکیب روایتهای پیچیده و درهم.
۵	ترکیب فضاهای متفاوت و خلق و انتقال یک مفهوم و روایت به بیننده

انواع مونتاژ

ردیف	نام	توضیحات
۱	موازی	چند روایت مختلف را با هم پیش می برد. (الف) رویدادهایی با ارتباط معنایی، بدون تداخل در هم. (ب) رویدادهایی با ارتباط معنایی، با هم پیش می روند و در پایان به هم می رسند. برای ایجاد تعلیق و هیجان
۲	تدوین متضاد	چیدن نماها به گونه ای کنار هم که دارای تضاد در فرم یا محتوا باشند. مانند نمایش زجر گرسنگان در کشورهای فقیر و نمای بعد از آن انسانهای فربه و مرفه
۳	متریک	بدون توجه به محتوا، تدوین حالتی کندشونده و تندشونده دارد. مانند فیلم <i>رزمناو پوتمکین</i>
۴	ریتمیک	شکل متعالی و تکامل یافته مونتاژ متریک است که نماها براساس ریتمهای آهنگ، کنار هم قرار گرفته و برای القای احساسات خاص از ضرب آهنگ استفاده می شود.
۵	لحنی (تونال)	برحسب کیفیت و لحن عاطفی حاکم بر نماها، رنگ، نور و فضای آنها به وجود می آید.
۶	فرالحنی (اورتونال)	نماهای براساس مشابهت شکل، ترکیب بندی، افزایش و کاهش ابعاد درون کادر، کنار هم قرار می گیرند.
۷	ذهنی یا روشنفکرانه	پیوند و کنار هم قرارگیری دو نما که مفهوم سومی را بیان کند.
۸	تدوین نمادین	یک نمای نمادین که مضمون نمای دیگری را بیان می کند، برای بیان معنی و مفهومی خاص.
۹	تکرار مضمون یا ترجیع بند (لایت موتیف)	تکرار یک نما، صدا و تصویر خاص در فیلم، چنانچه کارگردان در یک فیلم چند بار در جاهای مختلف از یک نما، صدا و تصویر خاص استفاده کند.

ردیف	نام	توضیحات
۱۰	ایده‌ایی	بیننده با آرمان‌های تصویری موضوع را درک می‌کند. در روسیه اشخاصی چون آیزن‌شتاین، پودوفکین و کولشوف پیشرو آن بودند.
۱۱	پویا و خلاق	یک واقعه به‌طور غیر مستقیم از نظر صدا یا تصویر مونتاژ شود.
۱۲	تشابه	تشبیه یک چیز یا چیز دیگر مانند کشتار کارگران با کشتار گاوها
۱۳	خطی	بعد از اتمام کار نمی‌توان قسمتی از آن را حذف کرد. مانند نوار ویدئو
۱۴	غیرخطی	مونتاژ بر روی نگاتیو یا مونتاژ رایانه‌ایی که قابلیت حذف قسمتی از آن امکان‌پذیر است.
۱۵	مونتاژ امریکایی	تدوین مجموعه‌ای از نماهای تند و کوتاه و فشرده که حوادث یک دوره زمانی طولانی را بیان می‌کند. فیلم همشهری کین
۱۶	کات	چیدن نماها بدون تمهیدات و تروکاژها پشت سرهم از نظر صدا و تصویر
۱۷	ساختاری (بنیادین)	نماهای مرده و زائد حذف می‌شوند.

مراحل تدوین

ردیف	نام	توضیحات
۱	اسمبلی Asembl	چاپ اولیه نگاتیو و تبدیل به پوزیتو، کلیه نماها و برداشت‌های مختلف را بدون دخل و تصرف و حذف کردن به ترتیب شماره لیست نماها، پشت سر هم قرار می‌دهند.
۲	راف کات Rough Cut	بهترین برداشت‌ها، نماها را مورد بررسی قرار می‌دهند و زوائد آنها را کم می‌کنند.
۳	فاین کات Fine Cut	ریتم دادن و تمیو و مونتاژ نهایی، در این مرحله روایت فیلم، همان‌طور که کارگردان می‌خواهد دنبال می‌شود.

کارگردانی

نظارت و رهبری در طول سه مرحله تولید (پیش از تولید، تولید و پس از تولید) و مشخص کردن سبک بصری با نوع دکوپاژ، میزانشن و نوع ریتم فیلم است.

میزانشن:

به معنای به صحنه آوردن یک کنش، اصطلاحی فرانسوی که از هنر تئاتر وارد سینما شد و از وظایف اصلی کارگردان محسوب می‌شود.

چهار حوزه کاری کارگردان در میزانشن

ردیف	توضیحات
۱	طراحی و ترکیب بندی صحنه که نسبت به تئاتر فعال تر است. ریتم، ترکیب بندی، تعادل و ... در آن مد نظر قرار می گیرد.
۲	لباس و گریم که بازیگر را به شخصیت واقع در داستان شبیه می کند.
۳	حالات و حرکات بازیگر، به عبارت دیگر بازی، صدای بازیگر و ... که بخشی از میزانشن است.
۴	نورپردازی (Lighting) که با استفاده از کیفیت (شدت و ضعف)، جهت، منبع و رنگ نور می توان آن را در میزانشن اعمال کرد.

دکوپاژ:

عمل تقطیع فیلم نامه که در آن محل استقرار و حرکت و زاویه دوربین و اندازه نما و نحوه نورپردازی و ... مشخص شده و از وظایف کارگردان است.

ریتم کلی و ریتم درونی (تمپو):

در سینما به تعامل و روابط تصاویر که دارای تأثیرات روانی خاص بر مخاطب است ضرب آهنگ گویند. این روابط به دو گونه روابط فی مابین تصاویر در درون یک پلان (ریتم درونی توسط دکور، لباس، نور، بازیگر و ...) و یا روابط پلانی با پلان قبل و بعد خود (که مبحث دکوپاژ و مونتاژ را دنبال می کند) است.

قطع فیلم و فرمت ها

قطع فیلم

نام	توضیحات
8 mm	فیلم های هشت میلی متری کوچک ترین و ارزان ترین قطع را بین انواع دیگر داشت. بیشتر برای تولیدات آماتوری مورد استفاده قرار می گرفت و کیفیت چندان مطلوبی نداشت و امروزه این قطع از فیلم منسوخ شده است.
8 mm Super	برای کیفیت بهتر تصویر در آن، سوراخ های حاشیه نگاتیوهای فیلم را کوچک تر کرده و در نتیجه سطح بیشتری را در اختیار تصویر قرار دادند. کاربرد در شیوه های آماتور و فیلم های آموزشی و صنعتی.
16 mm Super	قطع فیلمی عریض تر از ۱۶ میلی متری با کیفیت بهتر.
16 mm	به دلیل سبک بودن دوربین های ۱۶ میلی متری این فیلم ها برای خبرنگاری، آثار مستند و تجربی کاربرد بیشتری داشت.
35 mm	قطع استاندارد و رایج برای فیلم سازی حرفه ای است. تصاویر با کیفیت و وضوح تصویر و رنگ خوب از ویژگی های این قطع مرسوم فیلم سازی است.
70mm	عریض ترین قطع فیلم که برای فیلم های خاص، پرهزینه و با هدف وضوح تصویر بالا در فیلم سازی مورد استفاده قرار می گیرد.

برخی از فرمت‌های ویدئویی

نام	توضیحات
DV Digital video	با ورود آن به بازار انقلابی در صنعت فیلم‌سازی رخ داد و فیلم‌سازان توانستند ارزان‌تر و ساده‌تر از فیلم‌برداری آنالوگ دست به خلق آثار خود بزنند و به نوارهایی با قابلیت ضبط و پخش دیجیتال و HDV با کیفیت بالاتر و Mini DV (فشرده‌سازی) اندازه نوار کاستی کوچک‌تر دست یافتند.
DVCAM	ابداع شرکت سونی و تفاوتش با DV این است که پهنای نوار فیلم آن ۱۵ mm و سرعت عقب و جلو بردن تصویر هنگام استفاده از بالا است.
Beta cam	قبل از ورود فیلم‌های دیجیتال با کیفیت‌ترین فرمت ضبط بود. در سال‌های اخیر فرمت دیجیتالی Beta cam SX عرضه شده که از فرمت فشرده‌سازی MPEG ۲ استفاده می‌کند.
Mov	برای ذخیره‌سازی تصاویر ویدئویی است و مختصری از نام MOVIE است.
AVI (Audio Video Interleave)	ابداع شرکت مایکروسافت است. این فرمت معمولاً برای آرشیو کردن استفاده می‌شود زیرا در هنگام خروجی گرفتن و ذخیره‌سازی با این فرمت، از کیفیت تصاویر کاسته نمی‌شود.
WMV	این فرمت نیز مانند AVI، تولید شرکت مایکروسافت.
Mp4	یکی از رایج‌ترین فرمت‌های ویدیویی است و H.۲۶۴ بهترین کدک برای تولید فایل کم حجم ویدیویی با بالاترین کیفیت در این فرمت می‌باشد.

برخی از فرمت‌های تصاویر

نام	توضیحات
JPG	به دلیل سازگاری بالا با اکثر نرم‌افزارهای گرافیکی پرکاربردترین و رایج‌ترین فرمت تصاویر است. فرمتی برای فشرده‌سازی و کم کردن حجم تصویر که گاهی با کاستن از کیفیت تصویر (Quality) که از تنظیمات این فرمت است، می‌توان حجم تصویر را به اندازه دلخواه کم کرد.
TIFF	فرمت مشترک بین سیستم عامل‌های ویندوز و مکینتاش است که حجم اطلاعات در این فرمت بالاست و لایه‌ها را حفظ می‌کند.
PSD	فرمت اصلی فایل‌های برنامه Adobe Photoshop است و پروژه شما را با تمامی لایه‌های باز، پشتیبانی می‌کند از این‌رو حجم بالایی دارد.
Gif	فرمتی برای استفاده در وب که گرافیک ساده و کم حجمی را ارائه می‌کند و کاربر می‌تواند متحرک‌سازی‌های بسیار ساده و کم حجمی را در فضای اینترنت به اشتراک بگذارد.
PNG	فرمتی با قابلیت ذخیره‌سازی حالت Transparency که امکان استفاده در برنامه‌های دیگری که نیاز به این حالت دارد را در اختیار کاربر قرار می‌دهد. کیفیت ذخیره‌سازی با این نوع فرمت بستگی به اندازه تصویر دارد.

سیستم‌های پخش فیلم

نام	توضیحات
NTSC	سیستم پخش تلویزیونی در آمریکا و ژاپن که در هر ثانیه ۳۰ فریم است.
PAL	سیستم پخش در تلویزیون اروپا و ایران که معادل با ۲۵ فریم در هر ثانیه است.

برخی از فرمت‌های صوتی

نام	توضیحات
MP3	یکی از رایج‌ترین فرمت‌های فایل‌های صوتی مورد استفاده در اینترنت است و به دلیل حجم پایین آن، حذف بخشی از صداها است که بسیار ضعیف یا خارج از محدوده شنوایی انسان است.
WAV	فرمت استاندارد و قالب برای فایل‌های صوتی در سیستم عامل ویندوز است که اکثر نرم‌افزارهای تحت این سیستم عامل از آن پشتیبانی می‌کنند. به دلیل عدم فشرده‌سازی و حجم بالا، معمولاً روی گوشی‌های هوشمند کاربرد ندارد.
WMA	فرمتی است با کیفیت بالاتر (تقریباً بدون حذف صدا) و حجمی پایین مانند MP3 که شرکت مایکروسافت آن را ارائه داده است.

تمهیدات سینمایی

تروکاژ یا جلوه‌های بصری؛ حاصل سال‌ها تجربه‌ی افرادی است که در زمینه‌های فیزیک، شیمی، مکانیک، نقاشی و ریاضیات مطالعه داشته‌اند. تروکاژ یک کلمه‌ی فرانسوی است و در لغت به معنای نیرنگ، تمهید، حقه و یا کلک به کار می‌رود.



سفر به ماه، اثر ژرژ ملیس

انواع تمهیدات سینمایی از لحاظ زمان به کارگیری

نوع	توضیحات
در برابر دوربین و در زمان فیلم برداری	مثل منفجر کردن یک هواپیما یا ماشین و یا غرق شدن یک کشتی، ساخت ماکت ها و مدل های شبه واقعی، اضافه کردن مه و دود و ...
پس از فیلم برداری در رایانه یا لابراتوار	مثل اضافه کردن پرتوهای آتش، صاعقه.

جلوه های ویژه (Special Effects)

آن دسته از تمهیدات سینمایی هستند که در هنگام فیلم برداری یا تدوین به فیلم اضافه می شوند و انواع مختلف دارند.

انواع جلوه های بصری Visual Effects

عنوان	توضیحات
جلوه های نوری یا اپتیک	تکنیک هایی هستند که در آنها تصاویر یا فریم های فیلم با استفاده از شیوه هایی چون نوردهی مضاعف و ماسک گذاری خلق می شوند.
جلوه های مکانیکی	جلوه های عملی و فیزیکی، معمولاً در خلال فیلم برداری زنده انجام می شوند و شامل استفاده از ابزار صحنه خاص، ماکت، مواد انفجاری و یا جلوه های اتمسفری مانند ایجاد باران، باد، مه، برف و غیره به صورت فیزیکی است. به حرکت درآوردن اتومبیل به صورتی که انگار خود به خود راه افتاده است.

برخی از تکنیک های جلوه های ویژه

عنوان	توضیحات
مدل ها	قبل از ورود رایانه ها به دنیای سینما، معمولاً مدل های مینیاتوری و ماکت های کوچک استفاده می شد.
مت پینتینگ و تصاویر ثابت	به صورت دستی یا دیجیتال از استفاده از عکس به عنوان پس زمینه برای عناصر کروماکی شده.
جلوه های زنده	کروماکی بازیگران یا مدل ها با استفاده از پرده آبی یا سبز
پویانمایی های دیجیتال	از قبیل مدل سازی، نورپردازی رایانه ای، رندر شخصیت های سه بعدی و جلوه های Particle
پرده کروماکی	با رنگ کاملاً آبی یا سبز رنگ که هنگام فیلم برداری پشت بازیگران یا اشیاء قرار می گیرد تا بتوان پس از فیلم برداری به کمک تدوین، آن را حذف کرد.
CGI	تصویرسازی رایانه ای، با ورود تکنولوژی رایانه به صنعت سینما در دهه ۱۹۷۰م و با پیشرفت های صنعت سینما و موفقیت چشمگیر فیلم جنگ های ستاره ای جرج لوکاس و برخورد نزدیک اسپیلبرگ، به وجود آمد و از دهه ۱۹۹۰م طلایه دار تکنولوژی های جلوه های ویژه شد، بنابراین بسیاری از تکنیک های اپتیک و مکانیکی جای خود را به CGI داده اند.

گفت‌وگو (دیالوگ)

گفت‌وگو یا مکالمه باید موجز و مختصر بوده و شبیه به مکالمات روزمره و سرشار از حرف‌های زائد نباشد. حداکثر معنا را در حداقل کلمات بیان کند. شمرده و قابل فهم تلفظ شوند و سبب پیشبرد داستان شوند.

کاربرد دیالوگ

ردیف	توضیحات
۱	ویژگی‌های هر شخصیت و حالت‌های بیرونی آنها را آشکار می‌سازد.
۲	اطلاعات و حقایق فیلم‌ها را منتقل می‌کند.
۳	آرزوهای شخصیت‌ها را عنوان می‌کند.
۴	داستان را به جلو می‌راند.

صدا

صدا نتیجه حرکت ارتعاشی است که به کمک گوش شنیده می‌شود. صدا را می‌توان تغییری در فشار، جابه‌جایی یک ذره و یا سرعت حرکت ذره‌ای دانست که در ماده‌ای قابل ارتجاع منتشر می‌شود. آستانه شنوایی انسان از حدود ۱۶ الی ۲۲۰۰۰ هرتز است و صداهایی کمتر و بیشتر از این میزان در دایره ادراک ما قرار نمی‌گیرد.

عوامل تشکیل‌دهنده صوت

عامل	توضیحات
زیر و بمی	هر چه فرکانس صدا بالاتر رود آن صدا زیرتر و نازک‌تر
۲ دیرند	زمان کشش یک صدا که مدت زمان اجرای آن را نمایش می‌دهد
دینامیسم	شدت و ضعف صدا که واحد آن دسی‌بل است. دینامیسم به آهنگ بعد و عمق می‌دهد و آن را از یکنواختی خارج می‌کند
رنگ ۴	صدای مختص به هر ساز که با شنیدن آن سریعاً نوع ساز را درک می‌کنیم برخی سازها مانند تار و گیتار رنگ صدای لطیفی دارند و برخی سازها نظیر سازهای کوبه‌ای رنگ صدای خشنی دارند.

صداگذاری در فیلم

نوع	توضیحات
صدای اپتیک (Optical Sound)	روش اپتیک، روشی معمول در ضبط صدا بر فیلم است. در این روش صدا به صورت یک رشته خطوط نوری زیگزاگی در حاشیه نوار فیلم و در کنار تصویر، نقش می‌بندد و در زمان نمایش، چشمی الکتریکی، آن را به صدا تبدیل می‌کند.
صدای مغناطیسی (Magnet)	در این روش صدای مغناطیسی، با دستگاه تبدیل صدا به صدای اپتیک، تبدیل می‌شود تا در مرحله نهایی چاپ، در کنار حاشیه کپی مثبت فیلم قرار گیرد و با صدا و تصویر همراه شوند. عمر این نوع صدا با نوع تصویر آن برابر است.
روش دوبل باند (دونواری)	در این روش نیز صدا بر روی نوار مغناطیسی ضبط می‌شود، اما از نوار ریل ۱۶ میلی‌متری استفاده می‌شود که همانند فیلم سینمایی ۱۶ میلی‌متری در سمت راست آن سوراخ‌هایی تعبیه شده است. پروژکتور تصاویر فیلم را بر روی پرده می‌اندازد و هم زمان با دستگاه پخش صوت نیز صدای فیلم را پخش می‌کند.
صدای استریو فونیک	صدای استریوفونیک، صدایی است که به لحاظ بُعد، عمق و جهت، به صدای طبیعی بسیار نزدیک است. این نوع صدا از دو سمت صحنه شنیده می‌شود و می‌تواند در هنگام نمایش، میزان مشارکت تماشاگر را بالا ببرد.
صدای دالبی دیجیتال	این گونه، شکل تکامل یافته صدای استریوفونیک است. صدا در این حالت، با کمک شش باند ضبط و پخش می‌شود. و حتی از پشت سرهم شنیده می‌شود.

جلوه‌های صوتی (Sound Effects/Audio Effect)

جلوه‌های صوتی صداهای ساخته شده یا تقویت شده به صورت مصنوعی یا فرایندهای صوتی هستند جلوه صوتی صدایی است که برای پدید آوردن نکته روایی خلاقانه و بدون استفاده از دیالوگ یا آهنگ ایجاد و یا ضبط شده باشد. در فیلم‌سازی حرفه‌ای، دیالوگ، آهنگ و جلوه‌های صوتی هر یک روی باندهای صوتی جداگانه ضبط می‌شوند.

فولی

افکت‌های صوتی پس‌زمینه که با تغییر اشیای عادی و روزمره ایجاد شده و پس از اتمام پویانمایی برای افزایش حالت واقع‌گرایانه اضافه می‌شوند. مانند صدای پا، بسته شدن در و صدای رعد و برق. یکی از افکت‌های صوتی کلاسیک راه رفتن، فردی است که برای پدید آوردن صدای پا در سینی پر از شن راه می‌رود. این واژه از نامه «جک خالی» متخصص مشهور تکنیک‌های خلق جلوه‌های صوتی گرفته شده است.

نرم افزارهای کاربردی پویانمایی

مجموعه نرم افزارهای کاربردی در سه دوره دوم متوسط رشته انیمیشن

نام نرم افزار	ویژگی و کاربرد
Photo Shop	ویرایش و طراحی تصاویر
After Effects	ترکیب (کامپوزیت)
Moho (Anima Studio)	متحرک سازی دو بعدی
TV Paint	متحرک سازی دو بعدی (سل انیمیشن)
Premiere	تدوین
Dragon Frame	ثبت تصاویر در استاپ موشن

تقسیم بندی نرم افزارها

عنوان	کارآرایی
دو بعدی	نرم افزارهایی برای متحرک سازی دوبعدی
سه بعدی	نرم افزارهایی برای فضاهای سه بعدی و استاپ موشن
نرم افزارهای تدوین	نرم افزارهایی برای تدوین تصاویر ویدئویی
نرم افزارهای جانبی	نرم افزارهایی که مباحث فضا سازی، استوری بورد، طراحی شخصیت، نرم افزارهای گرافیکی و... را شامل می شود.

نرم افزارهای دوبعدی

عنوان	گرافیک رایانه‌ای	تکنیک‌ها و روش‌های قابل اجرا
toon boom	Vector	<p>Stop Motion, Digital Cel و Digital Paper, Cut out و پاپت، روتوسکپی،</p>  <p>پویانمایی پرنسس و قورباغه</p>
anime studio (moho)	Vector	<p>Cut out</p>  <p>نمونه: پویانمایی شکرستان و دیرین دیرین</p>
TV Paint	Raster	<p>Digital Paper و Digital Cel, Cut Out, روتوسکپی</p>  <p>آهنگ دریا Song of the Sea, ایرلند (م ۲۰۱۴)</p>
adobe after effects	Vector Raster	<p>انواع جلوه‌های تصویری، پویانمایی، روتوسکپی، Motion Graphic, Cut Out, کامپوزیت، شبیه‌سازی (دود و آتش و...) و...</p>

نرم افزارهای سه بعدی

عنوان	توضیحات
Autodesk 3D Max	دارای موتور رندر خوب و فضای کار ساده، پشتیبانی از پلاگین‌های مختلف، جلوه‌های نوری و بافت‌های خاص، شبیه‌سازی و متحرک‌سازی راحت می‌باشد.
Autodesk Maya	برای ساخت فضا، مدل‌سازی، متحرک‌سازی، شبیه‌سازی حرفه‌ای (دود، آب، آتش و...)، کامپوزیت، ساخت بازی، ساخت مدل‌های صنعتی، معماری و... است.
Blender	نرم‌افزاری سبک و کم‌حجم با نصب سریع بر روی سیستم عامل که بیشتر برای مدل‌سازی، حرکت تا کامپوزیت از آن بهره می‌گیرند.
ZBrush	نرم‌افزاری حرفه‌ای برای ساخت مدل و مجسمه‌سازی سه‌بعدی است. کاربرد تکسچرهای حرفه‌ای با سرعت پردازش و رندر گرفتن (Real Time) از دیگر قابلیت‌های آن است.
Mad Box	از دیگر برنامه‌های مخصوص مدل‌سازی
Dragonframe	برای وارد کردن عکس‌ها، تصاویر ویدئویی و فرمت‌های صدا، پویانمایی پارانورمن با این نرم‌افزار ساخته شد.

نرم افزارهای جانبی تولید پویانمایی

عنوان	توضیحات
Adobe Premiere	یکی از قدرتمندترین و رایج‌ترین نرم‌افزارهای تدوین تصاویر ویدئویی و ساخت فیلم است. علاوه بر سازگاری با نرم‌افزارهای دیگر شرکت Adobe قابلیت سازگاری با نرم‌افزارهای 3D Max و Maya را نیز دارد و از پلاگین‌های زیادی پشتیبانی می‌کند.
Edius	نرم‌افزاری قدرتمند و در عین حال ساده برای تدوین است. این نرم‌افزار قابلیت Real Time را دارد. یعنی به کاربر این امکان را می‌دهد که هم‌زمان با تدوین، کاربرد افکت، پلاگین و... را بدون رندر گرفتن از Time Line بر روی پروژه انجام دهد.
فتوشاپ PhotoShop	ویرایش عکس‌ها، در خلق فضا سازی و یا طراحی شخصیت تصاویر دیجیتالی بسیار کارآمد است. قابلیت پشتیبانی از تمام برنامه‌های شرکت Adobe و بیشتر پلاگین‌ها، ایجاد لایه‌های زیاد، ورود و خروجی قدرتمند با اکثر فرمت‌های گرافیکی را دارد. گرافیک رایانه‌ای این برنامه Raster است.
Adobe Audition	برای ویرایش صدا و کاربرد افکت‌های صوتی است که توسط شرکت Adobe ساخته شده است و از دیگر برنامه‌های این شرکت پشتیبانی می‌کند. از قابلیت‌های آن می‌توان به پشتیبانی از بیشتر پلاگین‌ها، میکس و مونتاژ حرفه‌ای صدا و پشتیبانی از اکثر فرمت‌های صدا اشاره کرد.

تاریخ نگاری گرافیک رایانه‌ای در پویانمایی

دهه ۱۹۷۰ م

نام فیلم	سال	توضیحات
<i>Metadata</i>	۱۹۷۱	پویانمایی کوتاه تجربی دوبعدی ساخته پیترو فولدرز که در آن از نخستین نرم افزار کلیدزن پویانمایی استفاده شده است.
<i>West world</i>	۱۹۷۳	اولین استفاده از پویانمایی دوبعدی رایانه‌ای در یک فیلم بلند شاخص
<i>Future world</i>	۱۹۷۶	اولین استفاده از گرافیک رایانه‌ای 3D برای متحرک سازی دست و چهره، استفاده از کامپوزیت دو بعدی دیجیتال برای تصویر کردن شخصیت‌ها روی پس زمینه
جنگ‌های ستاره‌ای	۱۹۷۷	اولین استفاده از گرافیک wireframe
سیاه چاله	۱۹۷۹	استفاده از رندر مدل raster wireframe برای عنوان بندی ابتدایی
بیگانه	۱۹۷۰	استفاده رندر مدل raster wireframe در سکانس فرود آمدن

دهه ۱۹۸۰ م

نام فیلم	سال	توضیحات
<i>Loocker</i>	۱۹۸۱	اولین شخصیت انسانی CGI به نام سیندی. اولین استفاده از CGI سه بعدی سایه دار به مفهوم امروزی
<i>Star Trek</i> خشم خان	۱۹۸۲	بخش گرافیک رایانه‌ای جلوه «Genesis» را ابداع می کند. اولین استفاده از منظره خلق شده به شیوه فرکتال در یک فیلم
<i>Tron</i>	۱۹۸۲	استفاده پرهزینه تمام رایانه‌ای از CGI سه بعدی شامل سکانس مشهور «سیکل نوری» همچنین پویانمایی چهره بسیار ابتدایی
<i>Rock & Roul</i>	۱۹۸۳	اولین فیلم پویانمایی که از گرافیک رایانه‌ای استفاده کرده است.
آخرین جنگ جوی ستاره‌ای	۱۹۸۴	استفاده از CGI برای تمامی نماهای سفینه فضایی، جایگزین مدل های معمول. استفاده از CGI در بخش هایی که قرار بوده نشان دهنده دنیای واقعی باشد.
ماجراهای آندره و والی ای	۱۹۸۴	اولین فیلم کوتاه تمام رایانه‌ای بخش پویانمایی رایانه‌ای لوکاس فیلم. اولین پویانمایی CGI با جلوه های ویژه Motion blur فشرده شدن و کش آمدن در حرکت
<i>Tony de Peltrie</i>	۱۹۸۵	اولین شخصیت انسانی متحرک سازی شده به شیوه CGI که با حالات چهره و بدن بیان احساسات می کند.
شرلوک هلمز جوان	۱۹۸۵	لوکاس فیلم اولین شخصیت فورتال CGI «شوالیه شیشه‌ای» را به مدت ۱۰ ثانیه خلق می کند.

اولین کلیپ آهنگ ساخته شده با CGI	۱۹۸۵	<i>Dire Straits: Money for Nothing</i>
اولین استفاده از reflection mapping در یک فیلم بلند، برای سفینه فضایی بیگانه	۱۹۸۶	<i>Fight of the Navigator</i>
اولین حیوان رئال CGI	۱۹۸۶	هزار تو
اولین استفاده از اسکتر سه بعدی Cyberwave، اولین مورف ۳D	۱۹۸۶	<i>Star Trek ۵: the voyage Home</i>
اولین استفاده از سایه در CGI با استفاده از نرم افزار Renderman اولین فیلم CGI نامزد اسکار	۱۹۸۶	<i>Luxo Jr.</i>
اولین مجموعه تلویزیونی دارای شخصیت هایی که قبلاً در رایانه مدل سازی شده اند.	۱۹۸۷	کاپیتان پاور و سربازان آینده
اولین بازی دارای تعامل با بشر و با محیط خلق شده در رایانه	۱۹۸۷	<i>Nightmare</i>
اولین استفاده فتورئال از جلوه مورف در فیلم بلند	۱۹۸۸	ویلو
اولین جلوه آب دیجیتالی ۳D	۱۹۸۹	ورطه
اولین کامپوزیت کاملاً دیجیتال	۱۹۸۹	ایندیانا جونز و آخرین جنگ صلیبی

دهه ۱۹۹۰ م

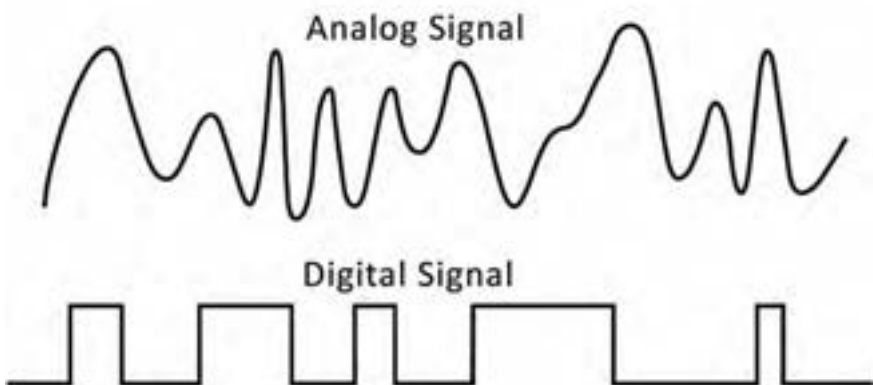
نام فیلم	سال	توضیحات
یادآوری کامل	۱۹۹۰	استفاده از موشن کپچر برای شخصیت های CGI
جان سخت ۲. جان سخت تر	۱۹۹۰	اولین Matte Painting دیجیتالی
روبوکاپ ۲	۱۹۹۰	اولین استفاده از گرافیک رایانه ای Real-Time برای Puppetry دیجیتال در خلق شخصیتی در یک فیلم
<i>Backd laft</i>	۱۹۹۱	اولین استفاده از آتش فتورئال CGI در یک فیلم
ترمیناتور ۲: روز داوری	۱۹۹۱	اولین حرکت انسانی رئال برای یک شخصیت CGI. اولین استفاده از PC برای خلق جلوه های تمام 3D فیلم
مرگ براندازه اوست	۱۹۹۱	اولین نرم افزار CGI برای پوست انسان
<i>Quarxs</i>	۱۹۹۳	اولین مجموعه نمایشی از فیلم های کوتاه CGI
پارک ژوراسیک	۱۹۹۳	اولین مخلوقات CG فتورئال
<i>Veggie Tables</i>	۱۹۹۳	اولین پویانمایی تمام رایانه ای که برای اکران ویدئویی ساخته می شود.
<i>Insektors</i>	۱۹۹۳	اولین مجموعه تلویزیونی پویانمایی رایانه ای. اولین استفاده از شخصیت پویانمایی در یک مجموعه تلویزیونی
<i>Reboot</i>	۱۹۹۴	اولین مجموعه تلویزیونی بلند رایانه ای

اولین استفاده از دکورهای مجازی CGI همراه با بازیگران واقعی	۱۹۹۴	<i>Radieman Murders</i>
اولین خر رندر شده به صورت CG	۱۹۹۴	فلبستون‌ها
اولین آب رثال	۱۹۹۵	دنیای آب
اولین شخصیت اصلی CGI در یک فیلم بلند اولین شخصیت CGI که با بازیگران واقعی تعامل دارد	۱۹۹۵	کسپر
اولین پویانمایی بلند CGI	۱۹۹۵	داستان اسباب بازی
اولین پس زمینه‌های دوبعدی کاملاً CGI همراه با بازیگران واقعی	۱۹۹۷	مقتاعد کردن آدا
اولین فیلم پویانمایی رایانه‌ای برای تماشا با عینک ۳D	۱۹۹۷	<i>Marvin the Marvin in 3D</i>
اولین فیلم بلند با اکران گسترده که عناصر اصلی‌اش تحت سیستم عامل Open Source Linux رندر شده بودند. همچنین شامل چندین پیشرفت گوناگون، به ویژه در رندر آب جاری	۱۹۹۷	تابتانیک
اولین کلوزآپ رثال از دفرمه شدن صورت به طور مفصل بر روی یک انسان ساختگی	۱۹۹۹	<i>Fight Club</i>
اولین استفاده از CG interpolation در جلوه Bullet time	۱۹۹۹	ماتریکس

۲۰۰۰ به بعد

نام فیلم	سال	توضیحات
<i>فاینال فانتزی ارواح درون</i>	۲۰۰۱	اولین فیلم بلند دیجیتال که بر اساس اصول فتورثال و فیلم زنده ساخته شده است
<i>جیمی نوترون: پسر نابغه</i>	۲۰۰۱	اولین فیلم بلند با استفاده از نرم افزار و سخت افزار off - the - Shell
<i>Mobile Suit Gundam SEED</i>	۲۰۰۲	اولین استفاده از پویانمایی Cel - Shaded در یک مجموعه تلویزیونی
<i>ارباب حلقه‌ها</i>	۲۰۰۲	اولین استفاده از هوش مصنوعی (استفاده از نرم افزار Massive ساخت Weta Digital)
<i>بارگزارای ماتریکس</i>	۲۰۰۳	اولین استفاده از «Universal Capare» ترکیب موشن کپچر و بافت از پیش گرفته
<i>گالوم از سه گانه ارباب حلقه‌ها</i>	۲۰۰۳	اولین شخصیت موشن کپچر فتورثال و نیز اولین بازیگر دیجیتال که موفق به دریافت جایزه می‌شود (BFCA) ابداع جایزه‌ای با عنوان «بهترین بازی دیجیتال»

اولین استفاده از پویانمایی Cel - Shaded در فیلم بلند	۲۰۰۴	دانه سیب و <i>Steamboy</i>
اولین فیلم با پس‌زمینه و بازیگران تماماً CGI	۲۰۰۴	<i>Able Edwards</i>
اولین فیلم CGI که برای تمامی بازیگران از موش‌کپچر استفاده شده است.	۲۰۰۴	<i>The Polar Express</i>
اولین استفاده از پویانمایی cel-shaded در یک پویانمایی ویدئویی	۲۰۰۶	<i>Freedom Project</i>
اولین فیلم کوتاه CGI که به عنوان Open Source کامل	۲۰۰۶	<i>Elephants Dream</i>
اولین فیلم بلند CGI که تماماً توسط یک نفر متحرک‌سازی شده Adobe After Effects و Lightwave	۲۰۰۷	<i>Flatland</i> (فیلم)



فصل ۳

اصول و قوانین رشته پویانمایی

دسته‌بندی پویانمایی براساس ساختار و زمان

نوع	توضیحات
داستانی Fiction	اکثر پویانمایی‌های کوتاه، ساختار داستانی دارند. این‌گونه آثار در صدد هستند تا داستانی را تعریف کنند و از خلال آن مخاطب را تحت تأثیر قرار دهند.
مستند Documentary	برای نمایش حقیقت اتفاقات و پدیده‌ها ساخته می‌شوند. دربارهٔ اینکه آیا با کمک پویانمایی که خود، دست‌کاری فریم‌ها و ساخت حرکت‌های ساختگی است، می‌توان فیلم مستند ساخت، سال‌هاست بحث و گفت‌وگو شده است. برای اطلاع بیشتر درباره این مبحث می‌توانید به کتاب «پویانمایی مستند، شیوه بیانی تازه» اثر «رخساره قائم مقامی» از مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی، منتشر شده در انتشارات ماتیکان مراجعه بفرمایید.
پویانمایی بلند سینمایی	هر چند برای این‌گونه آثار نمی‌توان مدت زمان مشخص و ثابتی تعریف کرد، اما شاید حدوداً بتوان زمانی بین ۹۰ تا ۱۲۰ دقیقه را برای مدت پخش این آثار در نظر گرفت. عموماً توسط کمپانی‌های بزرگ و با صرف بودجه‌های زیاد و در مدت زمانی چند ساله برای مخاطب عام و پخش در سالن‌های سینما ساخته می‌شوند.
تلویزیونی و ویدئویی	در حوزهٔ رسانه‌های گروهی، مانند تلویزیون، اینترنت، کانال‌های ماهواره‌ای و... پخش می‌شوند.
سریال (مجموعه)	مجموعه‌های پویانمایی (کارتون) که برای گروه‌های مختلف سنی ساخته می‌شوند. عمدهٔ این آثار در ساعات پرمخاطب، به ویژه شب‌ها پخش می‌شوند.
موزیک ویدئو (نماهنگ)	فیلمی کوتاه که عنصر اصلی آن آهنگ است. امروزه این‌گونه آثار در ایران روند روبه‌رشدی داشته و آثاری با کیفیت در این زمینه ساخته شده است.
عنوان‌بندی	بخش مهمی از هر فیلم که نام فیلم و عوامل را در ابتدا و یا انتهای فیلم، نمایش می‌دهد. معمولاً از عنوان‌بندی برای ورود به یک فیلم و خروج از آن استفاده می‌شود.

دسته‌بندی فیلم‌نامه‌های پویانمایی بر اساس محتوی

نوع	توضیحات
داستانی	آثار نمایشی که دارای داستان و روایت باشند. مانند فیلم‌نامه‌های شیرشاه، سفیدبرفی، هفت کوتوله، پسر جنگل و ...
آموزشی	تولیداتی که دارای محتوای آموزشی هستند و باید مستقیماً مباحثی را به مخاطب آموزش دهند. مانند آگهی‌های صرفه‌جویی در مصرف آب یا گاز و ...
تبلیغاتی	فیلم‌نامه‌هایی که وظیفه و کارکرد آنها معرفی و تبلیغ یک کالا و یا هر چیز دیگری است. مانند تبلیغات انواع خوراکی
تجربی Experimental	پویانمایی‌هایی که دارای داستان نمی‌باشند و محتوای آموزشی و تبلیغاتی ندارند. آثاری معمولاً انتزاعی که تنها حول موضوعی خاص با شیوه‌ای نو و غیرمعمول و یا ابداعی تولید می‌شوند.
پویانمایی دوسویه Interactive	برای هر اتفاقی که در این گونه آثار می‌افتد، باید یک محرک بیرونی (مخاطب)، وجود داشته باشد. در برخی از آثار هنری مانند هنرهای مفهومی، هنرهای ویدئویی، چیدمان، دیجیتال‌پینت‌های متحرک و ... شاهد دخالت مخاطب در ساختار اثر هنری هستیم؛ به نحوی که با استفاده از حس‌گرهای دقیق، وب‌کم‌ها و موشن کپچرها، اثر هنری توسط مخاطب درک می‌شود و یک نمونه آن بازی‌های رایانه‌ای است.
مستند	نوعی از پویانمایی است که مفهومی واقعی دارد؛ مانند پویانمایی مستند رایان ۲۰۰۴ م
انتزاعی	نوعی از پویانمایی که عناصر تصویری کاربرد بیانی بیشتری روی فیلم دارند. مانند پویانمایی‌های اسکار فیشینگر

موشن گرافیکس

موشن گرافیکس یا گرافیک متحرک، تصاویری ساده و گرافیکی، که همراه با صدا و آهنگ به حرکت در آمده و از نظر فرم و محتوا، به آثار گرافیک شباهت بسیار دارند. موشن گرافیکس‌ها، معمولاً برای مقاصد آموزشی، تبلیغاتی، ساخت عنوان‌بندی، وله، تیزر، اینفوگرافی و ... به کار می‌روند.

زمینه‌های موشن گرافیکس

فیلمی بسیار کوتاه که در میان صحبت‌های گوینده و یا در بین دو برنامه تلویزیونی برای تنوع بصری، استراحت میان یک گفت‌وگوی تلویزیونی و یا اعلام برنامه پخش می‌شود.	میان برنامه یا وله
آرم متحرک، برای نمایش آرم، یا لوگوی یک برنامه، یا محصول تبلیغاتی به کار می‌رود. استفاده از آرم متحرک، برای خارج نمودن آرم از سکون، ایجاد ارتباط بیشتر با مخاطب و جلب توجه مضاعف است.	آرم متحرک
برنامه‌هایی که نیازهای مخاطبین خود را در موضوعات مختلف مهندسی، هنری، مسائل روزمره، پزشکی و ... برطرف نمایند.	اپلیکیشن‌های موبایل

تصاویر گرافیکی تلفیقی از تصویر و نوشتار که زمان پخش، برنامه‌های شبکه و تاریخ پخش ساعت آنها را اطلاع‌رسانی می‌کند.	لاین آپ Line UP
اطلاع‌رسانی برای معرفی یک شبکه با استفاده از عنوان و گروه مخاطبان شبکه به صورت نوشتاری و آوایی	استیشن آیدی Station ID
نشانه شبکه که در بالای سمت راست و یا چپ تصویر قرار می‌گیرد.	باگ Bug
اعلام شروع پخش یک بخشی از برنامه به بینندگان	شوآپنر Show Opener
مجموعه‌ای از نمادهای تصویری برای معرفی یک برنامه تلویزیونی	شو پکیج Show Package
معرفی کوتاه ۲ تا ۵ ثانیه‌ای برای انتقال از یک برنامه به برنامه دیگر که در بیشتر مواقع نام و یا نشانه برنامه را نمایش می‌دهد.	بامپر Bumper
ترکیبی از تصاویر گرافیکی و نوشته‌ها برای معرفی عنوان شبکه، اسامی مجری برنامه‌ها و یا محتوای در حال پخش که در یک سوم قسمت پایین تصویر تلویزیونی ظاهر می‌شوند.	لوئر ترث Lower Thirds
تصاویر تمام صفحه گرافیکی که به عنوان قاب برای زایش تصاویر زنده می‌آیند.	مورتیس Mortise
نوعی معرفی کوتاه ۳ یا ۴ ثانیه‌ای که در ابتدا و یا انتهای برنامه‌ها، اخبار و آگهی‌های تجاری برای متمایز کردن نام برند، محصول و ارائه اطلاعات مانند تلفن، آدرس و وبسایت نمایش داده می‌شود.	تگ Tag
عناصر گرافیکی متحرک بسیار ساده به صورت دو بعدی و سه بعدی برای ایجاد جلوه‌های زیبای بصری که در اکثر بازی‌های رایانه‌ای کاربرد دارند؛ گفته می‌شود.	موشن المنتس Motion Elements
زیرشاخه‌ای از موشن المنتس است که در اکثر وبسایت‌های جلوه بصری دیده می‌شود.	اچ یو وی HUD
سیستم نمایش عریض صنعتی و یکپارچه با کارکرد ۲۴ ساعت در هفت روز هفته، قابلیت پخش تعداد زیادی از ورودی‌های ویدئویی در فرمت‌های مختلف می‌باشد.	ویدئو وال Video Wall

رده‌بندی استاندارد مخاطب سینمای کانادا

ردیف	درجه	گروه سنی
۱	G	مناسب برای همهٔ سنین
۲	PG	نظارت والدین بر محتوای فیلم توصیه می‌شود.
۳	۱۴A	مناسب برای مخاطب ۱۴ سال به بالا، مخاطب کوچک‌تر از ۱۴ سال، با نظارت والدین می‌تواند به تماشای فیلم بنشیند.
۴	A	مناسب برای مخاطب ۱۸ سال به بالا
۵	۱۸	نامناسب برای مخاطب ۱۸ سال، محتوا مناسب نوجوانان نیست.
۶	R	مناسب برای مخاطب بزرگسال
۷	A	فیلم‌های آموزشی و تبلیغاتی

رده‌بندی استاندارد مخاطب در سینمای امروز

ردیف	درجه	گروه سنی
۱	PG	فیلم‌هایی مناسب برای همه سنین
۲	G	فیلم، رگه‌هایی از خشونت دارد، مناسب مخاطب خردسال نیست.
۳	PG-۱۳	برای افراد زیر ۱۳ سال خطرناک است.
۴	R	حتماً والدین باید همراه افراد زیر ۱۷ سال باشند.
۵	NC-۱۷	برای افراد زیر ۱۷ سال ممنوع است.

رده‌بندی استاندارد مخاطب سینمای هالیوود

ردیف	درجه	گروه سنی
۱	G	مناسب برای مخاطب بالغ با نظارت والدین
۲	M	مناسب برای همهٔ سنین
۳	R	حتماً والدین باید همراه افراد زیر ۱۶ سال باشند.
۴	X	نامناسب برای مخاطب زیر ۱۶ سال

گونه، یا ژانر (به فرانسوی genre) به معیارهای مختلفی گفته می‌شود که به دسته‌بندی انواع هنر می‌پردازند. این دسته‌بندی برای فیلم‌ها بر اساس شباهت‌های روایتی که فیلم بر آنها بنا شده، صورت می‌پذیرد. بیشتر نظریات در باب ژانر فیلم‌ها از نقد ژانر ادبی وام گرفته‌اند. برخی فیلم‌ها دارای ژانر اصلی نیستند بلکه مخلوطی از ژانرهای متفاوت هستند.

دسته‌بندی برخی از گونه (ژانر)ها در پویانمایی

ترجمه	عنوان	توضیحات
حادثه‌ای	Action	بیان جنگ، خشونت و هرج و مرج
ماجراجویانه	Adventure	شخصیت داستان مسیری را برای هدفی دنبال می‌کند.
کمدی	Comedy	داستان به موضوعات خنده‌دار می‌پردازد.
درام	Drama	داستان به موضوعات غمگین می‌پردازد.
فانتزی	Fantasy	بر اساس جادو، سرزمین رویا و افسانه‌های جن و پری.
تاریخی	History	داستانی از دوران قدیم و باستانی دارد.
ترسناک	Horror	بیان احساس رنج‌آور و دردناک از ترس، وحشت و تنفر.
معمایی	Mystery	کشف اتفاقی مرموز توسط شخصیت اصلی داستان.
احساسی	Romance	داستان‌های احساسی.
علمی تخیلی	Science fiction Sci - fi	داستانی از تکنولوژی و در امتداد علوم مدرن روز.
بریدن از زندگی	Slice of life	بیان عذاب و رنج روزانه یک یا چند شخصیت.
جنایی	Crime	بیان تاریخچه جنایت‌ها، و یا اقتباس از داستان‌های جنایی تبهکاران و جنایتکاران مافیا و ...
هیجان‌انگیز یا دلهره‌آور	Thriller	تعلیق، کشش و هیجان به عنوان عناصر در این گونه است. در زیر رده ژانرهای رازآلود و جنایی محسوب می‌شود.
جنگی	War	مربوط به جنگ و عملیات‌های مخفی نظامی و آموزش نظامی
منطقه‌ای	Urban	می‌تواند در هر کشور و منطقه‌ای شکل بگیرد. مانند فیلم‌های وسترن که به منطقه آمریکا در دوره غرب وحشی می‌پردازد.



پویانمایی سینمایی *فاینال فانتازی* در گونه حادثه‌ای



پویانمایی سینمایی *خانه هیولا* در گونه ماجراجویی



پویانمایی سینمایی *من نفرت‌انگیز* در گونه جنایی



پویانمایی سینمایی فرانکن وینی در گونه وحشت



پویانمایی سینمایی شاهزاده مصر در گونه مذهبی



پویانمایی سینمایی عرقهرمان بزرگ در گونه علمی - تخیلی



پویانمایی سینمایی به گور کردن کرم‌های شب‌تاب در گونه جنگی



پویانمایی سینمایی قلعه‌ای بالای ابر در گونه احساسی



پویانمایی سینمایی خانه‌ای در مزرعه در گونه وسترن

قوانین دوازده گانه پویانمایی (دیزنی)

«اولی جانسون» و «فرانک توماس» در کتاب «توهم زندگی» به ۱۲ اصل اشاره می کنند که مبنای کار متحرک سازان و به قوانین دوازده گانه دیزنی معروف است.

ردیف	عنوان	تصاویر	توضیحات
۱	کشیدگی و جمع شدگی Squash, Stretch		فشردن و کش آوردن جسم برای نشان دادن انعطاف پذیری و وزن است، سوژه هنگام حرکت در اثر برخورد، پرتاب و... تغییر فرم می دهد.
۲	پیش حرکت Anticipation		قبل از اینکه سوژه حرکتی انجام دهد نیاز به یک پیش حرکت است، حرکت کوتاهی خلاف جهت حرکت اصلی است و به تماشاگر این فرصت را می دهد تا آماده دیدن یک حرکت و درک بهتر آن حرکت شود. شما وقتی که بخواهید یک توپ را پرتاب کنید به طور ناخودآگاه دستتان را به عقب برده مقداری نیرو برای پرتاب توپ ذخیره می کنید و توپ را به جلو پرتاب می کنید.
۳	چیدمان صحنه Staging		انتخاب بهترین زاویه دید که در آن حرکت شخصیت به بهترین شکل ممکن به بیننده نشان داده می شود و بیننده آن را درک می کند.
۴	روش های متحرک سازی Straight Ahead Action Key Drawing Pose to Pose		الف) روش متحرک سازی مستقیم متحرک ساز از ابتدای کار بدون کشیدن حالت یا کلید حرکتی، شروع به متحرک سازی می کند و فریم ها پشت سر یکدیگر کشیده می شوند. این روش، دست متحرک ساز را باز می گذارد اما از طرفی باعث می شود که شخصیت در طول روند متحرک سازی دست خوش تغییرات بنیادی در فرم و شکل ظاهریش شود. شخصیت بزرگ تر، کوچک تر، چاق تر و... می شود. در تکنیکی مانند: Stop Motion که عروسک طی متحرک سازی تغییری نمی کند از آن استفاده می شود. همچنین در متحرک سازی امواج آب و حرکات ابرها و شعله های آتش که تغییر شکل فرم اصلی بر پویانمایی تأثیر منفی ندارد از این شیوه استفاده می شود. ب) متحرک سازی حالت به حالت در این روش متحرک سازها ابتدا حالت های متفاوت شخصیت را در طی حرکت ترسیم کرده سپس فریم های بینابین آنها را می کشند. در این روش شکل ظاهری شخصیت کاملاً حفظ می شود.

<p>الف) حرکت دنباله‌ها</p> <p>دنباله‌ها، اجسامی هستند که از شخصیت اصلی آویزان می‌شوند و یا می‌توانند بخشی از عضو جسم متحرک باشند. حرکت دنباله‌ها تابع حرکت جسم اصلی است، مانند پر روی کلاه</p> <p>حرکت دنباله‌ها به موارد زیر بستگی دارد:</p> <p>حرکت جسم اصلی</p> <p>میزان انعطاف پذیری و وزن دنباله</p> <p>مقاومت هوا</p> <p>ب) هم‌پوشانی</p> <p>اورلپ نمایش تأخیر زمانی برای هرچه طبیعی‌تر کردن حرکات قسمت‌های مختلف یک شخصیت و یا چند شخصیت با همدیگر است مانند جهیدن یک ملخ که همه پاها به صورت مکانیکی و ماشینی به زمین نمی‌رسند. ابتدا پای‌های جلویی و بعد به ترتیب بقیه پاها.</p>		<p>حرکت دنباله‌ها و هم‌پوشانی</p> <p>Follow Through Over Lapping Action Moving Hold</p>	<p>۵</p>
<p>به منظور طبیعی‌تر نشان دادن شروع و پایان حرکت نیاز به افزایش و کاهش شتاب در حرکت است. چنانچه جسم ساکن با افزایش شتاب متحرک و جسم متحرک با کم کردن شتاب به نقطه سکون می‌رسد.</p>		<p>نقطه عطف</p> <p>Slow in & Slow out</p>	<p>۶</p>
<p>اکثر حرکات بر روی مسیر منحنی کشیده می‌شوند. مانند حرکت یک برگ در باد، حرکت یک دست حول محور مفصل خود، حرکت پاندول و ...</p>		<p>قوس‌ها Arcs</p>	<p>۷</p>
<p>حرکاتی که بعد از حرکت اصلی شخصیت قرار می‌گیرند مانند راه رفتن حرکت اصلی یک شخصیت، سوت زدن و به ساعت نگاه کردنش که به عنوان حرکات ثانویه در نظر گرفته می‌شوند. دقت شود حرکات ثانویه تمرکزتان را از روی حرکت اصلی منحرف نکنند.</p>		<p>حرکات ثانویه</p> <p>Secondary Action</p>	<p>۸</p>
<p>متحرک‌ساز باید بداند تویی که به هوا پرتاب می‌شود چه مدت زمان، برای انجام حرکت لازم است و چگونه می‌شود این زمان را بر روی کاغذ آورد. هر شخصیت یا شیء زمان‌بندی مخصوص به خود را دارد، به عنوان مثال یک گول مانند یک کوتوله راه نمی‌رود و یک ملخ مانند یک زرافه!</p>		<p>زمان‌بندی</p> <p>Timing</p>	<p>۹</p>

۱۰	اغراق Exaggeration		به کارگیری اغراق به میزان طنز یا کمدی در پویانمایی شما بستگی دارد. به عنوان مثال شخصیت شما در زیر ضربه یک جسم بسیار سنگین چگونه له می شود و
۱۱	طراحی Solid Drawing		یکی از مهارت هایی که متحرک سازها باید داشته باشند، قدرت طراحی در متحرک سازی شخصیت (انسانی، حیوانی و اجسام) است. شناخت آناتومی و حرکت اعضای بدن، عناصر بصری، مواد و ابزار طراحی و تمام مهارت های طراحی از الزامات کار اوست.
۱۲	جذابیت Appeal		غیر از شکل ظاهری شخصیت که باید جذاب باشد، شخصیتی جذاب خواهد بود که به بهترین صورت متحرک سازی شود و تماشاگر بتواند حالت روانی و رفتاری مورد نظر را از نوع حرکت آن درک کند.

اصطلاحات تخصصی پویانمایی

عنوان	توضیحات
فیلمنامه ادبی Screen Play	شامل مکالمات، گفت وگوها، شرح اتفاقات و فضاهای داستانی فیلمنامه است.
فیلمنامه فنی Script	توضیحات فنی دکوپاژ و میزانشن که در فیلمنامه قید می شود و اصولاً به عهده کارگردان است.
طراحی کانسپت Concept	جست وجوی فضای بصری و سبک گرافیک مناسب برای قصه شامل نوع طرح، خطوط، فرم ها و پالت رنگ.
استوری برد، فیلمنامه مصور Story Board	روایت داستان با کمک کادرهای تصویر که تمام جزئیات اتفاقی که در آن نما روی می دهد و صداهای محیطی و گفتار همراه با زمان بندی نماها به صورت نوشتاری کنار کادرها ذکر می شود.
انیماتیک، لیکاریل استوری ریل، ورک ریل Animatic	ویدیویی که ماکت اولیه فیلم است و متحرک سازی بسیار اولیه دارد اما حرکت دوربین، صدای شاهد (غیر اصلی) دارد و می توان تداوم نماها و روایت سینمایی و همچنین روند پیشرفت قصه را با هزینه کم قبل از آغاز تولید فیلم کنترل کرد.

تیزر تبلیغاتی‌ای که غالباً به صورت پویانمایی کوتاه برای معرفی بازی‌های جدید رایانه‌ای ساخته می‌شوند.	سینماتیک Cinematic
طرح‌هایی که شخصیت‌ها را در نماها و زاویه‌های مورد استفاده در داستان نشان می‌دهد و توسط طراح شخصیت اجرا شده و در اختیار متحرک‌سازها قرار می‌گیرد تا با شخصیت آشنا شوند و در محدودهٔ متعارف طراحی، متحرک‌سازی را انجام دهند. نمای تمام‌رخ، نیم‌رخ، سه‌رخ و پشت سر از نماهای استاندارد هستند. مدل شیت انوعی دارد از جمله پزشیت شخصیت را در حالت‌ها و ژست‌های مورد استفاده در داستان نشان می‌دهد. شیت حالت‌های صورت Facial Expression Sheet که حالت‌های چهرهٔ شخصیت‌ها را در هنگام بروز احساسات منعکس می‌کند. شیت رنگی Color Sheet راهنمای رنگ‌گذاری شخصیت‌ها است. شیت مقایسه Scale Sheet که شخصیت‌ها را در تناسب با یکدیگر نشان می‌دهد.	شیت‌ها Sheets
سازماندهی تصویر و توجه به ترکیب‌بندی، نحوه قرار گرفتن شخصیت‌ها و تناسب آنها با یکدیگر در قیاس با پس‌زمینه با توجه به داستان؛ نمای مورد نظر، ترتیب ورود و خروج‌ها به صحنه، توجه به اصول فنی دکوپاژ مثل خط فرضی و...	لی‌اوت Lay out
طراحی است که ابتدا یا انتهای حرکت را نشان می‌دهد و اکستریم هم نامیده می‌شود و یا نقطه‌ای که مسیر حرکت در آن تغییر می‌کند یا نقاط مهم حرکت را توضیح می‌دهد.	کلید اصلی Key Frame
فریم‌هایی که میان فریم‌های کلیدی طراحی می‌شوند. اهمیت و نقش کمتری به نسبت کلیدها ندارند و لازم است در طراحی آنها دقت شود زیرا بخش عمدهٔ اجرای متحرک‌سازی به میانی‌ها بستگی دارد.	طرح‌های میانی Between
تست کامل متحرک‌سازی بدون رنگ و پس‌زمینه، بیشتر در تکنیک‌های پویانمایی طلق و پویانمایی طراحی- نقاشی استفاده می‌شود.	تست مدادی Pencil Test
ترکیب لایه‌های متحرک‌سازی شده با پس‌زمینه و افزودن جلوه‌های بصری و تصویری مانند رعد و برق و غبار و ...	ترکیب Composite
همسان‌سازی رنگ در تمام تصاویر هر صحنه فیلم	اصلاح رنگ (اتالوناژ) Color Correction
طرح‌های سریع و کوچکی که برای روشن شدن حال و هوای استوری‌برد و یا متحرک‌سازی جهت انتخاب بازی مناسب شخصیت انجام می‌شود.	طراحی بندانگشتی Thumbnail

شوخی یا نمک که معمولاً تصویری است و جهت بامزه تر شدن شخصیت طراحی می‌شود و برای ایجاد تنوع و جلوگیری از یکنواخت شدن داستان و اتفاقات به کار می‌آید.	شیرین کاری Gag
داستان مصور که برای چاپ در مطبوعات و یا به شکل کتاب طراحی شده است. از ویژگی‌های آن اجرای گرافیکی پر ظرافت، محدود بودن رنگ‌ها، استفاده از خطوط و یا فرم‌های اغراق شده و ابر گفت‌وگو در کادرها است. از شناخته شده ترین کمیک‌ها می‌توان به تن تن و میلو اثر هرژه اشاره کرد. در صورتی که کمیک به صورت دنباله دار و مجموعه باشد کمیک استریپ نامیده می‌شود و نوع ژاپنی کمیک را مانگا می‌نامند.	کمیک Comic
فرایند تبدیل اطلاعات ریاضی رایانه‌ای به یک تصویر گرافیکی دوبعدی و تخت؛ حتی تصاویر سه بُعدی هم در نهایت به صورت تصاویر دو بُعدی رندر شوند.	رندرینگ Rendering
در استاپ موشن به اهرم‌های نگه‌دارنده عروسک در فضا جهت انجام حرکات پیچیده چون پریدن و یا دویدن گفته می‌شود. در پویانمایی سه بعدی رایانه‌ای به نحوه اسکلت بندی مدل برای متحرک سازی اطلاق می‌شود.	اتصال قطعات Rig
همسان سازی میان گفتار و متحرک سازی به صورتی که به نظر برسد که گفتار را به راستی شخصیت کارتونی بیان می‌کند و برای دقت در این کار از فریم شماری تلفظ کلمات استفاده می‌شود.	لیپ سینک Lipsynch
نوعی چاپ پیشرفته که قابلیت ساخت مدل‌های واقعی از جنس گچ و یا پلاستیک فشرده را از روی مدل رایانه‌ای دارد و در صنعت خوراکی‌ها و همچنین پزشکی به کار می‌رود. در استاپ موشن نیز می‌توان از این فناوری بهره گرفت.	چاپگر سه بُعدی Printer
ویدئویی است که با استفاده از نرم افزارهای کامپوزیت، کادرهای کمیک‌ها را به شکلی ساده و با افزودن جلوه‌های تصویری متحرک می‌نماید.	موشن کمیک Motion Comic
زمانی که تعداد فریم‌های متحرک سازی شده برای هر ثانیه بین ۱۲ تا ۲۴ فریم باشد.	پویانمایی کامل Full Animation
تعداد فریم‌های متحرک سازی شده برای هر ثانیه فیلم از ۱۲ فریم در ثانیه کمتر و گاهی تنها ۴ فریم در ثانیه است.	پویانمایی محدود Limit Animation

روش های هنری

عنوان	نمونه	پسوند
سبک	Realism	ism
مکتب	Harat School	School
شیوه	Realist Romanesque	ist esque (گروهی) eque (فردی)

Style

معادل اصلاحات فنی و تخصصی رشته پویانمایی (انیمیشن) در دو زبان کاربردی

بریتانیایی	آمریکایی
Bar Sheet	Timing Sheet
Cutting Frames	Frame Handles
Dope Sheet, Dope Sheet, X Sheet	Exposure Sheet , Worksheet
Fairing (in/out)	Ease in /out, Slow in/out
Grader/Grading	Timer/Timing
Graticule	Field Chart
Laying Tracks	Dubbing
Mix	Dissolve
Mute (no Sound)	Inos
Painting Cells	Opaquing
Picture Head	Movie Scope
Rostrum (Animation Rostrum)	Stand, Animation Stand
Rushes	Dailies, Rushes
Tracing (Cells)	Inking
Tracking in/out	Dolly in/out, Crane, Zoom
Creeping Titles, Rolling Titles	Crawling Titles
Double_Framing	On twos, Shot on twos
Field Chart	Field Guide
Line Test	Pencil Test

علائم اختصاری

ترجمه	معادل	علامت
لوح فشرده ویدئویی رقمی	Digital Video Disc	DVD
پروتکل انتقال فایل	File Transfer Protocol	FTP
جهان پهناور وب	World Wide Web	WWW
شرکت صدا و سیمای بریتانیا	British Broadcasting Corporation	BBC
شبکه اخبار کابلی	Cable News Network	CNN

ماشین خودکار دریافت پول از حساب	Automatic Teller Machine	ATM
رایانه جیبی	Personal Digital Assistant	PDA
جعبه اداره پست	Post Office Box	POB
ریتم و حالت‌های افسردگی	Rhythm and Blues &R	B
سرویس پیام کوتاه	Short Messaging Service	SMS
سرویس پیام چندرسانه‌ای	MultiMedia Message Service	MMS
سرویس پزشکی فوری	Emergency Medical Service	EMS
برو به صفحه بعد	Please Turn Over	PTO
به بیان دیگر	id est	i.e
مدار مجتمع یا مدار تقسیم شده	Integrated Circuit	IC
مانیتورهای لبخندی	CATHODE-RAY TUBE	CRT
نمایش کریستال مایع	Liquid Crystal Display	LCD
در آخر جملات انگلیسی به عنوان کلمه = غیره با چند تا نقطه	et cetera	etc
مخفف زبان برنامه‌نویسی	Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code	BASIC
محدوده با چگالی کم	Low Density Area	LDA
رابط رقمی وسیله ساخت آهنگ	Musical Instrument Digital Interface	MIDI
فناوری ارتباطات و اطلاعات	Information and Communications Technologies	ICT
سازمان تجارت جهانی	World Trade Organization	WTO
خط مصوب رقمی نامتقارن	Assymetric Digital Subscriber Line	ADSL
پایانه چاپگر مرکزی	Local Printer Terminal	LPT
نقاط در هر اینچ، یک واحد شمارش پیکسل در نمایش تصاویر گرافیکی	Dots Per Inch	DPI
منطق زمان بلادرنگ	Real Time Logic	RTL
فایل تصویری ضمیمه شده	Tagged Image File	TIF

تصویرسازی رایانه‌ای	Computer Generation Imagery	CGI
نوعی فرمت ویدئویی	Windows Media Audio	WMA
نوعی فرمت ویدئویی	Windows Media Video	WMV
مبنای ۲ به ۱ در یک سیستم شمارش	Binary Digit	BIT
سرویس پخش ویدئو و فایل‌های تصویری بر روی بستر IP	Video On Demand	VOD
نوعی فرمت تصویری	Audio Video Interleave	AVI
تجاری	Commercial	Com
نوعی فرمت صوتی برای رقابت با MP3	Windows Media Audio	WMA
نوعی فرمت نوشتاری برای Word ۲۰۰۳	Document	DOC
نوعی فرمت صوتی	MPEG4Audio	M4A
فرمت نمایشی فایل‌های پاورپوینت	Power Point Show	PPS
فرمت ویدیویی مربوط به دی وی دی	Video Object Base	VOB
فرمت صوتی با کیفیت بالا	Digital Audio Tape	DAT
فرمت فایل‌های فلش بر روی وب	Flash Video	FLV
اشتراک‌گذاری کی‌بورد، مانیتور و ماوس بین دو یا چند رایانه	Keyboard Video Mouse	KVM
اینترنت اکسپلورر، مرورگر وب میکروسافت	Internet Explorer	IE
کلید چپ یا تب، کلید جدولی	Tabulator Key	TAB
هوش مصنوعی	Artificial Intelligence	AI
گروه کارشناسان عکاسی، نوعی فرمت تصویری گرافیکی	Joint Photographic Group	JPG

مرورگر فایرفاکس موزیلا	Fire Fox (Mozilla Firefox)	FF
نوعی فرمت صوتی	Moving Picture Experts Group Layer3	MP3
MP4 نوعی فرمت ویدئویی	Group Moving Picture Expert	MPEG4
نرم افزار ویدئویی آزاد / متن باز	Video LAN Client	VLC
لوح فشرده / لوح های چند منظوره	Verstile Compact Disk	VCD
گرافیک رایانه ای	Computer Graphics	CG
فرمت فشرده سازی	Roshal Archive	RAR
تصاویر متحرک JPEG	Motion Joint Photographic Experts Group	MJPEG
نوعی فرمت تصویری پایین تر از فرمت HD	Standard Definition	SD
وسیله ای برای ذخیره اطلاعات	Recordable Compact	CD-R
دستگاهی با توانایی خواندن سی دی ها	Compact Disk Read Only Memory	CD-ROM
نوعی از سی دی ها است که می توان بر روی آنها چندین بار نوشت	Rewriteable Compact Disk	CD-RW
روشی برای متصل شدن به رایانه ها از طریق اینترنت	Virtual Private Networking	VPN
نوعی فرمت تصویری	GRAPHICS INTERCHENG FORMAT	GIF

برخی از جشنواره‌های فیلم داخلی

نام جشنواره	تأسیس	مجری
فیلم‌های آموزشی رشد	۱۳۴۲	وزارت آموزش و پرورش
فیلم کودکان و نوجوانان	۱۳۶۱	بنیاد سینمایی فارابی
بین‌المللی فیلم مقاومت	۱۳۶۲	انجمن سینمای انقلاب و دفاع مقدس
فیلم کوتاه تهران	۱۳۶۵	انجمن سینمای جوان
پویانمایی تهران	۱۳۷۷	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
فیلم کوتاه دانشجویی نهال	۱۳۸۲	دانشکده سینما - تئاتر دانشگاه هنر
فیلم دانشجویی	۱۳۸۳	دانشگاه صدا و سیما
فیلم حسنات (اصفهان)	۱۳۸۹	کانون نشر و ترویج فرهنگ اسلامی
فیلم سبز	-----	سازمان محیط زیست
مردمی فیلم عمار	۱۳۸۹	موسسه فرهنگی هنری جبهه فرهنگی مطالعات انقلاب اسلامی
فیلم کوتاه موج کیش	۱۳۹۴	سازمان منطقه آزاد کیش

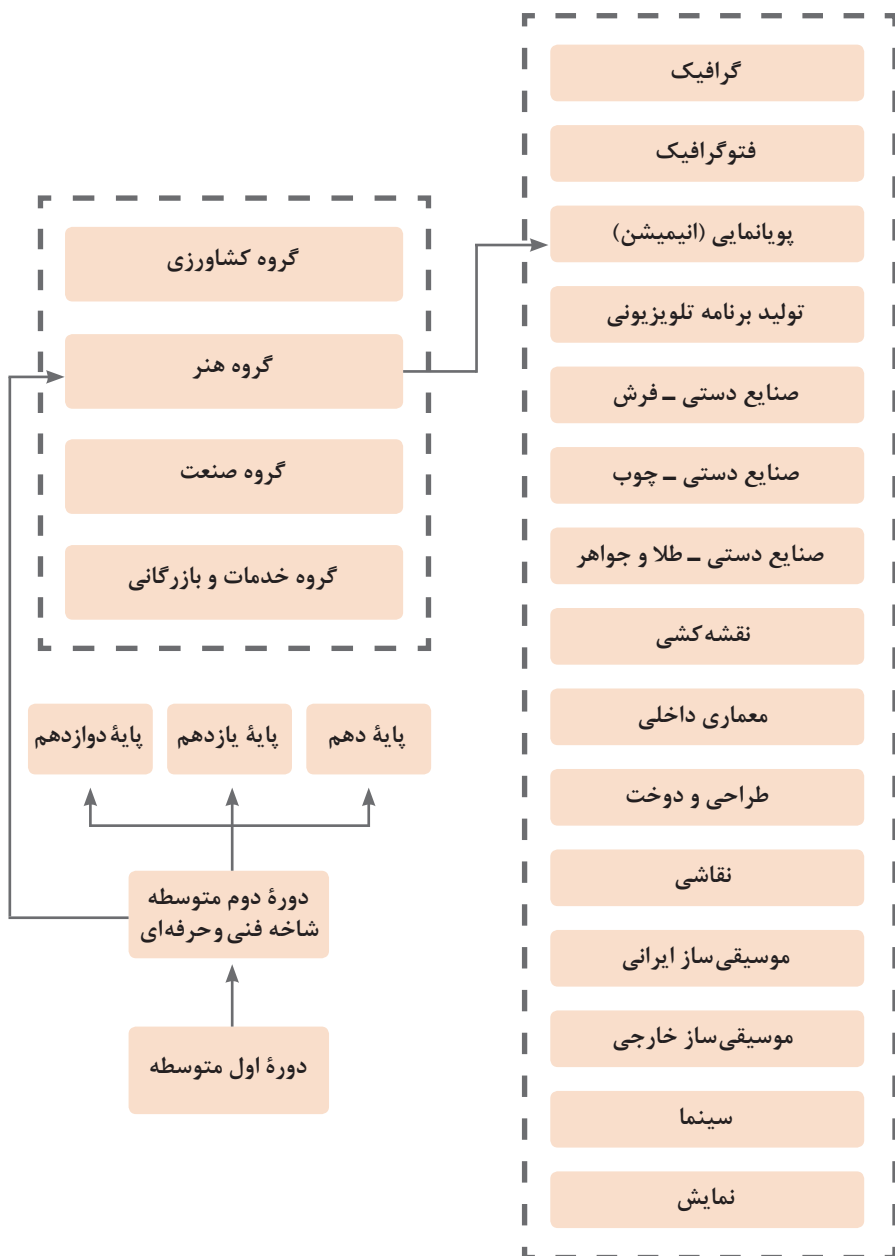
برخی از جشنواره‌های فیلم خارجی

نام جشنواره	تأسیس	کشور مجری
انسی Annecy	۱۹۶۰	فرانسه
زاگرب Zagreb	۱۹۷۲	کرواسی
اوتاوا Ottawa	۱۹۷۶	کانادا
سینانیم Cinanima	۱۹۷۶	پرتغال
اشتوتگارت Stuttgart	۱۹۸۲	آلمان
هیروشیما Hiroshima	۱۹۸۵	ژاپن
هلند Holland	۱۹۸۵	هلند
انیمای موندی Anima Mundi	۱۹۹۳	برزیل
فانتوش Fantoche	۱۹۹۵	سوئیس

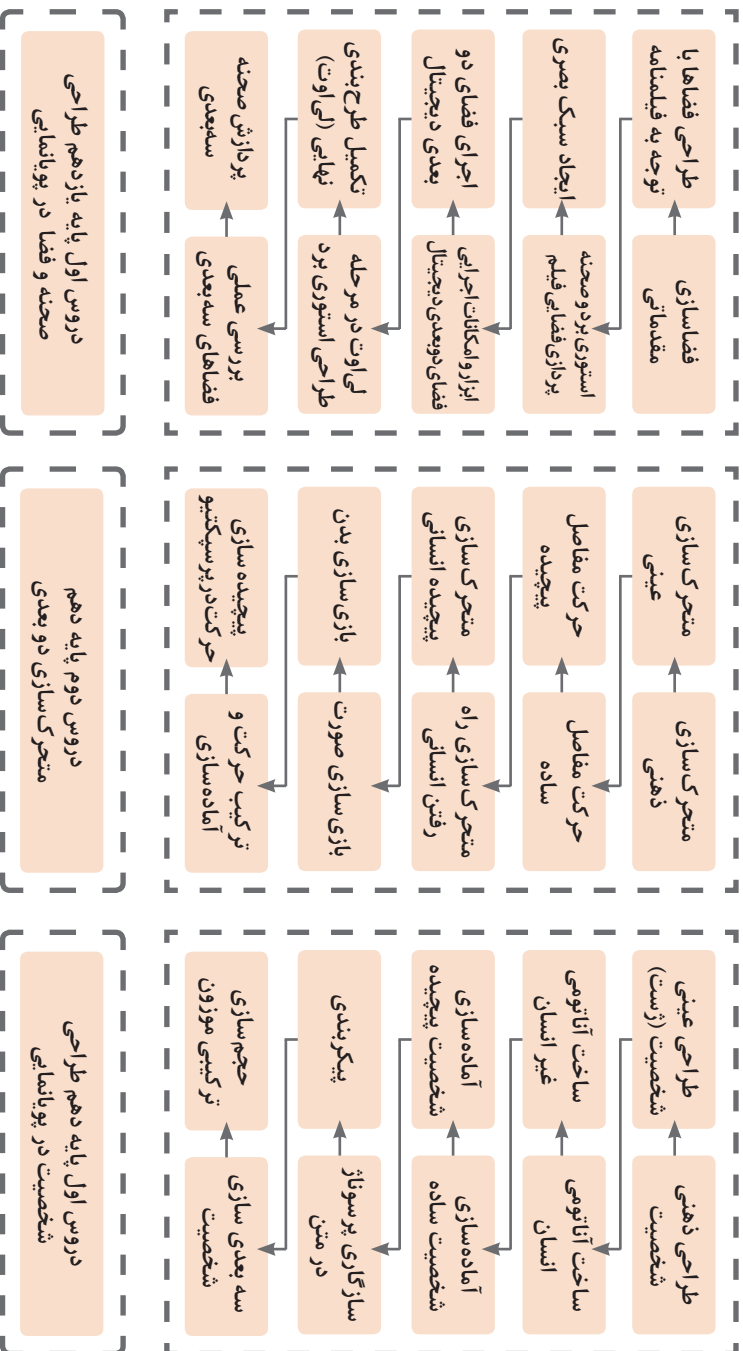


فصل ۴

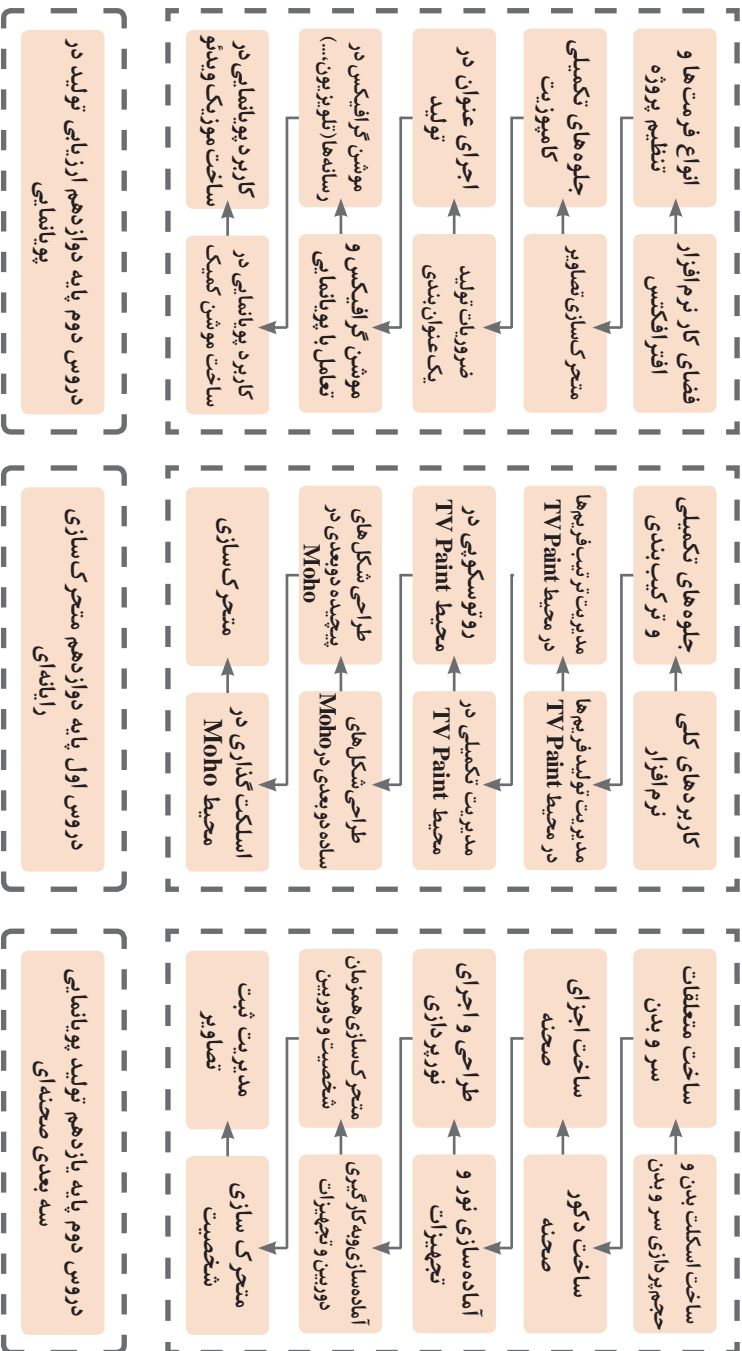
استانداردها



نقشه آموزشی رشته پویانمایی (انیمیشن)



نقشه آموزشی رشته پویانمایی (انیمیشن)



عناوین پودمان‌های رشته پویانمایی (انیمیشن)

رشته	درس	کد کتاب	شماره پودمان	پودمان	پایه
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی شخصیت در پویانمایی	۲۱۰۶۵۶	۱	طراحی ابرازی شخصیت	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی شخصیت در پویانمایی	۲۱۰۶۵۶	۲	طراحی آناتومی موجودات زنده	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی شخصیت در پویانمایی	۲۱۰۶۵۶	۳	آماده‌سازی شخصیت	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی شخصیت در پویانمایی	۲۱۰۶۵۶	۴	پیکربندی شخصیت براساس فیلمنامه	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی شخصیت در پویانمایی	۲۱۰۶۵۶	۵	حجم و سه بعدی‌سازی شخصیت	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی دو بعدی	۲۱۰۶۵۳	۱	متحرک‌سازی درهم تنیده	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی دو بعدی	۲۱۰۶۵۳	۲	متحرک‌سازی مفصلی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی دو بعدی	۲۱۰۶۵۳	۳	متحرک‌سازی ترکیبی انسانی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی دو بعدی	۲۱۰۶۵۳	۴	بازی‌سازی موقعیتی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی دو بعدی	۲۱۰۶۵۳	۵	اجرای حرکات ترکیبی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی پایه	۲۱۰۶۵۵	۱	تحلیل رشته تحصیلی	۱۰

رشته	درس	کد کتاب	شماره پودمان	پودمان	پایه
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی پایه	۲۱۰۶۵۵	۲	تاریخچه و روند تکامل پویانمایی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی پایه	۲۱۰۶۵۵	۳	شناخت تکنیک‌ها، ابزار و مواد	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی پایه	۲۱۰۶۵۵	۴	زبان فنی رشته (مبانی سینما)	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی پایه	۲۱۰۶۵۵	۵	ساختار تولید فیلم پویانمایی	۱۰
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی تخصصی	۲۱۲۶۵۶	۱	پویانمایی و مکاتب	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی تخصصی	۲۱۲۶۵۶	۲	قالب‌ها و گونه‌های پویانمایی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی تخصصی	۲۱۲۶۵۶	۳	علوم، هنرها و پویانمایی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی تخصصی	۲۱۲۶۵۶	۴	محتوا و کیفیت در پویانمایی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	دانش فنی تخصصی	۲۱۲۶۵۶	۵	کسب اطلاعات فنی در پویانمایی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۲۱۱۶۵۳	۱	فضاهای دوبعدی (کانسپت فضا)	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۲۱۱۶۵۳	۲	فضاسازی و صحنه‌پردازی دوبعدی	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۲۱۱۶۵۳	۳	اجرای رایانه‌ای فضای دوبعدی	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۲۱۱۶۵۳	۴	ارتباط عناصر فضای یک اثر (لی‌اوت یا طرح‌بندی)	۱۱

رشته	درس	کد کتاب	شماره پودمان	پودمان	پایه
پویانمایی (انیمیشن)	طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۲۱۱۶۵۳	۵	تمهیدات و طراحی صحنه برای فضاهای سه بعدی	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۲۱۱۶۵۴	۱	ساخت شخصیت‌های سه بعدی (عروسک)	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۲۱۱۶۵۴	۲	ساخت صحنه و فضا	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۲۱۱۶۵۴	۳	نورپردازی	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۲۱۱۶۵۴	۴	تصویربرداری تک فریم	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۲۱۱۶۵۴	۵	متحرک‌سازی شخصیت و خروجی	۱۱
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی رایانه‌ای	۲۱۲۶۵۳	۱	کاربرد رایانه در متحرک‌سازی و جلوه‌های تکمیلی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی رایانه‌ای	۲۱۲۶۵۳	۲	متحرک‌سازی مبتنی بر طراحی (شیوه سل انیمیشن)	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی رایانه‌ای	۲۱۲۶۵۳	۳	کاربردهای متحرک‌سازی سنتی (شیوه سل انیمیشن)	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی رایانه‌ای	۲۱۲۶۵۳	۴	طراحی مبتنی بر وکتور (شیوه کات‌اوت)	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	متحرک‌سازی رایانه‌ای	۲۱۲۶۵۳	۵	متحرک‌سازی مبتنی بر اسکلت‌گذاری (شیوه کات‌اوت)	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	ارزیابی تولید پویانمایی	۲۱۲۶۵۵	۱	مقدمات ترکیب‌بندی لایه‌ها و تنظیمات پروژه	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	ارزیابی تولید پویانمایی	۲۱۲۶۵۵	۲	کامپوزیت و ترکیب لایه‌ها	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	ارزیابی تولید پویانمایی	۲۱۲۶۵۵	۳	عنوان‌بندی فیلم و پویانمایی	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	ارزیابی تولید پویانمایی	۲۱۲۶۵۵	۴	زمینه‌های موشن گرافیکس	۱۲
پویانمایی (انیمیشن)	ارزیابی تولید پویانمایی	۲۱۲۶۵۵	۵	موشن کمیک و موزیک ویدئو با رویکرد پویانمایی	۱۲

مقیاس: عبارت است از نسبت طول اندازه‌گیری شده روی نقشه به طول مشابه روی موضوع؛ برای عرض و یا ارتفاع نیز از همین نسبت استفاده می‌شود.

مقیاس در نقشه‌کشی مکانیک، صنعت الکترونیک، نقشه‌های ساختمانی و استاپ‌موشن به کار می‌رود و عددی است کسری که صورت آن یک و مخرج آن، عددی صحیح است که نقشه به نسبت آن کوچک شده است.

مقیاس ساده: به صورت $1:1000$ نشان داده می‌شود و در سیستم متریک به این معنی است که ۱ میلی‌متر روی نقشه مساوی ۱ متر روی مدل اصلی است.

مقیاس مرکب: در سیستم غیرمتریک استفاده می‌شود و نشانه‌اش $2\text{in}:5\text{mil}$ است یعنی ۲ اینچ روی نقشه با ۵ مایل روی مدل برابر است.

مقیاس خطی: عبارت است از خطی که به قسمت‌های مساوی تقسیم شده و هر قسمت آن طول معینی از نقشه را در روی مدل اصلی نشان می‌دهد.

معمولاً در استاپ‌موشن، عروسک‌ها را حدود ۲۰ تا ۲۵ سانتی‌متر می‌سازند و در این صورت اگر اندازه یک کاراکتر در واقعیت 160 cm باشد، مقیاس آن $1:8$ می‌باشد.



مقیاس ساخت صحنه و عروسک‌ها در استاپ‌موشن بستگی به ارتفاع سقف و ابعاد مکان فیلم‌برداری دارد. در صورتی که سقف کوتاه باشد نمی‌توان ارتفاع عروسک‌ها و مقیاس صحنه را عظیم و بزرگ گرفت. نمونه‌هایی در تاریخ پویانمایی هست که با مقیاس یک به یک کار شده است. از جمله پویانمایی کم‌نور به کارگردانی مارک اسکروبتسکی.

پویانمایی کم‌نور، آدام و پرواس در حال متحرک‌سازی

واحدهای اندازه‌گیری مسافت

واحد اندازه	توضیحات
متریک	سیستمی فرانسوی و در اصل یونانی است. در این سیستم هر متر متشکل از ۱۰۰ سانتی‌متر و ۱۰۰۰ میلی‌متر است.
اینچ	بیشتر در انگلیس و بخشی از ایالات متحده آمریکا رایج است. در این سیستم اندازه‌گیری، هر اینچ معادل $2\frac{5}{16}$ سانتی‌متر است.
فوت	هر فوت، ۱۲ اینچ و $\frac{30}{48}$ سانتی‌متر است.
یارد	هر یارد، ۳ فوت و $\frac{91}{44}$ سانتی‌متر است.

واحدهای اندازه گیری وزن

واحد اندازه	توضیحات
کیلوگرم	سیستم اندازه گیری جرم است که در فرانسه ایجاد شده است. یک میلی استاندارد ساخته شده از آلیاژ، معیار تعیین واحد یک کیلوگرم قرار گرفت و هر واحد کوچک تر، گرم نامیده شد. هر کیلوگرم معادل ۱۰۰۰ گرم است.
پوند	واحد اندازه گیری وزن که بیشتر در ایالات متحده آمریکا مورد استفاده قرار می گیرد. امروزه پوند را دقیقاً برابر با $۰/۴۵۳۵$ کیلوگرم می دانند. بنابراین یک پوند معادل $۴۵۳/۵$ گرم است.
اونس	استفاده رسمی از اونس در انگلیس در سال ۲۰۰۰ م به پایان رسید. در ایالات متحده آمریکا بسیار متداول است و برابر با یک شانزدهم پوند یا برابر با $۲۸/۳۴$ گرم است. همچنین، بیشترین کاربرد اونس در اندازه گیری وزن فلزات گرانبها یعنی طلا، نقره، پلاتین و رودیم است که معادل $۳۱/۱۰$ گرم می باشد.

علائم واحدهای اندازه گیری

نام کمیت و نماد	واحد آن در SI	نماد واحد
طول (L)	متر	m
جرم (M)	کیلوگرم	kg
زمان (t)	ثانیه	S
دما (T)	کلوین	K
شدت جریان الکتریکی (I)	آمپر	A

واحدهای اندازه گیری حجم

واحد اندازه	توضیحات
لیتر	از واحدهای اندازه گیری وزن مایعات در سیستم متریک است و به میزان مایعی اطلاق می شود که در مکعبی به ابعاد ۱۰ سانتی متر جا می گیرد. هر لیتر ۱۰۰۰ میلی لیتر است. گاهی به جای کلمه میلی لیتر از سی سی استفاده می شود.
گالن	تعریف مقدار گالون در سیستم متعارف اندازه گیری آمریکایی و بریتانیایی مقادیر متفاوتی دارد. «گالن امپریال» یا «گالن سلطنتی» تقریباً برابر با $۴/۵۴۰۹۲$ لیتر و «گالن آمریکایی» تقریباً $۳/۷۸۵۴۱۲$ لیتر است.

<p>تهیه شده در شورای تخصصی برنامه ریزی درسی گروه تحصیلی: هنر رشته: پویانمایی (انیمیشن)</p>	<p>فهرست استاندارد تجهیزات سرمایه ای (۰۱)</p>
--	---

جدول شماره ۱

<p>حرفه ۱: نیروی فعال اجرا کار پویانمایی</p>	<p>کد حرفه: ۷۳۱۹۰۱۹۱</p>	<p>حرفه ۲: دستیار تکنسین پویانمایی</p>	<p>کد حرفه: ۳۴۳۶۰۱۹۲</p>
--	--------------------------	--	--------------------------

جدول شماره ۲

ردیف	Unspsc/ IR code	نام وسیله	مشخصات فنی	تعداد (واحد)	درصد فراوانی	پایه تحصیلی	تصویر

تهیه شده در شورای تخصصی برنامه ریزی درسی گروه تحصیلی: هنر رشته: پویانمایی (انیمیشن)	فهرست استاندارد تجهیزات نیمه سرمایه ای (۰۲)
--	---

جدول شماره ۱

حرفه ۱: نیروی فعال اجرا کار پویانمایی	کد حرفه: ۷۳۱۹۰۱۹۱	حرفه ۲: دستیار تکنسین پویانمایی	کد حرفه: ۳۴۳۶۰۱۹۲
--	-------------------	---------------------------------------	-------------------

جدول شماره ۲

ردیف	Unspsc/ IR code	نام وسیله	مشخصات فنی	تعداد (واحد)	درصد فراوانی	پایه تحصیلی	تصویر

تهیه شده در شورای تخصصی برنامه ریزی درسی گروه تحصیلی: هنر رشته: پویانمایی (انیمیشن)	فهرست استاندارد ملزومات و ابزار مصرفی (۰۳)
--	--

جدول شماره ۳

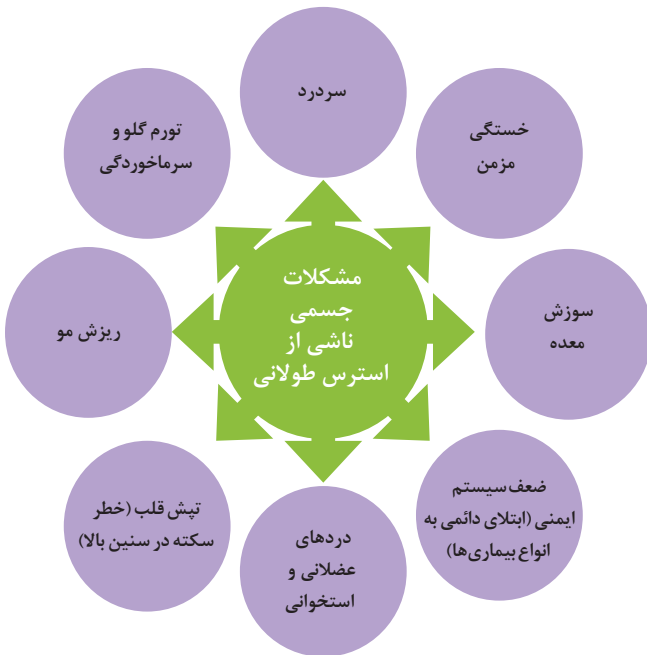
کد حرفه: ۳۴۳۶۰۱۹۲	حرفه ۲: دستیار تکنسین پویانمایی	کد حرفه: ۷۳۱۹۰۱۹۱	حرفه ۱: نیروی فعال اجرا کار پویانمایی
-------------------	---------------------------------------	-------------------	--

جدول شماره ۲

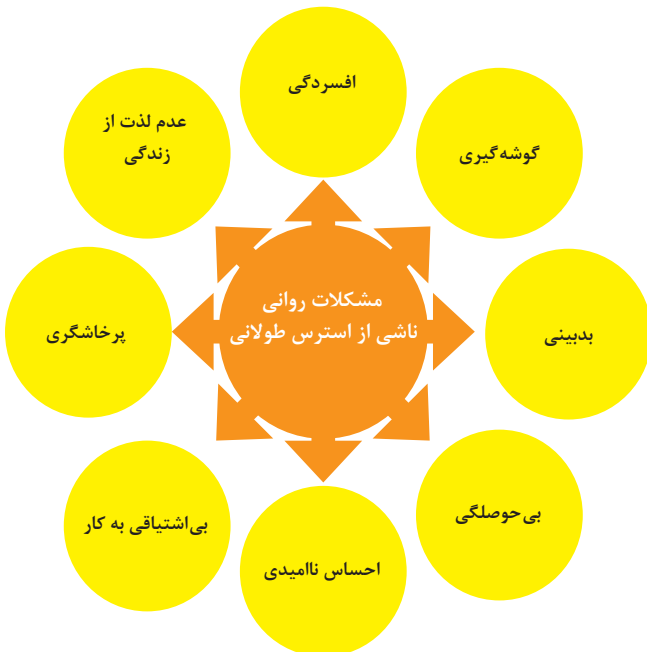
ردیف	Unspsc/ IR code	نام وسيله	مشخصات فنی	تعداد (واحد)	درصد فراوانی	پایه تحصیلی	تصویر

فصل ۵

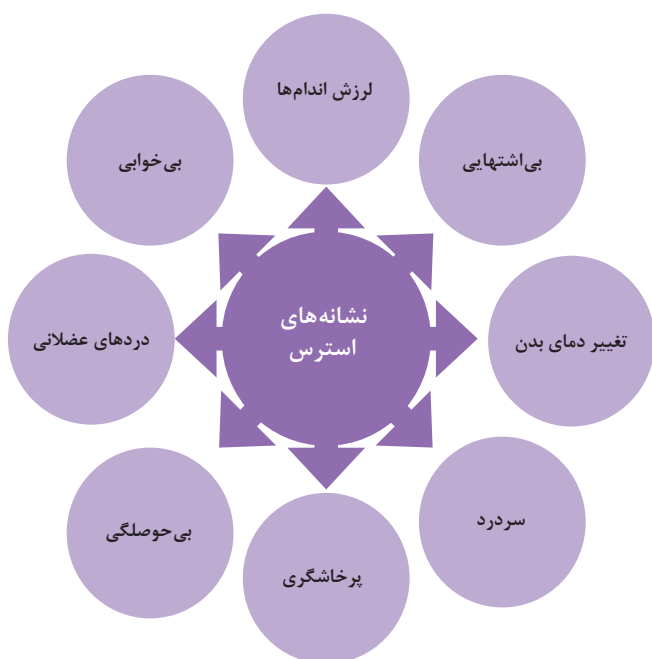
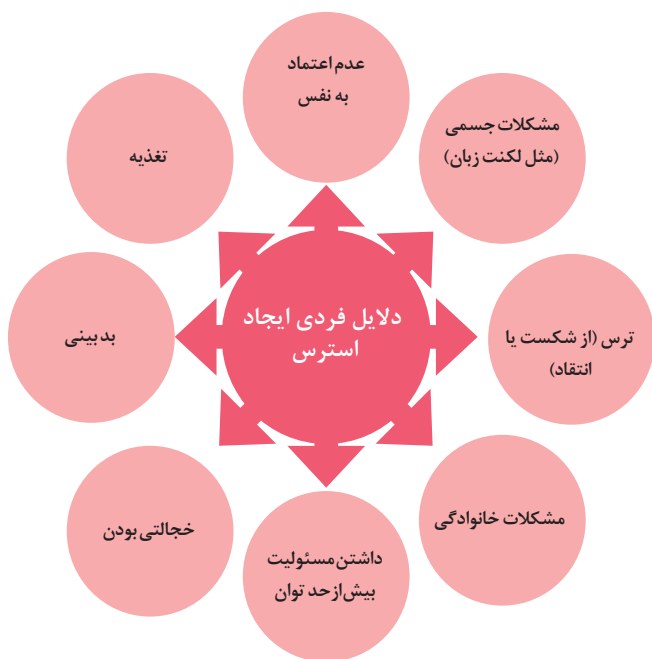
ایمنی، بهداشت و ارگونومی



اثرات فیزیکی استرس بر بدن



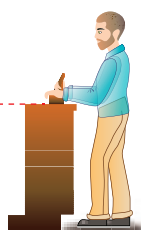
اثرات روانی استرس بر بدن



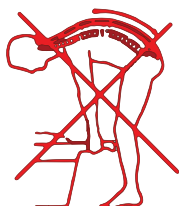
ارگونومی: به‌کارگیری علم درباره انسان در طراحی محیط کار است و سبب بالا رفتن سطح ایمنی، بهداشت، تطبیق کار با انسان بر اساس ابعاد بدنی فرد و در نهایت رضایت شغلی و بهبود بهره‌وری می‌شود.



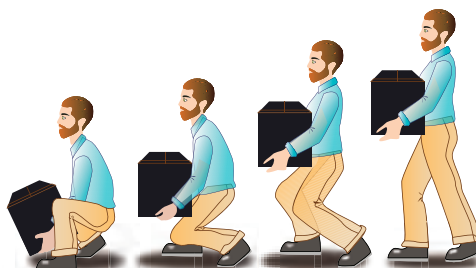
در کارهای نشسته، ارتفاع سطح کار باید در حدود آرنج باشد.



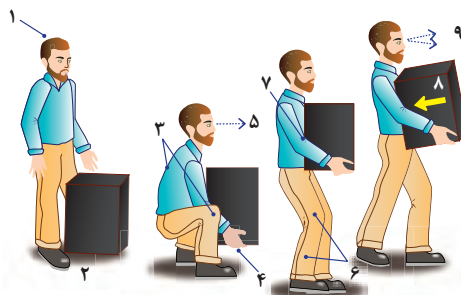
الف - کار سبک
ب - کار سنگین
انجام بیشتر کارها در سطح آرنج راحت‌تر است



اثر وضعیّت بدن (پشت خم‌شده) روی ستون فقرات



جابه‌جایی و گذاشتن اجسام (به وضعیت سر، کمر، دست، زانو و پا توجه کنید)



بلندکردن و جابه‌جایی اجسام (به وضعیت سر، کمر، دست، زانو و پا توجه کنید)



وضعیت صحیح بدن هنگام کار با رایانه

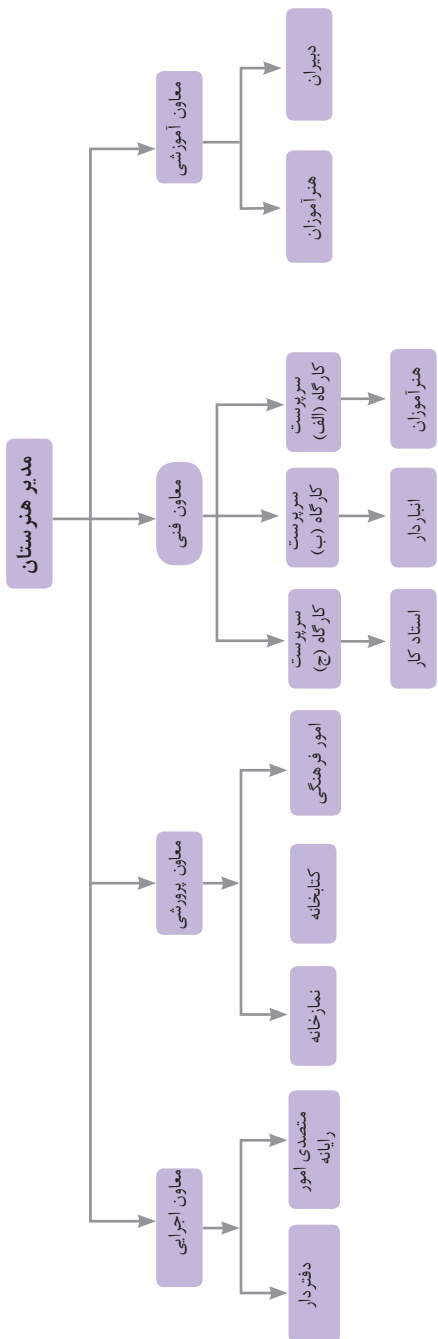


وضعیت های ناصحیح کاری

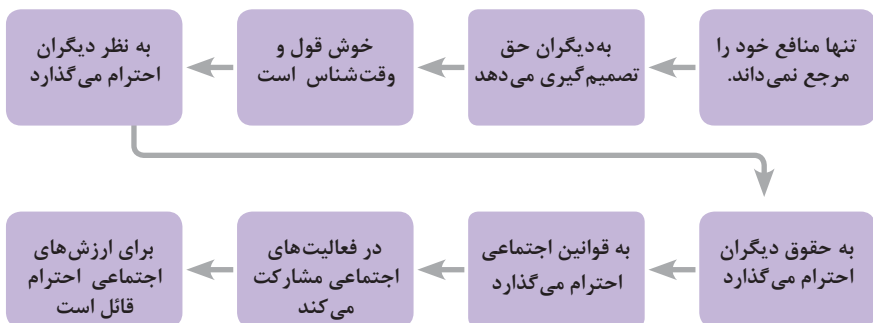
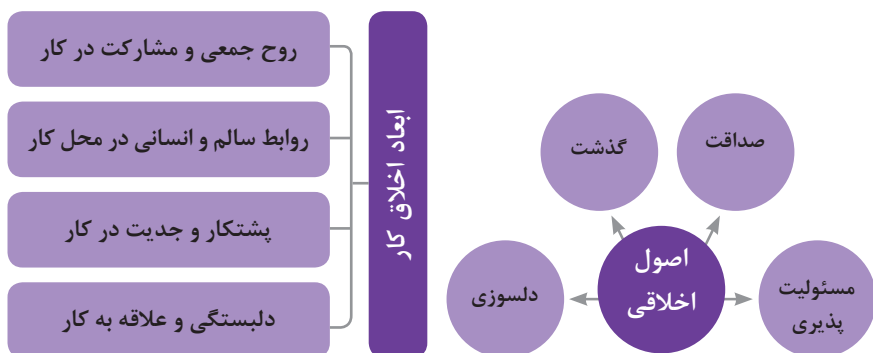
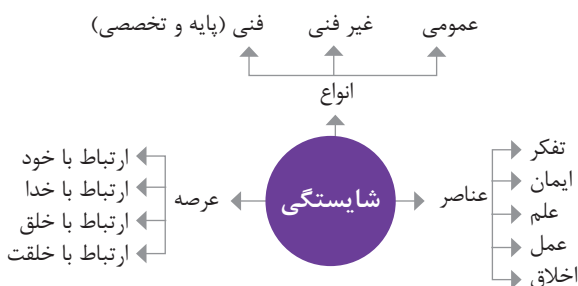


فصل ۶

شایستگی‌های غیر فنی



در انجام کارها به صورت شایسته بایستی به خدا، خود، خلق و خلقت همزمان توجه داشت و در انجام آنها باید علم، عمل، ایمان، تفکر و اخلاق را همراه کرد.



ویژگی رفتار احترام آمیز

دلسوز و رحیم هستند

رویکرد حمایتی دارند

به احساسات دیگران توجه می‌کنند

مشکلات دیگران را مشکل خود می‌دانند

در مصائب و مشکلات دیگران شریک می‌شوند

ویژگی افرادی که در حرفه شان خیرخواه هستند

برخی از کلیدهای زندگی شغلی و حرفه ای

- ۱ عبادت ده جزء دارد که نه جزء آن در کسب حلال است.
- ۲ کسی که در راه کسب روزی حلال برای خانواده اش بکوشد، مجاهد در راه خداست.
- ۳ بهترین درآمدها سود حاصل از معامله نیکو و پاک است.
- ۴ پاکیزه ترین مالی که انسان صرف می‌کند، آن است که از دسترنج خودش باشد.
- ۵ امانت‌داری، بی نیازی می آورد و خیانت، فقر می آورد.
- ۶ بهره‌آور ساختن مال از ایمان است.
- ۷ هر کس میانه روی و قناعت پیشه کند نعمتش پایدار شود.
- ۸ در ترازوی عمل چیزی سنگین تر از خُلق نیکو نیست.
- ۹ اشتغال به حرفه‌ای همراه با عفت نفس، از ثروت همراه با ناپاکی بهتر است.
- ۱۰ کسی که می‌خواهد کسبش پاک باشد، در داد و ستد فریب ندهد.
- ۱۱ هر صنعتگری برای درآمد زایی نیازمند سه خصلت است: مهارت و تخصص در کار، ادای امانت در کار و علاقمندی به صاحب کار.
- ۱۲ هر کس ریخت و پاش و اسراف کند، خداوند او را فقیر کند.
- ۱۳ زمانی که قومی کم فروشی کنند، خداوند آنان را با قحطی و کمبود محصولات عذاب می‌کند.
- ۱۴ به راستی خدای متعال دوست دارد هر یک از شما هر گاه کاری می‌کند آن را محکم و استوار کند.
- ۱۵ تجارت در وطن مایه سعادت‌مندی مرد است.

در شغل و حرفه

به عنوان عضوی از نیروی کار ماهر کشور در پیشگاه خداوند متعال که دانای آشکار و نهان است؛ متعهد می شوم :

- مسئولیت پذیری، درست کاری، امانت داری، گذشت، انصاف و بهره‌وری در تمام امور شغلی و حرفه‌ای را سرلوحه کارهای خود قرار دهم.
 - کار خود را با تفکر، ایمان، علم، عمل و اخلاق در عرصه‌های ارتباط با خود، خدا، خلق و خلقت به صورت شایسته انجام دهم.
 - در تعالی حرفه‌ای، یادگیری مداوم، مهارت افزایی و کسب شایستگی و ارتقای صلاحیت‌های حرفه‌ای خویش کوشا باشم.
 - مصالح افراد، مشتریان و جامعه را در انجام وظایف شغلی و حرفه‌ای بر منافع خود مقدم بدارم.
 - با همت بلند و پشتکار برای کسب روزی حلال و تولید ثروت از طریق آن تلاش نمایم.
 - از بطلالت، بیکاری، اسراف، ربا، کم فروشی، گران فروشی و زیاده خواهی پرهیز کنم.
 - در انجام وظایف شغلی و حرفه‌ای، آنچه برای خود می‌پسندم، برای دیگران هم بپسندم و آنچه برای خود نمی‌پسندم برای دیگران نیز نپسندم.
 - از کار، تولید، کالا، سرمایه و خدمات کشور خود در انجام وظایف شغلی و حرفه‌ای حمایت کنم.
 - برای مخلوقات هستی، محیط زیست و منابع طبیعی کشورم ارزش قائل شوم و در حفظ آن بکوشم.
 - از حیا و عفت، آراستگی ظاهری و پوشیدن لباس مناسب برخوردار باشم.
 - همواره در حفظ و ارتقاء سلامت و بهداشت خود و دیگران در محیط کار تلاش نمایم.
 - در انجام وظایف شغلی و حرفه‌ای در تمامی سطوح، حقوق مالکیت معنوی و مادی اشخاص، شرکت‌ها و بنگاه‌های تولیدی و خدماتی را رعایت کرده و بر اساس قانون عمل نمایم.
- و از خداوند متعال می‌خواهم در پیمودن این راه بزرگ، بینش مرا افزون، اراده‌ام را راسخ و گام‌هایم را استوار گرداند.

جدول عناوین دروس شایستگی‌های مشترک و بودمان‌های آنها		
پایه	درس	بودمان‌ها
۱۰	آب، خاک، گیاه- گروه کشاورزی و غذا	خاک
		خواص شیمیایی و بهسازی خاک
		خواص آب
		منابع آب
		کشت و نگهداری گیاهان
۱۰	ارتباط مؤثر-گروه بهداشت و سلامت	اهمیت، اهداف و عناصر ارتباط
		ارتباط مؤثر با خود و مهارت‌های ارتباطی
		ارتباط مؤثر با خدا، خلقت و جامعه
		ارتباط مؤثر در کسب و کار
		اهمیت و کار کردن زبان بدن و فنون مذاکره
۱۰	ارتباط مؤثر-گروه خدمات	اهمیت، اهداف و عناصر ارتباط
		ارتباط مؤثر با خود و مهارت‌های ارتباطی
		ارتباط مؤثر با خدا، خلقت و جامعه
		ارتباط مؤثر در کسب و کار
		اهمیت و کار کردن زبان بدن و فنون مذاکره
۱۰	نقشه‌کشی فنی رایانه‌ای- گروه برق و رایانه	ترسیم با دست آزاد
		تجزیه و تحلیل نما و حجم
		ترسیم سه‌نما و حجم
		ترسیم با رایانه
		نقشه‌کشی رایانه‌ای
۱۰	نقشه‌کشی فنی رایانه‌ای- گروه مکانیک	نقشه‌خوانی
		ترسیم نقشه
		نقشه‌برداری از روی قطعه
		کنترل کیفیت نقشه
		ترسیم پروژه با رایانه
۱۰	نقشه‌کشی فنی رایانه‌ای- گروه مواد و فراوری	نقشه‌خوانی
		ترسیم نقشه
		نقشه‌برداری از روی قطعه
		کنترل کیفیت نقشه
		ترسیم پروژه با رایانه

جدول عناوین دروس شایستگی‌های مشترک و پودمان‌های آنها		
پایه	درس	پودمان‌ها
۱۰	نقشه‌کشی فنی رایانه‌ای - معماری و ساختمان	ترسیم فنی و هندسی
		نقشه‌های ساختمانی
		ترسیم‌های سه بعدی
		خروجی دوبعدی از فضای سه بعدی
		کنترل کیفیت نقشه و ارائه پروژه
۱۰	طراحی و زبان بصری - گروه هنر	خلق هنری، زبان بصری و هنر طراحی
		طراحی ابزار دیدن و خلق اثر هنری
		نقطه، خط و طراحی خطی
		سطح، شکل و حجم، به کارگیری اصول ترکیب‌بندی در خلق آثار هنری
		نور و سایه در هنرهای بصری، رنگ و کاربرد آن در هنر

جدول عناوین دروس شایستگی‌های پایه و پودمان‌های آنها		
پایه	درس	پودمان‌ها
۱۰	ریاضی ۱	حل مسائل به کمک رابطه بین کمیت‌های متناسب
		کاربرد درصد در حل مسائل زندگی روزمره
		مدل‌سازی برخی وضعیت‌ها به کمک معادله درجه دوم
		تفسیر توان رسانی به توان عددهای گویا به کمک ریشه‌گیری
		مدل‌سازی و حل مسائل به کمک نسبت‌های مثلثاتی یک زاویه

جدول عناوین دروس شایستگی‌های پایه و پودمان‌های آنها		
پایه	درس	پودمان‌ها
۱۱	ریاضی ۲	به کارگیری تابع در مدل‌سازی و حل مسائل
		مدل‌سازی و حل مسائل مرتبط با معادله‌ها و نامعادله‌ها
		مدل‌سازی و حل مسائل به کمک نسبت‌های مثلثاتی زاویه دلخواه
		حل مسائل مرتبط با لگاریتم‌ها
		تحلیل وضعیت‌ها به کمک مفاهیم آماری

۱۲	ریاضی ۳	به کارگیری برخی تابع‌ها در زندگی روزمره
		تحلیل وضعیت‌ها به کمک مفهوم حد
		مقایسه حدهای یک طرفه و دو طرفه و پیوستگی تابع‌ها
		تحلیل وضعیت‌ها به کمک مفهوم مشتق
		به کارگیری مشتق در تعیین رفتار تابع‌ها
۱۰	فیزیک	به کارگیری مفاهیم، کمیت‌ها و ابزار اندازه‌گیری
		تحلیل انواع حرکت و کاربرد قوانین نیرو در زندگی روزمره
		مقایسه حالت‌های ماده و محاسبه فشار در شاره‌ها
		تحلیل تغییرات دما و محاسبه گرمای مبادله شده
		تحلیل جریان الکتریکی و محاسبه مقاومت الکتریکی در مدارهای الکتریکی
۱۱	شیمی	به‌کارگیری مفاهیم پایه شیمی در زندگی
		تحلیل فرایندهای شیمیایی
		مقایسه محلول‌ها و کلویید‌ها
		به کارگیری مفاهیم الکتروشیمی در زندگی
		به کارگیری ترکیب‌های کربن دار در زندگی
جدول عناوین دروس شایستگی‌های پایه و پودمان‌های آنها		
پایه	درس	پودمان‌ها
۱۰	زیست‌شناسی	تجزیه و تحلیل انواع ترکیبات شیمیایی موجودات زنده
		بررسی ساختار ویروس‌ها، باکتری‌ها، آغازیان و قارچ‌ها
		معرفی و چگونگی رده‌بندی جانوران
		معرفی و چگونگی رده‌بندی گیاهان
		تعیین عوامل مؤثر بر بهبود کیفیت محیط زیست

جدول عناوین دروس شایستگی‌های غیرفنی و پودمان‌های آنها

پایه	درس	پودمان‌ها
۱۰	الزامات محیط کار	تحلیل محیط کار و برقراری ارتباطات انسانی
		تحلیل عملکرد فناوری در محیط کار
		به کارگیری قوانین در محیط کار
		به کارگیری ایمنی و بهداشت در محیط کار
		مهارت کارایی
۱۱	کاربرد فناوری های نوین	به کارگیری سواد فناورانه
		تحلیل فناوری اطلاعات و ارتباطات
		تجزیه و تحلیل فناوری های همگرا و به کارگیری مواد نو ترکیب
		به کارگیری انرژی های تجدید پذیر
		تجزیه و تحلیل فرایند ایده تا محصول
۱۱	مدیریت تولید	تولید و مدیریت تولید
		مدیریت منابع تولید
		توسعه محصول جدید
		مدیریت کیفیت
		مدیریت پروژه
۱۱	کارگاه نوآوری و کارآفرینی	حل خلاقانه مسائل
		نوآوری و تجاری سازی محصول
		طراحی کسب و کار
		بازاریابی و فروش
		ایجاد کسب و کار نوآورانه
۱۲	اخلاق حرفه‌ای	امانت داری
		مسئولیت پذیری
		درستکاری
		رعایت انصاف
		بهره وری

عناوین دروس شایستگی‌های فنی و پودمان آنها در سه پایه هنرستان شاخه فنی و حرفه‌ای – رشته چاپ

پایه	درس	پودمان
۱۰	دانش فنی پایه	پیدایش و سیر تکامل صنعت چاپ
		شناخت مواد و کاربرد آنها
		شناخت ابزار و تجهیزات کارگاهی
		محاسبات فنی
		مقاومت قطعات در برابر تغییر شکل
۱۲	دانش فنی تخصصی	کسب اطلاعات فنی
		استاندارد سازی محیط کار و تجهیزات
		دسته بندی فناوری‌های نوین
		تحلیل سیستم‌های مکانیکی
		تحلیل سیستم‌های برقی
۱۰	لیتوگرافی و کلیشه سازی	اسکن تصاویر
		لیتوگرافی سی‌تی‌اف و سنتی
		تولید پلیت رایانه‌ای
		تولید کلیشه چاپ بالشتکی و برجسته
		تولید شابلون اسکرین
۱۰	تولید به روش چاپ توری و بالشتکی	ساخت شابلون رایانه ای چاپ توری
		ترکیب کردن مرکب چاپ توری و بالشتکی
		تغذیه و تحویل چاپ توری و بالشتکی
		بستن شابلون توری و کلیشه بالشتکی
		نمونه‌گیری چاپ توری و بالشتکی

برشکاری	اجرای کارهای پس از چاپ	۱۱
پاکت سازی ماشینی		
تا و ترتیب کردن فرم های چاپی		
پوشش دهی و لمینت		
صحافی کارهای چاپ شده		
تغذیه، تحویل و بستن لاستیک و پلیت چاپ افست ورقی	تولید به روش چاپ افست	۱۱
رطوبت دهی، مرکب رسانی و ترکیب رنگ		
نمونه گیری چاپ افست ورقی		
تغذیه، تحویل و نمونه گیری چاپ افست رول		
تغذیه، تحویل و نمونه گیری چاپ دیجیتال		
حروف نگاری	طراحی و آماده سازی فایل های چاپی	۱۲
تولید فایل جلوه های ویژه		
تولید فایل دایکات		
خروجی فایل		
کنترل چاپ پیش از چاپ		
تغذیه و تحویل چاپ فلکسوگرافی و روتوگراوور	تولید به روش چاپ فلکسوگرافی و روتوگراوور	۱۲
بستن کلیشه چاپی فلکسوگرافی و سیلندر اتیلوکس		
بستن فرم چاپ روتوگراوور و تعویض تیغه هدایت مرکب		
ترکیب مرکب چاپ فلکسوگرافی و روتوگراوور		
نمونه گیری چاپ فلکسوگرافی و روتوگراوور		

ردیف	مرحله	توضیحات
۱	پیش تولید Pre Production	بخش خلاقانه تولید فیلم است. ایده‌های مختلف، داستان‌پردازی و شکل نهایی فیلم از نظر بصری در این بخش شکل می‌گیرد.
۲	تولید Production	این بخش، بخش اجرایی ساخت فیلم پویانمایی است. در این بخش ایده‌های بخش قبل در مرحله پیش از تولید به اجرا درمی‌آیند و اجزای مختلف پویانمایی تفکیک و تولید می‌شوند.
۳	پس از تولید Post Production	چیزهایی که در بخش تولید ساخته شده‌اند، در این مرحله با هم ترکیب می‌شوند و با اضافه شدن صدا و آهنگ، محصول نهایی با فرمت دلخواه خروجی گرفته می‌شود.

مراحل پیش تولید پویانمایی

مرحله	توضیحات
ایده و داستان Story	به موضوعی اشاره دارد که فیلم در مورد آن ساخته می‌شود و همه چیز حول محور آن شکل می‌گیرد.
فیلم‌نامه Script	داستان کامل همراه با توضیح صحنه‌ها و حالات و حرکات شخصیت‌ها است. همچنین حاوی کلماتی است که از زبان شخصیت‌ها بیان می‌شود.
دکوپاژ Decoupage	متنی فنی است که در برگیرنده اندازه نماها، زاویه دوربین، حرکت دوربین، نوع آهنگ و ... است که توسط کارگردان نوشته می‌شود.
توسعه بصری Visual Development	شامل طراحی مفهومی و مدل‌شیت است و هویت بصری و چهره ظاهری فیلم را نشان می‌دهد.
استوری‌برد Storyboard	داستان مصور براساس متن شده دکوپاژ است.
ضبط صدای اولیه The Initial Voice Recording	ضبط اولیه صدا کمک می‌کند تا بر پایه آن متحرک‌سازی‌ها انجام شود.
استوری‌ریل یا انیماتیک Animatic	اولین نمایش ساده فیلم قبل از مرحله تولید است. در تولید پویانمایی معمولاً صدای گویندگان و آهنگ قبل از متحرک‌سازی ضبط شده سپس انیماتیک ساخته می‌شود.

ردیف	مراحل تولید پویانمایی دوبعدی رایانه‌ای
۱	لی اوت / layout
۲	لایه‌بندی / Scene Planning
۳	انتخاب رنگ / Color Styling
۴	نقاشی فضا و پس‌زمینه / Background painting
۵	متحرک‌سازی / Animation
۶	خروجی / Export

ردیف	مراحل تولید پویانمایی سه بعدی رایانه‌ای
۱	مدل‌سازی شخصیت‌ها و محیط / Character Modeling & Environment Modeling
۲	بافت‌دهی و تعیین جنس / Surfacing/look Development
۳	ریگینگ / Rigging
۴	ضبط صداها، دوبلاژ، صدابرداری و صداگذاری، آهنگ‌سازی Cast Recording, Sounds, Music
۵	لی‌اوت و انیماتیک / Layout, Animatic
۶	متحرک‌سازی / Animation
۷	شبیه‌سازی‌های دینامیکی مانند باد، لباس، مو، آب، آتش و ...
۸	نورپردازی / Lighting
۹	شخصیت و فضای نهایی (تست رندر نور / Lighting Render Test)
۱۰	جلوه‌های ویژه / Effects
۱۱	کامپوزیت / Compositing

ردیف	مراحل پس از تولید پویانمایی
۱	صدا و آهنگ / Sound & Music Spotting
۲	طراحی صدا
۳	طراحی عنوان‌بندی (تیتراژ) / Title
۴	تدوین / Edit
۵	خروجی نهایی / Final Output

پرسش‌های متداول از سفارش‌دهنده	مقررات کاری لازم در رشته
نوع و هدف سفارش	رعایت قوانین اختصاصی استودیوها
بررسی نمونه‌های مورد نظر سفارش	رعایت قوانین عمومی استودیوها
میزان حجم محصول تولیدی	بستن قرارداد در هنگام دریافت پروژه
بازبینی نمونه‌های قبلی موجود	رعایت نظم رفت و آمد
توجه به خط فکری سفارش‌دهنده	رعایت نظم چیدمان وسایل در کارگاه
بودجه در نظر گرفته شده برای پروژه	رعایت ارگونومی در هنگام انجام پروژه‌ها
مدت زمان انجام پروژه	دانستن اصول کار با دوربین
شیوه ارائه سفارش	رعایت اصول ایمنی و بهداشت
مکان نمایش و ارائه سفارش	رعایت بودجه‌بندی زمانی در تحویل پروژه
گروه سنی مخاطب محصول	-

الزامات کارگاه شخصی	ملزومات ایجاد کسب و کار کوچک در رشته
داشتن به روزترین سیستم رایانه‌ای	شروع از فعالیت‌های کوچک و شخصی
داشتن به روزترین سیستم رندر فارم	انجام پروژه‌های سبک
پویشگر (اسکتر) و چاپگر (پرینتر)	همکاری با گروه‌های کوچک و آشنا
بلندگو و گوشی (هدفون)	همکاری با گروه تولیدی بزرگتر (کار گروهی)
دوربین عکاسی	سفارش‌های بزرگتر و تعامل با ادارات و کارخانه‌ها
قلم نوری	-
حافظه جانبی (فلش)	-
Ram Reader و مبدل‌ها	-

بودجه‌بندی پروژه‌های شخصی یا کلاسی

ردیف	نوع فعالیت	برآورد زمان	توضیحات
۱	کانسپت‌های اولیه		
۲	طراحی استوری‌برد		
۳	طراحی استوری‌ریل		
۴	متحرک‌سازی		
۵	صداگذاری		
۶	ترکیب (کامپوزیت)		
جمع زمان:			

بودجه‌بندی مراحل پیش تولید

ردیف	پیش تولید	برآورد زمان	توضیحات
۱	ایده‌پردازی		
۲	فیلمنامه نویسی		
۳	دکوپاژ		
۴	تکامل تصویری		
۵	استوری‌برد		
۶	ضبط صدای اولیه		
۷	انیماتیک		
جمع زمان:			

بودجه‌بندی مراحل تولید رایانه‌ای

ردیف	تولید	برآورد زمان	توضیحات
۱	دو بعدی	لی‌اوت	
۲		لایه‌بندی	
۳		متحرک‌سازی	
۴		خروجی	
۵	سه‌بعدی	مدل‌سازی	
۶		بافت ماده	
۷		اسکلت‌بندی	
۸		متحرک‌سازی	
۹		نورپردازی	
۱۰		خروجی	
جمع زمان:			

بودجه‌بندی مراحل تولید سنتی

ردیف	تولید	برآورد زمان	توضیحات
۱	دو بعدی		طراحی کلیدهای اصلی
۲			طراحی کلیدهای میانی
۳			دسن و رنگ
۴			کامپوزیت
۱	سه بعدی		متحرک سازی فریم به فریم
۲			نورپردازی
۳			تصویربرداری فریم به فریم
۴			کامپوزیت

بودجه‌بندی مراحل پس از تولید

ردیف	پس از تولید	برآورد زمان	توضیحات
۱	موسیقی		
۲	طراحی صدا		
۳	تدوین		
۴	پخش		
جمع زمان:			

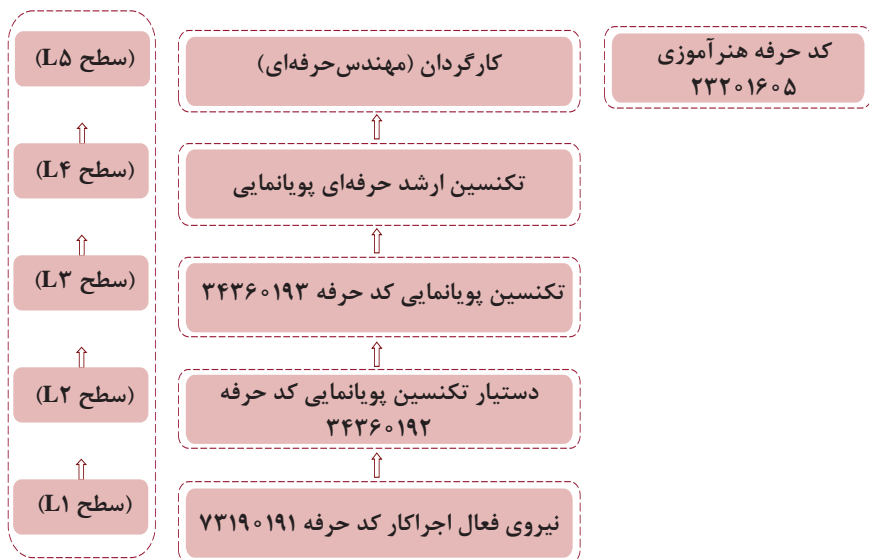
ساختار توسعه صلاحیت حرفه‌ای در تمام سطوح حرفه‌ای رشته پویانمایی (انیمیشن)

نام گروه کاری/شغل		ردیف
Producer	تهیه‌کننده انیمیشن	۱
Director	کارگردان فنی	۲
Art Director	کارگردان هنری انیمیشن	۳
Technical Director	کارگردان تکنیکی یا ابزارساز	۴
Production Manager	مدیر تولید انیمیشن	۵
Idealist	ایده‌پرداز انیمیشن	۶
Critic	منتقد انیمیشن	۷
Story Man	طراح داستان	۸
Script Writer	فیلمنامه نویس	۹
Concept Man	طراح کانسپت	۱۰
Storyboard Man	طراح داستان مصور	۱۱
Story Reel Leica Reel line Test	تست گیرنده یا انیماتیک	۱۲
Lay out Man	طراح هنری صحنه	۱۳
Character Designer	طراح شخصیت	۱۴
Texture	طراح بافت	۱۵
Mimic	طراح میمیک چهره	۱۶
Environ mental Modeller	مدل‌ساز محیط	۱۷
Checking	بررسی‌کننده	۱۸
Lip-synched	تطبیق‌دهنده حرکت لب	۱۹
Compositor	کامپوزیت کار	۲۰
Mixer	ترکیب‌کننده صدا و تصویر	۲۱

Post processor	پردازشگر نهایی	۲۲
Pixilation	بازی گردانی در تکنیک متحرک سازی بازیگران	۲۳
Rigging	تجهیز کننده	۲۴
Back Ground Artist	طراح پس زمینه	۲۵
Key Animator	طراح حرکات کلیدی	۲۶
Betweenner	طراح حرکات میانی	۲۷
Inker	دسن کار (قلم گیر)	۲۸
Colourist	رنگ کار	۲۹
Clean up	تمیز کار	۳۰
Stand Man	مسئول میز انیمیشن	۳۱
Camera Man	تصویر بردار انیمیشن	۳۲
Puppet Modelling	طراح عروسک	۳۳
Puppet Maker	عروسک ساز	۳۴
Armature	اسکلت ساز عروسک	۳۵
Puppet Costume Maker	خیاط لباس عروسک	۳۶
Back Ground Execution	طراح صحنه و ماکت	۳۷
Puppet Animator	متحرک ساز عروسک	۳۸
Lighting Artist	نورپرداز	۳۹
Effect Man	طراح جلوه های ویژه	۴۰
Animator	متحرک ساز سنتی	۴۱
Animator 3D-2D	متحرک ساز رایانه ای	۴۲
Modeller	مدل ساز رایانه ای	۴۳
Dubbing	دوبلاژ	۴۴
Sound	صداگذار	۴۵
Editor Animation	تدوین گر انیمیشن	۴۶
Rendering	رندرینگ کار	۴۷
Choreography	طراحی حرکت موزون	۴۸



مسیرهای توسعه حرفه‌ای و شغلی رشته پویانمایی (انیمیشن)



نیروی فعال اجراکار پویانمایی (انیمیشن) و دستیار تکنسین پویانمایی (انیمیشن)	
طراح شخصیت	عروسک ساز
طراح شخصیت فیگوراتیو	دکور ساز صحنه عروسکی
اجراکار رنگ و تکنیک های دستی	نور پرداز
اجراکار ساخت شخصیت	تصویر بردار تک فریم
دستیار شخصیت	متحرک ساز عروسکی
طراح کلید اصلی	متصدی جلوه های ویژه رایانه ای
طراح کلید میانی	متحرک ساز سنتی رایانه ای (تی وی پینت)
متحرک ساز سنتی	ترکیب کننده لایه ها (تی وی پینت)
بازی ساز حرکت	متحرک ساز سنتی رایانه ای (موهوکار)
ترکیب کننده حرکت	طراح سنتی رایانه ای
تصویر ساز	متصدی افتر افکتس
دستیار صحنه و فضا	ترکیب کننده لایه ها (افتر افکتس)
فتوشاپ کار	طراح تیتراژ / عنوان بند
لی اوت من	سازنده موشن گرافیکس
متصدی جلوه های ویژه	سازنده موزیک ویدئو، نماهنگ

عنوان	توضیحات
تهیه کننده Producer	فردی که مسئولیت امور مالی و اجرایی تولید فیلم از ابتدای تولید، هماهنگی و برنامه‌ریزی‌های اولیه تا انتخاب عوامل کلیدی و مراحل پخش و تبلیغات را بر عهده دارد. او معمولاً رابطی است میان استودیو یا اداره سفارش دهنده پروژه با دیگر عوامل و هنرمندانی که تولید پویانمایی را بر عهده دارند. تهیه کننده باید مخارج مالی پروژه را به شیوه‌ای مدیریت کند که بتواند رضایت سرمایه‌گذاران را جلب کند و همچنین بتواند به آنها این اطمینان را بدهد که هنرمندان و متحرک‌سازهای او قابلیت تولید مطلوب و با کیفیت فیلم یا سریال را دارند و نهایتاً می‌توانند پروژه را به پایان برسانند.
کارگردان Director	فردی است که مسئولیت نظارت و مدیریت بر جنبه‌های خلاقانه یک پروژه و خلق نسخه نهایی فیلم را به عهده دارد و معمولاً ایده نهفته در فیلم و شکل نهایی اثر از اوست. کارگردان نقش شخصیت‌های داستان را هدایت نموده، حال و هوا و نورپردازی و نوع طراحی فضا و صحنه را تعیین می‌کند، نوع حرکات دوربین و تمامی جنبه‌های ظاهر و حس فیلم نهایی را کنترل می‌نماید.
کارگردان هنری Art Director	نقش کارگردان هنری دریافت طرح و به کارگیری آن در فیلم است (یعنی فهم طرح محل موقعیت و ساخت صحنه‌آرایی‌ها) در ضمن او با هنرمندان طراح کانسپت، نقاشان پس‌زمینه و طراحان رنگ کار می‌کند تا طرح رنگ‌آمیزی را برای پروژه پیش‌بینی کند و آن را در هر صحنه به انجام برساند.

تفکیک و تشریح مشاغل رشته پویانمایی (انیمیشن) بر اساس تکنیک اجرایی

مشاغل پویانمایی های دوبعدی

تیم تولید پویانمایی
فیلم نامه نویس
طراح مفهومی (کانسپت)
طراح شخصیت و فضا
طراح استوری برد
نقاش پس زمینه
طراح لی اوت
انیماتور (متحرک ساز)
طراح و اجراکار موشن گرافیکس
صداگذار
تدوین گر
کامپوزیتور
مدیر تولید

مدیریت تولید / Product Manager

مسئول کنترل کیفیت یکپارچه در روند تولید پروژه تا انتهای تولید؛ مدیریت و بودجه بندی زمان تولید نیز به عهده او است.

فیلمنامه‌نویس / Script writer

بزرگ‌ترین ویژگی هر فیلم موضوع و محتوای آن است، پس داستان و فیلمنامه کلید اصلی برای تولید هر پویانمایی است که این وظیفه بر عهده فیلمنامه‌نویس است.

طراح مفهومی (طراح کانسپت/Concept Artist)

هنرمندی است که طراحی‌های سردستی یا نقاشی‌هایی را با تکنیک‌های متفاوت و با ابزارهای گوناگون از پاستل و زغال گرفته تا آبرنگ و کلاژ یا به وسیله رایانه و نقاشی‌های دیجیتالی در مرحله پیش‌تولید انجام می‌دهد.



طراحی مفهومی برای پویانمایی سینمایی دانشگاه هیولاها



طراحی مفهومی برای پویانمایی سینمایی شرکت هیولاها

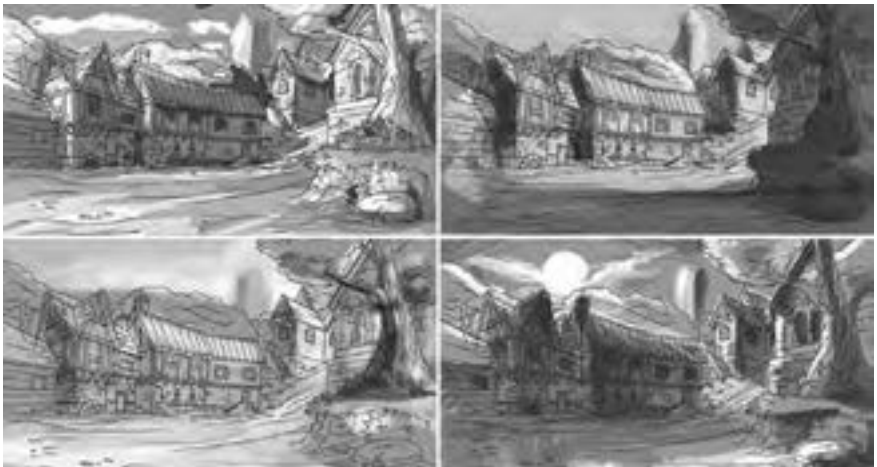
طراح شخصیت / Character Designer:

فردی است که تخصص او طراحی و مدل شیت شخصیت برای یک فیلم است.



طراح لی اوت / Layout Artist, Layout Man:

هنرمندی که صحنه پرداز و طراح صحنه پویانمایی است و موقعیت و پرسپکتیو و طراحی های پس زمینه نهایی را تعیین می کند و در ترکیب بندی فریم، حرکت دوربین و نقش شخصیت ها و حالات و بازی آنها در صحنه نقش مهمی دارد.



مشاغل پویانمایی های سه بعدی صحنه ای

تیم تولید پویانمایی
فیلم نامه نویس
مدیر تولید
طراح کانسپت
طراح شخصیت و فضا
طراح استوری برد
مدل ساز شخصیت
مدل ساز محیط
عروسک ساز
طراح صحنه و دکور
لی اوت آر티ست
انیماتور (متحرک ساز)
تصویربردار
هنرمند ایجاد بافت
هنرمند نورپرداز
کامپوزیتور
تدوین گر
صداگذار

مدل ساز شخصیت / Character Modeler:

مسئول ساخت شخصیت و تکسچرینگ آن در پیش تولید هستند. ماهرترین آنها معمولاً شخصیت های اصلی فیلم پویانمایی را می سازند و دیگر هنرمندان روی ساخت شخصیت های فرعی و سیاهی لشکر یا Crowd کار می کنند.



مدل ساز محیط / Environmental Modeler

مدل سازی فضاهای داخلی و بیرونی از مهم ترین قسمت های تولید است.



متحرک ساز / Animator

از اصلی ترین افراد در تیم تولید هستند که براساس وظایف، به سمت ها یا وظایف مختلفی از جمله: متحرک سازی شخصیت، سه بعدی رایانه، جلوه های ویژه، مدل متحرک ساز (کسانی که مجسمه های ساخته شده را جان بخشی می کنند) طبقه بندی می شوند.

هنرمند ایجاد بافت / Texture Artist

وظیفه این هنرمندان ایجاد بافت های سطوح بر روی شخصیت ها و فضاها در فیلم پویانمایی است. در تولید بازی های رایانه ای و پویانمایی های وب، این بخش اهمیت بسیاری دارد، به ویژه در جایی که مدل های Low_Poly قدرت مانور را سلب کرده و باید با توسل به جزئیات تکسچر، سطوح اشکال را به صورت طبیعی نشان داد. گاهی اوقات، بافت ها در مدل های High_Poly از شخصیت ها، آنها را بسیار طبیعی جلوه می دهد.



هنرمند نورپرداز / **Lighting Artist**:

نورپردازی در تولید پویانمایی سه‌بعدی، باید حالت، رنگ و اتمسفر را تداعی کند. معمولاً هنرمندان نورپردازی و رندر در کنار هم هستند.



کامپوزیتور / **Compositor**:

او پس‌زمینه‌های ایجاد شده و همچنین رندر شده را با صحنه‌ها ترکیب می‌کند، نرم‌افزارهای مخصوص کامپوزیت: After Effects, Combustion, Fusion هستند.

صداگذاری / **Sound**:

ضبط دیالوگ‌ها و به‌کارگیری اولیه آنها بر روی فیلم و مراحل افکت‌گذاری، ساخت و ترکیب آنها در پیش تولید انجام می‌شود. سپس صداها دوبله شده و آهنگ نهایی در مرحله پس از تولید، میکس و ترکیب می‌شوند.

کارنامه دروس شایستگی های فنی و غیر فنی پایه دهم — شاخه فنی و حرفه ای رشته: پویانمایی (انیمیشن)

کد درس	نام درس (شایستگی فنی و غیر فنی)	واحد / ساعت	نمره نهایی
۲۱۰۶۵۶	کارگاه ۱۰-۱ طراحی شخصیت در پویانمایی	۸	
۲۱۰۶۵۳	کارگاه ۱۰-۲ متحرک سازی دو بعدی	۸	
۲۱۰۱۳۶	الزامات محیط کار	۲	

ملاحظه	نتیجه	نمره سالانه	بودمان				
			۵	۴	۳	۲	۱

ریز نمرات دروس شایستگی‌های فنی و غیرفنی پایه دهم
 رشته: پویانمایی (انیمیشن)

نوع درس	کد و نام درس	شماره	نام پودمان	مستمر	شایستگی	نمره کل پودمان	نتیجه
شایستگی فنی	۲۱۰۶۵۶ کارگاه ۱-۱۰ طراحی شخصیت در پویانمایی	۱	طراحی ابرازی شخصیت				
		۲	طراحی آناتومی موجودات زنده				
		۳	آماده‌سازی شخصیت				
		۴	پیکربندی شخصیت براساس فیلمنامه				
		۵	حجم و سه بعدی سازی شخصیت				
شایستگی فنی	۲۱۰۶۵۳ کارگاه ۲-۱۰ متحرک سازی دو بعدی	۱	متحرک سازی درهم تنیده				
		۲	متحرک سازی مفصلی				
		۳	متحرک سازی ترکیبی انسانی				
		۴	بازی سازی موقعیتی				
		۵	اجرای حرکات ترکیبی				
شایستگی غیرفنی	۲۱۰۱۳۶ الزامات محیط کار	۱	محیط کار و ارتباطات انسانی				
		۲	فناوری در محیط کار				
		۳	محیط و قوانین کار				
		۴	ایمنی و بهداشت محیط کار				
		۵	مهارت کارایی				

کارنامه دروس شایستگی‌های فنی و غیر فنی پایه یازدهم — شاخه فنی و حرفه‌ای رشته: پویانمایی (انیمیشن)

کد درس	نام درس (شایستگی فنی و غیر فنی)	واحد / ساعت	نمره نهایی
۲۱۱۶۵۳	کارگاه ۱-۱۱ طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۸	
۲۱۱۶۵۴	کارگاه ۲-۱۱ تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۸	
۸۸۲۲۰	کارگاه نوآوری و کارآفرینی	۳	
۸۸۲۳۰	مدیریت تولید	۲	
۸۸۲۴۰	کاربرد فناوری‌های نوین		

ملاحظه	نتیجه	نمره سالانه	پودمان				
			۵	۴	۳	۲	۱

ریز نمرات دروس شایستگی‌های فنی و غیر فنی پایه یازدهم
رشته: پویانمایی (انیمیشن)

نوع درس	کد و نام درس	شماره	نام پودمان	مستمر	شایستگی	نمره کل پودمان	نتیجه
شایستگی فنی	۲۱۱۶۵۳ کارگاه ۱-۱۱ طراحی فضا و صحنه در پویانمایی	۱	طراحی اولیه فضاهای دو بعدی				
		۲	فضاسازی و صحنه‌پردازی دو بعدی				
		۳	اجرای رایانه‌ای فضای دو بعدی				
		۴	ارتباط عناصر فضای یک اثر				
		۵	طراحی صحنه فضاهای سه بعدی و تمهیدات فضا				
شایستگی فنی	۲۱۱۶۵۴ کارگاه ۲-۱۱ تولید پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای	۱	ساخت شخصیت سه بعدی صحنه‌ای				
		۲	ساخت صحنه و فضا				
		۳	نورپردازی				
		۴	تصورپردازی تک فریم				
		۵	متحرک‌سازی شخصیت و خروجی				
شایستگی غیر فنی	۸۸۲۲۰ کارگاه نوآوری و کارآفرینی	۱	حل خلاقانه مسائل				
		۲	نوآوری و تجاری‌سازی محصول				
		۳	طراحی کسب و کار				
		۴	بازاریابی و فروش				
		۵	ایجاد کسب و کار نوآورانه				
شایستگی غیر فنی	۸۸۲۳۰ مدیریت تولید	۱	تولید و مدیریت تولید				
		۲	مدیریت منابع				
		۳	توسعه محصول جدید				
		۴	مدیریت کیفیت				
		۵	مدیریت پروژه				
شایستگی غیر فنی	۸۸۲۴۰ کاربرد فناوری‌های نوین	۱	سواد فناوریانه				
		۲	فناوری ارتباطات و اطلاعات				
		۳	به‌کارگیری چرخه ایده تا محصول				
		۴	کاربرد انرژی‌های نو				
		۵	فناوری‌های همگرا- به‌کارگیری مواد نو ترکیب				

کارنامه دروس شایستگی های فنی و غیر فنی پایه دوازدهم — شاخه فنی و حرفه ای رشته پویانمایی (انیمیشن)

کد درس	نام درس (شایستگی فنی و غیر فنی)	واحد / ساعت	نمره نهایی
۲۱۲۶۵۳	کارگاه ۱-۱۲ متحرک سازی رایانه ای	۸	
۲۱۲۶۵۵	کارگاه ۲-۱۲ ارزیابی تولید در پویانمایی	۸	
۲۱۲۱۱۰	اخلاق حرفه ای	۲	

ملاحظه	نتیجه	نمره سالانه	پودمان				
			۵	۴	۳	۲	۱

ریز نمرات دروس شایستگی‌های فنی و غیر فنی پایه دوازدهم

رشته: پویانمایی (انیمیشن)

نوع درس	کد و نام درس	شماره	نام پودمان	مستمر	شایستگی	نمره کل پودمان	نتیجه
شایستگی فنی	۲۱۲۶۵۳ کارگاه ۱-۱۲ متحرک‌سازی رایانه‌ای	۱	کاربرد رایانه در متحرک‌سازی و جلوه‌های تکمیلی				
		۲	متحرک‌سازی مبتنی بر طراحی				
		۳	کاربردهای متحرک‌سازی سنتی				
		۴	طراحی مبتنی بر وکتور				
		۵	متحرک‌سازی مبتنی بر اسکلت‌گذاری				
شایستگی فنی	۲۱۲۶۵۵ کارگاه ۲-۱۲ ارزیابی تولید در پویانمایی	۱	مقدمات ترکیب‌بندی لایه‌ها و تنظیمات پروژه				
		۲	کامپوزیت و ترکیب لایه‌ها				
		۳	عنوان‌بندی فیلم				
		۴	زمینه‌های موشن گرافیکس				
		۵	موشن کمیک و موزیک ویدئو				
شایستگی غیر فنی	۲۱۲۱۱۰ اخلاق حرفه‌ای	۱	ارائه مثال‌های حرفه و اخلاق در کار				
		۲	ارائه نمونه‌های اخلاق فردی در حرفه				
		۳	تعیین مصداق‌های مسئولیت‌پذیری در حرفه				
		۴	تحلیل فرایندهای اخلاقی در حرفه				
		۵	تحلیل منشور اخلاقی در حرفه				

رشته تحصیلی: روانشناسی (انیمیشن)	کد رشته تحصیلی: ۰۲۱۳۰	گروه تحصیلی: هنر	کد گروه ۶	زمینه: هنر
----------------------------------	-----------------------	------------------	-----------	------------

جدول مواد درسی و ساعات تدریس هفتگی دوره دوم متوسطه - شاخه فنی و حرفه‌ای

ردیف	دانشه محتوایی	پایه ۱۰			پایه ۱۱			پایه ۱۲		
		نام درس	ساعت	نام درس	ساعت	نام درس	ساعت	نام درس	ساعت	ساعت
۱	تربیت دینی و اخلاقی	تعلیمات دینی (دینی، قرآن و اخلاق) ۱	۱	تعلیمات دینی (دینی، قرآن و اخلاق) ۲	۲	تعلیمات دینی (دینی، قرآن و اخلاق) ۳	۲	تعلیمات دینی (دینی، قرآن و اخلاق) ۴	۲	۲
۲	زبان و ادبیات فارسی	زبان و ادبیات فارسی ۱	۱	زبان و ادبیات فارسی ۲	۱	زبان و ادبیات فارسی ۳	۱	زبان و ادبیات فارسی ۴	۱	۱
۳	زبان های خارجی	زبان خارجی ۱	۱	زبان خارجی ۲	۲	زبان خارجی ۳	۲	زبان خارجی ۴	۲	۲
۴	خوشه دروس: مطالعات اجتماعی	جغرافیای عمومی و استان شناسی	۲	علوم اجتماعی	۲	تاریخ معاصر	۲	تاریخ معاصر	۲	۲
۵	خوشه دروس: انسان و سلامت	تربیت بدنی ۱	۲	تربیت بدنی ۲	۲	تربیت بدنی ۳	۲	تربیت بدنی ۴	۲	۲
۶	خوشه دروس: انسان و مهارت های زندگی	تربیت بدنی ۲	۲	فلسف و محیط زیست	۲	سلامت و بهداشت	۲	سلامت و بهداشت	۲	۲
۷	خوشه دروس: شایستگی های غیر فنی	تربیت بدنی ۳	۲	تربیت بدنی ۴	۲	مدیریت خانواده و سبک زندگی	۲	مدیریت خانواده و سبک زندگی	۲	۲
۸	خوشه دروس: شایستگی های پایه فنی (ریاضی، فیزیک، شیمی، زیست شناسی)	ریاضی ۱	۲	ریاضی ۲	۲	اخلاق حرفه ای	۲	اخلاق حرفه ای	۲	۲
۹	خوشه دروس: شایستگی های فنی	ریاضی ۲	۲	فیزیک	۲	مختصر ساری روانه ای	۲	مختصر ساری روانه ای	۲	۲
۱۰	برنامه ویژه مدرسه	ریاضی ۳	۲	ریاضی ۴	۲	تاریخ معاصر	۲	تاریخ معاصر	۲	۲
۱۱	ریاضی ۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۲۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۳۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۴۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۵۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۶۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۷۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۸۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۱	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۳	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۴	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۵	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۶	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۷	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۸	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۹۹	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲
۱۰۰	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲	۲

۱- دروس ۸، ساعت ۸، خوشه شایستگی های فنی پایه های دوم و وارد هم صرفا ۲ پایان سال تحصیلی ۹۷-۹۸ با رعایت کمرش به صورت موقتی در طول سال اجرا می شود.
۲- مدت زمان آموزش نیم سال دوم به ازای نیم سال اول جهت کسب شایستگی اختصاصی می باشد.
۳- کارآموزی متناسب با رشته ۴۲۰ - ۱۲۰ ساعت اجرا می شود.

- ۱ برنامه درسی رشته پویانمایی، ۱۳۹۴. سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
- ۲ استاندارد شایستگی حرفه پویانمایی ۱۳۹۳. سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
- ۲ مجموعه کتاب‌های درسی پایه‌های دهم، یازدهم و دوازدهم رشته پویانمایی شاخه فنی و حرفه‌ای و کاردانش



دبیران محترم، صاحب نظران، هنرجویان عزیز و اولیای آنان می توانند نظرهای اصلاحی خود را درباره مطالب این کتاب

از طریق نامه به نشانی تهران - صندوق پستی ۴۸۷۴ / ۱۵۸۷۵ - گروه درسی مربوط و یا پیام‌نخار tvoccd@roshd.ir

ارسال نمایند. وب‌گاه: tvoccd.oerp.ir

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش