الكفايات العملية لتخصص: التصميم الجرافيكي

<u>الرسم الثلاثي الأبعاد الرقمي الرسم الثلاثي الأبعاد الرقمي (3DMAX)</u>

1. أن يتعرف الطالب على الواجهة الرئيسية للبرنامج (الأزرار–القوائم واللوحات المنسدلة)
2. أن يتعرف الطالب منافذ العرض وأدوات التحكم فيها
3. أن يتعرف الطالب على المجسمات الجاهزة الثلاثية الأبعاد ضمن المجموعتين في القائمة الهندسية (Geometry)

Standard Primitives(Box– cone– Sphere– Geo Sphere–Cylinder–Tube Torus–
Pyramid –Teapot–Plane)

–Extended Primitives (Champher Box –Chmfer Cyl–Hose– L–Ext –c–Ext.....)

4. أن يتمكن الطالب من ضبط التغيرات اللازمة على الأشكال الهندسية الثلاثية البسيطة من خلال خصائص هذه الأشكال مجتمعة مثل :

Parameters : width–Height–Length–sides–Segments–Radios– Hemisphere– slice on

5. أن يصبح الطالب قادرا على التعامل مع البرنامج بسهولة من حيث التنقل بين المساقط ،واختيار العرض المناسب للمساقط .
6. أن يتقن الطالب التعامل مع الطبقات (Layers) ،وكيفية إدارتها.
7. التدرب على المصفوفات (arrays) ، مع توضيح مبدأ الـ Affect Pivot Only ،.
8. أن يتعرف الطالب على طرق استخدام أوامر التعديل الخاصة بالأشكال الثلاثية ضمن القائمة Modify ،والتدريب على استخدامها عبر الأمثلة والتطبيقات المتنوعة،ونذكر منها:

Bend– Cloth –Taper–Noise–Turbo moth–mesh moth–Twist –Mirror–Symmetry–
Squeeze–Stretch–
4–UVW Map –Shell– Push–Lattic–Skew.×4×FFD 4

9. إنشاء أشكال معقدة ثلاثية الأبعاد من خلال كل ما سبق.

10. التعرف على أدوات الرسم ثنائية الأبعاد

11. استخدام أدوات التعديل الخاصة بالأشكال ثنائية الأبعاد ، لتصبح أشكالا ثلاثية الأبعاد

ضمن قائمة ال(Compound Object) Loft –Extrude– Bevel–Bevel Profile–Laith

12. التدريب على تحويل العناصر الجاهزة إلى مجسمات قابلة للتشكيل والتغيير (Editable poly – Editable Mesh –Editable Spline)

13. بناء على كل ما سبق يصبح الطالب قادرا على تصميم ومحاكاة أشكال متطورة ومتنوعة من الأشكال الهندسية المتنوعة والمنتشرة في حياتنا

14. التعرف على أنواع الكاميرا– طريقة تركيبها في المشهد، وخصائصها اللازمة

15. التعرف على محرر الخامات والخرائط– التعرف على أنواع الخامات الرئيسية ،وخصائصها (–Standard–Bitmap Raytrace –Flat mirror).

16. إكساء وتلبيس الأشكال الهندسية والتصاميم ،بالخامات اللازمة والمناسبة والتحكم بخصائصها حتى تظهر في صورة أكثر واقعية.

17. التدريب على استدعاء مكتبة الخامات الخاصة باكساء الخامات الافتراضية الجاهزة للنوافذ والأبواب والجدران

(material Libraries – AEC templates materials)

18. التعرف على الخامات المعقدة واستخداماتها عبر التعرف والتدريب على الطرق الحديثة لتصيير المشاهد لتبدو أكثر واقعية ،وذلك باستخدام ال Mental Ray

19. التعرف على انواع الخامات وخصائصها عبر Autodesk material Libraries،ومنها

Glass –Ceramic–wood –floor– Glass–Stone–Stucco– Mirror –Plastic– Stone–Metal–Masonry–Miscellaneous .

20. حفظ الملف النهائي مع الخامات على هيئة ملفات Archie – حفظ المشاهد على هيئة صور (Jpeg–Png2).

21. التعرف على قوائم الإنارة داخل البرنامج، وأنواعها (Standard –Photomatric)، وخصائص كل نوع .

22. وضع الإعدادت اللازمة للإنارة المتطورة ،وعلاقتها بخصائص الإظهار المتطور.

23. التعرف على قوائم الحركة البسيطة

24. التدريب على تحريك المجسمات و إجراء التغيرات في الحجم والإزاحة والدوران وتسجيل تلك التغيرات لتصبح حركة لها.

25. تسجيل أومر التعديل على المجسمات التي سبق ذكرها ، لتوليد الحركة والتغيير المناسبين للأشكال والمجسمات ثلاثية الأبعاد,

26. طريقة حفظ المشاهد على هيئة صور وفيديو .

27. ربط الإنارة والكاميرا بالحركة ،لإعطاء مشاهد أكثرجمالا و واقعية.

28. استخدام أوامر الحركة المتقدمة بالبرنامج Reactor

29. عمل مشروع نهائيا يظهر مدى استفادة الطالب من كل ما تم ذكره سابقا ،و يقيس درجة تمكنه من البرنامج و القدرة على التصميم الثلاثي الأبعاد.

الرسوم المتحركة (Flash CS5)

1- التعريف بالبرامج و كيفية عمله و إمتداداته

2- التعريف على كيفية التحكم في خصائص العمل من خلال نافذة Document properties

3- التعريف عن المصطلحات الشائعة في برنامج الفلاش و الرسوم المتحركة

Stage,time line, frames,layers, symbols, key frames, movie clip, graphic

4- إيضاح كيفية التحكم في سرعه العمل من خلال frame rate

5- التعريف بـ time line و هو الشريط الزمني للأحداث الذي يدور فيه و ما يحتويه من layers و frames

6- التعريف بالمفاتيح الأساسية للفلاش f7 , f6 , f5

7- التعريف بشريط الأدوات

8- كيفية تصميم شخصية مبسطة باستخدام الادوات

9- التعرف على كيفية تحويل الشكل إلى symbol

10- التعرف على كيفية عمل حركة من خلال الأمر creat motion tween

11- التعرف على كيفية احداث تغيرات متعرجة على مسار الحركة و كذلك تحرير نقاط البداية و النهاية

12- التعرف على كيفية إستخراج حركات جاهزة و عمل تغيرات عليها من Defult prestes

13- التعرف على كيفية عمل حركة مركبة من خلال إستخدام بعض الأدوات و كذلك أوامر من قاعه propertis

14- التعرف على كيفية عمل حركة تغيير في الشكل اثناء الحركة و أستخدام الأمر create shape tween

15- التعرف على استخدام الفلاتر و إضافتها للشكل اثناء الحركة

16- التعرف على كيفية إستيراد صورة و تحريكها و عمل تأثيرات عليها

17- التعرف على كيفية معالجة الصور على برنامج photo shop ثم استيرادها على برنامج الفلاش و تحريكها

18- التعرف على الحركة frame by frame و كذلك اختصارات f6 , f5

19- التعريف على كيفية تخزين الحركة داخل الشكل لعمل حركة مركبة

20- التعرف على كيفية تحريك text و إستخدامها في عمل حركة إعلانية

21-التعرف على كيفية تنزيل الصوت و تركيبة مع الحركة

22- التعرف على كيفية عمل musk للحركة

23- التعرف على كيفية إدخال رسومات لبرنامج الفلاش و تحريكها مع الخلفيات

24- كيفية تحريك شخصيات بأستخدام bone tool

25- التعرف على كيفية تصميم و إنشاء صفحات الانترنت و كيفية عمل الازرار البسيطة و المعقدة و كيفية التحول بين مجموعه صور نتيجه الظغط على الازرار

26- عمل مشروع نهائي للمادة عبارة عن مقطع لا يتجاوز الدقيقتن

الرسوم الرقمية corel CS5

1- أن يتعرف الطالب على الواجهة الرئيسية للبرنامج (أدوات وقوائم وكيفية حفظ الملفات) .

2- أن يتعرف الطالب على كيفية التعامل مع أدوات البرنامج وكيفية تطبيق في كل أداة والقدرة على التصميم بها.

3- أن يتمكن من الرسم الحر على البرنامج وكيفية إنشاء كتله .

4- ان يتعرف الطالب على كيفية الرسم على البرنامج من خلال استخدام أدوات الرسم كافه واستخدامات كل منها .

5- أن يتعرف الطالب على أظهار نوافذ التطبيقات واستخدام التطبيقات بما يناسب التصميم وبعض التطبيقات التي لا توجد بالنوافذ (pathfinder ,align , Gradient , Color, Transparency)

6- أن يتعرف الطالب على أوامر مهمة في البرنامج ولا توجد بالنوافذ

(Transform for scal , Arrange , power,clip enside , Join , convert to curve, embed image, lens)

7- أن يتعرف الطالب على حجر الأساس في التصميم وهو الشعار (Logo)وكيفية بناؤه .

8- أن يتقن الطالب رسم مزادات بقياسات مختلفة .

9- أن يتقن الطالب عمل أي شعار لأي شركة أو مؤسسة وبناؤه بطريقة هندسية وتنسيق مدروس .

10-أن يتقن الطالب رسم المواد المطبوعة وقياساتها (Folder, Business Card , Envelop , Letterhead ,CD bruchure , flayer cover)

11-أن يتقن الطالب عمل (Stationary) للمؤسسة بما يشمل جميع المواد المطبوعة التي تدرب عليها بطريقة مدروسة .

12- أن يتعرف الطالب على أسس التعامل مع النصوص داخل البرنامج وذلك ضمن مساحة معينة مع مراعاة وجود صور وتناسق للألوان .

13-أن يتقن الطالب عمل البوستر باستخدام الفلاتر والشفافية والصور والنصوص.

14-أن يتعرف الطالب على طريقة حفظ المشروع بطريقة صحيحة .

15-كيفية تصدير ملف جاهز للطباعة: حتى لا يتعرض لتغير درجة لون أو اختفاء صورة أو تغيير شكل النص في الطباعة .

16- أن يتقن الطالب عمل مشروع دعائي كامل لمؤسسة أو شركة بما يتضمن :(Flayer , Brochure , Posters

, Folder, Business Card , Envelop , Letterhead ,CD cover)) بمراعاة الألوان والتنسيق .

الرسوم الرقمية Illustrator CS5

1- أن يتعرف الطالب على الواجهة الرئيسية للبرنامج (أدوات وقوائم وكيفية حفظ الملفات) .
2- أن يتعرف الطالب على كيفية التعامل مع أدوات البرنامج وكيفية تطبيق في كل أداة والقدرة على التصميم بها.
3- أن يتمكن من الرسم الحر على البرنامج وكيفية إنشاء كتله .
4- ان يتعرف الطالب على كيفية الرسم على البرنامج من خلال استخدام أدوات الرسم كافه واستخدامات كل منها .
5- أن يتعرف الطالب على أظهار نوافذ التطبيقات واستخدام التطبيقات بما يناسب التصميم وبعض التطبيقات التي لا توجد بالنوافذ (pathfinder ,align , Gradient , Color, Transparency)
6- أن يتعرف الطالب على أوامر مهمة في البرنامج ولا توجد بالنوافذ
(Transform , Arrange , Mask ,Create Outline , Join , Group , embed image)
7- أن يتعرف الطالب على حجر الأساس في التصميم وهو الشعار (Logo)وكيفية بناؤه .
8- أن يتقن الطالب عمل أي شعار لأي شركة أو مؤسسة وبناؤه بطريقة هندسية وتنسيق مدروس .
9- أن يتعرف الطالب على المواد المطبوعة وقياساتها (Folder, Business Card , Envelop , Letterhead ,CD cover)
10-أن يتقن الطالب عمل (Stationary) للمؤسسة بما يشمل جميع المواد المطبوعة التي تدرب عليها بطريقة مدروسة .
11-أن يتعرف الطالب على اسس التعامل مع النصوص داخل البرنامج وذلك ضمن مساحة معينة مع مراعاة وجود صور وتناسق للألوان .
12-أن يتعرف الطالب على قياسات وأسس عمل مطوية والبروشور(Brochure , Flayer) والفرق بينهم مع مراعاة المساحة واستخدام الألوان والصور في بعض الأحيان.
13-أن يتعرف الطالب على البوستر وماهية تصميم البوسترات لمواضيع مختلفة.
14-أن يتقن الطالب عمل البوستر باستخدام الفلاتر والشفافية والصور والنصوص.
15-أن يتعرف الطالب على طريقة حفظ المشروع بطريقة صحيحة .
16- كيفية تصدير ملف جاهز للطباعة: حتى لا يتعرض لتغير درجة لون أو اختفاء صورة أو تغيير شكل النص في الطباعة .

17- أن يتقن الطالب عمل مشروع دعائي كامل لمؤسسة أو شركة بما يتضمن :(Flayer , Brochure , Posters , Folder, Business Card , Envelop , Letterhead ,CD cover)) بمراعاة الألوان والتنسيق .

فوتوشوب Photoshop CS5

1- أن يتعرف الطالب على واجهة البرنامج وجميع نوافذ وأدوات البرنامج .

2- أن يتعرف على استخدامات برنامج الفوتوشوب والفرق بينه وبين باقي برامج adobe.

3- أن يتعرف الطالب على الرسم الحر بواسطة أدوات الرسم.

4- أن يتعرف الطالب على إخراج اللون وعمل لون وتدريجاته.

5- أن يتقن الطالب الرسم بأدوات البرنامج كافة باستخدام الألوان.

6- أن يتقن الطالب عمل بوستر وأغلفة كتب بواسطة البرنامج

7- أن يتقن الطالب قص وتركيب الصور, تغيير لون البشرة ، تنقية البشرة ، عمل بوستر وعمل غلاف كتاب + تغيير حجم الكتل

8- أن يتقن الطالب استخدام الطبقات ودمجها (marge layers)

9- أن يتعرف الطالب وجوب استخدام أدوات تصغير الملف

10-أن يتعرف الطالب على الطبقة ، وفتح ومسح وقفل وعمل ملف بداخله طبقات.

11-أن يتقن الطالب قص الأشكال بطريقة هندسية أو حرة باستخدام عدة طرق وعدة أدوات .

12-أن يتقن الطالب نسخ الأشكال واستخدام الشفافية بأسلوب جمالي

13-أن يتقن الطالب عمل ظلال للأشكال.

14-أن يتقن الطالب استخدام الفلاتر في البرنامج بأسلوب جمالي مع مراعاة تناسق الألوان والمساحات.

15-أن يتقن الطالب أسلوب تغيير اللون وتصحيح العيوب في الوجه والصورة .

16-أن يتقن الطالب أسلوب تركيب الصور على أخرى بدون وجود شوائب في النتيجة النهائية .

17-أن يتقن الطالب استخدام الخط ضمن مساحة بطريقة مدروسة .

18- قدرة الطالب على استخدام كافة الفلاتر وأدوات التصميم مع مراعاة اللون والمسافة .

جامعة البلقاء التطبيقية
وحدة التقييم والامتحانات العامة
قسم الامتحانات

الرسم ثلاثي الأبعاد الرقمي (1)

- رسم مسقط أفقي (مخطط هندسي , مخطط معماري) وتجسيمه داخلياً وخارجياً باستخدام برنامج (AUTOCAD) عن طريق :

✓ تجهيز لوحة الرسم من حيث الحجم ووحدات القياس المختلفة .

✓ استخدام أوامر(الرسم ثنائي الأبعاد , الرسم الثلاثي الأبعاد , التعديلات , إنشاء الطبقات ، إنشاء النصوص , وضع الأبعاد للرسم , التهشير , التدرج اللوني , إنشاء الكتل , و ..) .

✓ حفظ الملفات المناسبة للرسم .

✓ تصدير الملفات لبرنامج الماكس.

- القدرة على رسم الأشكال ثلاثية الأبعاد (البسيطة والمركبة) وإجراء التعديلات عليها من خلال أوامر التعديلات الخاصة بالأشكال الثلاثية الأبعاد .

- القدرة على عمل المجسمات الهندسية والتشكيلات الهندسية المختلفة وإجراء التعديلات اللازمة عليها .