

نموذج رقم (2): وصف المقرر

الكلية	العمارة والتصميم	القسم	التصميم الداخلي	ال المستوى في الإطار	السابع
اسم المقرر	تقنيات تصميم داخلي بالحاسوب (2)	الرمز	1220321	متطلب سابق	1220221
الساعات المعتمدة	3	نظري	1	عملي	4
منسق المقرر	محمد عبابة	الإيميل	mababnah@philadelphia.edu.jo		
المدرسوون	محمد عبابة	الإيميلات	mababnah@philadelphia.edu.jo		
وقت المحاضرة	ح ث 10:20 -08:15	المكان	مختبر 309	شكل الحضور	دمج (وجاهي + الكتروني غير متزامن)
الفصل الدراسي	الأول	تاريخ الإعداد	2025/10/15	تاريخ التعديل	

وصف المقرر المختصر

تناول هذه المادة تدريب الطالب على برمجيات الحاسوب المختصة بالتصميم الداخلي وفق برنامج (d3 max) مع التركيز على تقنيات الأدوات والأوامر المختلفة للبرنامج ، ومدى امكانية الاستفادة منها في عمليات التصميم المختلفة (Modeling - النماذج - الاضاءة - Materials - الخامات - الخروج - Rendering) ، مع اجراء تطبيقات مختلفة ثلاثة الابعاد تمثل تطبيق التقنيات المختلفة في البرنامج.

أهداف المقرر

التعرف على أدوات برمجية التصميم ثلاثي الابعاد .3ds max .
انقان التصميم الافتراضي ثلاثي الابعد لعمل التصميم الداخلي الافتراضية .
انقان إظهار التفاصيل والاضافات في الرسم والتصميم المنظوري الثلاثي الأبعاد سواء الداخلي أو الخارجي .
القدرة على البحث والتنصي للوصول الى حلول فكرية إبداعية في عمليات التصميم الرقمي
مواكبة كل ما يحتاجه سوق العمل في مجال التصميم الداخلي

توافق نتاجات تعلم المساق مع نتاجات تعلم البرنامج	
CILOs	Plo's
المعرفة	
معرفة المبادئ الاساسية الخاصة ببرمجيات نمذجة الاعمال الخاصة بالتصميم الداخلي	KP2
المهارات	
القدرة على البحث والوصول إلى البيانات الخاصة لتصميم الاشكال والعناصر المنذجة على برنامج 3ds max	Sp2
اتقان عمليات التصميم الثلاثية الأبعاد واعداد التصميمات التي تقرب الواقع المفترض واظهار الفوائد الداخلية والخارجية	SP3
الكفايات	
القدرة على انتاج مشاريع التصميم الداخلي على برمجية 3ds max تحاكي متطلبات سوق العمل	CP1

طرق التعليم والتعلم						
مدمج (وجاهي + الكتروني غير متزامن) - التعلم من خلال المحاضرات - المشاريع التطبيقية - التعلم المعكوس - عروض تقديمية						
أدوات التقييم						
تمارين - مشاريع مصغرة - امتحان عملي						
محتوى المقرر						
أدوات التقييم	طرق التعليم والتعلم	المواضيع	ناتجات	ساعات	أسبوع	
	مناقشة صافية	شرح رؤية ورسالة الكلية، واهداف ومخرجات تعلم المادة. شرح نافذة البرنامج 3DS MAX	KP2	5	.1	
	محاضرة عرض تقديمي	- توضيح ايجابيات توظيف الحاسب الالي وبرنامج 3DS MAX في عملية التصميم وما بعدها من انتاج لتصميمات . كيفية انشاء الأجسام HOW TO CREAT 3D CREAT بناء الأجسام الجاهزة البسيطة	KP2	5	.2	
تمرين 1	محاضرة	بناء الأجسام الجاهزة المعقده 3D CREAT - شرح ادوات برنامج 3DS MAX (snaps) (transform	SP3	5	.3	

تمرين 2 تمرين 3	محاضرة تعلم من المشاريع	بناء الممتدة 3D EXTENDED CREAT الأجسام الجاهزة 2D CREAT - تجسيم الأشكال ثنائية الأبعاد	SP3	5	.4
تمرين 4 تمرين 5	محاضرة تعلم من المشاريع	- انشاء العناصر الانسائية ثلاثية الابعاد (أبواب) - انشاء العناصر الانسائية ثلاثية الابعاد (نوافذ)	SP3+ kP2	5	.5
تمرين 6	محاضرة تعلم من المشاريع عرض تدريسي	- انشاء العناصر الانسائية ثلاثية الابعاد (الأدراج بأنواعها) - EDITTING COMPOUND OPJECTS تعديل الاجسام المركبة	SP3	5	.6
	محاضرة تعلم من المشاريع عرض تدريسي	- شرح اوامر برنامج 3DS MAX الخاصة بعمل النسخ والمصفوفات الرقمية - EDITTING COMPOUND OPJECTS تعديل الاجسام المركبة	SP3	5	.7
امتحان	تعلم من المشاريع	- امتحان عملي لمدة ساعتين يتم من خلاله عمل مجموعة اشكال واجسام هندسية ثلاثية الابعاد لقياس مدى تطبيق اوامر الرسم والتعديل لدى الطالبة وبعد ذلك يتم تحليل الامتحان ومناقشة الطالبة في نقاط القوة والضعف . - شرح اوامر التعديل على الكتل عن طريق استخدام أداة Editable poly	KP2+ SP3+ CP1	5	.8
تمرين 7	محاضرة تعلم من المشاريع	- شرح قابس الاظهار والإخراج vray - طرق تثبيت القابس وتحميله vray - أهمية قابس - التعرف على أنواع الكاميرات داخل برمجية 3DS MAX	SP3	5	.9

		<p>- اخراج صورة رقمية ثلاثية الأبعاد للمشهد المأخوذ بالكاميرا</p>			
امتحان قصير	محاضرة تعلم من المشاريع	<p>- دراسة عناصر الإضاءة الموجودة ببرنامج 3DS MAX</p> <p>- طبيعية (الشمس / السماء / البيئة المحيطة)</p> <p>- (صناعية : مباشرة - مركزة - شبه مباشره)</p> <p>- تصميم فراغات داخلية تحتوي على افكار تصميمية يراعى فيها استخدام كل ما ذكر (بناء - تعديل - كاميرا - خامات - اضاءه) - تحليل عناصر المشروع ومحفوبياته (على كل طالب ان يختار طراز او فكرة تصميمية ذات رؤى فلسفية معينة للمشروع للبدء بالعمل به)</p> <p>-</p>	SP3	5	.10
	محاضرة عرض تدريسي	<p>- التعرف على أنواع الخامات وخصائصها</p> <p>- شرح الخامات الجاهزة في قابس vray الاظهار</p>	SP3	5	.11
	محاضرة تعلم من المشاريع	<p>- انشاء الخامات الخاصة بالتصميم الداخلي من خلال برنامج 3DS MAX (حجر - طوب - بلاط - خشب - معادن - مياه - نار)</p> <p>- طرق استقطاب الخامات وادخالها الى برمجية 3ds max</p>	SP3	5	.12
	محاضرة تعلم من المشاريع عرض تدريسي	<p>- دراسة نافذة اعدادات المشهد واخراج المنظور كصورة رقمية RENDER</p> <p>- طرق تعديل الإخراج النهائي من خلال أدوات شاشة الاظهار render</p>	SP3	5	.13
مشروع فردي	محاضرة تعلم من المشاريع	<p>- تصميم فراغات داخلية تحتوي على افكار تصميمية يراعى فيها استخدام كل ما ذكر (بناء - تعديل - كاميرا - خامات -</p>	SP3	5	.14

		اضاءه)- تحليل عناصر المشروع ومحوياته			
	محاضرة تعلم من المشاريع	<ul style="list-style-type: none"> - تعديل المشاهد ثلاثية الابعاد عن طريق الذكاء الاصطناعي لزيادة واقعية المشهد - مراجعة المادة وكافة التصميمات مع اشراك الطالب في التطبيق لتأكيد مفهوم عملية التصميم بابعاده واسبابهم قرارات فكرية وابداعية 	KP2+sP3 +cP1	5	.15
امتحان	تعلم من المشاريع	<ul style="list-style-type: none"> - امتحان تطبيقي يتم انجازه في مختبر الحاسوب يتضمن كافة المعلومات والتطبيقات ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد ويتم التقييم من خلال ممتحن داخلي وبناءً على الروريك المعد مسبقاً وبعد ذلك يتم تحليل الامتحان ومناقشته نقاط القوة والضعف . 	KP2+sP2 +sP3+ cP1	5	.16

المكونات	
-----	الكتاب
<ul style="list-style-type: none"> • النعيمي, عاشور، DS MAX ، التقنية للطباعة والنشر 3، 2014 احترف • Pardeep,Mamgain,Autodisk 3ds max 2020adetailed guide to 3ds modiling, texturing, lighting and rendering,2020 • Ciro,Cardoso, Mastering 3d max ,packt pub ltd,2014 	المراجع
-----	موصى به للقراءة
https://bl.philadelphia.edu.jo/my/courses.php	مادة إلكترونية
https://www.youtube.com/@mhmadababneh8961	موقع أخرى

خطة تقييم المقرر						
النواتج					الدرجة	أدوات التقييم
	CP1	SP3	SP2	KP2		
	---	✓	✓	✓	%30	الامتحان الأول (المنتصف)
	---	---	---	---	----	الامتحان الثاني (إذا توفر)
✓	✓	✓	✓	✓	%40	الامتحان النهائي
					%30	أعمال الفصل
✓	✓	✓	✓	✓	%15	الوظائف/ الواجبات
---	---	---	---	---	--	حالات للدراسة
✓	---	---	---	✓	--	المناقشة والتفاعل
----	✓	✓	✓	---	%10	مشروع فردي
✓	✓	✓	✓	✓	--	امتحانات مختبرات ووظائف
---	--	--	---	---	---	عروض تقديمية
----	✓	✓	---	----	%5	امتحانات قصيرة
---	--	--	--	--	--	أخرى
✓	✓	✓	✓	✓	%100	المجموع

تقييمات الأعمال الفصلية

سياسات المادة

السياسة	النهاية	متطلبات السياسة
الغيب عن الامتحانات	الغيب عن الامتحانات	الحد الأدنى للنجاح في المادة هو (50%) والحد الأدنى للعلامة النهائية هو (35%).
الغيب عن الامتحانات	الغيب عن الامتحانات	كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بدون عذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، توضع له علامة صفر في ذلك الامتحان وتحسب في علامته النهائية.
الغيب عن الامتحانات	الغيب عن الامتحانات	كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بعذر مريض أو قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، عليه أن يقدم ما يثبت عذرها خلال أسبوع من تاريخ زوال العذر، وفي هذه الحالة على مدرس المادة أن يعقد امتحاناً تعويضياً للطالب.
الغيب عن الامتحانات	الغيب عن الامتحانات	كل من تغيب عن امتحان نهائي بعذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة عليه أن يقدم ما يثبت عذرها خلال ثلاثة أيام من تاريخ عقد ذلك الامتحان.
الدوم (المواظبة)	الدوم (المواظبة)	لا يسمح للطالب بالغياب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة، أي ما يعادل ست محاضرات أيام (ن ر)، وسبع محاضرات أيام (ح ث م). وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من

مجموع الساعات المقررة للمادة دون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية، يحرم من التقدم للامتحان النهائي وتعتبر نتيجته في تلك المادة (صفرًا)، أما إذا كان الغياب بسبب المرض أو لعذر قهري يقبله عميد الكلية التي تطرح المادة ، يعتبر منسحباً من تلك المادة وتطبق عليه أحكام الانسحاب.

تولي جامعة فيلادلفيا موضوع النزاهة الأكademية اهتماماً خاصاً، ويتم تطبيق العقوبات المنصوص عليها في تعليمات الجامعة بمن يثبتت عليه القيام بعمل ينتهك النزاهة الأكademية مثل: الغش، الانتهال (السرقة الأكademية)، التواطؤ، حقوق الملكية الفكرية.

النزاهة الأكademية