

**文化创意学院动画专业**

**课程教学大纲汇编**

**（2021版）**

****

杭州师范大学文化创意学院

2021年9月

目录

[《动画专业导论》课程教学大纲 - 1 -](#_Toc55545030)

[《造型基础（一）》课程教学大纲 - 5 -](#_Toc55545031)

[《色彩基础》课程教学大纲 - 11 -](#_Toc55545032)

[《平面摄影》课程教学大纲 - 18 -](#_Toc55545033)

[《图形图像基础》课程教学大纲 - 23 -](#_Toc55545034)

[▲《造型基础二》课程教学大纲 - 28 -](#_Toc55545035)

[▲《形式构成》课程教学大纲 - 32 -](#_Toc55545036)

[《造型基础（三）》课程教学大纲 - 38 -](#_Toc55545037)

[《中国文化概论》课程教学大纲 - 43 -](#_Toc55545038)

[《中外美术史》课程教学大纲 - 50 -](#_Toc55545039)

[《艺术概论》课程教学大纲 - 57 -](#_Toc55545040)

[《文化产业概论》课程教学大纲 - 64 -](#_Toc55545041)

[《文学名著选读》课程教学大纲 - 72 -](#_Toc55545042)

[《动画剧本创作》课程教学大纲 - 75 -](#_Toc55545043)

[《动画角色设计》课程教学大纲 - 81 -](#_Toc55545044)

[▲《动画运动规律》课程教学大纲 - 85 -](#_Toc55545045)

[《动画原画技法》课程教学大纲 - 91 -](#_Toc55545046)

[《数字动画》课程教学大纲 - 97 -](#_Toc55545047)

[《动画分镜头设计》课程教学大纲 - 101 -](#_Toc55545048)

[《三维动画制作基础（一）》课程教学大纲 - 106 -](#_Toc55545049)

[《动画场景设计》课程教学大纲 - 111 -](#_Toc55545050)

[《动画表演》课程教学大纲 - 118 -](#_Toc55545051)

[▲《动画视听语言》课程教学大纲 - 123 -](#_Toc55545052)

[《动画音频制作》课程教学大纲 - 131 -](#_Toc55545053)

[▲《定格动画》课程教学大纲 - 136 -](#_Toc55545054)

[《三维动画制作基础（二）》课程教学大纲 - 140 -](#_Toc55545055)

[▲《插漫画造型基础》课程教学大纲 - 145 -](#_Toc55545056)

[《线描》课程教学大纲 - 152 -](#_Toc55545057)

[《场景与角色设计》课程教学大纲 - 155 -](#_Toc55545058)

[《装饰基础》课程教学大纲 - 163 -](#_Toc55545059)

[《创意图形设计》课程教学大纲 - 167 -](#_Toc55545060)

[▲《插漫画表现技法》课程教学大纲 - 173 -](#_Toc55545061)

[《字体与编排设计》课程教学大纲 - 179 -](#_Toc55545062)

[《商业插画》课程教学大纲 - 184 -](#_Toc55545063)

[《数字插画》课程教学大纲 - 189 -](#_Toc55545064)

[《插漫画作品赏析》课程教学大纲 - 193 -](#_Toc55545065)

[《插画动态设计》课程教学大纲 - 198 -](#_Toc55545066)

[《文学插画设计》课程教学大纲 - 203 -](#_Toc55545067)

[《插画与海报设计》课程教学大纲 - 208 -](#_Toc55545068)

[▲《创意绘本设计》课程教学大纲 - 213 -](#_Toc55545069)

[《影视后期与特效》课程教学大纲 - 219 -](#_Toc55545070)

[《插画与数字信息设计》课程教学大纲 - 223 -](#_Toc55545071)

[《主题创新创意》课程教学大纲（动画设计方向） - 228 -](#_Toc55545072)

[《主题创新创意》课程教学大纲（插漫画设计方向） - 232 -](#_Toc55545073)

[《创新创业指导训练》课程实践教学大纲 - 237 -](#_Toc55545074)

[《艺术实践》课程实践教学大纲 - 240 -](#_Toc55545075)

[《专业考察（博物馆）》课程实践教学大纲 - 245 -](#_Toc55545076)

[《专业考察（艺术展）》课程实践教学大纲 - 247 -](#_Toc55545077)

[《专业实习》课程实验教学大纲 - 251 -](#_Toc55545078)

[《毕业设计》课程实验教学大纲 - 255 -](#_Toc55545079)

# 《动画专业导论》课程教学大纲

Professional introduction to Cultural Creative

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234406001 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业

【**学分数**】0.5 【**学时数**】16（16/0）

【**建议修读学期**】 一秋 【**先修课程**】

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

动画专业导论是专业平台课，课程主要内容和主要任务是为了大一学生在刚进入动画专业学习之前，对于自己的专业行业发展、专业背景等有一个先期的认识，课程在人才培养过程中的起到了先期的专业导入作用，具备专业基础概论的地位。

Professional introduction is a professional platform courses, main content and main task is to freshman before entering professional learning, for their own professional development, professional background and so on have early know, courses in the process of cultivation of talents have played an important role early professional import, having basic introduction to professional status.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画专业概念介绍 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 动画专业行业背景介绍 | 4 | 4 | 0 |
| 三 | 动画专业发展应用 | 4 | 4 | 0 |
| 四 | 动画专业学习特点 | 4 | 4 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①获得动画专业的基本概念、原理和规律等方面的基础知识，了解并关注这些基础知识在动画专业设计中的作用。

②初步了解专业背景和专业学习对自身素质的要求，并提高认识意识培养。

③理解专业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性。

**④课程思政目标：**通过对动画专业内涵知识背景的总体系统的学习，了解动画专业的学习目标和专业发展的价值，为专业课的学习做好铺垫，引导学生树立正确的学习态度，进而激发学习专业知识，激发创新学习的专业兴趣。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 专业概念基础知识 | 动画专业概论 | 1 |
| 专业学习意识培养 | 专业背景和行业介绍 | 2 |
| 专业思考和认识 | 专业发展和应用意义 | 3 |

**4．课程教学方法与手段**

课题讲解和PPT演示

**5．课程资源**

（1）各专业可根据自身专业特点选择合适的教材

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考查

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，理解专  业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性 |
| 良好（80-89） | 基本适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，理解专  业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性 |
| 中等（70-79） | 适应专业背景和专业学习对自身素质的要求有一定距离，  理解专业发展和应用的意义有错误，提高专业思考与认  识的主观能动性不足 |
| 及格（60-69） | 适应专业背景和专业学习对自身素质的要求有较大距离，  理解专业发展和应用的意义有很多错误，提高专业思考  与认识的主观能动性严重不足 |
| 不及格（低于60） | 无法适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，不能理  解专业发展和应用的意义，无法提高专业思考与认识的主  观能动性 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：（撰写一篇一千字以内的对于专业的认识和感想报告，以论述题的卷面形式考查展开。）

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生掌握动画专业的基础知识，了解并关注这些基础知识在动画专业设计中的作用，从而提高对专业学习的认识。

**2.主要内容**

动画专业背景介绍，动画专业行业介绍，动画专业概论和动画专业学习要求。

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

**5.思考题**

如何更好地提高动画专业学习的认识。

**第一章 动画专业概念介绍**

**1.教学要求**

让学生掌握动画专业方向的基本概念

**2.主要内容**

动画设计、插漫画设计的基本概念

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

**5.思考题**

动画专业的概念有哪些特点。

**第二章 动画专业行业背景介绍**

**1.教学要求**

让学生掌握动画专业方向的行业背景

**2.主要内容**

动画设计、插漫画设计行业专业背景

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

**5.思考题**

动画专业的行业背景有哪些。

**第三章 动画专业发展应用介绍**

**1.教学要求**

让学生掌握动画专业方向的不同发展和应用

**2.主要内容**

动画设计、插漫画设计行业专业发展和应用

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

动画专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

**5.思考题**

动画专业的行业应用如何跨专业发展。

**第四章 动画专业学习特点介绍**

**1.教学要求**

让学生掌握动画专业方向的学习要求和学习特点

**2.主要内容**

动画设计、插漫画设计专业学习特点

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

动画专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

**5.思考题**

如何更好地适应动画专业的学习特点和要求。

# 《造型基础（一）》课程教学大纲

**Modelling foundation （1）**

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234396101 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画和数字媒体设计

【**学分数**】4.5 【**学时数**】80（64/16）

【**建议修读学期**】一秋 【**先修课程**】专业导论

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《造型基础（一）》是大一基础专业平台课，是动画、数媒学科各专业必修的专业基础课。通过本课程的学习，使学生能够比较全面地了解、掌握动画和数媒专业的基本造型原理、基本造型方法和基本造型认识，为后续专业课程的学习打下基础。《造型基础（一）》作为动画、数媒专业学生入学后最早接触一门专业课程，肩负着把学生引入动画、数媒行业的大门，使其了解并热爱这个专业、激发其学习兴趣的重要使命，在培养应用型人才的过程中起着奠基与导向的作用。

Modelling foundation （1）is based professional platform freshman class, is the animation, several media disciplines required professional course for each major.Through the study of this course, students can more fully understand and grasp the basic principles of animation, and vector model, basic methods and basic skills, learning lays the foundation for follow-up professional courses.Modelling foundation （1）as the number of animation, media professional students after the first contact a professional course, shouldering the number of students into animation, media industry doors, make them understand and love the important mission of professional, arouse their interest in learning, in cultivating applied talents in the process of foundation and guiding role.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 素描多维表现（一） | 16 | 14 | 2 |
| 二 | 素描多维表现（二） | 16 | 14 | 2 |
| 三 | 静态人物多角度速写 | 16 | 12 | 4 |
| 四 | 人物连续动作记忆速写 | 16 | 12 | 4 |
| 五 | 场景速写 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①获得动画数媒专业基础造型的基本概念、原理和规律等方面的基础知识，了解并关注这些基础知识在动画数媒专业设计中的作用。

②初步具有造型的基本表达能力、一定的造型表现实践能力，养成科学观察的习惯。

③理解造型基础和专业应用的意义，提高思考与认识的主观能动性的意识培养。

**④课程思政目标：**动画专业的造型基础，是为后期的专业创作夯实创作方向、确立作品发展的指导性课程。通过本课程的理论和实践学习，了解造型艺术在专业学科中的重要价值和核心目标，培养学生对正确造型观念的养成，提高艺术审美观。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握造型基础的基本理论和基本知识 | 掌握造型基础关于结构和透视的基本理论和知识 | 教学目标1 |
| 2.能力要求：掌握造型基础的基本表达和绘画技能 | 正确使用造型基础中常用的表现工具，具备一定的实践表达能力 | 教学目标2 |
| 3.素质要求：具有科学观察态度、一定的探索精神和创新意识。 | 掌握造型基础的客观表现和主观表达的能动性意识 | 教学目标3 |

1. **课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则，强调严谨的造型思维和培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展实践和技能训练。

**5．课程资源**

围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考查

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 造型基础构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误 |
| 良好（80-89） | 造型基础构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误 |

（3）成绩构成：（平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。）

（4）过程考核：（平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等）

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

通过系统的素描理论知识传授与多元的素描方法训练，培养学生的观察能力、感知能力、造型能力和审美能力，帮助他们在不断提高准确描绘物象能力的同时，逐步掌握从具象视觉艺术到抽象构成表现的视觉形式法则。

**2.主要内容**

造型基础理论，透视结构知识，设计素描，构图和构成法则，人物速写，场景速写。

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述

**4.阅读材料**

相关电子资料（教师自行整理）

**5.思考作业题**

素描多维表现在构图表现和观察方法上和传统素描的不同点。

**第一章 素描多维表现（一）（16学时）**

**1.教学要求**

静物素描造型形态的感知与训练，尝试不同的观察方法和不同的工具表现方法。

**2.主要内容**

（1）形态的感知与训练。

A、造型形态的不同观察方法，学会观察、感受对象

B、了解和尝试不同的工具与表现方法。

C、形态的表情和造型元素

（2）材质的感知与训练

A、对象的材质与肌理

B、模仿的肌理

C、创造的肌理

**3.教学方法**

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

**4.阅读材料**

静物素描、大师作品赏析和结构习作结合鉴赏。

**5.思考作业题**

不同工具和材质表现的静物素描2张（4开素描纸）

**第二章 素描多维表现（二）（16学时）**

**1.教学要求**

素描空间结构形态的感知与训练，学会处理画面的黑白（明度），学会从构成的关系上整体把握画面的结构关系和黑白灰布局关系，整体处理画面的节奏和韵律。

**2.主要内容**

（1）画面空间和明度的感知与训练

A、画面的黑白与明度

B、明度和画面的结构与空间

C、画面的黑白灰布局关系

（2）画面的整体处理

A、画面的结构（构成）关系

B、画面的节奏、韵律

C、画面的表情

**3.教学方法**

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

**4.阅读材料**

静物素描、大师作品赏析和结构习作结合鉴赏。

**5.思考作业题**

形态空间布局和明度训练静物素描2张（4开素描纸）

**第三章 静态人物多角度速写（16学时）**

**1.教学要求**

了解掌握单个或多个着衣人物的静态速写表现技法，能从多个角度快速抓住人物的基本形态，并默画不同角度的同个人物。

**2.主要内容**

（1）单个模特多角度多动作静态写生，可包含2~4个姿态，有相对快慢写区别

（2）多个模特组合静态多角度速写（包含仰视、俯视、特写等观察角度）

**3.教学方法**

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

**4.阅读材料**

大师速写作品赏析和默画习作结合鉴赏。

**5.思考作业题**

单个人物静态多角度速写10张

组合人物静态多角度速写10张

**第四章 人物连续动作记忆速写（16学时）**

**1.教学要求**

掌握快速捕捉人物连续动作的基本方法，掌握默写人物动作的基本方法。

**2.主要内容**

（1）同模特连续动作写生可包含4~6个连续动作，有相对快慢写区别

（2）人物连续动作记忆默写

**3.教学方法**

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

**4.阅读材料**

绘画名家连续动作速写拷贝资料。

**5.思考作业题**

连续动作记忆速写10张

**第五章 场景速写（16学时）**

**1.教学要求**

掌握室内、室外场景的透视表现手段和观察方法。

**2.主要内容**

（1）室内物、境的观察感受和表现，物、境（如室内自然环境、空间、场景等）的写生

（2）室外景的观察感受和表现，境、景（如大、小场景，街景，村镇，城市，小区，建筑及树山等）写生

**3.教学方法**

课外速写练习，课堂点评指导。

**4.阅读材料**

《金政基速写手稿》

**5.思考作业题**

课外完成室内、室外场景速写10张。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主 要 内 容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 素描多维表现 | 静物素描课堂习作 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 人物速写 | 人物速写课堂习作 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 3 | 场景速写 | 场景速写课堂习作 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# 《色彩基础》课程教学大纲

Color Foundation

大纲主撰人：陈帆帆 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234397101　　　　 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】3 【**学时数**】64（32/32）

【**建议修读学期**】 第一学期　　 【**先修课程**】造型基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

色彩基础课程是一年级动画设计专业的基础课程，它和造型基础以及形式构成等课程共同组成动画设计专业进入专业课程学习前的基础课程。色彩基础课程要求学生掌握色彩构成的规律的原理，学会用正确的色彩观察方法，能用色彩塑造、表现形体, 使学生掌握设计色彩的规律。色彩基础课程是三大基础课程的第二阶段课程和主干课程。

The color foundation is a basic course in the first grade animation design professional, and its basic modeling the basic courses and form courses composed of animation design professional courses before entering. The basic course of color requires students to master the principle of the law of color painting. Students learn to use the correct color observation method and use color to shape and show the shape. Students can master the rules of color design. Color basic course is the second stage and main course of the three basic courses.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 色彩感知写生创作 | 16 | 8 | 8 |
| 二 | 色彩构成（一） | 16 | 8 | 8 |
| 三 | 色彩构成（二） | 16 | 8 | 8 |
| 四 | 色彩主题创作 | 16 | 8 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①**知识目标：**

首先使学生理解色彩，了解色彩的基本常识和运用规律，掌控色彩在画面中的调性和内在结构规律，加强学生造型能力和画面掌控能力。

②色彩构成部分的融合教学则注重在实际的动漫画面应用中科学系统地重构色彩，理解色彩的构成法则和应用规律。

③通过三步走的培养方法，旨在培养学生的艺术个性、心性、美感，以及对于色彩的思考和再现表达的创意性和独特性。

**④课程思政目标：**色彩的运用在现实生活中具有伦理性、寓意性、审美性等多重功能，它既是一门学课，也是一门科学，需要扎实的理论功底和实践创新能力。因此在色彩的专业学习中，必须要引导学生使其具有正确的审美观念和艺术个性，懂得为人处世，具有社会责任感，能把个人的理想融入国家和民族的事业，在设计中基本理解深厚的中华传统文化并进行应用创新。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的插漫画技艺得以实现。 | 1、掌握画面整体色彩调性、画面构图等；  2、掌握色彩构成的理论知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 掌握色彩对比与面积、形状、位置的关系、色彩心理传达与表现等理论知识 | 教学目标② |
| 3.素质要求：  具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识。 | 掌握色彩写生的感性和色彩构成的科学性的知识点的结合应用。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

将欣赏观摩、理论讲授、示范表演相结合，更加直观化的实施教学环节。采取作品研讨、作业讲评相结合的教学方法，教师根据学生的个性进行一对一的教学点评和引导，使学生更加明晰化的接触色彩基础课程训练的精髓，达到理论与实践相结合的目的。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献

a.《色彩》

b.《色彩构成》

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 良好（80-89） | 平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 中等（70-79） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 及格（60-69） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 不及格（低于60） | 平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。 |

平时、期中和期末成绩按百分打分，90分以上（优秀）不超过20%，良好不超过50%，良好以下30%，成绩有级差成正态分布，全班平均分尽量控制在80-84分之间。

（3）成绩构成：

平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：

根据平时上课的出勤率和学习态度，以及课程阶段性作业的完成度进行严格的平时成绩给分。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

主要培养学生的画面构图能力，感觉敏锐的判断力以及对于整体的色彩表达能力。

**2.主要内容**

进行实践写生前，首先在课堂讲授色彩的基础知识，概念简介和特点，以及在动画设计中的应用注意点和画面调性掌控等基础理论知识。

**3.教学方法**

在教室里摆放3-4组不同色调、不同组合的静物，安排学生进行写生。并对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。同时，展示优秀示范作品以及画图步骤图。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品。

**5.思考题**

课堂作业：静物组合色彩写生小构图。

画幅：幅面不限

（1）注意画面构图和色彩调性的掌控；

（2）配色方法与调色技法；

（3）结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

**第一章 色彩感知写生创作 16课时**

**1.教学要求**

在色彩静物组合写生的基础上，讲授色面积的知识点内容，培养学生理解色彩面积、形状、位置、肌理对画面的影响，加强对整个画面的掌控和个性的表达。

**2.主要内容**

（1）色彩调性与面积的关系

（2）色彩调性与形状的关系

（3）色彩调性与位置的关系

（4）色彩调性与肌理的关系

**3.教学方法**

色彩感知阶段的教学注重理论讲授与色彩画面写生实践训练的结合。研究构成整体色彩关系中的各种有内在关联的要素，选择性地从中提取所需的色彩形态要素，用颜色作个性化表现。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品

**5.思考题**

课堂作业：静物组合色彩写生

画幅：幅面自定

①注意色面积在画面中的应用；

②注意画面构图和色彩调性的掌控；

③结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

**第二章 色彩构成（一） 16课时**

**1.教学要求**

培养学生掌握色彩构成中的色彩组合规律，并合理应用到色彩创作中，以及对色彩构成简洁生动的表现力，从而掌控色彩画面效果。

**2.主要内容**

（1）色彩构成的基本概念

A、色彩三属性和色彩构成三要素

B、色彩体系

C、色彩混合

（2）色彩的传达方法

（3）色彩对比的三属性规律

A、色相对比

B、明度对比

C、艳度对比

（4）配色的原则和源泉

A、色调

B、配色的形式美原理

C、配色源泉

**3.教学方法**

引导学生按照色彩对比的三属性原则对不同组合的静物或其他自由形态进行不同对比属性的配色练习，安排学生进行写生。并对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。同时，展示优秀示范作品和画图步骤图。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品

**5.思考题**

课堂作业：色彩色相对比一组4幅（统一装裱）

色彩明度对比一组4幅（统一装裱）

色彩艳度对比一组4幅（统一装裱）

（1）注意色彩三属性对比小稿，最后统一装裱在大纸上形成对比系列；

（2）注意画面构图和色彩对比的掌控；

（3）结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

**第三章 色彩构成（二）16课时**

**1.教学要求**

引导学生观察和提取室内外色彩，通过观看、选择、发现、感受，并运用色彩加以表现，注意色彩时间的心理理论在画面中的应用。

**2.主要内容**

色彩的心理传达与表现

（1）色彩提取

（2）设计色彩联想

（3）时间色彩

**3.教学方法**

带领学生探索和提取室内外色彩。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品

**5.思考题**

课堂作业：色彩提取重构心理表现一组

画幅：幅面自定

数量：一组4幅（统一装裱）

（1）注意色彩时间的理解和应用；

（2）注意画面构图和色彩调性的掌控；

（3）结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

**第四章 色彩主题创作16课时**

**1.教学要求**

运用色彩构成的知识进行色彩的综合创作，注重对户外色彩的分析和应用，由户外写生和主题性创作相结合

**2.主要内容**

（1）设计色彩情感

（2）设计色彩通感

（3）调和概念的理解与运用

（4）色彩应用

**3.教学方法**

带领学生探索户外风景，由户外写生过渡到主题创作。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品

**5.思考题**

课堂作业：户外色彩主题创作

画幅：幅面自定

（1）注意色彩心理的理解和应用；

（2）注意画面构图和色彩调性的掌控；

（3）结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 创作写生 | 色彩静物感知与写生 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 室内写生 | 考查 |
| 2 | 创作写生 | 色彩构成对比练习 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 室内写生 | 考查 |
| 3 | 创作写生 | 色彩构成心理练习 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 室内或户外写生 | 考查 |
| 4 | 创作写生 | 主题性户外色彩创作 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 户外写生 | 考查 |

《平面摄影》课程教学大纲

Static Photography

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234407101　　　　　　 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】 2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】一秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《平面摄影》课程是动画设计和数字媒体设计的专业平台课，课程的主要任务是帮助学生拓展艺术创作的媒体手段，掌握基础的影像创作手段，学习平面摄影创作的基本规律，了解相关的平面摄影理论、摄影流派及各种摄影风格，能运用各种摄影技巧与技法，提高学生对摄影构图、画面色调的把握能力，发挥在动画设计和数字媒体设计人才培养中的基础图像技能培训作用。

Static Photography is animation design and digital media design platform for the professional class, the main task of the course is to help students develop the artistic creation means of media, grasp the basic means of image creation, learning the basic rule of plane photography creation, understand the related theory of plane photography, photography schools and all kinds of style of photography, can use all kinds of photographic skills and techniques, improve the student's ability to grasp the photographic composition, the picture is tonal, play in the talent cultivation of animation design and digital media design based image skills training effect.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 平面摄影概论 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 照相机镜头和成像原理 | 12 | 8 | 4 |
| 三 | 摄影构图和用光 | 12 | 8 | 4 |
| 四 | 摄影表现技法和创作 | 16 | 8 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①获得平面摄影的基本概念、技术原理和视觉规律等方面的基础知识，了解并关注平面摄影基础知识在动画数媒专业设计中的作用。

②理解摄影语言对专业学习的重要意义并能对创作的动画数媒作品进行分析。

③初步掌握运用平面摄影语言的图像表达能力、摄影拍摄实践能力，具备运用镜头观察和捕捉图像信息的能力。

④ 掌握良好的中西方摄影艺术修养。

**⑤课程思政目标：**通过对摄影知识和影像基础理论的学习，了解摄影本体语言在本专业的价值和学习目标，启发学生学习摄影知识导向能动的认知、认同和内化功能。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画数媒专业的基础理论和基本知识，能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画与数媒作品进行综合分析，阐释其意义。 | 平面摄影的基本概念、技术原理的基础知识以及摄影技术的原理 | 教学目标①  教学目标② |
| 2.能力要求：具有一定的动漫数媒艺术欣赏和审美能力，并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习能力。 | 掌握摄影的图像表达能力、拍摄实践能力，具备摄影艺术的审美能力。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。 | 掌握良好的中西方摄影艺术修养。 | 教学目标④ |

1. **课程教学方法与手段**

结合优秀平面摄影作品范例进行剖析，使学生了解多种平面摄影风格的创作方法，同时提高对照相机的技术的实践操作，传授摄影造型的基本创作方法。

**5．课程资源**

（1）《摄影技术教材（第二版）》人大出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平面摄影表达思路清晰，技法表现效果恰当准确，无摄影图像错误 |
| 良好（80-89） | 平面摄影表达思路较清晰，技法表现效果比较恰当准确，有少许摄影图像错误 |
| 中等（70-79） | 平面摄影表达思路基本清晰，技法表现效果基本准确，有一定摄影图像错误 |
| 及格（60-69） | 平面摄影表达思路比较勉强，技法表现效果较差，有很多摄影图像错误 |
| 不及格（低于60） | 平面摄影表达思路混乱，技法表现效果很差，有大量摄影图像错误 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

掌握摄影操作技巧和创作方法

**2.主要内容**

摄影的概念及语言特征、表现技巧

**3.教学方法**

课堂拍摄结合户外拍摄

**4.阅读材料：**

《摄影技术基础》

**5.思考作业题：**

完成20张摄影技术实践的拍摄练习作业。

**第一章平面摄影概论（8课时）**

**1.教学要求**

教授相关的摄影理论、摄影流派及各种摄影风格基本要求。

**2.主要内容**

第一节 摄影发展史

第二节 主要摄影流派和摄影师介绍

第三节 摄影作品欣赏

**3.教学方法**

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉摄影的发展与现状、学习摄影的目的和需要解决的问题，掌握其基本性质。

**4.阅读材料：**

《摄影技法》

**5.思考作业题：**

收集相关的摄影作品。

**第二章照相机和镜头原理（12课时）**

**1.教学要求**

第一节 各种性能的照相机

第二节 数码相机的基本功能介绍

第三节 镜头的原理、分类以及功能介绍

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握照相机的结构、原理，各种镜头的运用规律。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，让学生能够独立拍摄摄影作品。

**4.阅读材料：**

《摄影技法》

**5.思考作业题：**

摄影基本拍摄练习共10幅。

**第三章摄影构图和用光（12课时）**

**1.教学要求**

让学生熟练了解和掌握摄影构图和摄影用光的基本规律、章法和要求。

**2.主要内容**

第一节 熟悉使用掌握拍摄角度的变化

第二节 学会利用画面构图的形式去良好地揭示和表现主题内容

第三节 画面空间与摄影构图，画面时间与摄影构图，运动与画面构图

第四节 各种光线下的拍摄方法，包括顺光、逆光、侧光等

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.阅读材料：**

《摄影构图和用光》

**5.思考作业题：**

摄影构图练习5幅，摄影用光练习5幅。

**第四章摄影表现技法和创作（16课时）**

**1.教学要求**

让学生熟练了解和掌握了解和掌握景深控制，摄影色彩、色调与画面感，并运用摄影各种技法进行创作。

**2.主要内容**

第一节 景深在摄影中的重要作用以及学会如何控制景深

第二节 各种光线下的拍摄方法，包括顺光、逆光、侧光等

第三节 学习控制色温、画面整体色彩和色调

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.阅读材料：**

《摄影表现技巧》

**5.思考作业题：**

摄影综合技法创作5幅。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 照相机镜头使用实践 | 照相机结构和使用实践 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 拍摄 |
| 2 | 摄影构图表现实践 | 摄影构图练习拍摄 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 拍摄 |
| 3 | 摄影用光表现实践 | 摄影用光练习拍摄 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 拍摄 |
| 4 | 摄影表现技法创作 | 摄影创作综合表现技法练习 | 8 | 专业基础 | 综合 | 课外练习 | 拍摄 |

《图形图像基础》课程教学大纲

Graphic Images Foundation

大纲主撰人：谢艳虹 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】230200679 　　　　　　 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】 2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】一秋 【**先修课程**】平面摄影

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

图形图像基础是动画设计和数字媒体设计基础课程的一个重要组成部分，通过学习能使学生形成一定的平面图像处理能力与平面设计能力。通过本次课程的学习使学生初步了解计算机设计软件的制作方法和规律，使学生理解软件制作的逻辑思维；通过该课程的学习为学生掌握图形图像技术打下良好的基础，初步掌握电脑数字处理的能力。

Graphic images foundation is the animation design and digital media design basis curriculum is an important part of by learning can make students form a certain ability of graphic image processing and graphic design. Through the course of this course, students understand the methods and rules of computer design software, so that students understand the logic of software production. This course provides students with a good foundation for mastering graphics technology, and the ability to master computer numerals.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 第一章 | **Photoshop软件操作和应用** | **32** | **20** | **12** |
| 1 | Photoshop基础知识 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 绘画和编辑工具应用 | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 路径工具和图层应用 | 6 | 4 | 2 |
| 4 | 通道和蒙版应用 | 10 | 6 | 4 |
| 5 | 滤镜应用 | 10 | 6 | 4 |
| 第二章 | **矢量软件操作和应用（可选择illustrate或者coreldraw）** | **14** | **10** | **4** |
| 1 | 矢量图形知识基础 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 矢量图形的编辑方法 | 6 | 4 | 2 |
| 3 | 矢量图形的绘制和上色 | 6 | 4 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①要求学生牢固掌握Photoshop软件基本工作原理与软件操作应用的，熟悉软件模块，及各模块组合运用技巧。

②要求学生掌握一款矢量软件基本工作原理与软件操作应用，能够熟练绘制矢量图形。

③具备软件综合使用能力，并能够独立完成综合类设计项目。

④培养学生在课堂教学、课内作业课及课外作业中的独立思考能力。

**⑤课程思政目标：**通过对平面图像处理能力与平面设计能力的学习，将视觉形象背后的审美思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信，提高艺术审美观。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。 | 图形图像软件工作原理和矢量图形的基础知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的艺术欣赏和审美能力；具有独立完成从策划、创作的能力。 | Photoshop软件和矢量软件（illustrateCS6、coreldraw X6）操作应用 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的团体合作意识，具有较好的中西方传统文化素养。 | Photoshop和矢量图形图像的综合应用和设计 | 教学目标③、④ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合图形图像教室绘制。

**5．课程资源**

（1）主要参考书：《中文版Photoshop CS6完全自学教程》，李金明，人民邮电出版社。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 Photoshop软件操作和应用（32课时）**

**1.教学要求**

熟练掌握图形图像Photoshop软件的基本工作原理与软件操作应用

**2.主要内容**

（1）Photoshop基础知识

学会PhotoshopCS6的启动和退出。

了解Photoshop CS6界面分区。

学会软件窗口的大小调整方法。

学会控制面板的显示与隐藏方法。

学会控制面板的拆分与组合方法。

（2）绘画和编辑工具应用

学会【画笔】和【铅笔】工具应用。

学会【渐变】和【油漆桶】工具应用。

学会【历史记录画笔】和【历史记录艺术画笔】工具应用。

学会【修复画笔】和【修补】工具应用。

学会【仿制图章】和【图案图章】工具应用。

学会【橡皮擦】、【背景色橡皮擦】和【魔术橡皮擦】工具应用。

学会【模糊】、【锐化】和【涂抹】工具应用。

学会【减淡】、【加深】和【海绵】工具应用。

（3）路径工具和图层应用

掌握路径构成。

掌握闭合路径和开放路径。

掌握工作路径和子路径。

掌握【钢笔】工具。

掌握【自由钢笔】工具。

掌握【添加锚点】和【删除锚点】工具。

掌握【转换点】工具。

掌握【路径选择】工具。

掌握【直接选择】工具。

学会【路径】面板的使用。

熟悉图层概念。

熟悉【图层】面板。

熟悉常用图层类型。

熟悉图层的基本操作。

熟悉图层的混合模式。

熟悉图层样式。

（4）通道和蒙版应用

掌握通道的概念和【通道】面版。

学会创建新通道。

学会通道的复制和删除、拆分与合并。

掌握蒙版概述。

学会新建蒙版和蒙版的使用。

学会关闭和删除蒙版。

（5）滤镜应用

学习利用【滤镜】菜单命令中几种常用命令制作特殊艺术效果的方法。

**3.教学方法**

课堂演示讲解和上机操作实践

**4.学习资料**

《中文版Photoshop CS6完全自学教程》

**5.思考题**

作业：

（1）画笔工具课堂练习作业一张。

（2）路径钢笔工具课堂练习作业一张。

（3）图层工具课堂练习作业一张。

（4）滤镜特效课堂练习作业二张。

**第二章 矢量图形软件操作应用（14课时）**

**1.教学要求**

熟练掌握图形图像**illustrate或者coreldraw**矢量软件的基本工作原理与软件操作应用

**2.主要内容**

（1）矢量图形知识基础

矢量图形的概念和应用特性。

常用矢量图形软件的种类

（2）矢量图形的编辑方法

常用矢量图形软件的图形编辑方法

（3）矢量图形的绘制和上色

常用矢量图形软件的图形绘制方法

常用矢量图形软件的图形上色技巧

使用矢量图形软件的版面设计

**3.教学方法**

课堂演示讲解和上机操作实践

**4.学习资料**

《中文版**coreldraw X4**完全自学教程》

**5.思考题**

结合Photoshop软件和一款矢量图形软件完成综合（如海报）作业两张。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | Photoshop | Photoshop软件操作 | 12 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 作业考核 |
| 2 | 矢量软件 | 矢量软件操作 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 作业考核 |

# ▲《造型基础二》课程教学大纲

Modelling Foundation（2）

大纲主撰人：周澍天 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234396102 　　　　　　 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】 3.5 【**学时数**】64（48/16）

【**建议修读学期**】 一春 【**先修课程**】造型基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《造型基础二》是大一基础专业平台课，是动画、数媒等专业必修的基础课。通过本课程的学习，使学生能够比较全面地了解、掌握动画和数媒专业所需要的人体造型基础能力能力，能够具备各类型的人物体态设计，初步掌握动画和数字媒体导演所需要的人物角色创作能力。

"Modeling Foundation 2" is a major, basic, professional platform courses. It’s a basic course to Animation and Digial media major. By leaning this course, students can marst ability on basic body modeling and all types of character’s body design, grasp the creation of animation and digital media director need to force.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 人体结构理论讲解 | 8 | 4 | 4 |
| 二 | 男人体写生 | 28 | 22 | 6 |
| 三 | 女人体写生 | 28 | 22 | 6 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①了解人体肌肉和骨骼的基本知识，能够掌握人体结构的理论。

②掌握人体在动态运动下的规律表现，肌肉和骨骼的不同运动形态写生知识。

③掌握男女老少的体态结构差异，能够运用人体知识创作各种形态下的人物能力。

④具备人体艺术审美修养，具有良好的人体造型文化素养。

**⑤课程思政目标：**通过人体造型的训练，将视觉形象背后的东方造型语言和审美思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：掌握动画专业必要的理论知识，能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画与插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。 | 人体作品临摹、并分析人体结构特征和肌肉骨骼结构，动态人物写生、掌握人体动态运动规律知识 | 教学目标①  教学目标② |
| 能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力，并达到一定专业水准的能力，具有自主研究学习能力。 | 具备男、女性人体素描写生能力，创作各种形态下的人物状态能力。 | 教学目标③ |
| 素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。 | 具备人体艺术审美修养，具有良好的人体造型文化素养。 | 教学目标④ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和课堂作业、默写等多种形式的训练，促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。在理解的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

**5．课程资源**

由于本课程属于学科专业课，艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

推荐书目：《影视动画素描技法》

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 人体造型准确、生动，具有一定的艺术表现性。 |
| 良好（80-89） | 人体造型较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 人体造型清一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 人体造型较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 人体造型、概念和透视完全错误 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。教研室统一评分。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**总论 人体肌肉骨骼结构规律讲解**

**1.教学要求**

了解人体肌肉骨骼结构规律

**2.主要内容**

人体结构理论讲解

**3.教学方法**

理论讲授、有针对性地指导与示范讨论。

**4.学习资料**

《伯里曼人体解剖》

**5.思考题**

人体骨骼结构临摹5张，人体肌肉解剖临摹5张

**第一章 了解人体素描绘画表现规律（8课时）**

**1.教学要求**

了解人体结构规律

**2.主要内容**

经典人体作品临摹

**3.教学方法**

临摹中有针对性地指导与示范讨论。

要求从内在结构出发，通过对比观察、分析和研究。在作业中体现出对人体基本结构的理解与掌握，并在形、透视、体积、特征等关系的把握与表现。强调对人体结构理解。

**4.学习资料**

大师经典作品赏析

**5.思考题**

大师人体作品临摹5张

**第二章 男人体素描写生（28课时）**

**1.教学要求**

掌握男性人体结构

**2.主要内容**

男人体写生

**3.教学方法**

从结构出发，通过作品临摹和人体写生，对比观察和研究了解各年龄段男性人体基本结构。

**4.学习资料**

大师经典作品赏析

**5.思考题**

素描人体写生15张

**第三章 女人体素描写生（28课时）**

**1.教学要求**

掌握女性人体结构

**2.主要内容**

女人体写生

**3.教学方法**

从结构出发，通过作品临摹和人体写生，对比观察和研究了解各年龄段女性人体基本结构。

**4.学习资料**

大师经典作品赏析

**5.思考题**

素描人体写生15张

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 人体肌肉骨骼结构规律 | 人体肌肉骨骼结构规律 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 2 | 人体素描绘画表现 | 人体素描绘画表现 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 3 | 男人体素描写生 | 男人体素描写生 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 4 | 女人体素描写生 | 女人体素描写生 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |

# ▲《形式构成》课程教学大纲

Form composition

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234408101 【课程修习类型】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画和数字媒体设计方向

【**学分数**】4.5 【**学时数**】80（64/16）

【**建议修读学期**】一春 【**先修课程**】造型基础（二）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《形式构成》是大一基础专业平台课，是动画和数字媒体设计学科各专业必修的专业基础课。该课程设置是为基础造型课与专业创作课程的学习建立专业思维与能力上的连接，使学生了解和认识造型语言的二维构成表现手段，通过视觉形式基础、骨骼法则基础等知识的学习掌握具有构成感的视觉形式和表达方式。

Form composition is a first-year basic professional platform course, which is a professional basic course for animation and digital media design disciplines. Modelling of the curriculum is based on class and professional creation course of study to establish professional thinking and ability to connect, make students understand and know the 2 d and 3 d modelling language form expression techniques, such as through the visual form, material medium, such as the knowledge learning have a feeling of visual form and expression.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 二维形式基础 | 32 | 26 | 6 |
| 二 | 从具象到抽象 | 16 | 12 | 4 |
| 三 | 骨骼法则形式基础 | 16 | 12 | 4 |
| 四 | 文本整合 | 16 | 14 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①学习掌握构成形式基础造型的基本概念、基本理论等方面的基础知识，了解并关注形式构成基础知识在动画和数字媒体设计专业中的作用。

②初步具有构成表达的基本运用能力、一定的形式表现创作能力，养成多种形式创意的习惯。

③理解形式构成在创作中的意义，提高思考与认识的主观能动性的构成意识培养。

**④课程思政目标：**围绕形式语言的基本原理和核心价值观的要求，实现形式基础课程教学的有机融入，达到价值引领、知识教育和能力培养的有机统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握形式构成的基本理论和基本概念 | 掌握平面构成关于构成形式的基本理论和知识 | 教学目标1 |
| 2.能力要求：掌握形式构成的基本表达和多种媒介表现技能 | 正确使用构成规律中常用的表现手段，具备一定的实践表达能力 | 教学目标2 |
| 3.素质要求：具有运用形式构成语言进行设计表现的思维能力。 | 掌握形式构成的客观表现和主观表达的创意思维 | 教学目标3 |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解构成表达的基本原理和形式法则，强调创意的思维能力和培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展实践和技能训练。

**5．课程资源**

《形式基础》

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考查

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 形式构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无形式概念和表达错误 |
| 良好（80-89） | 形式构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数形式概念和表达错误 |
| 中等（70-79） | 形式构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的形式概念和表达错误 |
| 及格（60-69） | 形式构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的形式概念和表达错误 |
| 不及格（低于60） | 形式构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的形式概念和表达错误 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生了解掌握构成形式美的基本概念和基本规律方法。研究在二维的空间里，按照美 的视觉效果、力学的原理，进行编排和组合，以构成法则来创造形象研究形象与形象之间的排列方法。了解肌理和质感表现的视觉规律手段进行构成表现创作。

**2.主要内容**

构成的概念和基本理论，构成形式基础，骨骼法则基础。

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述

**4.阅读材料**

相关电子资料（教师自行整理）

**5.思考作业题**

构成语言的特点和表现形式种类。

**第一章 二维形式基础（32学时）**

**1.教学要求**

掌握点线面形式构成美的形式法则，研究在二维的空间里，按照点线面的视觉效果、力学的原理，进行编排和组合创造形象及研究形象与形象之间的排列方法。

**2.主要内容**

运用点、线、面和律动组成结构严谨、富有极强的抽象性和形式感的构成作品，了解形式构成观念，训练培养各种熟练的构成技巧和表现方法，培养形式美的修养和感觉，提高创作活动，活跃构思。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

**4.阅读材料**

点线面构成的形式原则和方法。

**5.思考作业题**

点、线、面的形态构成练习各一组及综合运用一组。

**第二章 从具象到抽象的形态结构分析（16学时）**

**1.教学要求**

了解掌握构成形式美的基本概念和基本规律方法。

**2.主要内容**

通过理论学习和鉴赏分析，使学生打破传统美术的具象描写手段，从具象形态到抽象形

态入手，培养学生对形的敏感性和创造性。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

**4.阅读材料**

形式构成作品赏析和构成习作结合鉴赏。

**5.思考作业题**

学习从具象到分解构成的过程，选择一样物体分解成最小的单元，然后再进行规律性的 重新组合。（打散重构练习作业一组）

**第三章 形式构成骨骼法则基础（16学时）**

**1.教学要求**

了解重复构成、近似构成、渐变构成、发散构成、特异构成、矛盾空间等构成手段的概念并进行练习创作，可结合不同的材质。

**2.主要内容**

单一骨骼法则和多种骨骼法则的专题训练。

**3.教学方法**

作品赏析、影片播放、 小组讨论

**4.阅读材料**

《机械复制时代的艺术作品》本雅明

**5.思考作业题**

运用重复构成、近似构成、渐变构成、发散构成、特异构成、矛盾空间等骨骼法则练习多组。

**第四章 文本整合（16学时）**

**1.教学要求**

理解和掌握如何构成的形式语言来进行图文的整合设计，使学生具有初步的平面设计的排版知识。

**2.主要内容**

自由选择文本整合的主题

搜集主题的图片和说明文字

按照主题的阐释阅读顺序将图片和文字进行有效的整合排版

**3.教学方法**

讲授理论、教学实践、完成正稿和针对性指导。

**4.阅读材料**

《设计创新与教育》，林家阳编著，复旦大学出版社。

**5.思考作业题**

结合设计主题自选创作方式完成一组文本或者平面作品的编排设计，并考虑文本的打印和展示效果

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主 要 内 容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 二维形式基础 | 二维形式的创作表现 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 从具象到抽象 | 抽象的表现形式 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 多种媒介表现 |
| 3 | 骨骼法则形式基础 | 综合习作 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 综合材料 |
| 4 | 文本整合 | 综合习作 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑设计 |

# 《造型基础（三）》课程教学大纲

**Modelling foundation （3）**

大纲主撰人：周澍天 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234396103 【课程修习类型】必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画和数字媒体设计

【**学分数**】3 【**学时数**】 64（48/16）

【**建议修读学期**】一春 【**先修课程**】造型基础（二）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《造型基础（三）》是本专业的大类基础课程，注重培养学生的综合创作思维的拓展。融汇综合表达的各种形式，探讨主题创作与现代观念、技法和材料综合表现的最佳形式，以综合材料为媒介进行综合手段创作，提高学生的创造能力和综合素质，注重学生表现手法的多样性，使学生具备扎实的基础造型能力，更具有造型基础的综合表现能力。

"Modelling foundation （3）" is a large class of basic courses in the major, focusing on training students' comprehensive creative thinking. Various forms of combination constitute expression, to explore the best form of theme creation and modern ideas, techniques and materials to the comprehensive performance, with comprehensive material as a medium for comprehensive means of creation, improve students' creative ability and comprehensive quality, pay attention to the diversity of students' performance practices, so that students have a solid foundation of modeling ability, has the basic shape comprehensive performance.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 造型综合表现的概念 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 主题静（景）物单元练习 | 16 | 10 | 6 |
| 三 | 主题人（动）物单元练习 | 16 | 10 | 6 |
| 四 | 主题创作综合表达 | 28 | 8 | 20 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①融合二维和三维的表现语言，探索材料综合表现的最佳形式。

②使学生掌握运用综合运用形式语言组织画面和主题创作的基本思维方式。

③理解综合造型基础和专业应用的意义，提高思考与认识的主观能动性的意识培养。

**④课程思政目标：**通过图像、文字、材料、历史事件等中华优秀传统文化的运用，将视觉形象背后的思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握综合形态表现的基本理论和基本观察方法 | 掌握综合形态表达的基本表现方法和知识 | 教学目标1 |
| 2.能力要求：掌握综合形态表现的基本表达和绘画技能 | 正确使用二维和三维的表现方法，具备综合的实践表达能力 | 教学目标2 |
| 3.素质要求：具有严谨的观察记忆和设计想象能力 | 掌握形态元素和功能表达的能动性意识 | 教学目标3 |

1. **课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解综合表达在造型基础中的重要作用和形式法则，强调严谨的分析能力和熟练的综合运用能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展多角度综合实践和技能训练。

**5．课程资源**

围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考查

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 造型基础构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误 |
| 良好（80-89） | 造型基础构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误 |

（3）成绩构成：（平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%）

（4）过程考核：（平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等）

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生运用一年级所学的素描、色彩和形式语言的基础知识，进行有主题构思的综合创意表现训练，加强学生的创意思维发散和表现，引导学生发挥想象力，强调学生对于主题构思、画面构图、立体关系以及各类表现手法的综合运用，从传统二维造型到创作三维造型（带有主题创作），从一维到多维（材料），为今后的艺术创作，提高学生的动手制作能力和严谨的创作习惯。

**2.主要内容**

主题静（景）物单元练习、主题人（动）物单元练习、主题创作综合表现。

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述

**4.阅读材料**

相关电子资料（教师自行整理）

**5.思考作业题**

用“图”综合表达的主题创作能力。

**第一章 造型综合表现的概念（4学时）**

**1.教学要求**

了解造型综合表现创作的规律

**2.主要内容**

通过理论学习和鉴赏分析，使学生建立正确的多角度观察方法分析能力和综合的造型手段，培养学生对综合造型手段的概念认知。

**3.教学方法**

作品赏析、影片播放、 小组讨论

**4.阅读材料**

《艺术的故事》贡布里希著

**5.思考作业题**

综合创作的表现手段有哪些种类，了解其中代表性的艺术家和设计师的作品。

**第二章 主题静（景）物单元练习（16学时）**

**1.教学要求**

运用多种形式语言创作完成多组以静（景）物为主题的不同技法表现练习，在理解表达语言的基础上充分运用色彩和材质的不同媒介，拓展创作的多样表现形式。

**2.主要内容**

学习和研究综合表达语言从感性和理性两方面去灵活有效地创作出具有审美价值的主题静（景）物的视觉形式和效果

**3.教学方法**

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

**4.阅读材料**

《综合材料和绘画》

**5.思考作业题**

主题静（景）物单元练习多组

**第三章 主题人（动）物单元练习（16学时）**

**1.教学要求**

运用综合表达的多种形式语言创作完成多组以人（动）物为主题的综合作品，在理解表达语言的基础上充分运用色彩和材质的不同媒介，拓展创作的多元表现形式。

**2.主要内容**

1）人（动）物主题多种造型手段的规律和表现形式

2）人（动）物主题综合材料和媒介的运用

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作。

**4.阅读材料**

《综合绘画-材料与媒介》 2005-1 陈心懋 著 上海书画出版社

**5.思考作业题**

主题人（动）物单元练习多组

**第四章 主题创作综合表达（28学时）**

**1.教学要求**

初步接触与了解综合表达的基本方法和流程，是大一所学各方面知识的一次综合运用和整体检验。

**2.主要内容**

1）由功能出发，针对选题进行必要的市场调查，展开选题

2）从多种空间纬度“主动创作”，架起“形态”与“表达”之间的桥梁，最终完成一件综合主题创作作品。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作。

**4.阅读材料**

《体验设计》

**5.思考作业题**

自主选题完成一件综合创作表达作品

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主 要 内 容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 主题静（景）物综合表现 | 主题静（景）物综合表现作业多组 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 主题人（动）物综合表现 | 主题人（动）物综合表现作业多组 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 主题创作综合表现 | 主题创作综合表现作业一组 | 综合 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

# 《中国文化概论》课程教学大纲

Survey on Chinese Culture

大纲主撰人 ：管尔东 大纲审核人：俞香云

**【课程ID】**234531001 **【课程修习类型】**必修

**【学分数】**3 **【适用专业】**动画、数媒、文管

**【开课学院】**文化创意学院 　 **【学时数】**48（48/0）

**【建议修读学期】**一秋　　　　　　　　　　 **【先修课程】**无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《中国文化概论》是文化产业管理专业的学科基础课程，也可作为全校通识教育公选课程。本课程旨在概要介绍和探讨中国文化包含的主要内容。基本特征及其发展历程等，使学生通过学习，能够较全面.系统地掌握中国文化史的主要内容和发展历程，正确地理解和分析传统文化与现代文明的源流关系，为进一步认识.研究中国文化打下基础，同时培养学生的理性态度与务实精神，提高人文素质，增强爱国热情和民族自信心。

"Cultural history of China" is a subject course in the management of the culture industry, and can also be used as a public choice course for the whole school. Summary of this course is to introduce and discuss the Chinese culture contains the main content, basic characteristic and its development course, etc., make the student through the study, can grasp comprehensively and systematically the main contents and development course of the history of the Chinese, correct understanding and analysis of the traditional culture and the origin of modern civilization, in order to further understanding, research lays the foundation of Chinese culture, and cultivate the students' rational attitude and pragmatic spirit, improve the humanistic quality, enhance patriotism and national self-confidence.

**2.课程的主要内容及课时安排：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 文化的基本概念 | 6 | 6 | 0 |
| 二 | 中国文化的生态环境和历史发展过程 | 6 | 6 | 0 |
| 三 | 中国古代文学和艺术 | 12 | 12 | 0 |
| 四 | 中国民俗文化 | 9 | 9 | 0 |
| 五 | 中国传统文化中的儒道佛及其他思想 | 12 | 12 | 0 |
| 六 | 中国文化的基本精神 | 3 | 3 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标

①本课程旨在概要介绍和探讨中国文化包含的主要内容.基本特征及其发展历程等。

②使学生通过学习，能够较全面、系统地掌握中国文化史的主要内容和发展历程。

③使学生正确理解和分析传统文化与现代文明的源流关系，为进一步学习文化产业管理专业课程打下文化底蕴的基础。

④培养学生的理性态度与务实精神，提高人文素质，增强爱国热情和民族自信心。

**⑤课程思政目标：**通过对中华传统文化的全面学习，深入了解中华优秀传统文化的价值观和人生观，把握中华传统文化精神，形成热爱中华传统文化的爱国主义情怀，牢固树立中国文化自信，积极主动地继承和发扬中华优秀传统文化。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论 | 第一章、文化的基本概念；第二章、中国文化的生态环境和历史发展过程； | 教学目标①② |
| 2.能力要求：具有良好的艺术鉴赏和审美能力；具有良好的创意思维和文化创意产品研发的能力 | 第三章、中国古代文学和艺术；第四章、中国民俗文化；第五章、中国传统文化中的儒、释、道及其他思想 | 教学目标②③④ |
| 3.素质要求：具有良好的科学和人文素养；具有不断追求新知识、独立思考和理论联系实际的科学精神 | 第六章、中国文化的基本精神 | 教学目标③④ |

**4．课程教学方法与手段**

利用多媒体设备教学，讲授和讨论相结合。

**5．课程资源**

（1）推荐教材及参考文献：

《中国文化史》冯天瑜.杨华.任放 编著，高等教育出版社2007年。

《中国文化概论》（修订版），张岱年.方克立 主编，北京师范大学出版社2004年。

《中国文化史导论》修订本 钱穆 著，商务印书馆1994年。

《中国文化史》吕思勉 著，商务印书馆2016年。

（2）国学网www.guoxue.com

中国文化网[www.chinaculture.org](http://www.chinaculture.org)

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够全面掌握中国文化概论课程的知识点要求，深入把握中国文化的理论和历史，具备较高的综合文化素质和一定的文化创新实践能力。 |
| 良好（80-89） | 能够掌握本课程的知识点要求，掌握、理解中国文化的理论和历史，能使综合文化素质有明显提高。 |
| 中等（70-79） | 掌握中国文化概论课程大多数的知识点要求，了解中国文化的理论和历史，能使综合文化素质有所提高。 |
| 及格（60-69） | 基本掌握中国文化概论课程的知识点要求，了解中国文化的理论和历史。 |
| 不及格（低于60） | 无法掌握中国文化概论课程的知识点要求 |

（3）成绩构成：平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末成绩占40 %

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 文化的基本概念（6学时）**

**1.教学要求**

掌握文化的基本概念。结构层次和功能等知识。

**2.主要内容**

第一节 文化的概念

（一）文化的基本概念

（二）文化的结构层次

第二节 文化的功能

（一）记录功能

（二）认知功能

（三）传播功能

（四）教化功能

（五）凝聚功能

（六）调控功能

第三节 学习中国文化的目的、意义

（一）学习中国文化的目的

（二）学习中国文化的意义

**3.教学方法**

讲授与讨论相结合

**4.阅读材料**

张岱年、方克立主编《中国文化概论》北京师范大学出版社，2004年。

**5.思考题**

“文化”与“文明”的联系与区别；文化的结构层次。

**第二章 中国文化的生态环境和历史发展过程（6学时）**

**1.教学要求**

掌握中国文化的地理等生态环境。

**2.主要内容**

第一节 中国文化的生态环境

（一）地理环境

（二）经济土壤

（三）社会结构

（四）国际条件

第二节　　中国文化的历史发展过程

（一）中华民族的起源与发展

（二）中国文化的历史发展过程

**3.教学方法**

讲授和讨论

1. **阅读材料**

钱穆《中国文化史导论》（第一、二章）商务印书馆1996年

**5.思考题**

中国文化的生态环境；中国文化的特质及其世界影响。

**第三章 中国古代文学和艺术（12学时）**

**1.教学要求**

掌握中国古代文学和美术的艺术成就。

**2.主要内容**

第一节 中国古代文学（6课时）

（一）诗

（二）词

（三）曲

（四）散文

第二节 中国古代艺术（6课时）

（一）戏曲

（二）书法

（三）绘画

（四）园林

**3.教学方法**

讲授和讨论结合

**4.学习资料**

《中国文学史》《中国美术史》《中国戏曲史》等

**5.思考题**

中国诗词曲的发展变化；古代国画的艺术成就。

**第四章 中国民俗文化（9学时）**

**1.教学要求**

掌握中国人的服饰、美食等文化的特点

**2.主要内容**

第一节 中国的服饰文化（3课时）

（一）中国服饰起源与中国原始文化

（二）中国服饰观念与中国哲学

（三）中国服饰制度与中国礼制

（四）中国服饰演化与中华民族发展史

（五）中国服饰习俗与中国民俗

第二节 中国的饮食文化（3课时）

（一）中国饮食文化的特色

（二）饮食民俗中的思维方式

（三）饮食文化折射的人生信念

（四）饮食文化的社会功能

第三节 中国的节令文化（3课时）

（一）中国的传统节日

（二）中国的二十四节气

（三）中国节令的习俗

（四）中国节令文化的内涵

**3.教学方法**

讲授和讨论结合

**4.学习资料**

吕思勉《中国文化史》第十三章

**5.思考题**

中国服饰和饮食文化的特点

**第五章 中国传统文化中的儒、释、道及其他思想（12课时）**

**1.教学要求**

掌握儒家、道家的基本思想，了解佛教文化

**2.主要内容**

第一节 儒家思想（6课时）

（一）“儒”的概念

（二）儒家思想发展的大致脉络

（三）先秦儒学

（四）汉代经学

（五）宋明理学

（六）儒家的人生哲学模式

（七）儒家文化的历史地位和作用

第二节 道家思想（3课时）

（一）先秦道家思想的形成与发展

（二）秦汉道家思想的发展

（三）魏晋道家思想的深化

（四）唐宋道家思想的宗教形态

（五）道家的理想人格

（六）道家思想文化的历史作用

　第三节 佛家思想及佛教文化（3课时）

（一）佛家的基本思想

（二）佛教在中国的传播和发展

（三）佛教对中国文化的影响

**3.教学方法**

讲授和讨论结合

**4.学习资料**

阅读《论语》《老子》《庄子》《坛经》《传习录》等。

**5.思考题**

儒释道三教的基本思想。

**第六章 中国文化的基本精神（3学时）**

**1.教学要求**

掌握中国文化的基本精神

**2.主要内容**

（一）刚健有为

（二）以人为本

（三）天人合一

（四）贵和尚中

**3.教学方法**

讲授和讨论

**4.学习资料**

张岱年、方克立主编《中国文化概论》北京师范大学出版社2004年

**5.思考题**

中国文化的基本精神是什么？

# 《中外美术史》课程教学大纲

Chinese and Foreign Art History

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234203111 　　　　　　【**课程修习类型**】选修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画、数媒、文管

【**学分数**】 2 【**学时数**】32（32/0）

【**建议修读学期**】一秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

中外美术史是针对动画、数字媒体艺术与文化产品管理而开设的专业基础课，通过本课程的学习，为相关专业课程打下良好的审美与鉴赏基础。课程要求学生大体掌握美术史的发展脉络和人类审美意识变迁的过程，各重要风格流派产生的背景及相关传承关系。对艺术史上具有代表性的经典作品具有基本的鉴赏分析能力，并对现当代艺术发展有大体的判断和理解。根据专业特点，融入部分设计史内容，并侧重现当代艺术的课程内容。通过梳理美术史的脉络，解读经典作品，达到拓宽视野、活跃思维、提升审美与鉴赏能力的作业，为培养基本的人文素养和必要的历史眼光打下基础。

Chinese and foreign art history is a basic course for animation, digital media art and cultural product management. Through the study of this course, it lays a good foundation for the aesthetic and appreciation of related professional courses. The curriculum requires the students to master the development of the history of art and the process of the changes of the aesthetic consciousness of human beings, the background and related inheritance of the important genres. It has a basic ability of appreciating and analyzing the representative works in the history of art, and has a general judgment and understanding of the development of modern and contemporary art. According to professional characteristics, we integrate some contents of design history, and reproduce the curriculum content of contemporary art. Through the carding of the history of art, reading classic works, to broaden the field of vision, active thinking, improve the aesthetic and appreciation of the work, to cultivate the basic humanistic quality and the necessary historical perspective to lay the foundation.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 总论与人类简史 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 史前美术 | 2 | 2 | 0 |
| 三 | 奴隶社会美术与宗教美术 | 4 | 4 | 0 |
| 三 | 中国封建时期美术 | 6 | 6 | 0 |
| 四 | 西方美术简史 | 6 | 6 | 0 |
| 五 | 现当代艺术 | 6 | 6 | 0 |
| 六 | 现代设计史 | 4 | 4 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过本课程的讲授和形象的资料展示，科学并系统的教学，使学生了解人类的美术发展史脉络及发展规律，人类的意识形态变迁对美术形态的影响。通过对中西方美术史的发展历程中的若干问题讨论，引发学生对美术发展规律及美术形式形态的探讨和思考。

②通过艺术流派、代表性画家及典型作品的分析和鉴赏，使学生了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角，提升审美和人文素养水平，并为今后进一步的研究美术史和进行专业创作奠定基础。

**③课程思政目标：**通过系统讲授中西美术的发展史及其规律，并进行适当的中外比较，使学生更为清晰地把握中国传统艺术精神，树立中华文化自信，最终形成正确的文化观、价值观和艺术观。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

数字媒体艺术专业：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：基本掌握文学艺术、历史哲学、政治道德、心理学、管理学方面的人文社会科学知识。 | 了解人类的美术发展史脉络及发展规律，人类的意识形态变迁对美术形态的影响。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现，并能有效地推广自己创作的作品。 | 了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。 | 了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角。 | 教学目标② |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和论文等多种形式的训练，促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

《中外美术对比发展史》，张道森，辽宁美术出版社；

《人类简史》，[以色列] 尤瓦尔·赫拉利，中信出版社；

《现代设计史》，[美]瑞兹曼，人民大学出版社；

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 掌握美术史发展脉络，思考深刻，具备优秀分析鉴赏能力；课程论文能充分运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点鲜明、层次清晰、论述充分。 |
| 良好（80-89） | 基本掌握美术史发展脉络，具备良好分析鉴赏能力；课程论文能运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点鲜明、层次清晰、但论述深度不够。 |
| 中等（70-79） | 基本掌握美术史发展脉络，具备基本分析鉴赏能力；课程论文能基本运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点明确、但论述深度不够充分。 |
| 及格（60-69） | 了解美术史发展脉络，具备基础的分析鉴赏能力；课程论文能基本运用美术史有关理论、规律、与观点，格式基本规范、观点明确、但论述深度较为肤浅。 |
| 不及格（低于60） | 美术史发展脉络含糊，分析鉴赏能力弱；不能完成课程论文，或虽能完成，但论文格式和法言法语不规范，层次不清、论述肤浅。 |

（3）成绩构成：

平时成绩占30%；期中作业成绩占30%；期末考试成绩占40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

（4）过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度，课堂讨论表现组成，课堂作业为课堂中布置的小作业，小组专题讨论表现组成。

**二、教学内容和学时分配**

**总论与人类简史（4学时）**

**1.教学要求**

了解美术史与人类简史、文化史的关系，学习中外美术史的重要性。

**2.主要内容**

（1）学习中外美术史的重要性与意义。

（2）人类简史。

（3）美术史与人类文化史的关系。

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《人类简史》，[以色列] 尤瓦尔·赫拉利，中信出版社；

**5.思考题**

美术史与人类简史的联系。

美术史的学习方法。

**第一章 史前美术（2学时）**

**1.教学要求**

了解旧石器时代与新石器时代世界不同地区的美术。

**2.主要内容**

（1）艺术起源的假说

（2）欧洲旧石器时代的艺术，新石器时代的艺术

（3）中国史前美术陶器与玉器

（4）非洲、拉丁美洲、印度远古美术

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

**5.思考题**

世界不同地区的史前美术的特点对比。

**第二章 奴隶社会美术与宗教美术（4学时）**

**1.教学要求**

了解中国青铜器文化和美术以及古希腊古罗马美术。点掌握佛教美术的演变发展过程及特点，以及基督教美术的起源与演变。

**2.主要内容**

（1）古埃及的艺术

（2）古代两河流域艺术

（3）中国奴隶社会美术

（4）古希腊、罗马及中世纪美术

（5）印度佛教美术

（6）中国、日本佛教美术

（7）基督教美术

（8）伊斯兰教美术

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

**5.思考题**

奴隶社会时期不同地域艺术的特点对比，奴隶制下的意识形态对美术形态的影响。

宗教艺术对美术形态的影响。

**第三章 中国封建时期美术（6学时）**

**1.教学要求**

了解中国封建时期美术发展的历程，各个时期出现的大家和风格流派。

**2.主要内容**

（1）先秦美术

（2）秦汉美术

（3）魏晋南北朝美术

（4）隋唐五代美术

（5）宋元美术

（6）明清时期美术

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

**5.思考题**

秦汉雕塑和汉代雕塑各自的艺术风格及区别。

宋代古典的艺术特征以及对中国绘画史的影响。

董其昌的“南北宗”理论以及对明清绘画的影响。

“四王”和“四僧”的艺术对现代中国画发展的影响。

**第四章 西方美术简史（6学时）**

**1.教学要求**

了解西方中世纪、文艺复兴时期及欧洲艺术运动时期的美术发展历程，各个时期出现的代表人物和风格流派。

**2.主要内容**

（1）中世纪艺术

（2）文艺复兴时期的美术

（3）17、18世纪欧洲美术

（4）19世纪欧洲美术

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

**5.思考题**

探讨古代埃及美术独特艺术

古希腊艺术在西方美术史上的地位和作业

文艺复兴艺术的指导思想和发展历程

新古典主义、浪漫主义、现实主义、印象主义和后印象主义，各流派的区别与交织。

**第五章 现当代美术（6学时）**

**1.教学要求**

了解中西方20世纪美术发展的时代背景和新的价值观和艺术馆，认识西方现代艺术发展，呈现开放和多元化发展的新局面，认识到西方现代艺术的不同艺术观念和各种艺术现象，正确评价西方现代艺术的重要流派，代表艺术家和代表作品的风格特点。

**2.主要内容**

（1）近现代中国美术

岭南画派、京津画派、沪上绘画

连环画、漫画及年华

（2）西方现代美术主要流派

印象派

野兽主义

立体主义

表现主义

超现实主义

达达主义

抽象画派

行动派绘画

波普艺术

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

**5.思考题**

立体派、表现派、达达派等流派在美术史上的地位和影响

如何转变艺术观念。

**第六章 现代设计史（4学时）**

**1.教学要求**

了解各时期各个设计流派、各种设计风格的演变过程及其代表作品。

**2.主要内容**

（1）供给、需求与设计

（2）早期工业时期设计

（3）成熟工业时期设计

（4）后工业时期设计

**3.教学方法**

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

**4.学习资料**

讲义资料

《现代设计史》，[美]瑞兹曼，人民大学出版社

**5.思考题**

探讨设计和人、生产、科技、消费、商业之间的关系，大众对涉及的关注以及对涉及发展所产生的推动作用。

# 《艺术概论》课程教学大纲

Art Introduction

大纲主撰人：程振翼 大纲审核人：俞香云

【**课程代码**】234501111 【**课程修习类型**】 必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画、数媒、文管

【**学分数**】 2 【**学时数**】32（32/0）

【**建议修读学期**】 一春 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《艺术概论》是一门重艺术理性开发并以此指导艺术实践为主的基础理论课程，该课程是为文化产业管理、艺术类专业学生开设的一门专业基础理论课，且属于一门必修课，旨在使学生掌握艺术学的基本原理，了解文化艺术系统以及艺术种类，提升学生欣赏美和创造美的能力。

This course is an obligatory course oriented to the students majoring in management of cultural industry and arts. Through overall and systematic training offered in the course, students can master the fundamental principle of arts, enhance their background and knowledge of the system and categories of arts, and improve their aesthetic judgment and creative ability.

2.课程内容及课时安排

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 导论：何为艺术和艺术学？ | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 第一章 艺术本体 | 6 | 6 | 0 |
| 三 | 第二章 艺术作为一种文化 | 2 | 2 | 0 |
| 四 | 第三章 艺术的起源与发生 | 4 | 4 | 0 |
| 五 | 第四章 艺术的发展 | 4 | 4 | 0 |
| 六 | 第五章 艺术的门类 | 4 | 4 | 0 |
| 七 | 第六章 艺术创作与艺术作品 | 4 | 4 | 0 |
| 八 | 第七章 艺术接受与艺术消费 | 4 | 4 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

开设该门学科的基本目标,是培养大学生的艺术认知、艺术创造与欣赏之能力，具体主要包括：①学习和理解有关艺术理论的基本概念与原理、艺术类型的划分及其主要艺术门类的审美特征；

②了解和掌握艺术发生、发展的一般知识与原理；明确艺术在整个社会文化中地位以及与其它文化现象的相关性，把握艺术创作过程的艺术观念以及艺术创作的条件和规律；

③了解艺术消费与艺术传播、艺术接受的基本理论，强化进行艺术活动的美育观念与实践能力。

**④课程思政目标：**促进学生坚持以马克思主义文艺理论指导艺术实践和欣赏，加深学生对中华民族艺术理论的文化记忆，树立本土文化价值观，培养学生的爱国情怀，增强文化自信心、民族自豪感、以及保护和传承优秀民族文化的自觉性。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论；学习人类文明进步与文化发展的通识知识，包括人文社科知识、自然科学知识等。 | 主要通过第一章至第四章内容的讲授，使学生掌握艺术、艺术学、美、审美等核心概念，掌握中西自古以来关于艺术本质、艺术发生、艺术发展、艺术文化、艺术风格等问题的经典理论论述，使学生对于艺术的认识和理解能够上升到一定层次的理论高度。 | 教学目标①  教学目标②  教学目标③ |
| 能力要求：具有良好的艺术鉴赏和审美能力；具有独立思考、自主探究和终生学习的能力。 | 主要通过第五章、第六章、第七章等内容的讲授，使学生熟悉艺术各主要门类的特点，理解西方近现代以来关于艺术接受和艺术消费的理论主张，能通过理论学习将所学内容运用到具体的艺术作品分析上，提升和培养学生的艺术批评与鉴赏功力，并将某些艺术创作论自觉运用于自身的创作活动之中。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点和学生的基础知识储备情况，课程教学以课堂讲授为主，同时灵活使用和穿插鉴赏、讨论、讲座等多种教学方式与手段，积极采用课堂互动教学等形式，促使学生在理论、见识、修养等方面全面的协调发展。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

张伟，宋伟：《艺术概论》，北京大学出版社，2015年版；

王一川：《艺术学原理》，北京师范大学出版社，2011年版；

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 充分掌握了艺术学的基本原理和研究方法，系统理解艺术活动的发生、发展的规律，能够灵活运用艺术概论的理论知识分析艺术现象和作品。 |
| 良好（80-89） | 较好地艺术学的基本原理和研究方法，较为全面地理解艺术活动的发生、发展的规律，具有较好的理论分析现象和作品的能力。 |
| 中等（70-79） | 对艺术学的基本原理和研究方法、艺术活动的发生和发展的规律有一般了解，能运用艺术概论的基本原理分析艺术现象和作品。 |
| 及格（60-69） | 基本了解艺术学的基本原理和研究方法，大致了解艺术活动的发生、发展的规律，具备最基本的理论活用能力。 |
| 不及格  （低于60） | 未能掌握艺术学的基本原理和研究方法，对艺术活动的发生、发展的规律理解不足，无法运用艺术概论的基本原理分析艺术现象和作品。 |

（3）成绩构成：

该课程考核方式为考试，课程总成绩综合考察学生出勤情况、学习态度、平时作业、期末考试成绩，其中出勤及学习态度占30%、期中作业占30%、期末考试成绩占40%。

（4）过程考核：

平时成绩主要由日常出勤情况、课上发言、课后作业等几部分构成；监控方式主要为课前考勤、组织讨论和提问、布置课后和课堂作业等。

**二、教学内容和学时分配**

**导论：何为艺术和艺术学？**

**1.教学要求**

指导学生明确认识艺术和艺术学研究的一般对象、任务和研究方法，全面认识该学科所学的基本内容。

**2.主要内容**

讲授人类早期的艺术观，主要包括先秦时期的儒家和道家主要艺术观点，古希腊时代柏拉图、亚里士多德等人的艺术哲学思想；梳理艺术学学科的形成线索及学科架构。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

**4.学习资料**

柏拉图：《柏拉图文艺对话集》；杨伯峻：《论语译注》。

**5.思考题**

思考古代中国与西方对于艺术的看法有何主要不同点。

**第一章 艺术本体**

**1.教学要求**

指导学生理解“艺术何以成为艺术”、“艺术如何成为其自身”等艺术本体论问题，通过使学生掌握不同哲学、美学流派的本体论思想，启示其思考艺术的本质。

**2.主要内容**

第一，本体论和本体的基本内涵；第二，历史上经典的艺术本体论论述（再现本体论、表现本体论、形式本体论、心理本体论、审美本体论、生存本体论等）；第三，如何从人类生存实践中去寻找艺术的本体。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插学生讨论，欣赏和分析和讨论相关影视剧作品。

**4.学习资料**

康德：《判断力批判》，人民出版社；黑格尔：《美学》，商务印书馆；苏珊·朗格：《情感与形式》，中国社会科学出版社；

**5.思考题**

通过具体案例分析，思考艺术再现论称雄西方艺术史两千年之久的原因。

**第二章 艺术作为一种文化**

**1.教学要求**

指导学生全面地领会艺术在整个文化领域中地位及其彼此的辨证关系，基本了解艺术的几种代表性的观点；指导学生深入全面地认识艺术的社会功用。

**2.主要内容**

介绍艺术文化学的基本理论视角，概述艺术与文化的内在关联、艺术的文化功能；分析艺术与科学、道德、宗教、技术等学科门类的主要差异、共通性和联系性。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

**4.学习资料**

丹纳：《艺术哲学》，人民文学出版社；马尔库塞：《爱欲与文明》，上海译文出版社；

**5.思考题**

谈谈你对“日常生活艺术化”倾向的看法。

**第三章 艺术的起源与发生**

**1.教学要求**

通过一些实证与思辩的论证引导学生正确认识艺术发生的表层性与深层性原因，全面正确地认识艺术的发生问题，有重点地认识艺术发生几种学；指导学生通过对人类艺术发展简史的回顾与透析，了解几种主要的艺术发展观，深刻认识艺术的发展之主要动因与一般规律。

**2.主要内容**

介绍历史上曾经出现的具有较大影响力的艺术发生理论。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

**4.学习资料**

朱狄：《艺术的起源》，中国社会科学出版社；弗雷泽：《金枝》，商务印书馆；

**5.思考题**

思考巫术说、本能说、游戏说、劳动说等关于艺术起源的理论有何合理之处？

**第四章 艺术的发展**

**1.教学要求**

指导了解几种主要的艺术发展观，深刻认识艺术的发展之主要动因与一般规律。

**2.主要内容**

介绍艺术发展史上形成过的主要艺术流派、风格和艺术思潮，讲述艺术在当代社会的发展状况和基本处境。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

**4.学习资料**

阿瑟·丹托：《艺术的终结》，江苏人民出版社；贡布里希：《艺术发展史》，天津人民美术出版社；

**5.思考题**

如何理解丹托、黑格尔等人所说的艺术终结论？

**第五章 艺术的门类**

**1.教学要求**

了解艺术门类的划分标准，掌握几大艺术门类的审美特征、理解各艺术门类之间的相互关系和影响。

**2.主要内容**

美术、设计、音乐与舞蹈、戏剧与影视等艺术的门类划分、艺术门类的多样性、各艺术门类的审美特征、艺术门类之间的关系。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，欣赏并讨论经典影视、舞蹈作品。

**4.学习资料**

卡冈：《艺术形态学》，学林出版社；

**5.思考题**

思考历史上有哪些主要的艺术形态分类方式。

**第六章 艺术创作与艺术作品**

**1.教学要求**

一方面使学生能够掌握艺术创作的基本环节，并从审美感受上认识艺术作品的创作过程，体会艺术家的创作心理；另一方面使学生掌握艺术作品的基本构成规律、审美结构层次。

**2.主要内容**

介绍艺术家的涵义与特质、艺术家的修养、艺术家与社会生活的关系、艺术创作过程及创作中的心理和思维活动，重点分析艺术创作论中出现的若干重要概念、范畴和理论。介绍艺术作品研究理论，重点讲解艺术作品的构成、艺术形象、艺术意境等几个方面内容。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插课堂讨论。

**4.学习资料**

王国维：《人间词话》，上海古籍出版社；宗白华：《艺境》，北京大学出版社；

**5.思考题**

结合具体作品和相关理论，分析艺术典型的塑造或艺术意境的营造。

**第七章 艺术接受与艺术消费**

**1.教学要求**

使学生掌握艺术欣赏与艺术批评之间的区别，了解艺术传播的基本方式、主要因素等；掌握艺术批评的基础知识，理解人类艺术接受活动中的复杂性和丰富性，能够简单的对艺术作品进行欣赏与批评。

**2.主要内容**

介绍艺术接受的性质和特点，逐步分析艺术接受的主要过程、以及艺术接受的基本类型，重点讲解“期待视野”、“隐含的读者”、“移情”等重要理论概念。

**3.教学方法**

以课堂讲授为主，穿插课堂讨论。

**4.学习资料**

胡经之：《文艺美学》，北京大学出版社；迈克·费瑟斯通：《消费与后现代主义》，译林出版社。

**5.思考题**

结合你过去的经验，试分析艺术欣赏与艺术消费的关系。

# 《文化产业概论》课程教学大纲

Introduction to Cultural Industry

大纲主撰人：俞香云 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234502001 【**课程修习类型**】必修

【**学分数**】 2学分 【**适用专业**】动画、数媒专业

【**开课学院**】 文化创意学院 【**学时数**】32（24/8）

【**建议修读学期**】二秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《文化产业概论》是动画、数媒专业的学科专业课程。该课程主要介绍动画、数媒及相关文化产业的定义、内涵、性质、发展现状和所包含的具体门类以及各门类的特点。通过这门课程的学习，学生能够了解文化产业到底是什么，包括哪些门类和行业，各门类具有什么样的特点，国际国内文化产业的发展现状和发展模式等，从而为深入学习动画、数媒专业打下基础。

An introduction to the culture industry is an introductory course of Animation, digital media. This course mainly introduces the definition, connotation, nature and cultural industry development status and contains specific categories and the characteristics of each category. By learning this course, students can understand what cultural industries, including those categories and industries, each category has the characteristics of the kind, the international and domestic cultural industry development present situation and development model, which lays the foundation for the further study of Animation, digital media profession.

**2.课程的主要内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 文化产业的基本概念 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 文化产业与文化经济 | 4 | 2 | 2 |
| 三 | 文化产业与国家软实力 | 2 | 2 | 0 |
| 四 | 当代文化创意产业的九大类别 | 4 | 2 | 2 |
| 五 | 国际文化产业发展现状 | 6 | 4 | 2 |
| 六 | 数字技术与文化产业发展新趋势 | 2 | 2 | 0 |
| 七 | 文化产业模式 | 2 | 2 | 0 |
| 八 | 文化内容产业与市场策略 | 4 | 2 | 2 |
| 九 | 文化产业品牌战略 | 4 | 4 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标

➀通过这门课程的学习，让学生掌握文化产业的基本概念，了解文化产业的发展现状； ➁较熟练地掌握艺术文化鉴赏能力、文化行业的观察和把握能力；

➂初步掌握文化项目的创意、策划和经营能力，文化项目和企业的管理能力和团队协作能力。

**④课程思政目标：**通过文化产业基本概念、特征和发展规律等理论问题的阐述，将知识背后的思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念、文化自信和爱国情操。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：系统掌握文化产业管理专业的核心知识和基本理论。 | 掌握第1-9章中文化产业的基本概念、文化经纪、文化软实力、当代文化产业类别、国际文化产业发展现状、数字文化产业等理论知识点。 | 教学目标① |
| 能力要求：具有较强的文化产业管理、营销、策划、经纪等专业能力。 | 第7-9章中文化产业的商业模式、市场策略和品牌管理等知识点的实践训练。 | 教学目标②、③ |
| 素质要求：具有良好的人文素养，具有不断追求新知识、独立思考和理论联系实际的科学精神。 | 通过第1-9章的学习，能够培养良好的素质要求，学习新知识、独立思考和理论联系实践。 | 教学①、②、③ |

1. **课程教学方法与手段**

本门课程是实践性较强的理论课程，因此在教学过程中会深入文化企业调研，多以案例教学和课堂讨论为主，激发学生积极参与能力，并适当地让学生参与具体项目的策划和执行工作，让学生切身感受和领会文化产业领域的氛围和专业技能。

**5．课程资源**

（1）推荐教材及参考文献：

《文化产业概论》（第二版或第三版），李思屈 李涛编著，浙江大学出版社2011年；

《文化产业》大卫·赫斯蒙德夫著，中国人民大学出版社2007年；

《世界文化产业研究》熊澄宇著，清华大学出版社，2012年；

“世界文化产业”丛书：《英国文化产业》、《美国文化产业》、《法国文化产业》陆地主编；

《文化创意产业》，人大复印资料，双月刊。

（2）课程网站：中国文化产业网www.cnci.net.cn

中国文化创意产业网www.ccitimes.com

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程考核方式是考试，采用闭卷考试。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 准确而全面掌握文化产业概论课程知识点，能够运用理论知识分析实践问题，学习主动性强，。 |
| 良好（80-89） | 较为准确掌握文化产业概论课程知识点，能够运用理论知识分析问题，学习主动性较强。 |
| 中等（70-79） | 准确掌握大部分文化产业概论课程知识点，分析问题能力一般，学习主动性一般。 |
| 及格（60-69） | 基本掌握文化产业概论课程主要知识点，学习态度较差。 |
| 不及格（低于60） | 没有掌握课程主要知识点，学习态度差。 |

1. 成绩构成：平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末成绩占40 %
2. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 文化产业的基本概念**

**1.教学要求**

充分理解和掌握文化产业相关的基本概念。

**2.主要内容**

第一节 文化与符号： 什么是“文化”？文化的三要素与符号，大众文化；

第二节 文化产业与创意产业：文化产业的内涵和外延，“创意产业”与“文化创意产业”，“内容产业”及其与文化产业的关系，文化产业与文化事业

第三节 文化产业的基本特征

第四节 为什么要大力发展文化产业？

**3.教学方法**

讲授与课堂讨论结合，采用多媒体课件，案例教学，适当采用翻转课堂的教学方式。同时采用深入文化企业调研的实践教学方式。

1. **阅读材料**

认真阅读《文化产业概论》第一章和《文化产业》导论部分。

**5.思考题**

1）为什么文化产业很重要？

2）文化产业与其他产业有何异同？

**第二章 文化产业与文化经济**

**1.教学要求**

掌握文化经济学的基本概念和内涵。

**2.主要内容**

1. 文化经济的兴起
2. 文化资本
3. 文化经济中的城市
4. 文化产品的符号性质与审美经济

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

**4.学习资料**

研读《文化经济学》，胡惠林。

**5.思考题**

文化经济有哪些基本特征？“3T”理论的基本内容是什么？

**第三章 文化产业与国家软实力**

**1.教学要求**

掌握国家软实力概念及其与文化产业的关系。

1. **主要内容**
2. “文明的冲突”与“符号的战争”
3. 文化产业与“文化安全”
4. 文化产业与知识产权保护

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论。

**4.学习资料**

研读《软实力》，[美]约瑟夫·奈。

**5.思考题**

1）什么是符号的战争？

2）什么是国家的“硬实力”与“软实力”

**第四章 当代文化创意产业的九大类别**

**1.教学要求**

掌握文化产业的九大门类及其特点。

1. **主要内容**

1）图书出版业

2）报刊业

3）广播电视业

4）音像产业

5）网络产业

6）广告业

7）旅游业

1. 艺术产业

9）体育产业

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论一次，实践课一次实地考察运河天地文创园区。

**4.学习资料**

研读《文化产业概论》（第四章）李思屈

**5.思考题**

分小组调查本地文化产业有哪些门类？

**第五章 国际文化产业发展现状**

**1.教学要求**

掌握美国、英国文化产业的大体现状及其特点。

1. **主要内容**

第一节文化产业形成过程与发展模式

第二节欧洲的文化产业

第三节北美的文化产业

第四节亚洲的文化产业

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

**4.学习资料**

研读《世界文化产业研究》熊澄宇著，清华大学出版社，2012年；“世界文化产业”丛书：《英国文化产业》、《美国文化产业》、《法国文化产业》陆地主编；

**5.思考题**

以工作小组形式，每个小组确定一个国际文化企业为研究专题，通过图书馆、互联网等手段查阅文献，提出一份《xxx企业研究报告》，要求对这个企业的发展历程、经营业务、赢利模式和核心竞争力进行考察，并提出中国借鉴其发展经验的对策性建议。

**第六章 数字技术与文化产业发展新趋势**

**1.教学要求**

掌握数字技术发展现状与文化产业发展新趋势。

1. **主要内容**
2. 数字动画
3. 电子游戏
4. 数字影视
5. 数字音乐与手机文化

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论。

**4.学习资料**

研读《文化产业概论》（第六章）李思屈

**5.思考题**

以小组为单位，调查一下同学或学校周围对网络动画和网络影视的知晓使用情况，要求统计出受调查者知道网络动画、网络影视的百分比和使用的百分比，根据调查统计的情况，研究目前动画和影视发展的趋势，提出对策性建议。

**第七章 文化产业模式**

**1.教学要求**

掌握文化产业的基本商业模式。

1. **主要内容**
2. 简单文化产业模式
3. 复杂文化产业模式

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论。

**4.学习资料**

研读《文化产业商业模式》陈少锋。

**5.思考题**

明星经济的特点及表现？

**第八章 文化内容产业与市场策略**

**1.教学要求**

掌握文化产业集群概念及其特点。

1. **主要内容**
2. 内容产业与文化产业链
3. 产业集群与文化战略

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

**4.学习资料**

研读《文化产业集群竞争力评价实证研究——以杭州数字娱乐产业集群为例》[J]，史征。

**5.思考题**

在社会调查基础上，使用波特“钻石模型”分析一个地区的文化产业竞争力要素，并提出面向政府和企业的文化产业发展建议方案。

**第九章 文化产业品牌战略**

**1.教学要求**

掌握文化产业品牌战略的概念和思路。

1. **主要内容**
2. 文化产业品牌战略的界定
3. 文化产业品牌的价值
4. 运用品牌战略发展文化产业
5. 文化产业品牌战略的符号学运用

**3.教学方法**

课堂讲授和讨论，

**4.学习资料**

研读《文脉品牌》[日]阿久津聪，上海人民出版社，2004。

**5.思考题**

思考题：我国文化产业品牌战略的成功经验和不足之处有哪些？

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实践项目名称 | 主 要 内 容 | 学时 | 实践属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 参观 | 参观文创园区（一） | 2 | 专业 | 综合 | 任课教师带队组织去 | 撰写参观感受和思考 |
| 2 | 参观 | 参观文创园区（二） | 2 | 专业 | 综合 | 任课教师带队组织去 | 撰写参观感受和思考 |
| 3 | 参观 | 文化企业（一） | 2 | 专业 | 综合 | 任课教师带队组织去 | 撰写参观感受和思考 |
| 4 | 参观 | 文化企业（二） | 2 | 专业 | 综合 | 任课教师带队组织去 | 撰写参观感受和思考 |

# 《文学名著选读》课程教学大纲

Literary Classics Reader

大纲主撰人：郭梅 大纲审核人：郭持华

【**课程ID**】 235151001 　　　　　　　【课程修习类型】 必修

【**开课学院**】文化创意学院　　　　　　　【**适用专业**】动画、数媒、文管

【**学分数**】 2 【**学时数**】32（32/0）

【**建议修读学期**】三秋 【**先修课程**】 无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程通过对中外经典文学作品的具体分析赏鉴，使学生了解一般的中外文学知识，激发对文学的兴趣，陶冶情操，提高文学素养和阅读、鉴赏、评论文学作品的能力，提升审美能力和人文修养。为更好地完成专业学习打下良好的文学基础。

This course through a detailed analysis of Chinese classical literary works appreciation, to enable students to understand the general knowledge of Chinese and foreign literature, stimulate interest in literature, edify sentiment, improve the ability of literacy and reading, appreciation, criticism of literary works, enhance the aesthetic ability and humane accomplishment. For better completion of professional learning, lay a good literary foundation.

**2.课程的主要内容及课时安排：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总课时 | 理论课时 | 实验课时 |
| 一 | 中国古代文学名篇选读 | 14 | 14 | 0 |
| 二 | 中国现当代文学名篇选读 | 8 | 8 | 0 |
| 三 | 世界文学名篇选读 | 10 | 10 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过对文学名著的介绍，使学生了解名著、熟悉名著，掌握文学史的基本知识。

②通过对文学名著的分析鉴赏，使学生掌握基本的文学阅读和鉴赏方法。

③通过对文学名著的阅读和鉴赏，培养学生的阅读习惯和兴趣，提升文艺赏鉴与批评能力。

**④课程思政目标：**通过阅读经典文学名著原本，引导学生深刻理解中国传统文学发展的基本脉络，在社会主义核心价值观地引导下，坚持创造性转化与创新性发展，同时坚守中华文化立场、传承中华文化基因。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论 | 中国古代文学伟大成就（思想内容与艺术价值）  中国现当代文学的重要成就  外国文学发展的基本线索 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有良好的艺术鉴赏和审美能力 | 中国古代四大名著选读  中国现当代名家名篇选读  外国文学名篇选读 | 教学目标② |
| 3、具有良好的心理素质、情商水平和健康的体魄；具有良好的科学和人文素养 | 作品主题、人物形象、风格分析与艺术批评 | 教学目标①、教学目标②、教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和课堂互动教学等多种形式的训练，促使学生在理论、见识、修养等方面全面的协调发展。在理解的基础上，积极引导和鼓励学生探究和创新。

由于课程的特点，教学是与大量的作品鉴赏相结合的；穿插式的进行教学，在具体案例分析中进行深入的讲解与综合学习。

**5．课程资源**

《世界文学名著选读》，陶德臻，高等教育出版社。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 精准掌握文学史知识，鉴赏批评能力高 |
| 良好（80-89） | 较好掌握文学史知识，鉴赏批评能力较强 |
| 中等（70-79） | 掌握文学史知识，鉴赏批评能力中等 |
| 及格（60-69） | 掌握基本文学史知识，鉴赏批评合格 |
| 不及格（低于60） | 文学史知识掌握不够，鉴赏批评不合格 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，作业成绩占30%，期末考试占40%

（4）过程考核：平时成绩由作业、课堂出勤、课堂答问讨论等构成；作业成绩由读书笔记评定。

**二、教学内容和学时分配**

**第一阶段 中国古代文学名篇选读 （14学时）**

**1.教学要求**

了解中国古代文学伟大成就，能够分析其艺术成就与思想价值

**2.主要内容**

先秦散文名篇解读

唐宋诗词名篇解读

中国古代四大名著选读：《三国演义》、《水浒传》、《西游记》、《红楼梦》。

**3.教学方法**

本课程以课堂教学为主，以自学和讨论为辅；多媒体教学。

**4.学习资料**四大名著

**5.思考题**唐诗艺术风格；宋词的发展与成就；《水浒传》江湖规则分析；贾宝玉人物形象分析

**第二阶段 中国现当代文学名篇选读 （8学时）**

**1.教学要求**

了解我国现当代重要作家的生平、思想和创作道路， 理解他们代表作品的思想内容和艺术特色； 提高阅读、评析各类文学作品的能力。

**2.主要内容**

鲁迅、沈从文的小说。

“复出”作家的历史叙述。

“知青小说”的演变。

朦胧诗。

先锋文学。

女作家的小说。

**3.教学方法**

本课程以课堂教学为主，以自学和讨论为辅；多媒体教学。

**4.资料**相关文学名篇

**5.思考题**

鲁迅与沈从文的乡间书写；朦胧诗与新的审美原则；先锋小说的艺术性

**第三阶段 外国文学名篇选读 （10学时）**

**1.教学要求**

掌握外国文学发展的基本线索，对外国文学经典作品有充分理解，比较中外文学与文化的异同。

**2.主要内容**

《堂吉诃德》《哈姆雷特》

斯汤达的《红与黑》/或巴尔扎克/或陀思妥耶夫斯基

波德莱尔与《恶之花》

芥川龙之介和他的《罗生门》

**3.教学方法**

实行研讨型教学法，精讲多练，以学生为文本细读、课堂研讨等活动的主体。

**4.学习资料**相关文学名篇

**5.思考题**

《堂吉诃德》在欧洲文学史上具有什么意义；莎士比亚的创作思想及“哈姆莱特”矛盾性格的文化意义；《红与黑》在文学发展史中的意义有那些； 《恶之花》对 20 世纪现代主义文学创作的影响。

# 《动画剧本创作》课程教学大纲

Animation Script Writing

大纲主撰人：王钢 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】230200890 　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 　 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】二秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

剧本创作，作为动画教育专业的核心选修课，通过本课的学习，要求学生能够初了解文学剧本的特点，初步掌握动画剧本的写作规律。能够编写短篇动画剧本。

Script writing is regarded as the core course of animation education. It requires students to preliminarily know the features and the writing rules of literary script. Hoping that after learning this course, students can write short animation scripts.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 第一章电影剧本的特点 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 第二章素材·题材·主题 | 6 | 4 | 2 |
| 三 | 第三章影片的人物塑造 | 10 | 4 | 6 |
| 四 | 第四章影片剧作的情节 | 10 | 8 | 2 |
| 五 | 第五章电影剧作的结构 | 12 | 6 | 6 |
| 六 | 第六章故事改编 | 6 | 6 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①要求学生能够初了解影视动画剧本相区别于其他文学艺术的的特殊性。

②了解掌握动画剧本的创作规律，具备一定的编写短篇动画剧本的能力。

③培养学生综合应用动画剧本知识并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**通过对正能量及中华优秀传统文化故事作品的解析、对问题案例的批评，将思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信，从而创作出具有时代面貌、讴歌时代精神的文艺作品出来。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画作品进行综合分析。 | 分析影片，掌握剧本基本文学属性与动画结合的能力。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力。 | 掌握动画剧本创作法则知识点，具备文字撰写动画剧本的方法。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。 | 掌握动画剧本与短片结合的能力点，以及创作手法。 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

本课程主要以教师的讲授为主，分析影片与课堂练习相结合，结合使用多媒体教学手段，展开双边教学，实现教与学、老师与学生的互动，打破理论灌输的传统模式。同时，鼓励学生结合自己的艺术实践活动进行深入学习。

1. **课程资源：**

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目（可超出本教材范围）。

（1）推荐教材及参考文献：

《电影剧本写作基础》（美）悉德 菲尔德 著 中国电影出版社

《故事》（美）罗伯特 麦基 中国电影出版社

《剧作技巧》（法）皮埃尔 让 中国电影出版社

《动画剧本创作及赏析》王刚 清华大学出版社

参考影片：

《巴顿将军》（美）

《教父（一）》（美）

《尼罗河惨案》（美）

《东方快车谋杀案》（美）

《站台》（波兰）

《罗拉快跑》（德）

《海底总动员》（美）

《红猪》（日）

《龙猫》（日）

《千年女优》（日）

《天书奇谭》（中）

《金猴降妖》（中）

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 电影剧本的特点（4学时）**

**1.教学要求**

了解戏剧影视学学科的概况、关于剧本创作的研究对象的不同观点，思考剧本创作的对象和定义，理解含义、目的和途径。

1. **主要内容**

电影剧本是影片的基础、电影剧本视觉造型性、

使电影声音成为剧作的元素、电影剧本的时空结构

**3.教学方法**

多媒体应用，影片分析与理论讲授电影剧作的蒙太奇意识相结合。

1. **学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：电影剧本课堂讨论

**第二章 素材·题材·主题（6学时）**

**1.教学要求**

了解素材、题材、主题的的概况、以及相关关系。

**2.主要内容**

剧本素材实际应用，题材及选题的手法。

**3.教学方法**

课堂讨论，综合小组练习，影片分析与理论讲授相结合。

1. **学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：素材收集作业一张。

**第三章 影片的人物塑造（10学时）**

**1.教学要求**

通过本章节的学习，使学生了解如何塑造影片中的人物形象、如何设置人物关系方面的知识。了解影片中的人物塑造的概况、以及不同人物的设置之间的相关关系。

**2.主要内容**

人物性格的发现与构成

人物设置与剧作构思

刻画性格的艺术方法和手段

**3.教学方法**

小组讨论，影片分析与理论讲授相结合。

**4.学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：电影剧本关于人物一篇。

**第四章 影片剧作的情节（10学时）**

**1.教学要求**

了解影片中的情节设置的作用，情节设置之间的相关关系。

**2.主要内容**

情节简述、情节的基础：矛盾冲突

情节线及情节的松散性及电影剧作的结构

**3.教学方法**

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

1. **学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：电影剧本情节剧一组。

1. **电影剧作的结构（12学时）**

**1. 教学要求**

了解电影剧作的结构，了解不同主题不同叙事方式的剧作结构。

**2.主要内容**

电影剧作中诗的成分，混合的结构样式

西方现代主义电影的结构

**3. 教学方法**

组内讨论，PPT展示，影片分析与理论讲授相结合。

**4.学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：电影剧本结构练习一例。

**第六章 故事改编（6学时）**

**1. 教学要求**

了解文学故事与剧本之间的关系，以及了解改编剧本的规律。

**2.主要内容**

改编与影片创作的关系

文学形象与影片形象的关系

电影和文学的关系

影片改编的方式

忠实于原著的创造

**3. 教学方法**

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

**4.学习资料**

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

**5.思考题**

作业：根据制定情节完成完整电影剧本与影片分析一个。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 素材收集 | 素材收集作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子文档 |
| 2 | 人物小传 | 电影剧本关于人物一篇 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子文档 |
| 3 | 剧本情节 | 电影剧本情节剧一组 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子文档 |
| 4 | 剧本大纲 | 电影剧本结构练习一例 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子文档 |
| 5 | 剧本 | 完整电影剧本一例 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子文档 |

# 《动画角色设计》课程教学大纲

Character Design

大纲主撰人：李佳瑶 大纲审核人：马宁洲

【**课程ID**】234127121 　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计向）

【**学分数**】 3　　　　　　　　　　　　　　　【**学时数**】64（16/48）

【**建议修读学期**】二春 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

这是一门针对动画角色设计的专业课程，主要学习与角色设计相关的设计思维方法，以及相关的动画角色设计的规范流程和实现方法。

It is a major course related to the designation of animated characters. It focusses on the study of designing thinking about scene design and the standard procedure, implement methods of scene design.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 角色设计基础与基础技法 | 12 | 6 | 6 |
| 二 | 角色造型与色彩表现 | 12 | 6 | 6 |
| 三 | 单项综合课题练习 | 40 | 4 | 36 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①该课程是针对动画设计专业而开设的专业核心课程，其目的是让学生了解并掌握角色设计的基本方法和表现手法。

②通过本课程的教学和训练，为学生今后的动画创作打下良好的基础及应用能力。

③培养学生综合应用角色设计知识并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**通过对中国动画学派、新国风、日漫、好莱坞作品中的东方风格等角色风格的解析，让学生了解中国传统造型理念与美日商业造型观念的差异，鼓励学生思考角色造型理念背后的思想、精神与价值，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画专业必要的理论知识，了解动画角色设计的基本形式手法与创作规律 | 课堂讲解示范与课堂练习相结合 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具备独立完成角色动画从策划、创作到推广的能力 | 结合使用多媒体教学手段，结合数位板绘画 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具备良好的文学艺术修养，并具有前沿探索意识，并熟练掌握相关软件 | 教与学、老师与学生的互动教学 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合二维动画教室绘制。教学形式由原来的老师先讲学生后练习的方式转到边讲边练，讲练结合形式，这种教学形式学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习，比较直观，教学效率有了提高。

教师通过多媒体教学软件锁定学生端后，通过投影仪演示教学，使学生直观的了解到操作的步骤。学生观看教师示范操作后，立即通过机房局域网中的FTP服务器将素材文件下载到学生电脑上立即进行模仿操作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：《动画角色设计》李铁 著 北方交通大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对Photoshop、Sai软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 角色设计基础（12学时**）

**1.教学要求**

要求学生能够了解角色设计的基本概念与角色设计的多种创作手段，提高对角色设计作品的鉴赏力。

**2.主要内容**

（1）角色设计概论

（2）角色设计要素与法则

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，讲授结合鉴赏，解析与讨论。通过实例的讲解来要求学生熟悉角色设计的流程与方法。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求创作制定内容，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中设计重点难点的处理，从而扎实掌握角色设计的学习方法。

1. **学习资料**

《动画角色设计》李铁 著 北方交通大学出版社。

**5.思考题**

课后作业。收集角色设计相关资料。

**第二章 角色造型与色彩表现（12学时）**

**1.教学要求**

通过设计实践训练，掌握角色设计的色彩表现和造型技法。

**2.主要内容**

（1）基本造型手法，及四视图绘制方法

（2）手绘板上色使用技法

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，讲授结合鉴赏，解析与讨论。通过实例的讲解来要求学生熟悉角色设计的流程与方法。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求创作制定内容，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中设计重点难点的处理，从而扎实掌握角色设计的学习方法。

1. **学习资料**

《动画角色设计》李铁 著 北方交通大学出版社。

**5.思考题**

命题设计做一组命题角色设计。

要求：四视图、造型线稿，手绘与电脑上色均可。

**第三章 课题练习（40学时）**

**1.教学要求**

通过设计实践训练，掌握角色设计的方法和表现技法。

**2.主要内容**

结合简单场景，配合主题设计一组系列命题角色。

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，讲授结合鉴赏，解析与讨论。通过实例的讲解来要求学生熟悉角色设计的流程与方法。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求创作制定内容，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中设计重点难点的处理，从而扎实掌握角色设计的学习方法。

1. **学习资料**

《动画角色设计》李铁 著 北方交通大学出版社。

**6.思考题**

以“传统童话”为命题设计做一组角色设计。

要求：四视图、表情图手绘，电脑上色均可。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 基本角色造型训练 | 掌握基础角色设计造型手法及四视图绘制手法 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 动画角色色彩设计 | 手绘上色及电脑上色，手绘板专项训练 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 动画角色设计 | 提高学生的实际综合应用动手能力 | 36 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

# ▲《动画运动规律》课程教学大纲

Animation Movement Rule

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】234218121 　　　　　　　【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】4.5 【**学时数**】80（64/16）

【**建议修读学期**】二秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程旨在使动画专业（动画设计方向）学生能初步掌握动画运动规律的基本理论和基础知识，要求学生原动画的处理方法与技巧，通过对原画和动画两个知识点的学习使学生形成一定的动画把控能力，为今后进一步的学习深造动画方向其他专业课程以及其它相关学科的研究打下基础。

This course aims to enable every student major in Animation to preliminary get control of the basic theory and basic knowledge of animation movement rules. It requires students good handling methods and skills of original animation. By studying the knowledge of Original Animation and Animation, students will have a good control of Animation, which can lay a great foundation for their further study in other courses of Animation and the study of other related subjects.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 原画与动画 | 10 | 10 | 0 |
| 二 | 动画绘制技法 | 20 | 16 | 4 |
| 三 | 人的运动规律 | 20 | 14 | 6 |
| 四 | 动物的运动规律 | 14 | 12 | 2 |
| 五 | 自然现象 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①培养学生掌握动画的运动方法及表现方法和运动规律。

②了解动作运动的共性规律的基础上，达到个性运动规律的形态表现。

③使静态的画面在银幕中动起来，培养学生综合应用创作的能力。

**④课程思政目标：**动画作品中人物的运动具有动态夸张而合乎视运动心理的特征，在不同国家的动画作品中，又有着不同的表现形式，但无论怎么变化，其运动的规律是相通的。如何在相同的规律中创造出具有我们自己民族特色的运动技巧，是本课程教学中需要重视的环节。因此通过本课程的教学，应著中培养学生正确运用运动规律的表现方式方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，发挥学生主体能动性，培养学生理想信念、文化自信和创新意识。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画运动规律必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能。 | 掌握动画运动规律基本内容知识点，具备基本手绘能力 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 掌握一定数字绘画能力，掌握人物动物基本运动方式。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画的表现技法和运动原画的准确表达能力。 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合二维动画教室绘制。教学形式由老师先讲学生后练习的方式转到边讲边练，讲练结合形式，学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习学生观看教师示范操作后，通过动检仪巩固加强学习。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

《原动画基础技法》（美）威廉姆斯 中国青年出版社

《动画时间掌握》（英）哈拉斯 中国电影出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 原画与动画（10学时）**

**1. 主要内容**

动画片中的动画和原画

动画和原画的作用

动画和原画的职责和任务

动画工作的顺序、方法和要求

动画线条的训练

**2.教学要求**

掌握动画运动形态的基本元素，加减速度与力的原理，动作基础，曲线运动与追随。

重叠运动，夸张与变形，空间透视与摄影机制的移动的使用。

加减速度与力的原理，夸张与变形,空间透视与摄影机制的移动。

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉动画运动规律的方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求完成作业，以提高学生的实际处理能力。 实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中遇到的重点和难点，从而扎实掌握动画运动规律的规律与方法。

1. **学习资料**

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

**5.思考题**

完成作业：绘制小球弹性运动作业一张。

要求：造型准确，弹性运动规律要表现的夸张一些

**第二章 动画绘制技法（20学时）**

**1.教学要求**

通过教学实践和训练，掌握绘制动漫画中人物和事物运动方法，能利用各种工具合理表现对象的运动和速度。

**2. 主要内容**

中间线画法，等分中间画技法

中间画对位法，形象转面动画技法

曲线运动画技法

各类动体运动规律技法

高难度动作动画技法

原画与摄影表的作用

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉动画运动规律的方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求完成作业，以提高学生的实际处理能力。 实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中遇到的重点和难点，从而扎实掌握动画运动规律的规律与方法。

1. **学习资料**

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

**5.思考题**

完成作业：绘制“旗子飘动”曲线运动作业一张。

要求：造型准确，红旗曲线运动规律要表现的自然准确。

**第三章 人的运动规律（20学时）**

**1.教学要求**

学生通过本单位的学习对动物的生理结构和运动规律有一个深刻的认识。

了解人物动态线，行走，跑步，动作的预备的基本要求、掌握反应，对白，表演动作规律。

**2.主要内容**

人体结构分析

人的走路动作

人的奔跑动作

人的跳跃动作

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉动画运动规律的方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求完成作业，以提高学生的实际处理能力。 实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中遇到的重点和难点，从而扎实掌握动画运动规律的规律与方法。

**4.学习资料**

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

**5.思考题**

完成作业：绘制人物行走和奔跑作业各一张。

要求：行走和奔跑运动规律要表现出角色的个性特色。

**第四章 动物的运动规律（14学时）**

**1.教学要求**

掌握鸟类，鱼类，兽类常见的运动规律。

**2.主要内容**

鱼类的运动规律

鸟类的运动规律

禽类的运动规律

四足动物的运动规律

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉动画运动规律的方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求完成作业，以提高学生的实际处理能力。 实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中遇到的重点和难点，从而扎实掌握动画运动规律的规律与方法。

**4.学习资料**

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

**5.思考题**

完成作业：绘制四足动物行走和奔跑作业各一张。

要求：行走和奔跑运动规律要表现出动物的自身特色。

**第五章 自然现象（16学时）**

**1.教学要求**

掌握风、火，水，雨、雪的运动绘制规律。

**2. 主要内容**

风的运动规律及风的表现方法

烟的运动规律及风的表现方法

火的运动规律

水的运动规律

闪电的运动规律

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉动画运动规律的方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求完成作业，以提高学生的实际处理能力。 实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中遇到的重点和难点，从而扎实掌握动画运动规律的规律与方法。

**4.学习资料**

《动画技法》严定宪 中国电影出版社 2003.6 第一版

**5.思考题**

运动规律组合动画一张。

要求：使用所学运动规律合理，动作流畅，时长在1分钟之内。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 动画运动规律的规律与方法 | 绘制小球弹性运动作业一张 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 动画绘制技法 | 绘制“旗子飘动”曲线运动作业一张 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 动物的生理结构和运动规律 | 绘制人物行走和奔跑作业各一张 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

# 《动画原画技法》课程教学大纲

Original Design Skill

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235409101 　　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】3.5 　 【**学时数**】64（48/16）

【**建议修读学期**】 二秋 【**先修课程**】动画运动规律

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程通过有系统、有步骤的讲解和训练，使学生认识原画在动画中的作用，较全面地理解动画原画的设计规律的和绘制方法，有助于学生拓宽知识面，了解更多的动画知识，更重要的是将有助于培养学生对动漫产业的了解和兴趣，为动漫知识的普及以及促进学生自我表达、开发创新思维和创新能力等起到更好的推动作用，还能为以后的专业课学习起辅助作用。

By systematic and systematic teaching and training, make students understand the role of the original painting in the animation, understand the design rules and drawing methods of the original animation more comprehensively, help the students to broaden their knowledge, understand more animated knowledge, and more importantly, will help to cultivate the students. The understanding and interest of the animation industry will play a better role in promoting the popularization of animation knowledge, promoting students' self-expression, developing innovative thinking and innovative ability, and can also play an auxiliary role for future professional courses.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 原画概述 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 原画透视学基础 | 14 | 12 | 2 |
| 三 | 原画场景设计 | 16 | 12 | 4 |
| 四 | 人物造型结构 | 14 | 12 | 2 |
| 五 | 原画角色设计 | 12 | 4 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①使学生掌握原画设计的相关形式法则和基本设计规律；提升学生对美的感受能力和提高其艺术创造能力；

②培养学生专业化的设计思维方式，确立专业化的游戏原画设计理念。本课程的教学目标具体为：知识方面：了解游戏原画的基本知识，及原画设计的基本规律和创作特点。

③培养学生的观察、感受、想象、创造性思维及艺术表达、表现能力。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用原画设计的表现方法，加强原画知识理论在实践中的运用，尊重科学的教学方法，发挥学生主体能动性，培养学生理想信念、文化自信和创新意识。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画原画必要知识，激发必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能。 | 原画基础技法、以及基本造型手法。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 理解原画和中间画的手段，结合数位板绘画知识点。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画的表现技法和原画的准确表达能力 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合二维动画教室绘制。教学形式由原来的老师先讲学生后练习的方式转到边讲边练，讲练结合形式，这种教学形式学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习，比较直观，教学效率有了提高。

教师通过多媒体教学软件锁定学生端后，通过投影仪演示教学，使学生直观的了解到操作的步骤。学生观看教师示范操作后，立即通过机房局域网中的FTP服务器将素材文件下载到学生电脑上立即进行模仿操作。

**5．课程资源**

《盛大游戏原画设计精选》章力 编著 出 版 社：水利水电出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试，考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 原画概述（8学时）**

**1.教学要求**

对原画设计有系统全面的理解与认识。

**2主要内容**

原画概述

动画游戏制作流程及原画在其中的定位

原画作品赏析

**3.教学方法**

初步认识动画游戏制作流程，对动画游戏原画设计有系统全面的理解与认识。理解动画游戏原画设计在动画游戏项目制作流程中的地位

**4.学习资料**

《盛大游戏原画设计精选》章力编著出版社：水利水电出版社

**5.思考题**

就原画设计基础知识组织课内讨论。

**第二章 原画透视学基础（14学时）**

**1.教学要求**

通过透视学的基本原理，发展历史概述，了解透视学的重要性。

**2主要内容**

透视的基本概念

平行透视

成角透视

**3.教学方法**

理论教学与实务训练相结合。本课程选取一系列主题鲜明、类型各异、风格迥然的游戏原画作品为典型个案，进行深入的讲解，同时强调高强度的系统实务设计训练，以使学生感受游戏原画设计的社会价值，从而进一步提高进行审美创造的能力。

**4.学习资料**

《盛大游戏原画设计精选》章力编著出版社：水利水电出版社

**5.思考题**

原画设计基础作业一张。

**第三章 原画场景设计（16学时）**

**1.教学要求**

如何正确使用各种技法达到场景预期效果。

**2.主要内容**

命题创作原画场景

原画场景的风格

场景绘制技法

**3.教学方法**

理论教学与实务训练相结合。本课程选取一系列主题鲜明、类型各异、风格迥然的游戏原画作品为典型个案，进行深入的讲解，同时强调高强度的系统实务设计训练，以使学生感受游戏原画设计的社会价值，从而进一步提高进行审美创造的能力。

1. **学习资料**

《盛大游戏原画设计精选》章力编著出版社：水利水电出版社

**5.思考题**

原画设计基础作业一张。

**第四章 人物造型结构（14学时）**

**1.教学要求**

通过透视学的基本原理，人体各部分之间的比例关系的重要性。

**2.主要内容**

人体结构与比例关系

头部与躯干

人体动态

**3.教学方法**

理论教学与实务训练相结合。本课程选取一系列主题鲜明、类型各异、风格迥然的游戏原画作品为典型个案，进行深入的讲解，同时强调高强度的系统实务设计训练，以使学生感受原画设计的社会价值，从而进一步提高进行审美创造的能力。

**4.学习资料**

《盛大游戏原画设计精选》章力编著出版社：水利水电出版社

**5.思考题**

原画设计人物设定作业一张。

**第五章 原画角色设计（12学时）**

**1.教学要求**

根据整体风格确定人物造型的特点，绘制过程中正确使用表现技法。

**2.主要内容**

经典原画角色作品赏析

人物五官表情规律和夸张变形

人物的造型

**3.教学方法**

理论教学与实务训练相结合。本课程选取一系列主题鲜明、类型各异、风格迥然的游戏原画作品为典型个案，进行深入的讲解，同时强调高强度的系统实务设计训练，以使学生感受游戏原画设计的社会价值，从而进一步提高进行审美创造的能力。

**4.学习资料**

《盛大游戏原画设计精选》章力编著出版社：水利水电出版社。

**5.思考题**

原画设计人物造型作业一张。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 透视学的基本原理 | 原画设计基础作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 场景绘制技法 | 原画设计基础作业一张 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 人物造型结构 | 原画设计人物设定作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 4 | 原画角色设计 | 原画设计人物造型作业一张 | 8 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

# 《数字动画》课程教学大纲

Digital Animation

大纲主撰人：李佳瑶 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235410101　　　　　　　　　　【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】3　　　　　　　　　　　　　　　【**学时数**】48（20/28）

【**建议修读学期**】 二春 【**先修课程**】图形图基础

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

该课程作为动画（动画设计方向）重要专业课之一，旨在让学生了解学习数字动画软件的基本操作与应用，掌握数字手段进行动画创作。

As one of the most important courses of animation major, this course aims to enable students to know the developing history of modern painting, inset, as well as to learn the creation of modern painting and inset made by digital means.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 数字动画处理流程 | 8 | 4 | 4 |
| 二 | 数字绘画软件的使用与应用 | 20 | 8 | 12 |
| 三 | 动画的后期与输出 | 20 | 8 | 12 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①数字动画课程的学习重点在动画软件的操作、合成及特效的制作。

②掌握基本动画原理，领悟艺术的视觉效果。掌握软件规则及制作过程

③结合基础美术（素描、色彩）理论，通过实际操作，完成数字动画的学习。

**④课程思政目标：**数字动画是互联网生态下催生出的一种艺术表现形式。通过本课程的学习，帮助学生在博大的中华历史文化遗产中，汲取具有民族特色的艺术表现样式，通过新技术的应用，创新形成具有时代风格的文化符号。在课程教授过程中，坚持以正能量的思维引导，结合优秀传统数字动画作品的解析、案例的分析，将思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的动画技艺得以实现，熟悉并掌握二维动画软件的操作流程 | 掌握软件的基本表现方法和知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有独立完成动画，能综合应用动画软体进行创作 | 理解原画和中间画的手段，结合数位板绘画 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的文学艺术修养，同时兼具掌握数字动画软件的能力 | 掌握动画的表现技法和原画的准确表达能力 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《数字动画后期处理流程》曾立人编著 浙江大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 数字绘画构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误。 |
| 良好（80-89） | 数字绘画构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误。 |
| 中等（70-79） | 数字绘画造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误。 |
| 及格（60-69） | 数字绘画造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误。 |
| 不及格（低于60） | 数字绘画造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 数字动画处理流程（8学时）**

**1.教学要求**

应到学生了解并快速进入数字动画模块阶段。

**2.主要内容**

第一节ANIMO基本面板介绍

一、ANIMO对图片处理流程的影响；

二、ANIMO处理的流程；

三、决定处理流程的因素。

第二节ANIMO动画的生成和预处理

一、扫描仪成像；

二、网络图片库；

三、数码相机成像；

四、图片格式；

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作，以提高学生的动手像处理能力。

1. **学习资料**

《数字动画后期处理流程》曾立人编著 浙江大学出版社

1. **思考题**

完成数字图像处理作业一张。

**第二章 数字动画软件的使用与应用（20学时）**

**1.教学要求**

Animo快速地扫描大量具有定位孔的A4或A3纸大小的画稿、识别定位孔并正确排列扫描的图像。Animo将铅笔稿的铅笔线识别成256级， 通过高质量的扫描，完成动画师原始的笔触和风格。

**2.主要内容**

色指定、合成与特效效果；为线条向添加单色及渐变色；为扫描的插画着色；为木版画着色；捕获颜色集。

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作，以提高学生的动手像处理能力。

**4.学习资料**

《数字动画后期处理流程》曾立人编著 浙江大学出版社

**5.思考题**

利用Animo软件绘制作业一张。

**第三章 动画的后期与输出（20学时）**

**1.教学要求**

熟练掌握Animo软件的后期合成部分并能够输出符合要求的二维动画格式

**2.主要内容**

辅导学生学习软件后期部分，并输出特定格式

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作，以提高学生的动手像处理能力。

**4.学习资料**

《数字动画后期处理流程》曾立人编著 浙江大学出版社

**5.思考题**

用数字动画Animo制作动画短片一部。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | ANIMO处理的流程 | ANIMO动画的生成和预处理 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂  练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 数字动画软件的使用与应用 | 为线条向添加单色及渐变色；为扫描的插画着色；为木版画着色；捕获颜色集。 | 12 | 基础 | 综合 | 课堂  练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 动画的后期与输出 | 辅导学生学习软件后期部分，并输出特定格式 | 12 | 基础 | 综合 | 课堂  练习 | 手绘或电脑表现 |

# 《动画分镜头设计》课程教学大纲

Animation Lens design

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】230200849 　　　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】数字绘画 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】3 　　　　　　　　　　　　　　【**学时数**】48（40/8）

【**建议修读学期**】二春 　 【**先修课程**】造型基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程旨在使动画专业（动画设计方向）学生能初步掌握分镜头设计的基本理论和基础知识，本课程属于动画设计专业的专业核心课程，其目的是为了让学生了解镜头组接所产生的视觉效果，研究规律性的组合方法，从大量观摩中学习前人分镜头方法的同时，培养学生用绘画的方式，并应用导演分镜头的基本元素进行摩片和分镜头学习，通过研究掌握学习。

The purpose of this course is to make the animation students to grasp the basic theory and basic knowledge of camera lens design. It is one of the core courses in animation design major. It aims to let students know the visual effect produced by montage. In the meantime, of studying regular combination methods and sub lens methods of former people, to cultivate students’ ability in using the way of painting andapplication of the basic elements of the director shot friction plate. It provides a way of learning by research.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画分镜头概述 | 8 | 6 | 2 |
| 二 | 分镜头的具体设计过程 | 24 | 22 | 2 |
| 三 | 动画分镜头的综合性运用 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

① 研究电影长片、动画片短片、影视广告片的造型设计规律与技巧。

②为从事影视、动画、广告的导演与美术设计创作奠定基础，具备一定的编写分镜头台本的能力。

③ 培养对于具有时间和空间运动特性的动态影像总体设计能力，与美术造型基本功互动融合。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用动画分镜头的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：掌握动画分镜头必要知识，激发必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能。 | 掌握分镜头的基本表现方法和知识、基础造型手法。 | 教学目标① |
| 能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 了解并掌握分镜头设计的各种理论与实践知识 | 教学目标② |
| 素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画的表现技法和分镜头的准确表达能力 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。在理解的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《分镜头脚本设计教程》，（意）克里斯提亚诺编著赵嫣，梅叶挺译，中国青年出版社

《STORYBOARDING分镜头脚本设计》，（美国）温迪·特米勒罗译者:赵嫣王璇，中国青年出版社

《分镜头台本与镜头画面剖析》，邹博著，武汉理工大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对分镜头画面应用熟练，镜头语言掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，分镜头画面应用较熟练，镜头语言掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，分镜头画面应用存在一些问题，镜头语言掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，分镜头画面应用不熟练，未能很好掌握镜头语言，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，分镜头画面应用很差，镜头语言混乱，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 动画分镜头概述（8学时）**

**1.教学要求**

对分镜头脚本设计师与分镜头脚本制作过程有全面的了解。

**2.主要内容**

分镜头脚本的种类

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉导演分镜头的方法与绘制技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据特定的要求制作系列分镜头，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中图像复杂效果的处理，从而扎实掌握分镜头的绘制方法。

**4.学习资料**

《分镜头台本与镜头画面剖析》，邹博著，武汉理工大学出版社

1. **思考题**

对导演分镜头进行概述的理解,并完成500字以上的分析。

**第二章 分镜头的具体设计过程（24学时）**

**1.教学要求**

分析了它们对影视作品的制作的重要作用；使学生者能够更广泛地理解影视作品中的故事是如何通过技术元素，诸如构图、灯光、景别和透视讲述的，从而更好的运用到分镜头设计的具体操作中去。

**2. 主要内容**

视觉叙事和分镜头脚本

分镜头脚本与屏幕宽高比的起源

镜头的基本原理

从剧本到分镜头脚本制作

结构

透视

灯光

导演分镜头的连贯性

1. **教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，讲授与大量的分镜头观摩,其中有针对性地点评,解析与实际绘制。通过实例的讲解来要求学生熟悉导演分镜头的方法与绘制技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据特定的要求制作系列分镜头，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中图像复杂效果的处理，从而扎实掌握分镜头的绘制方法。

**4.学习资料**

《分镜头台本与镜头画面剖析》，邹博著，武汉理工大学出版社

**5.思考题**

a.运用分镜头原理进行初级分镜头绘制。

b.运用构图、灯光、景别和透视讲述的方式进行系统的分镜头绘制。

1. **动画分镜头的综合性运用（16学时）**

**1.教学要求**

a.学生为各种媒体（电影、电视、动画、交互式媒体）制作分镜头脚本的技巧。

b.激发学生的分镜头创造意识，及对分镜头创作的自我潜意识风格确定。

c.在大量分镜头观摩的的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

**2. 主要内容**

商业广告

新媒体

动画特效

分镜头脚本产业

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，讲授与大量的分镜头观摩,其中有针对性地点评,解析与实际绘制。通过实例的讲解来要求学生熟悉导演分镜头的方法与绘制技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据特定的要求制作系列分镜头，以提高学生的实际动手能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中图像复杂效果的处理，从而扎实掌握分镜头的绘制方法。

**4.学习资料**

《分镜头台本与镜头画面剖析》，邹博著，武汉理工大学出版社

**5.思考题**

a. 进行商业广告的分镜头制作,要求运用动画特效的方式。

b. 结合新媒体,广告与动画元素进行分镜头剧情的创作。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 动画分镜头概述 | 对导演分镜头进行概述的理解,并完成500字以上的分析 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电子稿 |
| 2 | 分镜头的具体设计过程 | 运用分镜头原理进行初级分镜头绘制。运用构图、灯光、景别和透视讲述的方式进行系统的分镜头绘制。 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 动画分镜头的综合性运用 | 进行商业广告的分镜头制作,要求运用动画特效的方式。  结合新媒体,广告与动画元素进行分镜头剧情的创作。 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

《三维动画制作基础（一）》课程教学大纲

Fundamental of Three Dimensional Animation Production（1）

大纲主撰人：李佳瑶 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235411101 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】 3.5 【**学时数**】60（48/12）

【**建议修读学期**】二春 【**先修课程**】图形图像基础

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程主要介绍三维动画软件MAYA各种功能的实现，插入三维动画短片制作过程的知识讲解，并解决在软件过程中可能出现的问题处理，通过本课程的学习，使学生掌握三维动画设计和制作的知识，并具备三维动画制作中个人能力和团队合作能力。

This course mainly introduces the realization of various functions, the three dimensional animation software MAYA inserted into the three dimensional animation short film production process of knowledge, and solve the possible problems in the process of software process, through the study of this course, enable students to master the three dimensional animation design and production of knowledge, and the three dimensional animation in the individual ability and the team cooperation ability.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | MAYA入门 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 三维建模及MAYA基本工具使用 | 14 | 10 | 4 |
| 三 | 材质贴图与灯光设定 | 14 | 10 | 4 |
| 四 | 氛围渲染及输出 | 24 | 20 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①掌握三维动画软件及操作流程，使用三维软件创作与制作动画。

②掌握独立完成动画的能力，能综合应用MAYA软件基础内容进行创作。

③提升良好的文学艺术修养，了解动画镜头对整部动画片所起的作用，理解MAYA镜头的组接方法。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用三维动画创作的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的动画技艺得以实现，最终熟悉并掌握三维动画软件及操作流程 | 掌握MAYA基本模块知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有独立完成动画的能力，能综合应用MAYA软件基础内容进行创作 | 了解并掌握软件设计的各种理论与实践知识 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的文学艺术修养，了解动画镜头对整部动画片所起的作用，理解MAYA镜头的组接方法 | 掌握动画软件MAYA的表现技法和渲染输出表达能力 | 教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合三维动画教室绘制。教学形式由原来的老师先讲学生后练习的方式转到边讲边练，讲练结合形式，这种教学形式学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习，比较直观，教学效率有了提高。

教师通过多媒体教学软件锁定学生端后通过投影仪演示教学，使学生直观的了解到操作的步骤。学生观看教师示范操作后，立即通过机房局域网中的FTP服务器将素材文件下载到学生电脑上立即进行模仿操作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《火星人——中文版Maya 2012大风暴》万建龙编著 出版社：人民邮电出版社出版时间：2012-1-18．

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 三维设计思路新颖，主题明确，对MAYA软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，MAYA软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，MAYA软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，MAYA软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，MAYA软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 Maya入门（8学时）**

**1.教学要求**

初步了解MAYA软件，掌握MAYA的基本操作。

**2.主要内容**

（1）MAYA界面与操作讲解

（2）MAYA模块与制作流程

（3）精短动画设计理论知识拓展

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

1. **学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编 人民邮电出版社。

1. **思考题**

就MAYA软件基础知识组织课内讨论。

**第二章 三维建模及MAYA基本工具使用（14学时）**

**1教学要求**

掌握MAYA建模技术

**2.主要内容**

（1）多边形建模技术

（2）Nurbs建模技术

（3）场景建模的基本方法

（4）角色建模综合知识点

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编人民邮电出版社。

1. **思考题**

作业：场景建模和角色建模各一个。

**第三章 材质贴图与灯光设定（14学时）**

**1.教学要求**

掌握MAYA材质与贴图技术

**2.主要内容**

（1）模型UV贴图坐标及其方法 （2）手绘及软件贴图绘制

（3）MAYA材质基础

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编 人民邮电出版社。

**5.思考题**

作业：场景和角色材质贴图。

**第四章 氛围渲染及输出（24学时）**

**1.教学要求**

掌握MAYA灯光艺术和渲染技术

**2.主要内容**

（1）灯光艺术，氛围基本设定方法

（2）MAYA渲染器的使用方法，输出设置及动画格式设置

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编 人民邮电出版社。

**5.思考题**

作业：要求在不同气氛环境下，带场景角色的渲染成品图。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 建模 | 场景建模和角色建模各一个 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 2 | 材质贴图 | 场景和角色材质贴图 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 3 | 灯光渲染 | 要求在不同气氛环境下，带场景角色的渲染成品图 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |

# 《动画场景设计》课程教学大纲

Animationlayout design

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234126121 　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】2 　　　　　　　 【**学时数**】36（28/8）

【**建议修读学期**】二春 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）、（三）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

这是一门针对动画角色设计的专业课程，主要学习与场景设计相关的设计思维方法，以及相关的动画场景设计的规范流程和实现方法。

It is a major course related to the designation of animated characters. It focus on the study of designing thinking about scene design,and the standard procedure,implement methods of scene design.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 第一章 | 影视动画场景设计概述 | 4 | 4 | 0 |
| 第二章 | 动画场景设计的构思方法 | 2 | 2 | 0 |
| 第三章 | 动画场景造型的空间表现 | 6 | 4 | 2 |
| 第四章 | 影片动画色彩创作 | 8 | 6 | 2 |
| 第五章 | 影片光影造型 | 6 | 4 | 2 |
| 第六章 | 动画场景设计图的制作 | 10 | 8 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过本课程的学习深入剖析动画场景设计的方法。

②在镜头画面中运用的艺术规律和商业规律，并为将来的动画专业（动画设计方向）课程打下基础。

③培养学生综合应用动画场景知识并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**动画场景中蕴含着大量的社会信息和历史环境，优秀的动画场景更具有时空的代入感，这就要求学生在创作过程中要对民族历史、风俗民风、器物文化有所了解，加深对传统文化的认识。在课程中，要认真引导培养学生正确运用动画场景设计的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画专业设计必要知识，激发必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能。 | 场景造型、场景设计的基本表现方法。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 动画场景道具设计的各种理论场景设计实践知识。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画场景的表现技法和分镜头的准确表达能力。 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

阐述和讲解动画场景设计理论的同时，配以大量经典的动画场景画面或镜头的应用案例，并进行深入分析和讲解，使学生更形象生动地理解场景设计的概念。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《动画场景设计》含笑编著海洋出版社

《动画辞典》马华编著海洋出版社

《动画片场景设计与镜头运用》赵前编著中国人民大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 影视动画场景设计概述（4学时）**

**1.教学要求**

通过本章的学习，应使学生在影视动画场景设计概念及任务和场景在动画影片中的功能包括交待时空关系、营造情绪氛围、刻画角色性格、心理、动作的支点、强化矛盾冲突的作用及场影的叙事功能，还有其隐喻功能和时间性、运动性等。

**2.主要内容**

（1）影视动画场景设计概念及任务

（2）场景在动画影片中的功能

（3）场景的特性

（4）动画场景设计的要求

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

1. **学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

1. **思考题**

就场景设计的方法基础知识组织课内讨论

**第二章 动画场景设计的构思方法（2学时）**

**1.教学要求**

通过本章的学习，应使学生树立整体造型意识，能够有整体的把握主题，确定基调并能够探索独特恰当的造型形式。

**2.主要内容**

（1）树立整体造型意识

（2）把握主题确定基调

（3）探索独特恰当的造型形式

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

1. **学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

**5.思考题**

场景设计基础练习作业一张。

**第三章 动画场景造型的空间表现（6学时）**

**1.主要内容**

形的基本概念

造型的规律与方法

动画场景中空间的表现

**2.教学要求**

通过本章的学习，应使学生在了解场影设计中形的概念，和造型的基础及场景设计的空间表现。

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

**4.学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

**5.思考题**

完成作业：简单场景设定稿一张，尺寸：A4

要求：场景造型生动，线稿清晰流畅。

**第四章 影片动画色彩创作（8学时）**

**1.教学要求**

本节学习目的在于使学生在了解色彩与场景设计的关系。能够准确的运用色彩来做场景设计，并把握色彩的运用方法。

**2.主要内容**

色彩基本规律

色彩的心理

动画影片色彩的应用

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

1. **学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

1. **思考题**

作业：简单场景上色稿一张，尺寸：A4

要求：线稿清晰流畅，色彩层次丰富，注意色彩填充与线稿的层级关系。

**第五章 影片光影造型（6学时）**

**1.教学要求**

通过本章的学习，应使学生了解光影造型在场景设计中的作用，学会使用光景作设计，并能够欣赏其它作品中的光影的用法。

**2.主要内容**

（1）光影造型概述

（2）光影的使用技巧

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

**4.学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

**5.思考题**

光影造型作业一张，尺寸：A4

要求：线稿清晰流畅，光源方向准确，色彩层次丰富。

1. **动画场景设计图的制作（10学时）**

**1.教学要求**

通过本章的学习，应使学生掌握平面图、立面图的基本画法，及鸟瞰图的基本画法和方位结构图在影片创作中的应用。能握通过实践练习掌握场景图的画法，能够独立制作动画场景图。

**2.主要内容**

绘图的技巧与实践结合创作

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过讲解来要求学生熟悉场景设计的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的实战设计能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中场景复杂效果的处理，从而扎实掌握场景设计的方法。

**4.学习资料**

《动画场景设计》陈贤浩著复旦大学出版社。

**5.思考题**

期末作业：场景设计作业一张，

要求：设计主题明确，造型生动，用色恰当，A3尺寸喷绘，电子稿刻录DVD光盘。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 动画场景设计的构思方法 | 场景设计基础练习作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 2 | 动画场景造型的空间表现 | 简单场景设定稿一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 3 | 影片动画色彩创作 | 简单场景上色稿一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 4 | 影片光影造型 | 光影造型作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 5 | 动画场景设计图的制作 | 场景设计作业一张 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |

# 《动画表演》课程教学大纲

Acting for Animators

大纲主撰人：何明燕 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235265101 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】 2 【**学时数**】30（30/0）

【**建议修读学期**】二春 【**先修课程**】造型基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

随着动画技术的日新发展和数字时代的全面来临,动画做为一门新兴的产业学科已经渗透到人们生活的方方面面。本课程为专业核心课课,适合于各年级动画类方面的学生,讲解生动，综合系统地介绍了各种表演原理，以及影视动画表演中的夸张变形、人体元素、戏剧元素等知识，为训练影视动画表演所需的基本功提供了全面的理论指导和实践素材。

With the development of animation technique and the coming of digital era, animation as a kind of new-emerged industrial subject has deeply permeate people’s life in every aspect. It’s a major compulsory course, which is suited to students in different grades, because it explains various of performance theories, the knowledge of exaggerated deformation, human element in the film and television animation performance, dramatic elements vividly, comprehensively, and systematically. It provides overall theoretical guidance and practical material for the basic skills in the training of film and television animation performance.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画表演的起源 | 6 | 6 | 0 |
| 二 | 动画表演的现状 | 12 | 12 | 0 |
| 三 | 动画表演的教学 | 12 | 12 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①教授学生掌握动画表演的基本技能，能使用动画表演相关知识制作动画。

②通过本课程的教学和训练，为学生今后的动画创作打下良好的理论基础。

③培养学生综合应用动画表演并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**通过对正能量及中华优秀文化故事作品的解析、对问题案例的批评，将思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画表演必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能。 | 综合形态表达的基本表现方法和知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。 | 形态元素和功能表达的能动性意识 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画表演的肢体语言与表达形式 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。在理解的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《影视动画表演》，伍镇国、齐小北著，中国科学技术出版社

《动画表演设计》，金瞀之等编著，西泠印社

《拟音圣经——电影、游戏和动画片中的声音表演艺术》，（美）阿蒙特著，人民邮电出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 动画表演的起源（6学时）**

**1.教学要求**

了解动画表演的研究方法和本门课程的发展简史。

**2.主要内容**

动画表演的内容和方法

动画表演的发展历史

**3.教学方法**

示范法教学，注重学生举一反三能力的培养。

1. **学习资料**

《影视动画表演》，伍镇国、齐小北著，中国科学技术出版社

1. **思考题**

就动画表演的发展历史组织课内讨论。

**第二章 动画表演的现状 （12学时）**

**1.教学要求**

教学方式：讲授与大量的动画表演观摩,其中有针对性地点评,解析与讨论。

**2. 主要内容**

动画表演理论基础与表演技法要点

动画表演

**3.教学方法**

a.要求学生能够了解动画表演的基本分类,各主要基本流派的代表人物及代表作,提高对动画表演艺术的鉴赏力。

b.提高学生对动画表演的自我鉴赏能力。

c.在动画表演观摩的基础上，积极引导和鼓励学生树立自我的动画电影风格,为以后的实际运用打下坚实的基础。

1. **学习资料**

《影视动画表演》，伍镇国、齐小北著，中国科学技术出版社

**5.思考题**

a.学生在了解的基础上对动画表演进行系统的梳理与归类。

b.学生做简单的动画表演剧本创作。

**第三章 动画表演的教学（12学时）**

**1.教学要求**

讲授与大量的动画表演练习,其中有针对性地点评,解析与讨论。

**2.主要内容**

（一） 动画表演的人体元素

第一节 肢体动作与肢体语言

第二节 面部动作与形色语言

第三节 言语动作与有声语言

（二） 动画表演的夸张变形

第一节 夸张变形是动作的合理伸缩

第二节 夸张变形以生活原型为依托

第三节 夸张变形以心理感受为依据

（三） 动画表演的喜剧元素

第一节 动画表演借鉴喜剧

第二节 借鉴戏剧程式化

（1） 程式化的动作——以模仿动作和舞蹈动作替代真实的行为

（2） 程式化的乐曲——以不同的曲牌表现不同的情绪

（3） 程式化的语言——以某地方言代替各地方言

（4） 程式化的形象设计——以夸张意象的脸谱表现各种类型人物

（5） 程式化的服装设计——以夸张的色彩和款式表现各种人物的服装

（6） 程式化的布景道具

第三节 动画角色性格的塑造

（1） 角色性格的概念与类别

（2） 角色性格的塑造手段

（3） 戏剧与动画人物

（四）动画表演基本训练

模仿力表演基本训练

（1） 模仿飞禽走兽虫鱼

（2） 模仿不同类型的人物

（3） 模仿聋哑人、交通警察、裁判员手语的提示

**3.教学方法**

a. 要求学生能够通过动画表演小品的实际模仿与表演充分感受动画表演的艺术魅力。

b. 激发学生的动画表演创造意识，及对动画创作正确认识。

c. 在大量模仿的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

1. **学习资料**

《影视动画表演》，伍镇国、齐小北著，中国科学技术出版社

1. **思考题**

a. 选取表演的不同形态进行夸张训练,要求每人有至少一到两个小作业汇报。

b. 最后的作业呈现方式为表演小品,每个人都求以小品创作的形式进行汇报,要求随堂完成。

# ▲《动画视听语言》课程教学大纲

Animation Audio-Visual Language

大纲主撰人：李子厚 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235320121 　　　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】3 【**学时数**】48（40/8）

【**建议修读学期**】三秋 　　 【**先修课程**】

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

**本课程通过系统阐述动画视听语言的各构成要素，从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析讲解视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法的专业基础课程。**

This course describes the system of the various elements of the AnimatorsAudio-Visual language, professional course analysis techniques mainly explain the characteristics of audio-visual language in film and television animation and common performance from lens, composition, size, angle, movement, axis, scene scheduling, sound clips, etc.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| **一** | 视听语言概述 | 2 | 2 | 0 |
| **二** | 视听语言发展历史 | 2 | 2 | 0 |
| **三** | 焦距原理 | 5 | 4 | 1 |
| 四 | 构图 | 5 | 4 | 1 |
| 五 | 景别 | 5 | 4 | 1 |
| 六 | 角度与运动 | 10 | 8 | 2 |
| 七 | 光线与色彩 | 7 | 6 | 1 |
| 八 | 声音 | 5 | 4 | 1 |
| 九 | 场面调度 | 7 | 6 | 1 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

**本课程通过系统阐述动画视听语言的各构成要素，从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析，使学生掌握视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法，让学生明确正确的视听语言概念，与培养计划相衔接。**

**课程思政目标：通过对正能量及中华优秀传统文化的动画作品的视听语言解析、对问题案例的批评，将思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。**

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：掌握动画专业必要的理论知识。 | 1.正确认知视听语言的概念  了解视听艺术的发展。  2.培养镜头概念。  3.掌握视觉影像的构图能力  4.了解掌握视觉影像的景别设计能力  5.了解掌握机位概念以及常规应用的能力。  6.了解掌握视听语言中关于色彩概念的应用能力。  7.了解掌握视听语言中关于声音概念的应用能力。  8.了解掌握视听语言中关于场面调度以及蒙太奇的应用能力。 | 教学目标①  教学目标②  教学目标③  教学目标④  教学目标⑤  教学目标⑥  教学目标⑦  教学目标⑧  教学目标⑨ |
| 能力要求： |  |  |
| 素质要求： |  |  |

**4．课程教学方法与手段**

本课程是影视方向的基础课程，教学过程中通过教师讲授与课堂作业相对应进行的方式进行，需要大量的欣赏、分析、剥离、整理有代表性的作品来进行教学。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《分镜头台本设计》姚光华 武汉理工大学出版社

《STORYBOARDING分镜头脚本设计》，（美国）温迪·特米勒罗译者:赵嫣王璇，中国青年出版社

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够理解并接受教学内容，同时能够及时的将所学内容优秀的通过自己的阶段作业展示出来。 |
| 良好（80-89） | 能够理解并接受教学内容，能够将内容较好的通过自己的阶段作业展示出来。 |
| 中等（70-79） | 能够理解并接受教学内容，能够将所学内容通过自己的阶段作业展示出来。 |
| 及格（60-69） | 较为能够理解并接受教学内容，能够将所讲授的内容通过自己的阶段作业展示出来。 |
| 不及格（低于60） | 无法配合教学来理解并接受教学内容，在所完成的作业中无法完整的展示出自己所学的内容。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**绪论 视听语言概述 （2学时）**

**1.教学要求**

掌握视听语言基本理论。

掌握视听语言基本构成与相互关系。

掌握视听语言规律与及经验。

**2.主要内容**

第一节 了解影视片结构的基本单位—镜头及其种类

第二节 理解画面构成的各元素及特点

第三节 理解声音构成的各元素及特点

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《分镜头台本设计》姚光华 武汉理工大学出版社

《STORYBOARDING分镜头脚本设计》，（美国）温迪·特米勒罗译者:赵嫣王璇，中国青年出版社

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

视听语言的特点。

**第一章 视听语言发展概述（2学时）**

**1.教学要求**

讲授介绍视听语言发展的历程以及不同时期起到重大贡献的代表大师。

**2.主要内容**

第一节 了解电影发展史

第二节 理解视听语言在电影史中的逐步探索过程

第三节 理解视听语言发展历程中各个电影大师的贡献

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

作业要求

**5.思考题**

收集并思考电影蒙太奇的电影选段分析理解视听语言在动画电影发展历程中的作用。

**第二章 焦距原理 （5学时）**

**1. 教学要求**

掌握运动镜头与固定镜头的区别。

掌握运动镜头的种类。

掌握各种运动的含义

**2.主要内容**

第一节 了解物理镜头的原理

第二节 理解物理镜头的特征—焦距

第三节 理解长焦镜头和短焦镜头的区别

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

a. 对视频短片运动镜头的分析与分解。

b. 要求学生对实际的景物或静物进行运动镜头的实际拍摄。

**第三章 构图 （5学时）**

1. **教学要求**

要求学生了解并掌握常见构图原则，并对构图的结构有一=一个明确的概念认知。

1. **主要内容**

第一节 了解镜头的第一视觉特征—构图的含义

第二节 了解构图的结构成分

第三节 掌握常见构图原则

1. **教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

1. **学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

1. **思考题**

学生根据对主题构图分析理解，初步形成主题核心概念，通过多种手法，去表达主题（材料、摄影、DV、绘画、装置、平面图形等手法不限）。

**第四章 景别 （5学时）**

**1.教学要求**

掌握景别的类型及种类。

理解景别的互动原则。

各景别的运用原则。

**2.主要内容**

第一节 了解景别的定义及种类

第二节 理解景别的划分原则

第三节 理解各景别运用的意义

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

学生根据对主题分析理解，初步形成主题核心概念，通过多种手法，去表达这个主题（材料、摄影、DV、绘画、装置、平面图形等手法不限）。

**第五章 角度与运动 （10学时）**

**1.教学要求**

了解运动镜头与固定镜头的区别。

掌握运动镜头的种类。

掌握各种角度与运动的含义。

**2.主要内容**

第一节 了解分角度拍摄的原因及意义

第二节 理解角度的种类

第三节 掌握分角度拍摄的镜头组接原则

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

作业要求

a.对视频短片运动镜头的分解以及分析。

b.要求学生对实际静物或景物进行拍摄。

**第六章 光线与色彩（7学时）**

**1.教学要求**

要求学生掌握色彩的属性，掌握色彩与光线的关系，掌握色调在动画片中的功能。

**2.主要内容**

第一节 了解光的属性和色温概念

第二节 理解影调的含义

第三节 运用影调进行叙事

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

要求学生对不同的色彩进行联想，对不同的色彩设计出相应的背景。

**第七章 声音 （5学时）**

**1.教学要求**

要求学生了解声音的各组成部分，了解声音各种应用的含义，了解各种声音艺术运用方法。

**2.主要内容**

第一节 了解影视声音的定义及种类

第二节 理解声音的划分原则

第三节 理解声音运用的意义

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

a. 对教师指定的视频短片的声音进行分析。

b. 要求学生进行一段视频片进行配音，音效，音乐设计与配制的练习。

**第八章 场面调度 （7学时）**

**1.教学要求**

要求学生能够了解场面调度的渊源；了解场面调度的意义和原则；了解蒙太奇概念以及

常用的蒙太奇手段

**2.主要内容**

第一节 了解场面调度的定义及方式

第二节 理解蒙太奇的划分原则

第三节 理解蒙太奇运用的意义

**3.教学方法**

教师讲授与分析作品相结合。

**4.学习资料**

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

**5.思考题**

教师布置半命题，并讲解命题基本的核心概念。运用蒙太奇理论和长镜头理论完成主题创意性短片创作（表现手法不限）。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 视频短片1 | 镜头叙事练习 | 1 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 2 | 视频短片2 | 长镜头与短镜头组接练习 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 3 | 视频短片3 | 声画对位与生化错位练习 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 4 | 视频短片4 | 期末大作业 | 3 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |

# 《动画音频制作》课程教学大纲

Audio Animation

大纲主撰人：胡亚飞 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235412001 　　 　　　　　【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】 2 【**学时数**】36（28/8）

【**建议修读学期**】三秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

通过本课程的学习，培养学生掌握动画声音设计中录配音技术的基本概念，培养一定的动手实践能力。

By leaning this course, students will master the basic concept of the sound design of animation.，and the same at voice technology, cultivate some hands-on practice ability.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画音乐赏析 | 9 | 7 | 2 |
| 二 | 录音技术 | 9 | 7 | 2 |
| 三 | 配音艺术 | 9 | 7 | 2 |
| 四 | 综合创作 | 9 | 7 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过优秀动画片的观摩分析，熟悉声音设计的基本相关知识点

②了解掌握动画剧本的创作规律，具备一定的录配音的能力。

③培养学生综合应用音乐编辑知识并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**通过对经典动画作品的声音设计解析，让学生了解声音设计在动画创作中的重要性，鼓励学生思考动画声音设计背后的思想、精神与价值，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画与插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的动画与插漫画技艺得以实现，并能有效地推广自己创作的作品。掌握动画专业必要的理论知识，有较强的动画与插漫画策划、创作和推广技能，并在数字创意方向做一些跨学科应用的延伸。 | 掌握动画音频制作表达的基本表现方法和知识, 掌握音频制作的基本理论和基本操作手法 | 教学目标① |
| 2.素质要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有独立完成动画与插漫画从策划、创作到推广的能力；具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 具有严谨的观察记忆和音频制作能力,掌握视听元素和功能表达的能动性意识 | 教学目标② |
| 3.素质要求：了解党和国家对影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规，具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，以及法律意识、诚信意识、团体合作意识，具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握动画音频语言与表达形式,了解动画音频制作对整部动画片所起的作用 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

多媒体结合传统教学，录音采样实践。

**5．课程资源**

（1）推荐教材及参考文献：

《录音与调音》黄瀚，王宏民 著 中国广播电视出版社 2002年4月第一版

《实用录音技术》[美] 巴特利 著 人民邮电出版社 2010年3月第一版

《影视配音艺术》王明军，阎亮 著 中国传媒大学出版社 2007年10月第一版

《动画声音设计》徐晶晶 译 人民邮电出版社 2011年8月第一版

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考查

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 技法表现效果准确，几乎没有错误，录音与采样效果好，混音与编配整体协调 |
| 良好（80-89） | 技法表现效果较准确，有极少数概念和透视错误，录音与采样效果较好，混音与编配整体较协调 |
| 中等（70-79） | 技法表现效果基本准确，有部分概念和透视错误，录音与采样效果一般，混音与编配整体存在小问题 |
| 及格（60-69） | 技法表现效果基本准确，有较多概念和透视错误，录音与采样效果有小问题，混音与编配整体存在错误 |
| 不及格（低于60） | 技法表现效果不够准确，有严重概念和透视错误，录音与采样效果有较大问题，混音与编配整体存在较多错误 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 动画音乐赏析（9学时）**

**1.教学要求**

通过主题性创作，让学生掌握常见录，配音的使用技巧，具备初步进行录配音的能力。

**2.主要内容**

录音技巧，配音艺术，综合创作

**3.教学方法**

理论讲授，实际案例解析

**4.学习资料**

《影视摄像技术与技巧》，《单机拍摄与制作》

**第二章 录音技术（9学时）**

**1.教学要求**

初步了解录音的基本知识点

**2.主要内容**

拾音技术，录音方法，以及调音与混音

**3.教学方法**

理论讲授与实例示范

1. **学习资料**

教材以及数字素材

1. **思考题**

温习所学录音技术包含的基本知识点，对其有一个初步的认识

**第三章 配音艺术（9学时）**

**1.教学要求**

在专业的学术环境中掌握配音的相关知识点，了解一些配音的技巧，并练习

**2.主要内容**

解说配音，效果声配音，配乐技巧

**3.教学方法**

结合实例示范和理论知识点讲解。

**4.学习资料**

教材以及数字素材

**5.思考题**

如何进行针对性的配乐

**第四章 综合创作（9学时）**

**1.教学要求**

综合使用学习的知识点以及技术，创造出一个相关的声音小品

**2.主要内容**

有主题性的进行一个录，配音结合的小品创作

**3.教学方法**

在学生的创作过程中指导

**4.学习资料**

相关具体案例（数字资料）

**5.思考题**

综合创作

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 动画音乐欣赏 | 录音技巧，配音艺术，综合创作 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 2 | 录音技术 | 拾音技术，录音方法，以及调音与混音 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 3 | 配音艺术 | 解说配音，效果声配音，配乐技巧 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 4 | 综合创作 | 有主题性的进行一个录，配音结合的小品创作 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |

# ▲《定格动画》课程教学大纲

Stop-motion Animation

大纲主撰人：李佳瑶 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235413001 　　　　　 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】3.5 　 【**学时数**】60（48/12）

【**建议修读学期**】 三秋 　　 【**先修课程**】造型基础（二）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

定格动画是通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映，通常所指的定格动画一般都是由黏土偶，木偶或混合材料的角色来演出的。本课程能提高学生的创造能力和综合素质，注重学生表现手法的多样性，使学生具备扎实的基础造型能力，更具有造型基础的综合表现能力。

Stop motion animation is by frame to the subject and then make continuous screenings, usually refers to the animation frames are generally made of clay, puppets or mixed materials to perform the role. This course helps to improve students' creative ability and comprehensive quality, pay attention to the diversity of students' performance practices, so that students have a solid foundation of modeling ability, the basic shape comprehensive performance.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 定格动画的概念 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 定格动画角色骨架 | 16 | 12 | 4 |
| 三 | 定格动画场景表现 | 18 | 14 | 4 |
| 四 | 定格动画综合表达 | 18 | 14 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①故事和脚本一个吸引人的故事是一部动画片的基础，探索剧本表现的最佳形式。

②骨架或称关节是角色最重要的部分，搭建属于自己角色的个性骨架。

③理解综合应用的，架设好灯光拍摄并完成整部动画。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用定格动画设计的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画作品进行综合分析，掌握定格动画专业必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能 | 掌握定格动画形态表达的基本表现方法和知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有独立完成定格  动画创作的能力，自主研究学习和定格动画创作的能力 | 正确使用角色和场景制作的常用材料，具备综合的实践动手能力 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有文学艺术修养，较好的完成定格动画创作 | 掌握整个定格动画的完整制作流程 | 教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、现场教学手段和在作品分析中理解定格动画的基本制作手法及材料的应用，强调严谨的分析能力和熟练的动手制作能力，并配备照相器材，定格软件引导学生积极开展多角度综合实践和技能训练。

**5．课程资源**

围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 定格动画构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误。能非常熟练的运用Dragon软件进行定格短片创作。 |
| 良好（80-89） | 定格动画构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误。能较为熟练的运用Dragon软件进行定格短片创作。 |
| 中等（70-79） | 定格动画构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误。 |
| 及格（60-69） | 定格动画构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误。 |
| 不及格（低于60） | 定格动画构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生运用一年级所学的素描、色彩和形式语言的基础知识，进行有主题构思的综合创意表现训练，加强学生的创意思维发散和表现，引导学生发挥想象力，强调学生对于主题构思、画面构图、构成关系以及各类表现手法的综合运用，为今后的艺术创作，提高学生的动手制作能力和严谨的创作习惯。

**2.主要内容**

概括介绍定格动画角色与场景的制作、灯光及软件配合的综合表现。

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述。

**4.学习资料**

逐格动画技法 陈迈著 中国人民大学

**5.思考作业题**

定格动画的能创作哪些效果动画。

**第一章 定格的概念（8学时）**

**1.教学要求**

了解定格动画的基本概念及规律。

**2.主要内容**

通过理论学习和鉴赏分析，使学生了解定格动画手法，培养学生对综合造型手段的概念认知。

**3.教学方法**

作品赏析、影片播放、 小组讨论。

**4.学习资料**

逐格动画技法 陈迈著 中国人民大学

**5.思考作业题**

定格动画的表现手段有哪些种类，我们了解哪些具有代表性的艺术家和设计师的作品。

**第二章 定格动画骨架（16学时）**

**1.教学要求**

所有的角色都需要骨架支撑，制作前期剧本设定角色骨架。

**2.主要内容**

学习和研究常用的骨架：金属线骨架，球状关节骨架以及使用以上两种关节的混合型骨架。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

**4. 学习资料**

逐格动画技法 陈迈著 中国人民大学

**5.思考作业题**

制作符合剧本骨架一副。

**第三章 定格动画场景表现（18学时）**

**1.教学要求**

运用既定材料创作完成主题的场景制作，在理解材料语言的基础上充分运用不同媒介，拓展场景的综合表现形式。

**2.主要内容**

（1）场景综合造型手段。

（2）人物与场景关系结合应用。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作。

**4. 学习资料**

逐格动画技法 陈迈著 中国人民大学

**5.思考作业题**

设计符合主题的场景设计。

**第四章 定格动画综合表达（18学时）**

**1.教学要求**

初步接触整个定格动画流程，是所学各方面知识的一次综合运用和整体检验。

**2.主要内容**

架设摇臂和摄像机，结合定格软件拍摄最终完成一部完整作品。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作。

**4. 学习资料**

逐格动画技法 陈迈著 中国人民大学

**5.思考作业题**

完成定格动画影片并输出光盘。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 定格动画骨架 | 制作前期剧本设定角色骨架。 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 2 | 定格动画场景表现 | 运用既定材料创作完成主题的场景制作 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |
| 3 | 定格动画综合表达 | 完成定格动画影片 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘或电脑表现 |

《三维动画制作基础（二）》课程教学大纲

Fundamental of Three Dimensional Animation Production （2）

大纲主撰人：李佳瑶 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235414001 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】 2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】三秋 【**先修课程**】三维动画制作基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程主要介绍三维动画软件MAYA各种功能的实现，插入三维动画短片制作过程的知识讲解，并解决在软件过程中可能出现的问题处理，通过本课程的学习，使学生掌握三维动画设计和制作的知识，并具备三维动画制作中个人能力和团队合作能力。

This course mainly introduces the realization of various functions, the three dimensional animation software MAYA inserted into the three dimensional animation short film production process of knowledge, and solve the possible problems in the process of software process, through the study of this course, enable students to master the three dimensional animation design and production of knowledge, and the three dimensional animation in the individual ability and the team cooperation ability.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画绑定 | 16 | 12 | 4 |
| 二 | 动画权重调节 | 8 | 6 | 2 |
| 三 | 关键帧动画调节 | 16 | 10 | 6 |
| 四 | 粒子与特效 | 8 | 4 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①教授学生继续掌握三维软件动画与粒子部分内容。

②深入学习三维软件MAYA创作与制作动画，通过教学和训练，为学生完整制作动画打下良好的技术基础。

③培养学生综合应用动画软件知识并能够结合短片创作的能力。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用三维动画设计的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画作品进行综合分析，掌握MAYA中级动画制作技法 | 掌握MAYA蒙皮和绑定的使用 | 教学目标① |
| 2.素质要求：具有独立完成三维动画创作到推广的能力，  具有融会贯通灯光材质的能力 | 掌握软件模块间的相互关联操作 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的文学艺术修养，了解动画短片制作中所涉及的软件知识 | 掌握动画短片表达形式 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合三维动画教室绘制。教学形式由教师讲述结合学生练习的方式，这种教学形式学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习，比较直观，教学效率有了提高。

教师通过多媒体教学软件锁定学生端后通过投影仪演示教学，使学生直观的了解到操作的步骤。学生观看教师示范操作后，立即通过机房局域网中的FTP服务器将素材文件下载到学生电脑上立即进行模仿操作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《火星人——中文版Maya 2012大风暴》万建龙　编著出版社：人民邮电出版社出版时间：2012-1-18。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课，考核方式为创作课程作品

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对MAYA软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，MAYA软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，MAYA软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，MAYA软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，MAYA软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 动画绑定（16学时）**

**1.教学要求**

了解MAYA软件的模型绑定方法，学习基本的蒙皮手法。

**2.主要内容**

（1）模型的优化

（2）MAYA绑定与刷权重

（3）绑定后的调整

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编人民邮电出版社。

**5.思考题**

动画绑定知识组织课内讨论。

**第二章 动画权重调节（8学时）**

**1.教学要求**

掌握MAYA动画刷权重调节方法。

**2.主要内容**

（1）权重笔刷的使用

（2）调节范围的界定

（3）与模型的匹配与调整

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编人民邮电出版社。

**5.思考题**

作业：特定角色模型权重调节。

**第三章 关键帧动画调节（16学时）**

**1.教学要求**

掌握maya关键帧动画调节的方法

**2.主要内容**

（1）动画关键帧的设置

（2）骨骼的动作设定与调

（3）动画表演与动画调节

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编人民邮电出版社。

**5.思考题**

作业：特定角色模型动画调节。

**第四章 粒子与特效（8学时）**

**1.教学要求**

掌握MAYA灯光与粒子特效技术

**2.主要内容**

（1）粒子的分类和各自使用手法

（2）光效粒子讲解

（3）特效与外挂插件的使用

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《中文版Maya 2012完全自学教程》陈路石编人民邮电出版社。

**5.思考题**

作业：要求熟悉各个粒子模块的使用方法。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 特定角色模型权重调节 | 指定模型权重调节练习 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 2 | 特定角色模型动画调节 | 指定动画关键帧动画调节练习 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |
| 3 | 粒子模块的使用方法 | 要求在不同环境下，掌握粒子动画的使用 | 8 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑表现 |

# ▲《插漫画造型基础》课程教学大纲

Cartoon Modelling Foundation

大纲主撰人：郭冶 大纲审核人：陈孟伟

【**课程ID**】235415001 　　 　【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】3.5　　　　　　　　　 　 【**学时数**】64（48/16）

【**建议修读学期**】二秋　　　　 　　　 【**先修课程**】造型基础（一）、造型基础（二）、造型基础（三）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程是插漫画专业主干必修课程，主要包括四个方面内容；肖像漫画概述、肖像漫画写生与观察方法、肖像漫画夸张与变形表现技巧、肖像漫画创作表现。通过肖像漫画表现技法学习训练，使学生掌握最肖像漫画原理，深层次的体现出耐人寻味的哲理、含蓄、诙谐、幽默的智慧沉淀。培养具备漫画创作能力，使学生掌握绘画人物写生转化为漫画造型，递进式夸张变形的技巧，具备创作肖像漫画基础，注重多风格的漫画造型能力培养。

This course is a compulsory course of illustration and comic major, mainly including four aspects, summary of caricature, expression technique of exaggeration and deformation of caricature, creation of caricature. Through training the expression technique of caricature, it will reflect the philosophy, implicitly, humor, wisdom of caricature. Mainly to train the students to possess the comic creation ability, with the creation of caricature foundation, and pay attention to multi style comic modeling.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 漫画肖像漫画概述 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 肖像漫画写生方法 | 16 | 12 | 4 |
| 三 | 肖像漫画夸张与变形表现技巧 | 16 | 12 | 4 |
| 四 | 肖像漫画创作表现 | 28 | 20 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①掌握插漫画造型基础创作知识和基本技能，具有肖像漫画造型应该具备的夸张变形基本功。

②传授漫画造型与创作内涵：哲理、含蓄、诙谐、幽默的元素，通过插漫画造型表现技法学习训练，使学生掌握最基本的漫画造型语言和造型美学原理与法则，为学生进一步专业学习和以后从事插画漫画创作打下基础。

③提高学生的艺术修养和应用方面的表现技能，具备理论知识、艺术审美、动手能力开拓创作。

**④课程思政目标：** 通过插漫画造型训练，表现中华优秀传统文化元素为内容进行作业制作，将专业知识背后的思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、专业理想和信念融入文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.能力要求：掌握动画专业必要的理论知识，有较强的插漫画造型基础创作技能，并在造型创意方向做一些跨学科应用的延伸。 | 学生掌握插漫画造型创作的基础知识和基本技能，具有动漫专业创作，应用方面实践的能力和专业知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有独立完成插漫画造型基础创作的能力。 | 掌握肖像漫画造型语言的表现技法和漫画造型风格样式的准确表达能力。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：了解党和国家对动漫、艺术作品及文化领域方面的方针、政策和法规。 | 提升漫画造型构思表现能力、动手能力、夸张变形的审美水平。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训教学方法，启发学生审美和、动手能力的提高。课程采用互动式、案例式教学，要求教师实例分析与多媒体课件演示、投影设备配合进行授课。通过创作练习，提高技能。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《肖像漫画创作与表现》作者：郭冶北京人民邮电出版社出版2015

《美国讽刺画大全》作者：斯塔克著天津人民美术出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考试课，属于学位课程。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 形象与造型能力、风格样式、夸张与幽默掌握、综合表现能力强的 |
| 良好（80-89） | 形象与造型能力、夸张表现效果、综合表现能力好的 |
| 中等（70-79） | 幽默形象、综合表现能力较好的 |
| 及格（60-69） | 综合表现能力一般的 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的 |

（3）成绩构成：

平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40% 。

（4）过程考核：

平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。期中成绩主要看作业构思创意过程。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

1. **教学要求**

让学生了解成功的漫画作品体现造型艺术的内涵及艺术表现的浪漫色彩，体现出深层次的耐人寻味的哲理、含蓄、诙谐、幽默的智慧构思与造型的关系，提高和体现出学生的插漫画造型技能和艺术修养。

1. **主要内容**

肖像漫画起源

肖像漫画的特点

肖像漫画的作用

**3.教学方法**

采用案例教学贯穿始终的实训学习方法，引导学生审美、思考、动手能力的提高，使学生边学边练，通过实训，提高技能。采用互动式、启发式、现场演示，从中引导学生掌握肖像漫画夸张变形的规律和肖像漫画表现形式。

**4.学习资料**

《肖像漫画艺术》作者：德贝克上海文艺出版社出版

**5.思考题**

名家肖像漫画作品艺术创作研究，500字赏析。

**第一章 漫画肖像漫画概述（4学时）**

**1.教学要求**

通过了解插漫画造型基础，掌握一定的造型夸张艺术表现和审美能力；具有独立完成肖像漫画造型、创作表现的能力，并达到一定专业水准和动手能力的提升。了解成功的漫画作品不仅能体现艺术的浪漫色彩上，而且要深层次的体现出耐人寻味的哲理、含蓄、诙谐、幽默的智慧沉淀，从中提高学生的艺术修养。

**2.主要内容**

①肖像漫画造型艺术

②如何理解肖像漫画

③肖像漫画应具备的基础能力

④肖像漫画在国外

⑤肖像漫画在中国

⑥肖像漫画是卡通漫画的基础

⑦肖像漫画是幽默文化、快乐的艺术

⑧积极创作、大胆探索

⑨肖像漫画的讽与幽

⑩肖像漫画的应用与开发

**3.教学方法**

通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例式教学贯穿始终的实训教学方法，启发学生审美和动手能力的提高。课程采用互动式、案例式教学，要求教师实例分析与多媒体课件演示、投影设备配合进行授课。通过创作练习，提高技能。

1. **学习资料**

《肖像漫画创作与表现》作者：郭冶人民邮电出版社出版 2015

**5.思考题**

用文字概述肖像漫画在国外发展现状及应用范围（1000字左右）。

**第二章 肖像漫画写生与观察法方法（16学时）**

**1.教学要求**

通过肖像漫画造型表现技法学习训练，使学生掌握最基本的肖像漫画造型绘画原理；课程采用研究型教学模式，运用课堂讨论、案例式等教学方法，教师采用实例分析演示及多媒体课件理论结合实践方法进行授课。

**2.主要内容**

①肖像漫画写生训练

②肖像漫画渐进式夸张变形写生方法

③概括、提炼、加工、符号化简笔漫画写生方法

④用几何形的概念观察描绘形象特征

⑤人物形象结构凹凸变化夸张造型表现

**3.教学方法**

课程采用互动式、案例式教学，要求教师实例分析与多媒体课件演示、投影设备配合进行授课。通过创作练习，提高技能。

**4.学习资料**

《美国讽刺画大全》作者：斯塔克著天津人民美术出版社

**5.思考题**

肖像漫画造型的夸张方法练习（自画肖像漫画或同学之间互画）

**第三章 肖像漫画夸张与变形表现技巧（16学时）**

**1.教学要求**

通过肖像漫画造型表现技法学习训练，使学生掌握最基本的肖像漫画绘画原理；课程采用研究型教学模式，运用课堂讨论、案例式等教学方法，教师采用实例分析、演示、多媒体课件、理论结合实践进行授课。

**2.主要内容**

①借鉴、添加戏剧元素刻画人物

②肖像漫画的性格类型参考与特征描绘

③肖像漫画夸张变形的规律掌握

④夸张与变形

1）比例特征夸张

2）结构夸张

3）表情夸张

4）透视夸张

5）体态、行为举止夸张变形

**3.教学方法**

课程采用互动式、案例式教学，要求教师实例分析与多媒体课件演示、投影设备配合进行授课。通过创作练习、教师辅导，提高学生表现技能。

**4.学习资料**

《肖像漫画创作与表现》郭冶编著人民邮电出版社 2015

**5.思考题**

引用幽默元素即兴肖像漫画创作一幅。

**第四章 肖像漫画造型创作表现（28学时）**

**1.教学要求**

课程采用基础创作研究教学模式，运用课堂讨论、案例式等教学方法，教师采用多媒体课件实例演示方法。根据本专业的特点，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，在作品分析中理解漫画造型基本原理和形式法则；

重点、难点：人物形象与体态的夸张变形。肖像漫画创作手法与幽默元素的引用。

**2.主要内容**

①肖像漫画创作手法与幽默元素的引用

1）比喻

2）象征

3）虚构

4）拟物

5）装饰

6）抽象简化

②观察、了解、熟悉人物特点

③确定表现手段和艺术风格

④表现方法步骤

⑤色彩综合材料的使用

⑥创作实践——人物形象与体态的夸张变形

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训学习方法，引导学生审美、思考、动手能力的提高，使学生边学边练，通过实训，提高技能。采用互动式、启发式、现场演示，从中引导学生掌握肖像漫画夸张变形的规律和肖像漫画表现形式。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

选择文化名人、明星进行肖像漫画创作。

课外肖像漫画速写日记创作，投稿及参加相关大赛交流展演。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 肖像漫画写生方法 | 肖像漫画写生训练；几何形的概念观察描绘形象特征；人物形象结构夸张表现。 | 8 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 肖像漫画夸张与变形表现技巧 | 借鉴、添加戏剧元素刻画人物；肖像漫画的性格类型参考与特征描绘；夸张与变形 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 3 | 肖像漫画创作表现 | 漫画创作手法与幽默元素的引用；观察、了解、熟悉人物特点。 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# 《线描》课程教学大纲

Line Drawings

大纲主撰人：周澍天 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235316121 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】2.5 【**学时数**】48（32 /16）

【**建议修读学期**】二秋 【**先修课程**】造型基础（二）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

线描课程是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业基础课程，是为了提高学生的基础造型能力。线描概念源自中国传统的绘画造型方法，通过该课程的学习，让同学们在了解东方的传统造型语言之后，与各种现代绘画技术结合，更好的为今后插漫画方向的艺术创作打好坚实的基础。

Line drawing course is a professional basic course of professional direction of the students into the inserted comic studio, is to improve the students' ability of basic modeling. Painting line drawing method from the traditional concept of China, through the course of study, let the students in the understanding of traditional style of Oriental languages, combined with various kinds of modern painting techniques, better for the future direction of comic art is inserted to lay a solid foundation.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 线描概念及语言特征的认识 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 线描语言的临摹与实践 | 12 | 8 | 4 |
| 三 | 线描语言的实践与创作 | 16 | 8 | 8 |
| 四 | 综合创作 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

① 教师在教学中通过多媒体课件的方式，让学生对线描造型语言有整体的认识，了解线描语言的特征和变化规律。作为中国传统的造型方式，线描造型有着丰富的语言特征和美学价值。

② 通过临摹与实践相结合的方式，对经典的线描作品的临摹同时结合写生的方式进行线描造型的练习。

③ 以线描的造型方式进行插漫画主题创作。

**④课程思政目标：**

通过线描的造型技法训练，将视觉语言背后的东方文化的哲学思想和审美观、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。 | 速写关于人物结构和动作的基本表现方法和知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有独立完成插漫画从策划、创作到推广的能力。 | 记忆速写 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 分镜默画 | 教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解速写在造型基础中的重要作用和形式法则，强调严谨的观察能力和熟练的默画能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展多角度速写实践和技能训练。

**5．课程资源**

围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 造型基础构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误 |
| 良好（80-89） | 造型基础构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%；

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 线描的线描概念及语言特征的认识**

**1.教学要求**

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉线描的发展与现状、学习线描的目的和需要解决的问题，掌握其基本性质。

**2.主要内容**

第一节 线描的基本性质

第二节 线描的发展和现状

第三节 线描的风格与特点

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述。

**4.学习资料**

《十八描》 作者:[黄国培](http://search.dangdang.com/?key2=%BB%C6%B9%FA%C5%E0&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00) 中国美术学院出版社

相关电子资料（教师自行整理）

**5.思考题**

收集线描绘画的有关资料。

**第二章 线描语言的临摹与实践**

**1.教学要求**

通过学习，学生应掌握线描的语言特点和规律，以及不同线描语言的对不同质地和物体的描绘和情感表达。

**2.主要内容**

第一节 传统线描作品的临摹

第二节 现代线描作品的临摹

第三节 线描写生

**3.教学方法**

理论讲授结合临摹示范，达到更好的教学效果。

**4.思考题**

线描临摹和写生共20幅。

# 《场景与角色设计》课程教学大纲

Scene and Character Design

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234220121 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】二秋 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）、（三）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程是插漫画专业主干必修课程，在角色与场景设计课程中主要包括五个方面内容，剧本与角色设定，漫画的基础知识，塑造角色形象，服装与道具设计，动物、怪物、机械设计、与之相匹配的场景设计。通过课程的讲授使学生具备漫画角色与场景设计的基本技能，扎实掌握插漫画基础，并掌握插漫画创作流程，为专业漫画的创作打下基础。

This course is a compulsory course of illustration and comic major, mainly including five aspects, the script and the character set, basic knowledge of comic, character image-building, costume and prop design, animal, monster, mechanical design. Through the course of the teaching so that students have basic skills of cartoon character design, lay the foundation for the professional cartoon creation.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 剧本大纲与角色设定 | 8 | 6 | 2 |
| 二 | 插漫画角色设计基础知识 | 6 | 2 | 4 |
| 三 | 塑造角色形象 | 8 | 6 | 2 |
| 四 | 服装与道具设计，动物，怪物，机械设计 | 8 | 6 | 2 |
| 五 | 插漫画场景设计概论 | 2 | 0 | 2 |
| 六 | 漫画场景的氛围营造 | 4 | 2 | 2 |
| 七 | 漫画场景综合创作 | 12 | 10 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①学生通过掌握初步的插漫画场景与角色设计表现的方法，学生提炼不同人物形象特征，进行角色、场景创作创意。

②通过场景与角色设计，夯实学生的专业基础，开拓学生的创造性思维，提高学生的插画漫画角色设计、场景设计的绘画品质

③通过 插画漫画角色设计、场景设计，提高审美能力、动手能力、艺术素养，为将来的动漫市场更好服务。

**④课程思政目标：**通过人设、道具、场景等基础训练，挖掘视觉形象背后的文化符号，通过对课程内容的内涵提升，培养学生文化自信和传统文化价值的认同与尊崇。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1、培养要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作设计的插漫画场景、角色设计作品进行综合分析，阐释其意义。 | 掌握插漫画场景、动漫人物设计的知识、基本技能，具有动漫专业创作的能力，科学把握专业知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有独立完成插漫画场景与角色设计能力。 | 掌握插画漫画设计语言与插漫画人物形象造型与风格样式设计法则。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的政治素质、思想素质、道德品质。 | 提升插画漫画角色与场景设计与构思表现能力，具备艺术设计学科的审美力和思考力。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、演示、讨论、作业交流等教学手段。课题讲解和PPT演示、案例教学贯穿始终，理论与实践相结合的教学方法与手段，通过实践作业，提高创意设计水平。

**5．课程资源**

围绕专业课的基本教学要求，理论结合实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目和参观动漫展览线上交流等。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 角色设计、场景绘画、造型能力、风格样式、漫画夸张与掌握、综合表现能力强的 |
| 良好（80-89） | 角色设计与造型能力、夸张表现效果、综合表现能力较好的 |
| 中等（70-79） | 形象角色设计、综合表现能力一般学习态度认真的 |
| 及格（60-69） | 综合表现能力一般的 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的 |

（3）成绩构成：

平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末考试成绩占40 %

（4）过程考核：

平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。期中成绩主要看作业构思创意过程。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生熟练掌握角色设计、场景绘画、风格样式掌握、综合表现能力创作设计流程，夯实学生的专业基础。

**2.主要内容**

五个方面内容：剧本与角色设定，漫画的基础知识，塑造角色形象，服装与道具设计，动物、怪物、机械设计、与之相匹配的场景设计。

**3.教学方法**

通过理论讲授、讨论教学手段，分析作品的设计思路，采用案例教学的实训学习方法，提高学生思考能力。采用互动式、启发式、现场演示教学方法，引导学生掌握设计理念。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

动漫市场优秀的漫画形象与场景设计之我见。

1. **剧本大纲与角色设定**

**1.教学要求**

理论讲授、互动式、启发式教学，使学生熟练掌握角色性格设计与人物表描述，故事中的人物身份背景表达清晰；理解漫画的造型语言，教学与实践创作结合。掌握不同年龄、身份、性格等因素的角色设计。

**2.主要内容**

第一节：剧本大纲与人物表设计

第二节：角色与故事

第三节：给角色起个名字，角色与身份

第四节：角色与性格

第五节：角色风格样式定位

**3.教学方法**

运用课堂讨论、案例式教学，实例分析与演示及多媒体课件实例演示，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

　选择故事设计人物表，3—5个角色。要求充分的表达人物的性格特点。用文字表达画面语言。

1. **插漫画角色设计基础**

**1.教学要求**

学生对漫画角色性格的把握和角色造型与故事的叙述表达清晰；理论传授漫画造型语言，在现实生活中挖掘提炼人物素材，进行创作加工，掌握不同年龄、身份、性格等因素的角色设计。

**2. 主要内容**

（一）角色造型的规律

（二）角色设计三视图、比例图

（三）角色设计动态图、透视图、表情图

（四）形体造型表现：结构、力量与角色空间表达

**3.教学方法**

理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段引导学生理解基本原理和形式法则；采用案例教学的实训学习方法，提高学生审美、思考、动手能力；学生边学边练，通过实训，提高技能。

**4.学习资料**

《动漫造型设计》作者：谭东芳丁理华海洋出版社 2007年出版

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

如何对角色性格把握？设计说明角色造型人物表。

1. **塑造角色形象**

**1.教学要求**

要求学生把握角色性格和造型，培养学生故事的叙述表达能力，理解漫画的造型语言。在现实生活中提炼素材，进行创作加工，掌握不同年龄、身份、性格等因素的角色创作。

**2.主要内容**

（一）生活中的角色原型提炼

（二）角色性格、动态与表情的捕捉训练

（三）角色的色彩设定

（四）富有想象力的角色设计

**3.教学方法**

理论讲授，互动、交流、实践辅导等教学手段引导学生理解角色设计基本原理和形式法则；采用案例教学的实训学习方法，提高学生审美、思考、动手能力。通过实训，提高技能。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

（1）设计3个你想象中的角色，要求造型形象性格特征突出的主题人物。要求人物性格明确，形体表达充分。

（2）角色的肢体语言特征和表情如何表现？

1. **服装与道具设计**

**1.教学要求**

掌握不同年龄、身份、性格等因素下角色服装与道具的特点。

**2.主要内容**

（一）服装的设计

（二）服装与时代

（三）不同国家、不同时代的服装特征

（四）服装设计原理与方法

（五）角色身份与服装特征

（六）不同年代、时间、年龄、身份的服装设计

（七）服装的色彩设计:主角与配角

**3.教学方法**

理论结合案例教学，启发式、互动式交流手段，引导学生理解形式法则；采用项目教学的实训学习方法，提高学生实践、审美、动手能力。通过实训，提高技能。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题**

（1）如何发挥想象力？了解服装设计原理并运用到自己的设计中去。

（2）服装资料的搜集，要求了解不同国家民族之间的服装特点。

1. **动物，怪物，机械设计**

**1.教学要求**

掌握动物、怪物、机械题材的角色创作。

**2.主要内容**

（一）动物设计

（1）常见动物的夸张模式；

（2）常见动物的画法；

（二）怪物设计

（1）怪物的设计原则；

（2）拟人怪物设计；

（3）非人怪物设计；

（三）机械设计

（1）拟人化的设计；

（2）各种机体的造型元素；

**3.教学方法**

理论讲授，实践辅导，互动讨论等多种教学手段。采用案例教学的实训学习方法，提高学生审美、思考、动手能力。通过实践实训，提高技能。

**4.学习资料**

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆.班克罗夫特著上海人民美术出版社

**5.思考题：**

怎样用拟人化的机械体现人物造型的曲线美感设计？

运用所学的人体造型与动物结构知识设计怪物。

**第六章 插漫画场景设计概述**

**1.教学要求**

通过理论学习和鉴赏分析，学生建立独立的审美判断力，培养学生漫画场景空间造型的思维。掌握漫画场景设计的空间、构图、透视要素与法则。

**2.主要内容**

1. 场景设计的空间与透视
2. 构图与画面气氛
3. 经典场景设计赏析

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，让每个学生完成两套漫画场景的基础造型临摹和设计。掌握漫画场景的表现特点。理论结合鉴赏分析，课后作业练习

**4.学习资料**

《漫画场景设计》

**5.思考题**

选择两个漫画场景，配合造型创作法则设计场景形象。

**第七章 插漫画场景的氛围营造**

**1.教学要求**

实践与辅导、点评、互动交流，使学生熟练掌握场景的空间氛围营造。

**2.主要内容**

（一）运用点、线、面、体来理解场景的空间构图、透视

（二）场景视觉设计

（三）场景与人物关系

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，让学生通过练习熟练场景的空间、场景与人物关系、构图要素的把握。

**4.学习资料**

《动漫场景设计》中国青年出版社

**5.思考题**

根据故事如何设计插漫画场景图？场景与人物的关系气氛图设计，4开大小。

**第八章 插漫画场景综合创作**

**1.教学要求**

让学生熟练掌握漫画场景的创作方法和完整的创作流程

**2.主要内容**

（一）前期创意与设计

（二）漫画场景造型创作

（三）山、石、树木表现方法

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《漫画场景设计》

**5.思考题**

综合运用前面所学的知识，分析和运用符号性元素来绘制场景，独立完成主要角色和场景绘画。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 漫画人物设定综合 | 角色人物创作 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 漫画场景气氛图 | 练习 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 3 | 角色设计化妆速写 | 模拟设计 | 8 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 4 | 模拟动漫造型设计 | 模拟创作 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# 《装饰基础》课程教学大纲

Decoration Basis

大纲主撰人：周澍天 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235416001 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 2.5 【**学时数**】48（32/ 16）

【**建议修读学期**】 二秋 【**先修课程**】造型基础二

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

“装饰图案设计”是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业基础课程。通过本课程的学习，使学生了解装饰图案艺术的历史演变、装饰语言基本特点，掌握装饰图案造型、构成的基本规律和各种表现手法，并能独立地进行装饰图案创作。

Decoration Basis is a professional orientation course for students who major in comic books. Through this course, make students understand the historical evolution, decorative pattern art decoration language basic characteristics, grasp the decorative pattern design, constitute the basic rules and methods, and can independently carry out the creation of decorative patterns.

**2．课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 装饰图案的概念认识 | 16 | 8 | 8 |
| 二 | 东西方图案的装饰与演变 | 16 | 12 | 4 |
| 三 | 现代装饰图案的提炼与创作 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

① 教师在教学中通过多媒体课件的方式，使学生了解装饰图案艺术的历史演变、基本特点、视觉语言等基础知识；

② 进行各类装饰图案的临摹与写生，搜集各类装饰纹样作品，通过写生与临摹相结合，加强对装饰图案特征的观察；

③ 掌握装饰图案造型、构成的基本规律和各种表现手法，并与时代社会属性的结合进行独立地进行装饰图案创作。

**④课程思政目标：**通过对传统图案的分析，让同学了解将图像语言背后的东方文化的历史发展，通过对图案的分析、再设计，将图案背后东方哲学思想和审美观、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的审美价值追求，坚定理想信念，树立新文科背景下的文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握插漫画专业的基础知识 | 了解装饰图案的基础理论知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定插漫画的艺术欣赏和审美能力 | 了解东西方图案的视觉特征与形态演变，能够根据不同地域文化特点，进行装饰图案的自主创作 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的艺术修养和思考能力 | 具有装饰图案的创作深度解析和思辨能力 | 教学目标①、③ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则，强调开发思维和培养创新能力，并以大量经典作品为范例，应道学生去思考、去动手，并结合各种当代语境进行装饰图案创作。

**5．课程资源**

围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 造型基础构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误 |
| 良好（80-89） | 造型基础构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误 |

1. 成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%；
2. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容纲要**

**第一章 图案纹样的装饰概念认识**

**1.教学要求**

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到直接勾画装饰纹样的造型能力，并结合当代艺术和插漫画的特征进行创作。

**2.主要内容**

第一节 图案纹样的基本性质

第二节 图案纹样的发展和现状

第三节 图案纹样的风格与种类

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述

**4.学习资料**

《秩序感—装饰艺术的心理学研究》作者: [（英）E.H.贡布里希](https://book.douban.com/search/E.H.%E8%B4%A1%E5%B8%83%E9%87%8C%E5%B8%8C) 出版社: 广西美术出版社。《图像与眼睛——图画再现心理学的再研究》，范景中等译，浙江摄影出版社

**5.思考题**

收集各类型装饰图案的资料（世界各地域不同时期的图案样本）

**第二章 东方西方图案的装饰与演变**

**1.教学要求**

通过临摹学习，学生应掌握装饰图案的语言特点和规律，如何通过具有艺术性的造型特点提炼自然环境中的造型特征，以及针对不同的社会文化进行图案演变与创作。

**2.主要内容**

第一节 传统东方装饰图案作品的临摹

第二节 传统西方装饰图案作品的临摹

第三节 总结东西方装饰图案的演变规律

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，让学生能够独立掌握图案的临摹与创作演变规律。

**4.学习资料**

《装饰的语法》作者欧文·琼斯（Owen Jones）出版社: BiblioBazaar

《中国装饰集锦》作者欧文·琼斯（Owen Jones）出版社: BiblioBazaar

**5.思考题**

东西方传统装饰图案的临摹与组合创作20幅。

**第三章 现代装饰图案的创作**

**1.教学要求**

通过绘画写生，学生应达到对自然形象的高度提炼与概括的能力，并能正对各类绘画风格进行装饰图案的创作应用。

**2.主要内容**

第一节 装饰图案的写生

第二节 装饰图案的技法实践

第三节 装饰图案的应用与创作

**3.教学方法**

通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段，注重重点和难点示范。

**4.学习资料**

《欧洲古典装饰图案1500》作者: [恩斯特·雷特尔布施](https://book.douban.com/search/%E6%81%A9%E6%96%AF%E7%89%B9%C2%B7%E9%9B%B7%E7%89%B9%E5%B0%94%E5%B8%83%E6%96%BD)

《世界装饰经典图鉴》作者: [（英）琼斯](https://book.douban.com/search/%E7%90%BC%E6%96%AF) 出版社: 上海人民美术出版社

**5.思考题**

主题装饰图案创作5幅。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 图案纹样的装饰概念认识 | 理论概念的认识 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 东方西方图案的装饰与演变 | 了解图案的装饰与演变规律与文化成因 | 6 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 3 | 现代装饰图案的创作 | 装饰图案的创作 | 8 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# 《创意图形设计》课程教学大纲

Creative Graphic Design

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235343121 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】 二秋 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）、（三）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

《创意图形设计》作为一门插画专业基础训练的课程，以开拓学生思维想象力，培养设计观念、创造多元的插漫画构形设计方法为教学知识目标；通过不同环节内容的不同教学方式和训练，培养和锻炼学生的图形创意思维，提高学生综合运用各创意图形语言的能力。通过课题训练和项目实践,增强学生对图形创意内涵的把握和对图形创意工作过程的了解，提高学生综合插漫画设计能力和岗位职业能力。为步入专业设计课程打下扎实的基础，最终把学生培养成有思想、有人文修养的插漫画设计师。

As a professional illustrator based training courses, Creative Graphic Design aims to develop students' thinking, imagination, culture design concept, create cartoon plug configuration design method for multiple teaching knowledge; through different links to different contents of teaching and training, and training students' creative graphic thinking, improving the students' ability of comprehensive use of various creative graphic language. Through project training and project practice, we should strengthen students' understanding of graphic creative content and the understanding of graphic creative work process, and improve students' ability to design and work in a comprehensive way. For the professional design courses to lay a solid foundation, and ultimately train students into an ideological and humane cultivation of comic designers.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 图形创意的概述 | 6 | 6 | 0 |
| 二 | 图形创意的基础形式 | 10 | 2 | 8 |
| 三 | 图形创意的语言方法 | 16 | 12 | 4 |
| 四 | 图形创意的应用表达 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①培养学生从新的角度观察、认识、理解熟悉的事物，并准确地运用图形创意的基本语言表现这些事物。

②培养学生从多元素、多维空间角度去认识熟悉的事物，用平面的形式在多维空间中进行表现。要求学生了解当代图形创意设计的材料、工艺,掌握图形创意的构成要素、设计原则、设计观念、工艺流程等基本理论知识。

③掌握图形的功能、审美要求、创意方法及技巧；培养学生把创意转变为作品的操作能力。

④图形创意表达的艺术修养的培养建立

**⑤课程思政目标：**培养学生正确运用图形进行创意表达的方式方法，提高对图形审美语言的理解和把握，加强图形设计的理念创新和实践创新，形成图形设计的专业系统性和可操作性。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画专业必要的理论知识，能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画与插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。 | 图形创意概述，图形创意的基础理论，图形创意的多维度构成要素和基本知识。 | 教学目标①  教学目标② |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和图形审美创作能力 | 图形创意的形式和方法，从创意到作品的转化能力。 | 教学目标③ |
| 3.素质要求：具有良好的艺术设计修养。 | 图形创意表达的艺术修养 | 教学目标④ |

**4．课程教学方法与手段**

课题讲解和PPT演示

**5．课程资源**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够掌握图形创意课程的知识点要求，理解图形创意的基本表现方法法和技能，提高图形创意表达的主观能动性。 |
| 良好（80-89） | 基本掌握图形创意课程的知识点要求，基本理解图形创意的基本表现现方法和技能，提高图形创意表达的主观能动性。 |
| 中等（70-79） | 掌握图形创意课程的知识点要求有一定距离，理解图形创意的基本创表现方法和技能有错误，提高图形创意表达的主观能动性不足。 |
| 及格（60-69） | 掌握图形创意课程的知识点要求有较大距离，理解图形创意的基本方表现方法和技能有很多错误，提高图形创意表达的主观能动性严重不不足。 |
| 不及格（低于60） | 无法掌握图形创意课程的知识点要求，不能理解图形创意的基本方表现方法和技能，无法提高图形创意表达的主观能动性 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%；

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

掌握视觉语言的表达，图形创意的思维模式；多元图形语言的基本形式。图形创意的思维模式，多维空间中创意图形的表示与表达。以崭新的思维方式来看待事物，准确地掌握运用图形创意的基本语言来表现事物、思想与情感。

**2.主要内容**

了解图形创意设计的基本原理，全面理解图形的基本结构要素、具象、抽象及组合；掌握设计的材料；熟练掌握命题、创意、搜集素材、手绘、电脑设计等图形创意设计的全过程。能够熟练运用计算机辅助设计软件进行图形创意设计实践。

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**5.思考题**

通过图形设计制作的实践过程，加深学生对该课程内容的理解与把握，使学生审美意识得以提升，创造性思维得以启发。

**第一章 图形创意的概述**

**1.教学要求**

通过讲解图形创意概念的来源，分析图形与插漫画设计主干课程的关系，让学生了解图形的设置与教学要点，让学生掌握图形创意的基本理论。

**2.主要内容**

第一节：图形的发展及现状

图形的起源

图形的现状

第二节：图形的特征

图形是信息体

图形是艺术形式

图形是多元文化的综合艺术体

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**5.思考题**

图形的设置与教学要点有哪些？

**第二章 图形创意的基础形式**

**1.教学要求**

通过讲解图形形态概说，通过几何学上和形态学中两个方面让学生掌握图形创意的基础形式，并进一步让学生深入研究图形形态的诞生和组织。具备多样化的图形创意和表现能力。  
**2.主要内容**

第一节：形式影响内容  
第二节：建立丰富的形式技巧  
一、构成图形的形态元素的追求  
二、构成图形的美学规律研究  
三、形式提醒

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**5.思考题**

视觉心理学、计白当黑和少就是多在图形创意基础形式中的运用

**第三章 图形创意的语言方法**

**1.教学要求**

重点培养学生的图形想像力，让学生掌握图形联想的特点，了解图形联想的方式，并能够通过类比联想、对比联想和接近联想三种方式进行图形创意的创作表达。

**2.主要内容**

一、尊重图形创意的原始概念  
二、充分发挥图形语言的联想优势  
三、充分尊重图形传播的规律

**3.教学方法**

技法讲解和创意思维训练。

**4.学习资料**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**5.思考题**

运用"信、雅、达"的统一原则创作图形的联想表现5张

**第四章 图形创意的应用表达**

**1.教学要求**

让学生建立图形创意表达的优势，并了解图形追求创意概念的目的，掌握图形表达概念的联系和区别，并掌握表达创意概念时所应注意的问题进行图形创意的应用表达。

**2.主要内容**

第一节：创意是图形应用的灵魂  
第二节：图形创意的继承与发展  
一、对传统图形的继承：传、承、起、合。  
二、图形创意超越应用的具体表现

**3.教学方法**

技法讲解和实践创作训练。

**4.学习资料**

《图形设计教程》浙江人民美术出版社

**5.思考题**

图形创意综合表达创作作业一组

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 图形的基本形式 | 图形形态的诞生和组织 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 2 | 图形的创意联想 | 构成图形的美学规律研究 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 3 | 图形创意的具体表现 | 图形联想的特点和方式 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 4 | 图形创意表达 | 图形创意综合表达创作 | 8 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |

# ▲《插漫画表现技法》课程教学大纲

Comics Representation

大纲主撰人：郭冶 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】230200850 【**课程修习类型**】插画设计方向专业必修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】3.5 【**学时数**】60（48/12）

【**建议修读学期**】二春 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）、（三）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

本课程是插漫画专业主干必修课程，主要包括四个方面内容:插漫画表现技法概述、插漫画的构图原理，黑白插漫画表现方法、彩色插漫画多种表现技法。通过插漫画表现技法学习训练，使学生掌握最基本的插漫画绘画原理与技术手段；具备插漫画创作基础能力，具备插漫画绘画素质。课程采用探索性教学模式，运用课堂讨论、案例式、实践操作指导等教学方法，教师采用理论及实例分析、多媒体课件配合进行授课。

This course is a compulsory course of illustration and comic major, mainly including four aspects: summary of the expression technique of illustration and comic, composition of illustration and comic, expression of black-and-white illustration and comic, expression of colorful illustration and comic. By training of the expression technique of illustration and comic, students will learn basic principles of illustration and comic drawing and have basic ability in illustration and comic painting.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 插漫画表现技法概述 | 4 | 2 | 2 |
| 二 | 插漫画的构图原理 | 16 | 14 | 2 |
| 三 | 黑白插漫画表现方法 | 20 | 16 | 4 |
| 四 | 彩色插漫画表现 | 20 | 16 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①掌握画面构图和色彩表现技法，掌握插漫画表现技法的技能与基本规律。

②熟练使用插漫画工具，掌握插漫画的绘画表现语言，掌握漫画构成要素和风格探索，掌握艺术审美原理与技能法则。

③强化画面视觉效果和画面形式内容的多样性表现创新，提高学生的审美能力、动手能力、艺术素养、表现技能。

**④课程思政目标：**运用插漫画表现技法中实训创作的应用实例，进行所承载的文化内涵，培养学生对中国传统文化的价值认同感与自觉传承意识，包括丝路文化课题、红色基因插漫画设计等专项，形成传统文化+红色文化+思想创新双轮驱动的教学新格局。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1、具备创新开拓意识，能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画设计作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。 | 掌握插漫画表现技法的知识和基本技能，具有动漫专业创作，应用方面实战的能力和专业知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力。 | 具备艺术设计学科的插漫画语言理解与表达知识，主题实践创作技法表现知识。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，具有良好的艺术审美力和思考力。 | 掌握插漫画的表现技法和绘画风格样式的准确表达能力。 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训学习方法，引导学生审美、思考、动手能力的提高；使学生边学边练，通过实训，提高技能。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《黑白画技法》作者：华健心黑龙江美术出版社

《绘画构图》作者：曹昌武 曹晓楠 山东美术出版社

《插画设计与应用》作者：刘云平江西美术出版社；

《插画之美 Photoshop创意插画设计的14条必修法则》作者：（韩）[文铢敏](http://search.dangdang.com/?key2=%CE%C4%EE%F9%C3%F4&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，（韩）[金渊西](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%F0%D4%A8%CE%F7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，人民邮电出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考试课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 构思与创意、风格样式、色彩技法应用、综合表现能力强 |
| 良好（80-89） | 构思与创意、色彩技法应用、综合表现能力好的 |
| 中等（70-79） | 插漫画综合表现能力较好的 |
| 及格（60-69） | 插漫画综合表现能力一般的 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的 |

1. 成绩构成：

平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%

（4）过程考核：

平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。期中成绩主要看作业构思创意过程。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

让学生熟练掌握插漫画的创作方法和完整的创作流程。

**2.主要内容**

插漫画表现技法概述，插漫画表现语言，画面构图、画面色彩的基本规律及其特点。

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合案例分析。

**4.学习资料**

《黑白画技法》作者：华健心黑龙江美术出版社1997年。

**5.思考题**

解析某插漫画的特性对读者视觉心理产生的作用》一篇，1000字以上，要求掌握插漫画视觉心理传达的方法

**第一章 插漫画表现技法概述（4学时）**

**1.教学要求**

熟练掌握插漫画的创作方法。掌握画面平面性特点对画面效果的影响。

**2.主要内容**

插漫画表现技法概述，插漫画表现语言，画面构图、画面色彩的基本规律及其特点。

（一）插漫画的作用与发展

插漫画的作用：了解单幅插漫画使用范围及其组成形式。

插漫画的发展：了解单幅插漫画应用领域及其演变过程。

（二）插漫画的特性

视觉性：掌握画面视觉性特点对画面效果的影响。

平面性：掌握画面平面性特点对画面效果的影响。

静止性：掌握画面静止性特点对画面效果的影响。

符号性：掌握画面符号性特点对画面效果的影响。

虚拟性：掌握画面虚拟性特点对画面效果的影响。

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《黑白画技法》作者：华健心黑龙江美术出版社1997年

**5.思考题**

综合运用前面所学的知识，令学生绘制单幅插漫画黑白单幅漫画构图练习4套。

1. **插漫画的构图（16学时）**

**1.教学要求**

熟练掌握插漫画的创作方法。掌握画面平面性特点及画面构图要领。

**2.主要内容**

插漫画画面构图基本规律及其特点，静止性特点对画面效果的影响。

（一）插漫画的构图

漫画画面的基面：掌握漫画画面的基面定义。

漫画画面的区域：掌握漫画画面的区域定义。

漫画画面的边角：掌握漫画画面的边角对画面产生的视觉效果。

（二）漫画画面的形状

圆形：掌握圆形画面形状对画面的作用。

正方形：掌握正方形画面形状对画面的作用。

横正方形：掌握横正方形画面形状对画面的作用。

竖长方形：掌握竖长方形画面形状对画面的作用。

自由形：掌握自由形画面形状对画面的作用。

（三）构图的要点

统一与变化：掌握在整体中如何丰富变化画面。

构图的多种形式：掌握画面多种形式的沟图方法。

构图的视点：掌握构图视点对画面作用。

构图的比例：掌握构图的比例对画面的作用。

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作方法。

**4.学习资料**

《黑白画技法》作者：华健心黑龙江美术出版社1997年

**5.思考题**

插漫画的画面构图合理性对读者视觉心理产生的作用。

**第三章 黑白插漫画表现（20学时）**

**1.教学要求**

熟练掌握插黑白漫画的方法及工具的使用技巧。

**2.主要内容**

（一）黑白单幅插漫画黑白灰对画面的作用

图与地：掌握黑白插漫画图与地在画面中的关系并合理运用。

明与暗：掌握黑白插漫画明与暗在画面中的关系并合理运用。

平面与立体：掌握黑白插漫画平面与立体在画面中的关系并合理运用。

对比：掌握黑白插漫画对比在画面中的关系。

（二）黑白插漫画的技法与表现手段

黑白插漫画技法：掌握点绘、线描、块面涂色、综合制作等黑白技法的绘制方法。

黑白插漫画表现形式：光影法、平光法、综合法、互衬法表现形式的运用。

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《新编黑白画理》作者：白鑫辽宁美术出版社 2002年

**5.思考题**

如何掌握画面黑、白、灰处理方法，利用黑白特性烘托画面气氛。

**第四章 彩色插漫画表现（20学时）**

**1.教学要求**

要求理论结合实践进行插漫画视觉心理讲授的方法，学生掌握和了解单幅漫画的画面特性、表现技能、创作规律。

**2.主要内容**

掌握色彩三要素，色彩表现在漫画中的作用，薄画法：掌握水彩、彩铅、透明水色等手绘漫画方法。厚画法：掌握水粉手绘彩色插漫画的表现方法。

（一）色彩的基础知识

色彩的三要素：色彩三要素在漫画中的作用。

色彩的对比：掌握色彩对比在漫画中的作用。

（二）表现方法和材质运用

薄画法：掌握水彩、彩铅、透明水色等手绘彩色插漫画技法的绘制方法。

厚画法：掌握水粉画手绘彩色插漫画的绘制方法。

（三）色彩稿的创作方法

色调倾向的种类：掌握色调倾向的种类。

配色与情绪传达：掌握配色与情绪传达对画面的影响。

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《新编黑白画理》作者：白鑫辽宁美术出版社 2002年

**5.思考题**

如何画好铅笔彩稿。如何熟练运用技法表现漫画主题内容。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 新媒体插漫画实践 | 结合插漫画新媒体市场进行模拟实训 | 6 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 2 | 插漫画表现形式与市场应用探索 | 插漫画墙绘创意表现、模拟实验 | 6 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |

# 《字体与编排设计》课程教学大纲

Font and Layout Design

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235348121 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 3 【**建议修读学期**】二春

【**学时数**】48（40/8） 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

字体与编排设计是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业必修课程，是为了今后的从事插漫画方向的创作而打好坚实的专业基础。在本课程的教学中主要包括三个方面内容：字体设计和编排设计基础知识，文字编排设计的原则及视觉流程，字体与编排设计的应用设计。课程内容设置重点以掌握字体与编排设计的基本理论和基础知识，要求学生掌握字体和版式设计的处理方法与技巧，提升创意思维能力，视觉设计表达能力；旨在培养学生如何将字体与编排的专业属性与信息表达相结合，准确表达主题内容的视觉符号。

The typeface and choreography design is a compulsory course for students who have entered the studio in the professional direction of the cartoon, which is a solid professional basis for the future work in the direction of the manga. In the teaching of the course content mainly includes three aspects: design and font layout design basic knowledge, text layout design principles and visual process, the application of the font and layout design. Course content setting key to master the font and layout design of the basic theory and basic knowledge, students are required to master the font and format design processing methods and skills, improve creative thinking ability, visual design skills; It aims to train students how to combine the professional attributes of fonts and choreography with information expression to accurately express the visual symbols of the subject content.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 字体设计基础 | 12 | 8 | 4 |
| 二 | 文字编排设计的原则及视觉流程 | 18 | 16 | 2 |
| 三 | 字体与编排设计的应用设计 | 18 | 16 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

① 让学生对字体设计和文字编排设计有整体的认识，掌握字体与编排设计基本美学原理与设计法则；

② 让学生通过技法学习与实践的方式，掌握字体与编排设计的综合使用能力，并能够独立完成综合设计项目；

③ 让学生通过实践创作，提升整体创意思维能力和审美力，锻炼字体与编排的设计能力与视觉表现力；

**④课程思政目标：**通过汉字、编排等基础训练，挖掘视觉形象背后的文化符号，通过对课程内容的内涵提升，培养学生文化自信和传统文化价值的认同与尊崇。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：运用专业知识和技能对所要创作的动画与插漫画作品进行综合分析 | 掌握字体设计和编排设计基础知识 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力，具备独立完成综合设计项目的能力 | 掌握字体与编排设计的综合使用能力 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的艺术修养，并具有前沿探索意识和思维能力 | 提升创新思维能力和艺术审美水平 | 教学目标①、③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和技法表现，开发创新思维，培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生审美、思考和动手能力。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《[字体设计实战从入门到精通](http://product.dangdang.com/25061546.html)》作者：严明军人民邮电出版社

《[版式设计——日本平面设计师参考手册](http://product.dangdang.com/22481052.html)》作者：（日）[+Designing](http://search.dangdang.com/?key2=+Designing&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00" \o "(日)+Designing编辑部)编辑部 人民邮电出版社

《[Adobe InDesign CS6中文版经典教程](http://product.dangdang.com/23470372.html)》作者：[Adobe公司](http://search.dangdang.com/?key2=Adobe%B9%AB%CB%BE&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)人民邮电出版社

《[中文版Illustrator CC基础教程](http://product.dangdang.com/24073058.html)》作者：凤凰高新教育北京大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 构思新颖，版式独特，字体结构严谨并附有创造性，色彩协调，主次分明，设计美观。 |
| 良好（80-89） | 构思一般，版式合理，字体设计较好，色彩协调，设计较美观。 |
| 中等（70-79） | 缺少创意，版式合理，字体设计一般，有一定的缺课。 |
| 及格（60-69） | 依靠临摹，字体设计性差，色彩不协调，设计美感较差；考勤基本达到学校规定，但有一定的缺课。 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的。 |

1. 成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%；
2. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。
3. **教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

要求学生理解字体设计与版式设计的基本原理

通过实践训练能够独立完成综合性创作

**2.主要内容**

第一节字体设计和编排设计基础知识

第二节文字属性认识

第三节编排构成要素认识

第四节字体与编排设计创作

**3.教学方法**

理论讲授结合实践训练

**4.学习资料**

《[字体设计实战从入门到精通](http://product.dangdang.com/25061546.html)》 严明军 人民邮电出版社

《[版式设计—日本平面设计师参考手册](http://product.dangdang.com/22481052.html)》 （日）[+Designing](http://search.dangdang.com/?key2=+Designing&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编辑部 人民邮电出版社

《[Adobe InDesign CS6中文版经典教程](http://product.dangdang.com/23470372.html)》[Adobe公司](http://search.dangdang.com/?key2=Adobe%B9%AB%CB%BE&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00) 人民邮电出版社

《[中文版Illustrator CC基础教程](http://product.dangdang.com/24073058.html)》凤凰高新教育 北京大学出版社

**5.思考题**

设计中文字体、英文字体、一个版面、招贴海报和宣传折页

**第一章 字体设计和编排设计基础知识**

**1.教学要求**

要求学生理解字体设计与版式设计的基本原理，国内外经典案例欣赏

**2.主要内容**

第一节 字体与编排设计基础知识

第二节 字体设计基本原理

第三节 版式设计基本原理

**3.教学方法**

理论讲授结合实践训练

**4.学习资料**

《字体设计实战从入门到精通》 严明军 人民邮电出版社

《[版式设计——日本平面设计师参考手册](http://product.dangdang.com/22481052.html)》 （日）[+Designing](http://search.dangdang.com/?key2=+Designing&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编辑部 人民邮电出版社

《[中文版Illustrator CC基础教程](http://product.dangdang.com/24073058.html)》 凤凰高新教育 北京大学出版社

**5.思考题**

设计中文字体（比如十二生肖选一个）、英文字体（二十六个字母里选一个）

**第二章 文字编排设计的原则及视觉流程**

**1.教学要求**

要求学生掌握文字编排的设计原则和视觉流程，能够用视觉语言表现传达主题信息内容。

**2.主要内容**

第一节 文字编排的基础原理

第二节 视觉流程的基本体系和操作方式

第三节 设计范例学习与课堂实践训练

**3.教学方法**

理论讲授结合实践训练

**4.学习资料**

《[字体设计实战从入门到精通](http://product.dangdang.com/25061546.html)》作者：严明军人民邮电出版社

《[版式设计——日本平面设计师参考手册](http://product.dangdang.com/22481052.html)》作者：（日）[+Designing](http://search.dangdang.com/?key2=+Designing&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编辑部 人民邮电出版社

《[Adobe InDesign CS6中文版经典教程](http://product.dangdang.com/23470372.html)》作者：[Adobe公司](http://search.dangdang.com/?key2=Adobe%B9%AB%CB%BE&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)人民邮电出版社

1. **思考题**

完成作业：设计一个版面（可选名片、封面等）

**第三章 字体与编排设计的应用设计**

1. **教学要求**

要求学生掌握字体与编排设计的应用设计能力，独立完成主题设计创作，用视觉语言表达主题内容和信息，锻炼创意思维能力和综合设计应用能力。

**2.主要内容**

第一节 字体与编排设计的应用

第二节 字体与编排的经典案例赏析

第三节 主题创作实践训练

**3.教学方法**

理论讲授结合实践训练

**4.学习资料**

《[字体设计实战从入门到精通](http://product.dangdang.com/25061546.html)》作者：严明军人民邮电出版社

《[版式设计——日本平面设计师参考手册](http://product.dangdang.com/22481052.html)》作者：（日）[+Designing](http://search.dangdang.com/?key2=+Designing&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编辑部 人民邮电出版社

**5.思考题**

完成课堂范例作业，完成一张招贴海报和宣传折页，或者实践项目设计。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 字体设计创作 | 主题创作训练 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课题练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 文字编排设计 | 设计创作训练 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课题练习 | 手绘图表现 |

# 《商业插画》课程教学大纲

Commercial Illustration

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】230200896 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】3.5 【**学时数**】60（48/12）

【**建议修读学期**】 二春 【**先修课程**】数字插画

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

商业插画课程是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业核心课程。是为插漫画专业方向的学生对商业插画概念有一个初步了解。通过教师在教学中多媒体课件演示的方式，让学生对商业插画的概念有初步的认识，了解商业插画的不同风格与特征，通过搜集各类商业插画作品了解不同商业插画的应用范围。进行商业插画的临摹和构思相结合的方法学习不同商业插画的创作规律，让学生掌握商业插画的综合创作技法。

The Commercial illustration course is a professional core course for students specializing in comic books. For students who major in comic books, they have a preliminary understanding of the concept of commercial illustration. The teachers in the teaching of multimedia courseware demonstration way, let the students the concept of commercial illustration of a preliminary understanding, understand the different styles and features of commercial illustration, understand the scope of application of different commercial illustration by collecting all kinds of commercial illustration. Commercial illustration of copying and ideas of the combination of methods, learn different commercial illustration of the creative rules, so that students master the commercial illustration of the integrated creation techniques.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 商业插画理论 | 6 | 4 | 2 |
| 二 | 商业插画的技法训练 | 24 | 20 | 4 |
| 三 | 商业插画的应用创作 | 30 | 24 | 6 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过商业插画的课程训练，挖掘学生潜在的创造力，以此激发艺术设计才能，帮助他们获取商业插画的概念和设计法则。

②通过项目实训，让学生掌握具体的、实用的创意方法和商业插画设计流程，加强团队协作意识和交流沟通能力，这也是本课程教学的主要目标。

③通过综合素质与职业能力的培养，帮助学生解决对于商业插画的审美和鉴赏能力。

④商业插画的艺术修养的建立。

**⑤课程思政目标：**培养学生对插画的艺术性和商业性统一融合的认识，引导学生对商业价值观念的正确认识，理论联系实际，在相关设计中，培养学生的责任意识和职业素养。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握插画专业必要的理论知识，能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画与插漫画作品进行综合分析。 | 掌握商业插画的设计创作原理和创作法则，掌握商业插画设计的基本知识。 | 教学目标①  教学目标② |
| 2.能力要求：具备艺术设计学科的语言表达能力和主题创作能力。 | 提升商业插画的审美和应用鉴赏能力 | 教学目标③ |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、插画艺术修养 | 中外商业插画的艺术修养 | 教学目标④ |

**4．课程教学方法与手段**

课题讲解和PPT演示

**5．课程资源**

（1）《商业插画教程》高等教育出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够掌握商业插画课程的知识点要求，理解商业插画的基本表现方法法和技能，提高商业插画表达的主观能动性。 |
| 良好（80-89） | 基本掌握商业插画课程的知识点要求，基本理解商业插画的基本表现现方法和技能，提高商业插画表达的主观能动性。 |
| 中等（70-79） | 掌握商业插画课程的知识点要求有一定距离，理解商业插画的基本创表现方法和技能有错误，提高商业插画表达的主观能动性不足。 |
| 及格（60-69） | 掌握商业插画课程的知识点要求有较大距离，理解商业插画的基本方表现方法和技能有很多错误，提高商业插画表达的主观能动性严重不不足。 |
| 不及格（低于60） | 无法掌握商业插画课程的知识点要求，不能理解商业插画的基本方表现方法和技能，无法提高商业插画表达的主观能动性 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

商业插画是插漫画设计专业的必修课，通过课程的学习，使学生了解商业插画的概念、功能、作用、审美特征、分类、应用、表现手法等相关专业知识，熟练掌握各种技法表现手段，在形式上推陈出新。创作出具有主题性的商业插画作品。

**2.主要内容**

通过图文结合的蒋姐方法，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。商业插画作品能体现商业应用的特点和创意新思维，为今后的专业设计创作服务。整体教学理论与实践相结合，创作与商业产品相结合。

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

《商业插画教程》高等教育出版社

**5.思考题**

商业插画从业人员的知识、能力、素质、创新能力的协调发展。

**第一章 商业插画理论（6课时）**

**1.教学要求**

通过介绍商业插画的发展历史、种类以及商业功能等，让学生了解商业插画艺术的基本概念和相关知识，并通过对商业插画绘制工具、商业风格等内容的蒋姐，让学生掌握商业插画的基本方法。

**2.主要内容**

（1）商业插画概述

①商业插画的界定

②商业插画功能

（2）商业插画的设计准则

简介性——明确传达信息

通俗性——符合大众口味

创意性——诱发消费需求

真实性——强化商品特性

（3）商业插画的设计流程

明确定位

精心构思

创意实施

品牌提升

**3.教学方法**

大课讲解和PPT演示。

**4.学习资料**

《商业插画教程》高等教育出版社

**5.思考题**

商业插画的设计准则有哪些

**第二章 商业插画的技法训练（24课时）**

**1.教学要求**

通过锻炼学生的手绘能力、数字绘画能力以及创作构思的能力，经过实践训练后，能掌握实用的商业插画绘制技巧，具备多样化、多元化的创作绘制能力，并能通过独立创作或团队合作的方式绘制具有个性的商业插画。

**2.主要内容**

（1）技法拓展  
　　1）以点元素拓展

2）用线条来漫步

3）面的气氛营造

4）活用绘画语言

5）综合材料技巧

（2）风格拓展

1）物象性商业插画

2）情节性商业插画

3）装饰性商业插画

4）时尚性商业插画

**3.教学方法**

技法讲解和实践创作训练。

**4.学习资料**

《商业插画教程》高等教育出版社

**5.思考题**

运用综合技法创作装饰性商业插画和时尚性装饰插画各一组。

**第三章 商业插画的应用（30课时）**

**1.教学要求**

较系统地学习商业插画创作的各种设计流程，掌握商业插画的构图技巧、色彩搭配、绘制技法及信息传递等知识，并能使用数字绘画技术及计算机辅助设计软件，增强商业插画的感染力，能独立或团队创作完成一整套系列商业插画设计。

**2.主要内容**

（1）商业插画的变量应用

①从文化因素变量中提高领悟力

②从技术因素变量中领会表现力

③从载体因素变量中加强创造力

（2）主题性商业插画创作

①包装类商业插画创作

②广告商业插画创作

**3.教学方法**

技法讲解和实践创作训练。

**4.学习资料**

《商业插画教程》高等教育出版社

**5.思考题**

自选一个产品，运用商业插画对于产品进行整体包装和广告宣传的综合插画设计。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 商业插画技法 | 商业插画技法训练 | 3 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 2 | 商业插画构思和创意 | 商业插画构思和创意表现 | 3 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 3 | 包装商业插画创作 | 包装商业插画创作 | 3 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |
| 4 | 广告商业插画创作 | 广告商业插画创作 | 3 | 专业 | 综合 | 课堂练习 | 现场展示 |

# 《数字插画》课程教学大纲

Digital Illustration

大纲主撰人：周澍天 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235417001 【**课程修习类型**】 选修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插画设计方向）

【**学分数**】1.5 【**学时数**】24（20/4）

【**建议修读学期**】 二春 【**先修课程**】

**1.课程介绍**

数字插画是指利用现代数字技术手段进行视觉创作的一种插画手段。为了更好的承接时代的需求，数字技术是当今人们不可忽视的媒介艺术创作手段之一。本课程也是希望同学们能够在软件技术的学习过程中能够更好的了解西方美术史的发展渊源。

Digital painting is a kind of painting technique, which uses modern digital technology to create visual creations. In order to better meet the needs of the times, digital technology is one of the media art methods that people can not ignore today. This course also hopes that students will be able to better understand the development of Western art history in the process of learning software technology.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 数字插画的概念认识 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 数字插画的软件技术 | 10 | 8 | 2 |
| 三 | 数字插画的创作应用 | 10 | 8 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

“数字插画”是插漫画专业方向学生的专业基础课程。

①教师在教学中通过多媒体课件的演示方法，使学生了解数字插画媒介的基本软件技术特点，掌握数字插画的表现方法和软件技巧。

②通过具体在插画创作的实践中培养学生的软件实际操作能力、创新思维和

③培养学生的艺术修养，为以后的专业创作课程打下基础。

**④课程思政目标：**通过数字绘画的技法训练，将视觉语言背后的东方哲学思想和审美观、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握数字插画发展的基本理论 | 掌握数字插画的发展基本理论 | 教学目标1 |
| 2.能力要求：掌握数字插画的基础软件 | 掌握数字插画的基础软件 | 教学目标2 |
| 3.素质要求：利用数字插画软件进行完整的插画创作 | 掌握数字插画的基本表现技法 | 教学目标3 |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中掌握数字插画的基本技法特点，强调思维开发和培养创新能力，并以大量优秀的数字插画作品为范例，引道学生去思考、并结合各种当代语境进行插画创作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：围绕专业平台课的基本教学要求，专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。由于本课程属于软件技术课，在插画实践中也可参考插画类相关的艺术书籍。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 造型基础构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无造型概念和透视错误 |
| 良好（80-89） | 造型基础构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数造型概念和透视错误 |
| 中等（70-79） | 造型基础构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的造型概念和透视错误 |
| 及格（60-69） | 造型基础构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的造型概念和透视错误 |
| 不及格（低于60） | 造型基础构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的造型概念和透视错误 |

1. 成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%
2. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 数字插画的概念认识**

**1.教学要求**

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应正确了解数字插画出现的历史缘由，并从当代艺术和插漫画的角度去理解和使用数字插画技术。

**2.主要内容**

第一节 了解数字插画的发展成因 4学时

第二节 数字插画媒介与技法的应用 4学时

**3.教学方法**

理论讲授结合幻灯片图片阐述

**4.学习资料**

《Painter绘画技法》 作者 杨媛上海交通大学出版社．

**5.思考题**

了解西方绘画发展史,搜集各个时期的西方绘画代表作品，并分析其发展原由。

**第二章 数字插画的软件技术**

**1.教学要求**

通过软件学习，学生应掌握数字插画软件中的技术特点和表现规律，如何通过数字软件特点更好的进行插画艺术探索。

**2.主要内容**

第一节 各类笔刷的质感模拟 2学时

第二节 各种色彩渲染工具的使用 2学时

第三节 数字插画的临摹体验 4学时

**3.教学方法**

理论讲授结实践操作

**4.学习资料**

《Painter绘画实例教程》 作者 [周建国](http://book.jd.com/writer/%E5%91%A8%E5%BB%BA%E5%9B%BD_1.html) [人民邮电出版社](http://book.jd.com/publish/%E4%BA%BA%E6%B0%91%E9%82%AE%E7%94%B5%E5%87%BA%E7%89%88%E7%A4%BE_1.html)

**5.思考题**

用数字软件临摹具象绘画3幅。

**第三章 数字插画的创作应用**

**1.教学要求**

通过软件学习，学生应达到对软件技术的灵活运用，并能进行各类风格的绘画创作。

**2.主要内容**

第一节 数字插画草图创作 4学时

第二节 数字插画创作实践 12学时

**3.教学方法**

理论讲授结实践操作

**4.学习资料**

《Painter绘画技法》 作者 杨媛上海交通大学出版社．

**5.思考题**

用数字插画软件完成主题创作一套（3-4/幅）。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 数字软件临摹 | 用软件临摹传统插画 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 主题创作 | 用数字软件进行回话创作 | 8 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# 《插漫画作品赏析》课程教学大纲

Cartoon Art Appreciation

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】235418001 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 2 【**学时数**】32（32/0）

【**建议修读学期**】二春　　　　　　　　 　【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

插漫画作品赏析是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业选修课程，是为了今后的从事插漫画方向的创作而打好坚实的专业基础。在插漫画作品赏析的教学中主要包括三个方面的内容：中国漫画史概况及作品赏析，西方漫画史概况及作品赏析，国内外插画史概况及作品赏析。课程内容设置重点以中西方漫画史及插画史和作品赏析为主线，欣赏插漫画艺术作品，提升艺术审美；旨在培养学生欣赏插漫画作品中的艺术表现形式，为开拓创作视野打基础。

The comic book is a professional elective course for students who have entered the studio in the direction of comic books. It is a solid professional basis for the future work in the direction of manga. Plug in comic art appreciation teaching content mainly includes three aspects: the overview of China comic and art appreciation, overview of western comic and art appreciation, illustration history overview and works appreciation at home and abroad. The focus of the course content is to focus on the history of Chinese and western comic books and the history of illustrations and the appreciation of works. The aim is to cultivate students to appreciate the art form of the manga, and to set the foundation for the development of creative vision.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 中国漫画史概况及作品赏析 | 6 | 6 | 0 |
| 二 | 西方漫画史概况及作品赏析 | 8 | 8 | 0 |
| 三 | 国内外插画史概况及作品赏析 | 10 | 10 | 0 |
| 四 | 当代插画作品赏析 | 8 | 8 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①让学生对中西方漫画史和插画史有整体的认识，了解两者的基本概念和发展历史；

②让学生学习和掌握艺术作品的鉴赏分析能力，理解插漫画艺术的表现形式和主题阐释；

③让学生通过中西方插漫画的作品欣赏，提升插漫画的创作视野和审美水平；

**④课程思政目标：**通过对正能量及中华优秀传统插漫画作品的解析、对问题案例的批评，鼓励学生思考插漫创作背后的思想、精神与价值，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握中西方漫画史的基本概念和发展历史 | 掌握中西方漫画史的基本概念和发展历史 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力 | 理解插漫画艺术的表现形式和主题阐释 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的艺术修养和思考能力 | 提升插漫画的创作视野和审美水平 | 教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《[中国漫画史——全景总揽中国动漫画的典籍](http://product.dangdang.com/23803853.html)》作者：陈维东现代出版社

《[西方漫画史](http://product.dangdang.com/20191645.html)》作者：（英）[林奇](http://search.dangdang.com/?key2=%C1%D6%C6%E6&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　著，[张春颖](http://search.dangdang.com/?key2=%D5%C5%B4%BA%D3%B1&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　译[中央编译出版社](http://search.dangdang.com/?key3=%D6%D0%D1%EB%B1%E0%D2%EB%B3%F6%B0%E6%C9%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 文章思路新颖，主题明确，语言流畅，具有独立的艺术观点，文章评论性强，字数达标。 |
| 良好（80-89） | 文章思路较新，主题较明确，语言较流畅，观点较清晰，文章评论性较强，字数达标。 |
| 中等（70-79） | 文章思路一般，主题不太明确，语言组织一般，字数达标。有一定的缺课。 |
| 及格（60-69） | 文章思路不清，主题不明确，字数不达标，考勤基本达到学校规定，但有一定的缺课。 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的。 |

1. 成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%
2. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。
3. **教学内容和学时分配**

**总论**

1. **教学要求**

让学生了解中国漫画史、西方漫画史的发展历程，各个时期的漫画语言和艺术特征，各个时期的主要代表作品和重要艺术家；了解国内外当代插画的艺术特征、发展趋势和代表画家及作品等。

**2.主要内容**

第一节 中国漫画史概况及作品赏析

第二节 世界漫画史概况及作品赏析

第三节 国内外插画作品赏析

第四节 当代插画作品赏析

**3.教学方法**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**4.学习资料**

《[中国漫画史 全景总揽中国动漫画的典籍](http://product.dangdang.com/23803853.html)》 作者：陈维东 现代出版社

《[西方漫画史](http://product.dangdang.com/20191645.html)》 作者： （英）[林奇](http://search.dangdang.com/?key2=%C1%D6%C6%E6&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　著，[张春颖](http://search.dangdang.com/?key2=%D5%C5%B4%BA%D3%B1&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　译[中央编译出版社](http://search.dangdang.com/?key3=%D6%D0%D1%EB%B1%E0%D2%EB%B3%F6%B0%E6%C9%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)

**5.思考题**

完成课程论文1篇，1篇作品赏析

**第一章 中国漫画史概况及作品赏析**

**1.教学要求**

让学生了解中国各个时期的漫画发展历程和主要代表作品。

1. **主要内容**

本章共6个课时，以理论教学为主，课程内容为中国漫画史概况及作品赏析。

第一节 渊源有自来：历史上的漫画（远古―1976）

第二节 继往开来：百花竞芳的新时期漫画（1976―1994）

第三节 上下求索：“5155工程”时期的漫画（1995―1999）

第四节 万象更新：市场化时期的原创漫画

第五节 异彩纷呈：初露端倪的“中式漫画”

第六节 时代之光：信息化发展的原创漫画

1. **教学方法**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**4.学习资料**

《[中国漫画史 全景总揽中国动漫画的典籍](http://product.dangdang.com/23803853.html)》作者：陈维东现代出版社

**5.思考题**

中国漫画各个阶段的艺术特征，受哪些艺术形式的影响？

**第二章 西方漫画史概况及作品赏析**

**1.教学要求**

让学生了解漫画的本质和起源，以及西方各个时期的漫画发展历程和主要代表作品。

**2.主要内容**

本章共6个课时，以理论教学为主，课程内容为西方漫画史概况及作品赏析。

第一节 漫画的本质

第二节 古代到中世纪的漫画

第三节 早期世俗漫画

第四节 偏见漫画

第五节 欧陆漫画

第六节 作品赏析

**3.教学方法**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**4.学习资料**

《[西方漫画史](http://product.dangdang.com/20191645.html)》作者：（英）[林奇](http://search.dangdang.com/?key2=%C1%D6%C6%E6&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　著，[张春颖](http://search.dangdang.com/?key2=%D5%C5%B4%BA%D3%B1&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　译[中央编译出版社](http://search.dangdang.com/?key3=%D6%D0%D1%EB%B1%E0%D2%EB%B3%F6%B0%E6%C9%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)

**5.思考题**

西方漫画各个阶段的艺术特征，与同时期的中国漫画有哪些不同？

完成1篇作品赏析

**第三章 国内外插画史概况及作品赏析**

**1.教学要求**

让学生了解当下国内外插画的发展现状、主要趋势和知名插画家作品，通过学生课外自发学习进行课堂分享，充分挖掘学生的自我学习能力，激发学生的艺术热情和兴趣发展。

**2.主要内容**

本章共10个课时，以理论教学和课堂交流为主，课程内容为中外插画家及作品赏析。

学生进行分组合作，每组选择一位知名插画家及作品进行PPT展示。

1. 国外插画发展现状与作品赏析
2. 课堂分组展示与交流
3. 国内插画发展现状与作品赏析
4. 课堂分组展示与交流

**3.教学方法**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**4.学习资料**

国外内经典插画作品

**5.思考题**

当今插画的艺术性和商业性，分享国内外知名插画家的作品及创作历程。

分组合作做PPT选择一名插画家的作品进行课堂分享。

完成课程1篇小文章

**第四章 当代插画作品赏析**

**1.教学要求**

让学生了解当代插画的发展现状、主要趋势和知名插画家作品，通过学生课外自发学习进行课堂分享，充分挖掘学生的自我学习能力，激发学生的艺术热情和兴趣发展。

**2.主要内容**

本章共8个课时，以理论教学和课堂交流为主，课程内容为当代插画家及作品赏析。

学生进行分组合作，每组选择一位知名插画家及作品进行PPT展示。

当代插画风格的主要类型

当代插画家介绍与作品赏析

课堂分组展示与交流

**3.教学方法**

课程教学以理论讲授为主，学生课堂分享与交流。

**4.学习资料**

当代经典插画作品

**5.思考题**

思考：当今插画的艺术性和商业性，分享国内外当代插画家的作品及创作历程。

作业：分组合作做PPT选择一名插画家的作品进行课堂分享

完成课程1篇小文章

# 《插画动态设计》课程教学大纲

Illustration Dynamic Design

大纲主撰人：陈帆帆 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235419001 **【课程修习类型】**选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 2 【**学时数**】36（28/8）

【**建议修读学期**】三秋 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

插画动态设计课程是三年级插画设计专业的专业课程，它是插画设计的专业实践课程，在插画基础专业的学习上，课程着重从理解动态美、发现动态美以及创造美的动态这三个角度介绍动态设计的方法，为学生的专业创新性打下基础。插画动态设计课程要求学生掌握传统静态插画技巧和方式的基础上，去探索新的形式，拓宽学生眼界，融合动态美学于插画设计和应用中，开发学生的专业创新性。

The illustration dynamic design course is the professional course of the three grade. It is the professional practice course of the illustration design. In the study of the basic specialty of the illustration, the course emphasizes the dynamic design from the three angles of dynamic beauty. The dynamic design course of illustration requires students to master the traditional techniques and methods of static illustrations to explore new forms. It broadens students' vision and integrate dynamic aesthetics into the design and application of illustrations. The course also develops students' professional innovation.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 插画动态设计的概念认识 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 插画动态设计的方式和设计应用学习 | 16 | 12 | 4 |
| 三 | 插画动态设计实践 | 16 | 12 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过插画动态设计课程的教学，促使学生从插画基础课程的学习向插画创作过渡。

②通过本课程的教学使学生通过多媒体和手绘等教学和实践手段，结合动态美学和插画特点，训练学生进行插画的多样化创作。

③开发学生的专业探索性，懂得利用信息化元素和手段去探索插画设计的新兴发展领域。

**④课程思政目标：**在动态美学中理解中国优秀传统文化和正能量精神，并加以体现，鼓励学生思考插漫动态创作背后的思想、精神与价值，培养学生拥有正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画作品进行综合分析，运用相应的插漫画技艺得以实现。 | 1．插画动态设计的概念认识  2．熟练掌握软件：不限（PS：gif或者flash等）  3．用数字阅读，手机平台应用，广告创意等信息时代平台产品，进行插画设计创作和探索。  4．动态设计的方式：  A、数字形式  B、非数字形式  5．探索其它动态元素的插漫画拓展应用。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 1．插画动态设计的方式学习  2．插画动态设计应用  3．进行插画的多样化创作；  4．懂得利用插画设计的软件去探索新的插画设计形式。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识。 | 插画动态设计应用实例研究和创新 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则，强调开发思维和培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生去思考、去动手，并结合各种当代信息平台和动态美学的元素进行插画的创新性创作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对插画动态设计的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解插画动态设计课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 良好（80-89） | 平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理解插画动态设计课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 中等（70-79） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解插画动态设计课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 及格（60-69） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解插画动态设计课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 不及格（低于60） | 平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**总论　插画动态设计的概念认识**

**1.教学要求**

主要培养学生探索插画元素的动态理念和动态美学。

1. 了解动态美的基本概念。
2. 了解动态美的不同形式及类型。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握插漫画元素市场应用途径的基本方法，提高专业技能

动态美的基本概念

动态美的不同形式及类型

动态美对插画设计的意义

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动态设计在插画设计中的应用实践项目：1个

**第一章 插画动态设计的介绍**

**1.教学要求**

主要培养学生的插画动态意识，让学生更深入了解插画动态设计应用知识点内容。

**2.主要内容**

a. 理解动态美的审美属性；

b. 了解动态美的美感特点；

c. 了解动态美的审美价值。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

《论动态美》 张谷平 固原师专学报 1994年第1期

**5.思考题**

动态设计在插画设计中的应用实践项目：1个

**第二章 插画动态设计的各类应用**

**1.教学要求**

在上个星期插画设计动态美学习的基础上，通过了解不同类别动态插画的设计实例，掌握如何应用动态元素，进行电子插画设计和传统插画的创新。

**2.主要内容**

掌握如何用信息时代平台产品，进行插画设计创作和探索。

a.数字阅读

b.手机平台应用

c.广告创意等

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

参考优秀案例，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动态设计在插画设计中的应用实践项目：1个

**第三章插画动态设计的实践应用**

**1.教学要求**

主要培养学生调动动态美感，创新应用方式，进行插画实践创作。

**2.主要内容**

通过课程教授引导学生探索动态设计应用于插画的方式：

a.数字形式

b.非数字形式

c.探索其它创意领域的插漫画元素拓展应用。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践，应用软件不限（PS：gif或者flash等）

**4.学习资料**

参考优秀案例，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动态设计在插画设计中的应用实践项目：1个（备注软件：不限，gif或者flash等。）

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 项目创作 | 插画动态设计的方式 | 2 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |
| 2 | 项目创作 | 插画动态设计的应用学习 | 2 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |
| 3 | 项目创作 | 插画动态设计实践 | 2 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |

# 《文学插画设计》课程教学大纲

Literary Illustration Design

大纲主撰人：郭冶 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235420001 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 3 【**学时数**】48（40/8）

【**建议修读学期**】三秋 　　 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

插画作为一种艺术形式,已普遍用于现代设计领域的各个方面，其地位日益突出。本门课程所学内容即为给文学作品配插图，通过对文学作品的深入理解，运用绘画语言进行插图创作。培养学生丰富的形象思维能力和创造力。教师将教授学生如何运用绘画的语言表现文学情节。并提升对对文学作品的理解和体会，与情节相匹配的绘画语言。本课在设计中，教师通过各种方式激发学生的兴趣。让学生自主实践各种表现文学作品情节的方法，同时培养学生学习专业的持久兴趣。

Illustration as an art form, has been widely used in all aspects of modern design, its status has become increasingly prominent. The content of this course is to write works with literary works, through the in-depth understanding of literary works, the use of painting language for illustrations. Cultivate students' rich image thinking ability and creativity. Teachers will teach students how to use the language of painting to express literary episodes. And to enhance the understanding of the literary works and experience, and plot to match the painting language. This lesson in the design, the teacher through a variety of ways to stimulate student interest. So that students practice their own practice of various literary works of the plot, while training students to learn professional lasting interest.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 文学插图的基本概论，插图的美学特征，插图创作的种类、形式法则、工具材料的掌握和发展趋势 | 4 | 2 | 2 |
| 二 | 插图设计准则和发展趋势，插图创作构架布局 | 12 | 10 | 2 |
| 三 | 文学类插图创作，插图的形式，构架特点 | 16 | 14 | 2 |
| 四 | 民间故事和童话为题材的文学插图创作与指导（单色和彩色插图） | 16 | 16 | 0 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①让学生主要以文学插图之图形节奏训练为目的。通过这门课程，让学生了解插图的基本概论、专业准则及发展（理念）趋势。有整体的认识，掌握文学插图基本美学原理与设计法则。

②通过掌握初步的创意表现和艺术表现的方法，实践训练由最基本的字、词、句、图形架构练习及各种类型文学插图与实践创作模式。掌握文学插图语言的表现和设计的信息准确表达能力。

③通过主题创作，使学生具有一定的图形表达能力及掌握不同种类插图的基本创作方法以及创意基础能力，提升整体创意思维能力和审美能力；

**④课程思政目标：**华夏文明，拥有丰富的文学名著与文化资源，浙江作为全国人文荟萃文化底蕴深厚的大省，有红色文化的根脉，文化名人层出不穷，他们的文学作品就是文学插画设计课程的最好选题。课程坚持立德树人为根本任务，通过改革教学方式，融合课程思政内容建设，利用区域文化资源优势，培养学生正确的价值观。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：培养具备文学插图设计创新意识，运用相应的动画与插漫画技艺得以实现，并能有效地推广自己创作的作品。 | 掌握文学插图绘画知识和基本技能，具有动漫专业、文学插图创作及应用方面工作的能力和科学的专业知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；具有独立完成插图创作的表现能力。 | 掌握文学插图语言、表现技法和文学插图绘画的技能。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和文化交流意识。 | 提升创意表现能力和文学插图审美水平。 | 教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训学习方法，引导学生审美、思考、动手能力的提高；使学生边学边练，通过实训，提高技能。

**5．课程资源**

《插画设计与应用》作者：刘云平江西美术出版社；

《插画之美 Photoshop创意插画设计的14条必修法则》作者：（韩）[文铢敏](http://search.dangdang.com/?key2=%CE%C4%EE%F9%C3%F4&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，（韩）[金渊西](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%F0%D4%A8%CE%F7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，人民邮电出版社

《插图设计艺术》孙德珊吴冠英编著黑龙江美术出版社

《儿童书籍插图》陈敏编著浙江大学出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 文学作品插图设计、绘画、造型表现能力、风格把握、文学的理解、综合表现能力强的 |
| 良好（80-89） | 作品设计造型能力、插图表现效果、综合表现能力好的 |
| 中等（70-79） | 文学作品的理解、造型语言表现、综合表现能力较好的 |
| 及格（60-69） | 综合表现能力一般的 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的 |

（3）成绩构成：

平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%

（4）过程考核：

平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。期中成绩主要看作业构思创意过程。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 插图创作概述**

**1.教学要求**

让学生熟练掌握文学插漫画的创作方法和完整的创作流程。

**2.主要内容**

（一）插图创作的种类

（二）插图创作形式与内容

（三）绘制工具、材料和发展趋势

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《插图设计艺术》孙德珊吴冠英编著黑龙江美术出版社

《儿童书籍插图》陈敏编著浙江大学出版社

**5.思考题**

（1）让同学们回忆一下自己所熟悉和收集的寓言故事，同学讲解。

（2）让同学们思考如何用绘画的形势来形象的再现出寓言故事所给人的启迪呢?

（3）欣赏优秀的寓言故事插图作品。

**第二章 文学插图创作构架布局**

**1.教学要求**

熟练掌握插漫画的创作方法。掌握画面平面性特点对画面效果的影响。

**2.主要内容**

（一）插漫画画面构图基本规律及其特点

（二）静止性特点对画面效果的影响

（三）文学作品与画面构成

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《插图设计艺术》孙德珊吴冠英编著黑龙江美术出版社

《儿童书籍插图》陈敏编著浙江大学出版社

**5.思考题**

制作环节在文学插漫画中的重要性。

**第三章 文学类插图创作**

**1.教学要求**

熟练掌握文学插漫画的创作方法。掌握画面静止性特点对画面效果的影响。

掌握画面符号性特点对画面效果的影响。

掌握情节点选取的技巧。

**2.主要内容**

（一）文学作品与绘画风格

（二）文学插画实际运用

（三）文学插画绘制技法掌握

**3.教学方法**

通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

**4.学习资料**

《插图设计艺术》孙德珊吴冠英编著黑龙江美术出版社

《儿童书籍插图》陈敏编著浙江大学出版社

**5.思考题**

完成一幅着色的文学故事插图，画面要求人物的身份、服饰、道具及配景等均要与文学作品相符。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 文学作品名著片段插图绘画创作 | 模拟文学插图创作 | 8 | 专业基础 | 综合 | 集体 | 作品完整 |

# 《插画与海报设计》课程教学大纲

Illustration and Poster design

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】235421001 【课程修习类型】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 2.5 【**学时数**】48（32/16）

【**建议修读学期**】三秋　　　　　　　　　 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

插画与海报设计是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业基础课程，是为了今后的从事插漫画方向的创作而打好坚实的专业基础。在插画与海报设计的教学中主要包括四个方面内容：概念与应该，版式与表现技巧，信息传达与创意设计，主题创作。课程内容设置重点以插画独特表现与海报信息传达的匹配为主线，拓宽创作视野，提升创作技能；旨在培养学生如何将插画的专业属性与实践内容的功能需求相结合，准确表达主题内容的信息符号。

Illustrator and poster design is a professional basic course for students who have entered the studio in the professional direction of the cartoon. It is a solid professional basis for the future work in the direction of manga. In the teaching of illustration and poster design, it mainly includes four aspects: concept and should, format and presentation skills, information communication and creative design, theme creation. The course content setting focuses on the matching of the unique performance and poster information to the main line, broadening the creative vision and improving the creative skills. The purpose of this paper is to cultivate students how to combine the professional attributes of the illustrations and the functional requirements of the practical content.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内 容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 插画与海报设计的概念与应用 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 插画与海报设计的版式与表现技巧 | 12 | 8 | 4 |
| 三 | 插画与海报设计的信息传达与创意设计 | 12 | 8 | 4 |
| 四 | 插画与海报设计的主题创作 | 20 | 12 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①让学生对插画与海报设计有整体的认识，掌握插画与海报设计基本美学原理与设计法则；

②让学生通过技法学习与实践的方式，掌握插画语言的表现技法和海报设计的信息准确表达能力；

③让学生通过主题创作，提升整体创意思维能力和审美力，以及海报设计的准确信息表达力；

**④课程思政目标：**通过图象、文字、色彩、版面、图形等元素传递信息，导入视觉形象背后的文化符号，通过对课程内容的内涵提升，培养学生文化自信和传统文化价值的认同与尊崇。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握艺术设计学科的美学与设计的基础理论与知识 | 掌握插画与海报设计基本美学原理与设计法则 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力，具备独立完成综合设计项目的能力 | 掌握插画语言的表现技法和海报设计的信息准确表达能力 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的艺术修养和思考力 | 提升创意思维能力和海报设计审美水平 | 教学目标①、教学目标③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训教学方法，启发学生审美和、动手能力的提高。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

（1）《招贴设计》作者：林家阳高等教育出版社；

（2）《英国艺术与设计学院用书：破译数码插画设计》作者：（英）泽阿根广西美术出版社；

（3）《插画设计与应用》作者：刘云平江西美术出版社；

（4）《插画之美 Photoshop创意插画设计的14条必修法则》作者：（韩）[文铢敏](http://search.dangdang.com/?key2=%CE%C4%EE%F9%C3%F4&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，（韩）[金渊西](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%F0%D4%A8%CE%F7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，人民邮电出版社

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 具备较准确地用插画语言表达主题信息的能力，设计思路新颖；创作的综合表现能力强。 |
| 良好（80-89） | 具备较好地用插画语言表达主题信息的能力，设计思路清晰，主题明确，设计语言掌握程度较好。 |
| 中等（70-79） | 主题较明确，设计思路不够清晰，效果一般。有一定的缺课。 |
| 及格（60-69） | 综合表现能力一般，用插画语言表达信息能力偏弱；考勤基本达到学校规定，但有一定的缺课。 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的课时数。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章：插画与海报设计概念与应用**

**1.教学要求**

让学生认识插画与海报设计的概念和案例欣赏，积极思考自我设计风格和自我创新思维意识的形成与图形转化。

**2.主要内容**

第一节 插画在海报设计的概念

第二节 插画与海报设计的发展历史、现状和应用范围

第三节 插画应用与海报设计的案例欣赏

**3.教学方法**

通过多媒体方式以理论讲授结合案例分析方式，启发学生审美力和思维意识。

**4.学习资料**

（1）书籍：《英国艺术与设计学院用书：破译数码插画设计》作者：（英）泽阿根广西美术出版社；《插画设计与应用》作者：刘云平江西美术出版社；《插画之美 Photoshop创意插画设计的14条必修法则》作者：（韩）[文铢敏](http://search.dangdang.com/?key2=%CE%C4%EE%F9%C3%F4&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，（韩）[金渊西](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%F0%D4%A8%CE%F7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)　人民邮电出版社。

（2）经典插画海报案例（文学、电影、商业等）

**5.思考题**

作业：完成一幅插画海报设计的解析。

思考：分析手绘插画在公益海报设计中的张力。

**第二章 插画与海报设计的版式与表现技巧**

**1.教学要求**

让学生认识海报设计的版式和设计法则，运用点、线、面、体、空间等造型的原理与美学原理以及设计的不同形式法则与规律，使学生了解海报设计的基本原理与方法。

**2.主要内容**

第一节版式设计的法则和构成原理

（1）点、线、面、色彩在海报设计中的应用（注重插画语言的表达）

第二节插画在海报设计中的表现技巧

（1）文案与字体设计；（2）图形与插画设计；（3）构图；

**3.教学方法**

通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段，注重重点和难点示范。

**4.阅读材料**

《招贴设计》作者：林家阳高等教育出版社

**5.思考题**

作业：设计若干张主题系列海报的结构练习（注重结构，突出标题字体和信息表达）

思考：插画表现在海报设计中的独特性魅力。

**第三章 插画与海报设计的信息传达与创意设计**

**1.教学要求**

注重资料的收集整理与概括提炼，同时必要的进行市场研究与考察对于深入了解课程与应用有很大的作用。

**2.主要内容**

第一节 海报信息传达的视觉流程设计

第二节资料的收集整理，为海报主题创作做前期准备

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，让学生能够独立掌握插画在海报设计中的应用技巧，达到较好的训练效果。

**4.学习资料**

《插画之美 Photoshop创意插画设计的14条必修法则》作者：（韩）[文铢敏](http://search.dangdang.com/?key2=%CE%C4%EE%F9%C3%F4&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，（韩）[金渊西](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%F0%D4%A8%CE%F7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)

人民邮电出版社

**5.思考题**

作业：海报选题，市场调研，海报标题设计与编排

思考：海报信息传达的准确性和视觉流的关系。

**第三章 插画与海报设计的主题创作**

**1.教学要求**

通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段，注重重点和难点示范。

**2.主要内容**

第一节创作方法和设计流程讲解

第二节插画与海报设计综合创作

**3.教学方法**

通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段，注重重点和难点示范。

**4.学习资料**

《插画设计与应用》作者：刘云平江西美术出版社；

**5.思考题**

作业：用插画语言创作1幅主题海报，以题材和主题为要点，注重信息传达的准确性；（要有一定的完整性和创意性，注重草稿和过程）

思考：一张有视觉冲击力的海报，它的内在原理是什么。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 插画与海报设计的版式与表现技巧 | 设计技法训练 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 插画与海报设计的信息传达与创意设计 | 设计技法训练 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 插画与海报设计的主题创作 | 主题创作训练 | 8 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

# ▲《创意绘本设计》课程教学大纲

Creative Painting Design

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】235422001 【**课程修习类型**】学位课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】 3.5 【**学时数**】60（48/12）

【**建议修读学期**】三秋 　　 　　　　 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

创意绘本设计是是插漫画专业方向的学生进入工作室后的专业必修课程，是为了今后的从事插漫画方向的创作而打好坚实的专业基础。在本课程的教学中主要包括四个方面的内容：绘本的艺术特性分析，故事、角色、场景的创意设计；分镜头与节奏设计；绘本创作。课程内容设置主要强化学生对故事与图画的重新认识，对绘本（Picture Story Book）的艺术特性、形式特点和风格流派有一个基本的认识。旨在培养学生对故事的有效绘画表达的深度认识，能合理运用文字和图画，独立创作一个完整的绘本。

The design of the creative drawing is a compulsory course for students who have entered the studio in the direction of the manga. It is a solid professional basis for the future work in the direction of the manga. In this course, there are four main aspects of the course: the artistic characteristics of the drawing, the creative design of the story, the characters and the scene. Lens and rhythm design; Picture books. The content of the course mainly reinforces the students' re-understanding of the Story and the Picture, and has a basic understanding of the artistic characteristics, form characteristics and style of the Picture Book. It aims to cultivate students' deep understanding of the effective painting expression of the story, and can use words and pictures rationally, and create a complete picture book independently.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 绘本的艺术特性分析 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 故事、角色、场景的创意设计 | 14 | 12 | 2 |
| 三 | 分镜头与节奏设计 | 18 | 14 | 4 |
| 四 | 绘本创作 | 24 | 18 | 6 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①让学生对绘本的艺术特性、形式特点和风格流派有一个基本的认识，掌握绘本创作的基本美学原理和设计原理；

②让学生通过技法学习与实践的方式，掌握合理运用文字和图画，根据主题独立创作一个完整的绘本能力；

③让学生通过主题创作，理解“图文并茂”的本质，提升学生对故事的有效绘画表达的深度认识；

**④课程思政目标：**通过故事、图画等中华优秀传统文化阐述，将知识背后的思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生文化自信和传统文化价值的认同与尊崇。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：理解艺术特性和设计原理 | 掌握绘本创作的基本美学原理和设计原理 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具备创作的语言表达能力和主题创作能力 | 掌握创意绘本的图文表现能力和独立创作绘本能力 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具备艺术设计学科的艺术修养和思考力 | 提升艺术审美能力和思维创新能力 | 教学目标①、③ |

**4.课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、点评等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则；采用案例教学贯穿始终的实训教学方法，启发学生审美和动手能力的提高。

本课程以理论课为主，以课堂练习、互动讨论为辅，通过多媒体教学演示，丰富课堂内容和教学手段，使学生在轻松愉快氛围中主动学习。鉴赏分析优秀作品，剖析名作的绘画技巧和创作思路。课程训练通过大量的实例分析、对绘本独特的形式语言进行分析和梳理。

本课程需要注意的是在教学中要强调绘本文与图的内在关系，强调文字和版式的重要性和表现力，使文字与图画共同担当讲故事的重要角色，相互衬托，营造出整个绘本的艺术感觉。鼓励学生在创作中尝试多种材料和方法，选择适合表现绘本形式美感的绘画形式和表现手法，关注故事的讲述与艺术表现的融汇。

**5．课程资源**

（1）推荐教材：

◎《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

◎《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

（2）主要参考资料：国际国内出版的优秀绘本

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试；考核方式为完成相应的专业作品。

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 具备较好的绘本创作能力，设计思路新颖；创作的综合表现能力强。 |
| 良好（80-89） | 具备较好的绘本创作能力，设计思路清晰，主题明确，设计语言掌握程度较好。 |
| 中等（70-79） | 主题较明确，设计思路不够清晰，效果一般。有一定的缺课。 |
| 及格（60-69） | 综合表现能力一般， 绘本创作能力偏弱；考勤基本达到学校规定，但有一定的缺课。 |
| 不及格（低于60） | 没完成作业、无故旷课超出学校规定的。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30% ，期中成绩占30% ，期末成绩占40%；

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

在理解绘本艺术特性的基础上，掌握创意绘本的故事、角色和场景的创意设计，掌握分镜头和节奏的设计能力，旨在培养学生独立完成绘本创作的综合能力，发挥学生的创意思维和创作实践能力。

1. **主要内容**
2. 绘本的艺术特性分析
3. 故事、角色、场景的创意设计

第三节 分镜头与节奏设计

第四节 绘本创作

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作

1. **阅读材料**

《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

**5.思考题**

完成1本创意绘本制作。

**第一章 绘本的艺术特性分析**

**1.教学要求**

让学生掌握绘本的基本概念、各个类型和主要风格，分析绘本的艺术特性，欣赏国内外优秀的绘本作品。

1. **主要内容**

第一节 绘本的艺术特性

第二节 绘本作品赏析

**3.教学方法**

讲授为主，以课堂讨论、图文欣赏为辅，充分发挥多媒体教学优势。

1. **阅读材料**

《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

**5.思考题**

完成作业：搜集不同风格的绘本作品做一份PPT进行分享交流。

思考：当代商业绘本类型与风格。

**第二章 故事、角色、场景的创意设计**

**1.教学要求**

让学生们掌握绘本的故事、角色和场景的基本设计原理，培养学生在技法学习和实践创作中独立进行绘本各元素的创意设计能力。

**2.主要内容**

第一节 故事创意设计

第二节 角色创意设计

第三节 场景创意设计

**3.教学方法**

讲授为主，以课堂讨论、图文欣赏为辅，充分发挥多媒体教学优势。

1. **阅读材料**

《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

**5.思考题**

完成作业：根据故事需要设计故事、角色和场景。

思考：绘本的风格特色如何通过绘画表现。

**第三章 分镜头与节奏设计**

**1.教学要求**

让学生根据故事内容和角色场景设计完成分镜头设计，掌握故事节奏的基本原理和设计构成，完成分镜头的设计与绘制。

**2.主要内容**

第一节分镜头设计

第二节节奏设计

**3.教学方法**

讲授为主，以课堂讨论、图文欣赏为辅，充分发挥多媒体教学优势。

**4.阅读材料**

《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

**5.思考题**

完成作业：完成绘本的分镜头设计。

思考：绘本分镜与漫画分镜的区别以及各自的优势体现。

**第四章 绘本创作**

**1.教学要求**

让学生能学会绘本创作的基本原理和设计流程，能独立完成绘本的创作绘制和设计。

**2.主要内容**

第一节 绘本创作基本流程

第二节 绘本创作实践

**3.教学方法**

讲授为主，以课堂讨论、图文欣赏为辅，充分发挥多媒体教学优势。

**4.阅读材料**

《好绘本如何好》（作者）郝广才，二十一世纪出版社，ISBN: 9787539151755

《图画书阅读与经典》（作者） 彭懿，二十一世纪出版社，ISBN: 7-5391-3328-7/I•837

**5.思考题**

完成作业：完成1本创意绘本制作。

思考：各类型创意绘本的区别和特点。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核  要求 |
| 1 | 故事、角色、场景的创意设计 | 角色、场景设计实践 | 2 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 2 | 分镜头与节奏设计 | 分镜头与节奏设计实践 | 4 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |
| 3 | 绘本创作 | 绘本综合创作 | 6 | 专业基础 | 综合 | 课堂练习 | 手绘图表现 |

《影视后期与特效》课程教学大纲

Film and Television Late and Special Effects

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：李丰君

【**课程代码**】235423001 【**课程修习类型**】专业类创新创业课程

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】 3 【**学时数**】48（40/8）

【**建议修读学期**】三春 【**先修课程**】三维动画制作基础（一）

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

该课程是针动画专业而开设的专业必修课，主要教授学生掌握影视后期合成软件AfterEffect（AE），能使用AE创作与制作短片。通过本课程的教学和训练，为学生今后的短片创作打下良好的技术基础。

The curriculum is the needle animation design professional courses, aims to help students to master the film post-production software After Effect （ AE ）, use AE creation and making short films. By leaning this course and training, students will marst the technology of creative short film.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | AE 入门 | 6 | 6 | 0 |
| 二 | AE影视合成与特效 | 24 | 18 | 6 |
| 三 | 短片制作 | 18 | 16 | 2 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①了解影视设计与制作，通过学习影视后期合成软件AfterEffects，使用AE创作与制作短片。

②通过本课程的教学使学生通过多媒体和手绘等教学和实践手段，结合软件特点进行制作。

③培养学生的独立思考能力，创新和综合应用能力。

**④课程思政目标：**培养学生正确运用影视后期合成的表现方法，加强知识理论对实践的指导意义，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握动画专业必要的理论知识，有较强的动画创作和推广技能，并在数字创意方向做一些跨学科应用的延伸。 | 掌握影视语言表达的基本表现方法和知识。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力。 | 掌握影片镜头的切换手法、镜头剪辑能力。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 掌握影视后期制作的软件知识点，影片输出基本知识。 | 教学目标③ |

1. **课程教学方法与手段**

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合三维动画教室绘制。教学形式由教师讲述结合学生练习的方式，这种教学形式学生在听讲时就可以当场根据老师的讲解展开软件操作练习，比较直观，教学效率有了提高。

教师通过多媒体教学软件锁定学生端后，通过投影仪演示教学，使学生直观的了解到操作的步骤。学生观看教师示范操作后，立即通过机房局域网中的FTP服务器将素材文件下载到学生电脑上立即进行模仿操作。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《After Effects CS5影视特效制作标准教程》 曾诚编著

中国电力出版社2011年3月1日

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试课，考核方式为创作课程作品

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。 |
| 良好（80-89） | 有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。 |
| 中等（70-79） | 基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。 |
| 及格（60-69） | 设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。 |
| 不及格（低于60） | 设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期中成绩占30%，期末考查成绩占40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**二、教学内容和学时分配**

**第一章 AE入门（6学时）**

**1.教学要求**

初步了解AE软件，掌握AE的基本操作。通过AE入门，了解有关影视的制作规范和流程。

**2.主要内容**

AE界面与菜单

AE初级实例一

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《After Effects CS5影视特效制作标准教程》 曾诚编著

中国电力出版社2011年3月1日

**5.思考题**

根据所讲实例，进行上机练习。

**第二章 AE影视合成与特效（24学时）**

**1.教学要求**

通过实例与技术讲解，了解AE中高级技术，例如调:色、合成、特效等后期合成与特效技术。

**2.主要内容**

AE合成的基本软件操作

AE特效与后期较色练习

与场景模型的匹配与调整

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《After Effects CS5影视特效制作标准教程》 曾诚编著

中国电力出版社2011年3月1日

**5.思考题**

根据所讲实例，进行上机练习。

**第三章 短片制作（18学时）**

**1.教学要求**

综合前面所学AE软件，学会运用相关技术，通过短片制作实战，真正了解AE的功能，全面了解影视后期合成的制作规范和流程。

**2.主要内容**

AE动画关键帧的设置

短片镜头的调节

短片的剪辑与音乐音效整理

**3.教学方法**

本课程理论教学部分应以实例引导教学方法为主，通过实例的讲解来要求学生熟悉图像处理软件的操作方法与技巧。期间每一章的教学内容完成后，要求让学生根据教师的要求制作一幅图像，以提高学生的图像处理能力。实践操作部分以示范法教学，注重学生举一反三能力的培养，解决实际操作中复杂效果的处理，从而扎实掌握软件的操作技能。

**4.学习资料**

《After Effects CS5影视特效制作标准教程》 曾诚编著

中国电力出版社2011年3月1日

**5.思考题**

要求学生使用AE软件，进行短片创作。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | AE关键帧调节 | 练习软件关键帧的操作手法 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑制作 |
| 2 | 特定角色模型动画调节 | 指定动画镜头调节练习 | 4 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑制作 |
| 3 | 后期剪辑与合成 | 练习镜头组接与合成练习 | 2 | 基础 | 综合 | 课堂练习 | 电脑制作 |

# 《插画与数字信息设计》课程教学大纲

Illustrations and Digital Information Designn

大纲主撰人：陈帆帆 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235424001 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】3 【**学时数**】48（40/8）

【**建议修读学期**】 三春 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

插画与数字信息设计课程是三年级插画设计专业的专业课程，它是插画设计专业的专业深化实践课程，与时代接轨。在本课程中融入了数据图形化、计算机图形图像艺术的内容，懂得利用插画设计的元素和手段去探索数据分析和传达应用发展领域。

Illustration and digital information design course is a professional course in the design of the third grade illustration design. It is the professional deepening practice course of illustration design, which is in line with The Times.The course integrate data graphics and computer graphics art. Students would understand the elements and means of illustration design to explore the field of data analysis and application development.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 插画设计与数字信息设计绪论 | 4 | 4 | 0 |
| 二 | 数据图形化分析 | 8 | 6 | 2 |
| 三 | 计算机图形图像艺术学习 | 12 | 10 | 2 |
| 四 | 以插画形式的数字信息设计实践设计 | 24 | 20 | 4 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过插画与数字信息设计课程的教学，首先使学生了解插画与数字信息传达的联系性和可能性。

②通过本课程的教学使学生通过多媒体和手绘等教学和实践手段，结合插画特点，进行信息传达创作。

③发挥学生在数据信息可视化方面的创新性，懂得利用插画设计的元素和手段去探索新的信息领域。

**④课程思政目标：**通过插画形式和数字信息设计的结合，将知识背后的思想、精神与价值有效传达给学生，培养学生正确的价值追求、理想信念和文化自信。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画作品进行综合分析 | 插画设计与数字信息设计绪论 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 1．数据图形化分析  2．计算机图形图像艺术学习 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识。 | 1．以插画形式的数字信息设计实践设计  2．数据传达美学分析 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论等多种教学手段和在作品分析中理解插画设计与数字信息设计基本原理和形式法则，强调开发思维和培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生去思考、去动手，发挥学生在数据信息可视化方面的创新性。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

《数字媒体信息符号设计》，李斐，西南师范大学出版社， 2011年08月

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解插画与数字信息设计课程的理论知识和插画设计应用和创作。 |
| 良好（80-89） | 平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理解插画与数字信息设计课程的理论知识和插画设计应用和创作。 |
| 中等（70-79） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解插画与数字信息设计课程的理论知识和插画设计应用和创作。 |
| 及格（60-69） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解插画与数字信息设计课程的理论知识和插画设计应用和创作。 |
| 不及格（低于60） | 平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。 |

平时、期中和期末成绩按百分打分，90分以上（优秀）不超过20%，良好不超过50%，良好以下30%，成绩有级差成正态分布，全班平均分尽量控制在80-84分之间。

（3）成绩构成：

平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：

根据平时上课的出勤率和学习态度，以及课程阶段性作业的完成度进行严格的平时成绩给分。

**二、教学内容和学时分配**

**绪论**

**1.教学要求**

（1）学会搜集资料，并分析总结

（2）了解插画设计与数字信息设计的设计理念

**2.主要内容**

第一节 什么是数字信息设计

第二节 插画设计与数字信息设计结合的理念

第三节 应用领域与案例分析

**3.教学方法**

讲授理论、案例分析和课堂互动讨论

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

搜集优秀插画设计与数字信息设计案例及资料进行分析。

**第一章 数据图形化分析**

**1.教学要求**

在对插画设计与数字信息设计概念理解的基础上，更深入讲授数据图形化分析的设计应用知识点内容，实现数据对接，实现线上线下互动。

**2.主要内容**

第一节 掌握如何应用插画元素，进行创意产品的插画应用

第二节 利用插画内容进行相关衍生品设计

**3.教学方法**

讲授理论、案例分析和课堂互动讨论。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

搜集优秀数据图形案例及资料进行分析。

**第二章 计算机图形图像艺术学习**

**1.教学要求**

掌握如何应用计算机图形图像艺术学习，进行数据信息可视化方面的创新性。进行PS、flash等软件语言学习，并能进行相关图像编程和创作，用相关软件实现数据图形互动。

**2.主要内容**

通过PS、flash等图形软件学习，提高专业技能，软件不限。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关计算机图形图像软件实践。

**第三章 插画形式的数字信息设计实践设计**

**1.教学要求**

发挥学生的个性，进行数字信息实践应用项目设计。

**2.主要内容**

第一节 创意与提案

第二节 技术与设计

第三节 设计报告与答辩

**3.教学方法**

讲授理论、案例分析和课堂互动讨论。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

完成插画形式的数字信息设计实践设计：1个。

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 项目创作 | 计算机图形图像艺术学习 | 2 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |
| 2 | 项目创作 | 插画数字信息设计实践设计 | 6 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |

# 《主题创新创意》课程教学大纲（动画设计方向）

Innovation and Creativity Theme （Animation）

大纲主撰人：马宁洲 大纲审核人：马宁洲

【**课程代码**】235425001 【**课程修习类型**】必修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（动画设计方向）

【**学分数**】4 【**学时数**】72（56/16）

【**建议修读学期**】 三春 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

主题创新创意课程是动画设计专业的专业课程，作为专业深化实践课程，主题创新创意课程要求学生掌握动画专业的市场前沿和行业发展现状，学习动画设计的技法和手段去实践新的应用发展领域，为毕业设计创作打下基础，同时课程兼顾学生的专业创新性，更好地接触社会和市场，为进入社会做好准备。

Innovation and Creativity Theme （Animation） is a professional course in the major of animation design. As a professional deepening the practice course, the subject innovation and creative curriculum requires students to master the market frontier and the development status of the animation profession, learn the techniques and means of animation design to practice the new application and development domain, and lay the foundation for the design of graduation. At the same time, the curriculum takes account of students' professional creativity, better contacts with society and market, and prepares for entering the society.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 动画短片应用分析和创新性 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 动画设计应用主题研究  动画应用及动漫衍生品设计、及与传统动画元素的应用探索 | 34 | 24 | 10 |
| 三 | 动画应用设计实践 | 30 | 24 | 6 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过主题创新创意课程的教学，首先使学生掌握动画专业的市场前沿和行业发展现状。

②指导学生利用动画设计的元素和手段去探索新的应用手段。

③开发学生的专业探索性，更好地接触社会和市场，提前为进入社会做好准备。

**④课程思政目标：**养学生正确运用影视后期合成的表现方法，导入“责任感和使命感”主题，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的动画综合分析，阐释其意义、把握其风格，并能有效地推广自己创作的作品。 | 掌握应用动画元素，及衍生品设计及创意产品的插画应用。  探索其它动画创作手法，拓展应用。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有一定的动画欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 学习动画设计的不同手段去探索新的应用发展领域。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识和人际交往意识。 | 培养学生掌握动画新兴形式设计及衍生品创新性应用的能力。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

将欣赏观摩、理论讲授、示范表演相结合，更加直观化的实施教学环节。采取作品研讨、作业讲评相结合的教学方法，教师根据学生的个性进行一对一的教学点评和引导，要求在教学中避免千人一面的教学结果，达到理论与实践相结合的目的。

**5．学生成绩评定：**

（1）考核方式：考试课，考核方式为创作课程作品

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 良好（80-89） | 平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 中等（70-79） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 及格（60-69） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 不及格（低于60） | 平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。 |

平时、期中和期末成绩按百分打分，90分以上（优秀）不超过20%，良好不超过50%，良好以下30%，成绩有级差成正态分布，全班平均分尽量控制在80-84分之间。

（3）成绩构成：

平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：

根据平时上课的出勤率和学习态度，以及课程阶段性作业的完成度进行严格的平时成绩给分。

**二、教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

主要培养学生探索动画元素的市场应用新领域，拓展动画设计的市场范围。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握插动画元素市场应用途径的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践结合。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

动画创新性形式应用研究主题思考。

**第一章 动画短片应用分析和创新性（8学时）**

**1.教学要求**

在动画元素设计应用的基础上，更深入讲授动画创意产品的设计应用知识点内容，培养学生深入市场拓展能力。

**2.主要内容**

掌握如何应用动画元素，进行创意产品及应用。

利用动画设计稿内容进行相关衍生品设计。

**3.教学方法**

课堂讨论、讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型动画实践项目资料搜集。

**第二章 动画设计应用主题研究（34学时）**

**1.教学要求**

主要培养学生的动画元素市场应用能力，注重创意品牌上的整体应用和规划。掌握如何应用动画元素，进行整体品牌的策划和推广。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会实习的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

分组讨论汇报，结合课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型动画实践项目资料搜集。

**第三章 动画应用设计实践（30学时）**

**1.教学要求**

发挥学生的个性，探索符合自己兴趣喜好的其它创意领域的动画元素拓展应用。深入了解动画领域的前沿拓展应用。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会实习的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型动画实践项目资料搜集及思考动画实践项目一个

**三、实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 项目创作 | 动画设计应用主题研究 | 10 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 电子文档 |
| 2 | 项目创作 | 动画应用设计实践 | 6 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 电子文档 |

# 《主题创新创意》课程教学大纲（插漫画设计方向）

Innovation and Creativity Theme （Comic）

大纲主撰人：陈帆帆 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235425001 【**课程修习类型**】必修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】4 【**学时数**】72（56/16）

【**建议修读学期**】三春 【**先修课程**】无

**一、课程说明**

**1.课程介绍**

主题创新创意课程是三年级插画设计专业的专业课程，它是插画设计专业的专业深化实践课程，为毕业设计创作打下基础，做好准备。主题创新创意课程要求学生掌握插画专业的市场前沿和行业发展现状，懂得利用插画设计的元素和手段去探索新的应用发展领域，开发学生的专业创新性，更好地接触社会和市场，为进入社会做好准备。

The subject innovation and creativity course is the professional course of the three grade illustration design specialty. It is a professional deepening practice course for the specialty of illustration design. It lays the foundation for the graduation design and prepares. The subject innovation and creative curriculum requires students to master the market frontier of illustrations and the current situation of industry development. Students understand the elements and means of illustration design to explore new application and development fields. The course develop students' professional innovation, and make better contact with society and market.

**2.课程内容及课时安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 章次 | 内容 | 总学时 | 理论学时 | 实验、实践学时 |
| 一 | 插画设计应用赏析和设计方法论综述 | 8 | 8 | 0 |
| 二 | 插画设计应用主题探索  创意产品插画设计应用及插画衍生品设计、创意品牌插画设计应用及其它创意领域上的应用探索和方法论教学 | 32 | 24 | 8 |
| 三 | 插画应用设计实践 | 32 | 24 | 8 |

**3．课程教学目标**

（1）课程教学目标：

①通过主题创新创意课程的教学，首先使学生掌握插画专业的市场前沿和行业发展现状。

②发挥学生的创新性，懂得利用插画设计的元素和手段去探索新的应用发展领域。

③开发学生的专业探索性，更好地接触社会和市场，提前为进入社会做好准备。

**④课程思政目标：**培养学生在插画设计和衍生应用的设计过程中，结合传统文化，导入“责任感和使命感”主题，尊重科学的教学方法，坚持价值性和知识性相统一，政治性和学理性相统一，在市场实践中以插画的形式推广和宣扬传统文化。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：运用相应的插漫画技艺得以实现，并能有效地推广自己创作的作品，有较强的插漫画策划、创作和推广技能。 | （1）创意产品插画设计应用及插画衍生品设计；  （2）创意品牌插画设计应用； | 教学目标① |
| 2.能力要求：具有独立完成插漫画从策划、创作到推广的能力；具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 其它创意领域插画设计拓展应用 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识。 | 插漫画新兴形式设计及衍生品创新性应用。 | 教学目标③ |

**4．课程教学方法与手段**

将欣赏观摩、理论讲授、示范表演相结合，更加直观化的实施教学环节。采取作品研讨、作业讲评相结合的教学方法，教师根据学生的个性进行一对一的教学点评和引导，要求在教学中避免千人一面的教学结果，达到理论与实践相结合的目的。

**5．课程资源**

推荐教材及参考文献：

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对插画主题创新创意的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**6．学生成绩评定**

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 良好（80-89） | 平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 中等（70-79） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 及格（60-69） | 平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解主题创新创意课程的理论知识和动画设计应用和创作。 |
| 不及格（低于60） | 平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。 |

平时、期中和期末成绩按百分打分，90分以上（优秀）不超过20%，良好不超过50%，良好以下30%，成绩有级差成正态分布，全班平均分尽量控制在80-84分之间。

（3）成绩构成：

平时成绩占30%，期中成绩占30%（期中作业单独保存），期末成绩占40%。

（4）过程考核：

根据平时上课的出勤率和学习态度，以及课程阶段性作业的完成度进行严格的平时成绩给分。

1. **教学内容和学时分配**

**总论**

**1.教学要求**

主要培养学生探索插画元素的市场应用新领域，拓展插画设计的市场范围。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握插漫画元素市场应用途径的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

插漫画创新性形式应用研究。

**第一章 创意产品插画设计应用及插画衍生品设计**

**1.教学要求**

在上个星期创意品牌插画设计应用的基础上，更深入讲授插漫画创意产品的设计应用知识点内容，培养学生深入市场拓展能力。

**2.主要内容**

（1）掌握如何应用插画元素，进行创意产品的插画应用；

（2）利用插画内容进行相关衍生品设计。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型插漫画实践项目资料搜集。

**第二章 创意品牌插画设计应用**

**1.教学要求**

主要培养学生的插画元素市场应用能力，注重创意品牌上的整体应用和规划。掌握如何应用插画元素，进行整体品牌的策划和推广。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会实习的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践。

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型插漫画实践项目资料搜集。

**第三章 其它创意领域插画设计拓展应用**

**1.教学要求**

发挥学生的个性，探索符合自己兴趣喜好的其它创意领域的插漫画元素拓展应用。深入了解插画领域的前沿拓展应用。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会实习的基本方法，提高专业技能。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

相关类型插漫画实践项目资料搜集及思考插漫画实践项目一个。

**第四章 插画主题创新创意实践设计**

**1.教学要求**

发挥学生的个性，探索符合自己兴趣喜好的创意领域的插漫画元素拓展应用，参与完成实践应用项目。

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会项目的基本方法，提高专业技能，为进入社会打好基础。

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

参考教材中的优秀作品，任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

完成带有主题性的插漫画创新创意实践项目：1个。

1. **实践教学内容安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验（实践）项目名称 | 主要内容 | 学时 | 实验（实践）属性 | 类型 | 组织方式 | 考核要求 |
| 1 | 项目创作 | 插画设计应用主题探索 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |
| 2 | 项目创作 | 插画应用设计实践 | 8 | 专业基础 | 设计研究 | 设计实践 | 考查 |

# 《创新创业指导训练》课程实践教学大纲

Innovation Teaching Entrepreneurship Training

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：陈孟伟

【**课程代码**】235426001 【**课程修习类型**】必修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业（插漫画设计方向）

【**学分数**】2 【**学时数**】2周

【**建议修读学期**】三短 【**先修课程**】无

**一、课程简介**

创新创业指导训练课程主要是培养学生的创新创业能力，沟通能力，与他人合作共事能力。在专业的发展中着重打造个人素质，组建团队，如何发现问题并提出解决问题的方案，如何选择好的商业模式，如何与客户沟通。在课程中与本专业的创业企业家、风险投资家互动并组织商业策划书撰写评比大赛。通过创新创意指导，推荐学习之星，积极自主创业。

The training course of innovation and entrepreneurship guidance mainly aims at developing students' abilities of innovation and entrepreneurship, communication and cooperation with other people. In the professional development, focus on building personal quality, the formation of teams, how to identify problems and propose solutions to the problem, how to choose a good business model, and how to communicate with customers. In the course of interaction with the professional entrepreneurs and venture capitalists, and organize business planning books, writing competitions. Through innovation, creativity, guidance, recommended learning star, active self entrepreneurship.

**二、实践教学目标与基本要求**

①指导学生了解创业团队的内涵和重要性，把握高效团队的基本要素，帮助创业训练团队建立基本的组织架构，善于发现创业潜质优秀的学生，从日常的项目指导中挖掘学生的创业特长，从而进行有针对性的个性培养。

②指导学生学习创业知识，营销知识和决策知识，指导学生全面了解创业计划、创业管理、企业申办、创业融资、创业风险等过程要素理论。

③引导学生主动识别并把握创业机会，培养学生作为未来创业者的决断能力、识人用人能力、积极应变能力、敢于创新能力、社会交往能力，培训创业能力，具有战略眼光、良好的沟通协调能力。

④教会学生像企业家一样去思考问题，培养学生具备未来创业者的素质。

**⑤课程思政目标：**在授课过程中要顺应时代发展需要，引导学生了解创业的技巧，结合专业发展的可能性进行社会化实战训练，并做好规避市场风险的相关措施，同时还要关注创业、守业的相关问题，以创新的视角帮助学生在创业的出发点上将自己塑造成一位有德行、有社会责任感的人。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 掌握动画专业必要的理论知识，有较强的动画与插漫画策划、创作和推广技能，并在数字创意方向做一些跨学科应用的延伸。 | 了解创业团队的内涵和重要性，学会建立创新创业训练的团队构架，学习创业知识及相关营销知识。 | 课程目标①  课程目标② |
| 具有团队合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习和跨学科创新创业能力。 | 提高创新创业者的创业能力，具有战略眼光、良好的沟通协调能力。 | 课程目标③ |
| 具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，以及法律意识、诚信意识、团体合作意识 | 教会学生像企业家一样去思考问题，培养学生具备未来创业者的素质。 | 课程目标④ |

**四、主要仪器设备**

可记录图像或影像资料的照相机。

**五、实践课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实践项目  名称 | 实践项目内容 | 项目  学时 | 实践  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 1 | 创新项目构思 | 调研社会项目，构思新颖的创业计划 | 8 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 2 | 创新团队搭建 | 专业团队人员组成，启动项目的前期准备 | 8 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 3 | 创新项目计划书撰写 | 撰写项目计划书，形成完善的项目运作方式 | 8 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 4 | 创新创业项目模拟运行 | 按照项目计划书，模拟创业项目运行 | 8 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |

**六、成绩考核**

1.考核方式：考查，项目策划案及创新能力评价为依据。

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够独立分析和设计创新创业项目，思路清晰明确，能够完全支撑项目运行。 |
| 良好（80-89） | 能够较好地独立分析和设计创新创业项目，思路较清晰明确，能够较好地支撑项目运行。 |
| 中等（70-79） | 能够基本独立分析和设计创新创业项目，思路基本清晰明确，能够基本支撑项目运行。 |
| 及格（60-69） | 独立分析和设计创新创业项目思路不够清晰明确，支撑项目运行问题较多。 |
| 不及格（低于60） | 独立分析和设计创新创业项目思路混乱，支撑项目运行问题很多，实施性不强。 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期末考查成绩占70%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**七、建议教材及参考书目**

《大学生创新创业基础教程》经济管理出版社

**八、其他说明**

**（一）创新创业训练指导准备**

**1.教学要求**

调研杭州市相关大学生创业企业的发展运营。

**2.主要内容**

了解大学生创新创业的最新发展，了解相关大学生企业的特色经验。

**3.教学方法**

本单元在整个课程体系中占有提高认识的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉实践课程的目的和需要解决的问题。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

杭州市大学生创业企业的相关成功经验有哪些？

**（二）创新创业专业实习**

**1.教学要求**

邀请相关大学生创业导师来校开办讲座，以校企合作方式教授创新创意知识。

**2.主要内容**

学习创新创业知识，并开展创新创业计划书撰写。

**3.教学方法**

讲座和研讨

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

如何撰写创新创业计划书。

**（三）创新创业实习成果汇总**

**1.教学要求**

开展创新创业实践训练。

**2.主要内容**

按照创新创业计划书逐步开展创业实践，完成创新成果。

**3.教学方法**

学科竞赛和课堂实践。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

提交创新创业项目成果或专业作品一份。

《艺术实践》课程实践教学大纲

Artistic Practice

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234280311 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】2 【**学时数**】2周

【**建议修读学期**】一春 【**先修课程**】造型基础（一）、（二）

**一、课程简介**

《艺术实践》是一年级动画专业和数字媒体专业的基础实践课，课程主要内容和主要任务是让学生深入社会生活，学会观看外部世界，找到视觉转化的方法，通过主题调研和大量的速写练习，进行大量接地气的基础研究和深入而扎实的绘画能力训练。

Artistic Practice is in grade one animation and digital media majors are the basis of the practice class, main content and main task is to let students into the social life, learn to watch the outside world, find the visual transformation method, through the topic research and a lot of sketch practice, a large number of ground of basic research and deep and solid painting ability training.

**二、实践教学目标与基本要求**

①培养对人文社会和自然风光的艺术知识和观察知识。

②培养对实践下乡的考察实践知识。

③培养提升学生们收集和提炼传统艺术素材的能力，在实践采风中培养专业立场

④理解艺术在实践中的社会属性和社会价值，提高审美和艺术修养。

**⑤课程思政目标：**该课程集艺术创作、素材搜集、采风考察于一体，具有很强的实践性。在授课过程中，既要加强专业技能的训练，还要加强传统文化、民俗民艺、文化遗产保护等相关学科的涉猎，提高学生对民族文化的理解，从而更好地在创作中得以体现。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握动画和数字媒体艺术专业必要的理论知识，懂得动画和数字媒体艺术学科的一般规律。 | 亲身实践和感知田野社会风貌，培养对人文社会和自然风光的艺术知识和基础知识。 | 课程目标①  课程目标② |
| 能力要求：具有一定的设计鉴赏能力和创作能力，有较强的动画与数字媒体策划、创作和推广技能。 | 培养提升学生们收集和提炼传统艺术素材的能力，理解艺术在实践中的社会价值。 | 课程目标③ |
| 素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。 | 理解艺术在实践中的社会属性和社会价值，提高审美和艺术修养。 | 课程目标④ |

**四、主要仪器设备**

可记录图像或影像资料的照相机

**五、实践课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实践项目  名称 | 实践项目内容 | 项目  学时 | 实践  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 1 | 社会素描 | 社会景、物、生活场景素描和速写学习 | 0.5周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 2 | 田野课堂 | 社会传统器物的造型和功能分析研究 | 0.5周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 3 | 人物肖像 | 人物头像和全身像练习 | 0.5周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 4 | 综合创作 | 综合创作 | 0.5周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |

**六、成绩考核**

1.考核方式：考查

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 实践作品质量优秀，画面效果符合课程要求 |
| 良好（80-89） | 实践作品质量良好，画面效果基本符合课程要求 |
| 中等（70-79） | 实践作品质量中等，画面效果有一定的问题 |
| 及格（60-69） | 实践作品质量及格，画面效果有较多问题 |
| 不及格（低于60） | 实践作品质量不及格，画面效果有较大问题 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期末考查成绩占70%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**七、建议教材及参考书目**

艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。选用自编材料。

**八、其他说明**

**（一）社会素描**

**1.教学要求**

a. 培养学生对自然风景和社会场景的观察力和感受力。

b.开拓技法，更强的整体控制能力和局部刻画能力。

**2.主要内容**

风景写生（民居、山景、田野风光等）

场景写生（菜场、集市、工地、茶室等）

**3.教学方法**

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

**4.阅读材料**

欣赏并分析优秀风景、场景写生作品。

**5.思考作业题**

完成作业：不少于8张（尺寸与规格自定）

思考：如何衍生自己的创作内容成系列作品。

**（二）田野课堂**

**1.教学要求**

培养学生在田野中考查传统器物和分析研究的能力

**2.主要内容**

建筑形态和结构研究

村落环境和布局研究

传统艺术造型和理念研究

传统器物工具演变和功能研究

**3.教学方法**

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

**4.阅读材料**

传统器物的发展演变和功能作用。

**5.思考作业题**

完成作业：针对对象进行深入细致的考查研究，包含文字和图像说明（A3尺寸装订一本）

思考：传统器物的优点。

**（三）人物肖像**

**1.教学要求**

a. 培养学生对人物的观察力和感受力，提高对人物形象的捕捉能力。

b.开拓技法，更强的整体控制能力和局部刻画能力。

**2.主要内容**

人物肖像写生（快写和慢写结合）

人物全身像写生（快写和慢写结合）

**3.教学方法**

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

**4.阅读材料**

欣赏并分析优秀人物写生作品。

**5.思考作业题**

完成作业：不少于8张（尺寸与规格自定）

思考：如何衍生自己的创作内容成系列作品。

**（四）综合创作（根据自身专业方向）**

**1.教学要求**

a.要求学生对之前收集的素材的思考，归纳，提炼。

b.培养学生的再创造和设计意识，对自然形态的吸取和应用。

c.要求学生在材料和表现技法上多尝试手法。

**2.主要内容**

归纳素材

综合创作

**3.教学方法**

结合多媒体课件进行讲授、集体观摩、讨论。

**4.阅读材料**

欣赏并分析综合创作作品（特别在材料和表现技法上）。

**5.思考作业题**

完成作业：不少于2张或1个系列（尺寸与规格自定）。

思考：材料和表现手法的多种可能性给作品带来的变化。

《专业考察（博物馆）》课程实践教学大纲

Artistic Experience（museum）

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234402301 　　　　　 【课程修习类型】必修

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画、数字媒体艺术

【**学分数**】2 【**学时数**】2周

【**建议修读学期**】一短 【**先修课程**】艺术概论

**一、课程简介**

专业考察（博物馆）是一年级短学期的专业平台课，课程主要内容和主要任务是让学生实地考察体验社会艺术，通过参观博物馆的形式了解各种类型的艺术形式和文化发展脉络，能够主动研究、撰写一篇有关艺术行业发展或者现存问题的调查见习报告。

Artistic Experience （museum） is a short term professional platform. The main content and task is to provid some social art field experience to students, through visiting museums to understand all kinds of art forms and cultural development, to take the initiative to research and write an article about art industry development and existing problems of survey trainee reports.

**二、实践教学目标与基本要求**

①了解我国艺术行业运行现状以及行业最新指导理念，实践考察学习博物馆艺术。

②了解艺术和博物馆的历史发展，学会运用博物馆整理和学习艺术资料。

③具备整合和梳理博物馆艺术的能力，具备专业考察的鉴赏和创作能力。

④理解艺术的社会属性和社会价值，提高个人的专业艺术观念和艺术修养。

**⑤课程思政目标：**中华民族有着悠久的历史和博大精深的器物文化。任何艺术门类在其发展过程中都蕴含着时代的变迁和美学特征的转变。参观博物馆，是了解不同社会不同历史时期的钥匙，也是解析当前艺术特征的密码，从而加深对我国传统文化观念的认识和理解，为后续专业学习找到努力奋斗的方向。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：系统、扎实地掌握动画专业规定的基础知识；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，懂得该学科的一般规律 | 考察博物馆的相关艺术种类，实践学习博物馆的艺术理论知识。 | 课程目标①  课程目标② |
| 能力要求：有较强的动画和数字媒体专业策划、创作和推广技能；具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。 | 运用博物馆整理和梳理艺术资料的能力，具备专业考察的鉴赏和创作能力。 | 课程目标③ |
| 素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。 | 理解艺术的社会属性和社会价值，提高个人的专业艺术观念和艺术修养。 | 课程目标④ |

**四、主要仪器设备**

可记录图像或影像资料的照相机

**五、实践课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实践项目  名称 | 实践项目内容 | 项目  学时 | 实践  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 1 | 浙江美术馆考察 | 浙江美术馆体验学习 | 0.4周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 2 | 中国丝绸博物馆考察 | 中国丝绸博物馆体验学习 | 0.4周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 3 | 杭州工艺美术博物馆考察 | 杭州工艺美术博物馆体验学习 | 0.4周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 4 | 浙江省博物馆考察 | 浙江省博物馆体验学习 | 0.4周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 5 | 良渚博物馆考察 | 良渚博物馆体验学习 | 0.4周 | 专业基础 | 综合 | 5 | 选做 |

**六、成绩考核**

1.考核方式：考查

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够独立分析和阐述艺术观点，思路清晰论点明确 |
| 良好（80-89） | 能够较好地分析和阐述艺术观点，思路较清晰论点较明确 |
| 中等（70-79） | 分析和阐述艺术观点思路不够明确，论点一般 |
| 及格（60-69） | 分析和阐述艺术观点思路较混论，论点不明确 |
| 不及格（低于60） | 分析和阐述艺术观点思路混论，无论点 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期末考查成绩占70%

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**七、建议教材及参考书目**

《中国艺术史》中国人民美术出版社

**八、其他说明**

**（一）专业考察准备**

**1.教学要求**听取博物馆艺术行业相关专业人员的讲解和介绍

**2.主要内容**杭州主要博物馆的艺术门类和历史发展

**3.教学方法**本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉实践课程的目的和需要解决的问题。

**4.阅读材料：**任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考作业题：**

博物馆艺术体验的目的

**（二）专业考察实习**

**1.教学要求**分别考察浙江美术馆、中国丝绸博物馆、杭州工艺美术博物馆、浙江省博物馆、良渚博物馆

**2.主要内容**通过学习，学生应掌握博物馆的各种艺术知识

**3.教学方法**实地考察、学习记录资料

**4.阅读材料：**任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考作业题：**博物馆对艺术发展的作用

**（三）专业考察总结**

**1.教学要求**撰写一篇有关艺术行业发展和博物馆现存问题的调研报告

**2.主要内容**考察当地艺术行业的发展现状和博物馆的现存问题，寻找解决办法。

**3.教学方法**讲授理论和课堂实践

**4.阅读材料：**任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考作业题：**当地博物馆艺术的调研报告或者论文

# 《专业考察（艺术展）》课程实践教学大纲

Professional Survey（Exhibition）

大纲主撰人：陈帆帆、马宁洲 大纲审核人：周辰

【**课程代码**】234406301 【**课程修习类型**】选修课

【**开课学院**】文化创意学院 【**适用专业**】动画专业

【**学分数**】2 【**学时数**】2周

【**建议修读学期**】二短 【**先修课程**】无

**一、课程简介**

专业考察（艺术展）是动画专业学生的暑期实践课程，辅助于他们之前所学知识的验证和对今后学习有方向性指导。通过动画企业、艺术创作机构、专业院校等建立合作交流平台，让学生在此间做一考察、调研、创作为一体的艺术体验过程，一次来检验自己的专业能力，从而使能了解市场环境，更正确认识自己的专业方向，为今后学习更明确目的。艺术体验是动画的暑期实践课程，有助于他们认识自己专业和观念，为今后的课程方向和目的更明确化。

Professional Survey（Exhibition） is a summer practical course for animation majors. aided in their validation of prior learning and the learning institutes. Through animation enterprises and art creation institutions, Let the students do an investigation, research and creation in this process of art experience, once to test their professional skills, so that they can understand the market environment, more correct understanding of their own professional direction, to learn more clearly for the future purpose. Art experience is a summer practical course for animation, which helps them to understand their own specialties and concepts, and make them clearer for the future course orientation and purpose.

**二、实践教学目标与基本要求**

①培养学生们对市场环境的专业创作的认识，拓宽他们的视野和职业观念，为今后学习提供更明确的方向。

②锻炼学生的实践创作能力，学会在限制的环境中寻求创作思路。

③理解插画创作的社会属性和社会价值，提高个人的艺术观念和艺术修养。

**⑤课程思政目标：**在艺术会展行业高度发达的今天，不同展览所体现的策展理念以及传达出的信息也各有不同。通过实地专业考察，帮助学生了解所学专业在社会中所处的位置以及行业发展的现状，从而进一步对所学专业进行自我评估，端正学习态度，明确自己的发展目标。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所要创作的插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的插漫画技艺得以实现。 | 运用相关动画、漫画企业和艺术创作机构等交流，考察研究相关动画和插漫画市场前沿发展趋势。 | 教学目标① |
| 能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力。 | 整理和学习相关市场前沿发展资料。 | 教学目标② |
| 素质要求：了解党和国家对影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规，具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，以及法律意识、诚信意识、团体合作意识。 | 提高对动画及插画社会作用的认识和理解。 | 教学目标③ |

**四、主要仪器设备**

可记录图像或影像资料的照相机

**五、实践课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实践项目  名称 | 实践项目内容 | 项目  学时 | 实践  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 1 | 深入了解动画或插漫画行业 | 动画或插漫文化应用领域的市场实际调研 | 0.5周 | 专业  基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 2 | 相关动画或插漫文化应用领域的市场实际调研 | 动画或插漫相关的文化应用领域的市场调研 | 0.5周 | 专业  基础 | 综合 | 5 | 必做 |
| 3 | 动画或插漫画企业结合项目实践 | 参与动画插漫画行业的业务工作 | 0.5周 | 专业  基础 | 综合 | 5 | 选做 |
| 4 | 考察总结 | 撰写有关行业发展和现存问题的调研报告 | 0.5周 | 专业  基础 | 综合 | 5 | 选做 |

**六、成绩考核**

1.考核方式：考查，结合小组分析和阐述综合评定。

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能够独立分析和阐述动画或插画艺术观点，思路清晰论点明确 |
| 良好（80-89） | 能够较好地分析和阐述动画或插画艺术观点，思路较清晰论点较明确 |
| 中等（70-79） | 分析和阐述动画或插画艺术观点思路不够明确，论点一般 |
| 及格（60-69） | 分析和阐述动画或插画艺术观点思路较混论，论点不明确 |
| 不及格（低于60） | 分析和阐述动画或插画艺术观点思路混论，无论点 |

（3）成绩构成：平时成绩占30%，期末考查成绩占70%

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

**七、建议教材及参考书目**

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对艺术体验的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**八、其他说明**

**总论**

**1.教学要求**

掌握动画或插漫画行业实习方法，提高专业技能

**2.主要内容**

动画或插漫画行业岗位工作要求，前期策划、中期制作、后期完善等业务工作

**3.教学方法**

课外实习和总结

**4.学习资料**

《社会实习》

**5.思考题**

动画或插漫画行业报告一份

**第一章 实习准备**

**1.教学要求**

听取动画或插漫画行业相关专业人员的讲解和介绍

**2.主要内容**

（1）动画或插漫画行业简介

（2）动画或插漫画行业实习要求

（3）动画或插漫画行业法规

**3.教学方法**

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉实习课程的目的和需要解决的问题。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动画或插漫画艺术考察的目的

**第二章 艺术考察专业实习**

**1.教学要求**

（1）参与动画或插漫画行业的业务工作

（2）独立完成一部动画或插漫画项目

**2.主要内容**

通过学习，学生应掌握社会实习的基本方法，提高专业技能

**3.教学方法**

通过实习让学生能够独立完成动画或插漫画项目。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动画或插漫画实践项目一个

**第三章 考察总结**

**1.教学要求**

撰写一篇有关行业发展和现存问题的调研报告

**2.主要内容**

（1）考察所在动画或插漫画行业的发展现状

（2）考察所在动画或插漫画行业的现存问题

（3）提出考察所在动画或插漫画行业的解决办法

**3.教学方法**

讲授理论和课堂实践

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

**5.思考题**

动画或插漫画行业发展和现存问题的调研报告或者论文

# 《专业实习》课程实验教学大纲

Graduation Practice

大纲主撰人：陈孟伟、马宁洲 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】234520301 【**课程修习类型**】必修课

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画

【**学分数**】 12 【**学时数**】16周

【**建议修读学期**】 三春、四秋 【**先修课程**】动画专业知识

**一、课程简介**

专业实习作为该专业的必修课，是人才培养中的一个主要实践教学环节，是专业教学计划的重要组成部分，是培养学生综合运用本专业所学的基础理论、基本技能和专业技能解决实际问题的重要教学过程，也是学生走出校门、适应社会、顺利就业的排演和前奏。

Graduation Practice is a professional orientation. As a professional course, Professional practice is one of the main practice which raise the students use their professional theory and skill to solve real problem. And it also is a prelude for student to adapt to the society and employment.

**二、实验教学目的与基本要求**

①培养和提高学生职业素质，提高适应社会的综合能力。通过实习，有针对性地对学生运用专业观察问题、分析问题和解决问题的能力得到有效锻炼。同时通过实习，对专业、社会、人际交往等方面加深认识，培养较强的沟通能力、社会活动能力。

②运用和检验教学成果。专业实习中，学生把课堂上学到的系统化的理论知识，尝试性地应用于实践工作，并通过综合分析，找出教学中存在的不足，以便为完善教学计划，改革教学内容与方法提供实践依据。

③预演和准备就业工作。通过实习，让学生找出自身状况与社会实际需要的差距，并在其后的学习期间及时补充相关知识，为求职与正式工作做好充分的知识、能力准备，从而缩短从校园走向社会的心理转型期。

**④课程思政目标：**在实习过程中，既要对所学知识进行系统性的整合，在实践过程中加以应用，还应对职业道德、行业规范以及法律法规等诸多社会要素有所认识和了解，使自己的实习贴近现实，树立正确的价值观，为毕业后更好地实现人生价值做好先期准备。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握艺术设计学科的美学理论与设计的实践结合 | 把课堂上学到的系统化的理论知识，尝试性地应用于实践工作。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具备艺术设计学科的语言表达解决实践项目问题的能力 | 运用专业观察问题、分析问题和解决问题的能力。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具备职业素质，艺术设计学科的审美力和思考力 | 通过实习，对专业、社会、人际交往等方面加深认识，培养较强的沟通能力、社会活动能力。 | 教学目标③ |

**四、实验课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验项目  名称 | 实验项目内容 | 项目  学时 | 实验  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 一 | 实习前期准备 | 安全教育及职业教育 | 1周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 二 | 项目考察与熟悉、调研 | 根据实习单位的实际情况进行业务熟悉和任务分布 | 1周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 三 | 企业项目实践 | 根据实习单位布置的任务进行学习和完成任务 | 13周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 四 | 专业实习的总结和交流 | 汇报实习总结，提交实习课程需要的材料 | 1周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |

**五、成绩考核**

1.考核方式：考查。

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能独立、按时完成实习单位的业务；具有较好的职业素养；具有一定的创造力；态度端正。 |
| 良好（80-89） | 在指导老师的指导下能较好完成实习任务，有一定的职业素养；态度端正。 |
| 中等（70-79） | 在指导老师的指导下能基本上能完成实习任务，综合表现一般。 |
| 及格（60-69） | 在指导老师的指导下能勉强能完成实习任务，综合表现一般；态度不太端正。 |
| 不及格（低于60） | 考勤不达标，态度不端正，业务能力较弱。 |

3.成绩构成：由企业导师评分（70%）与校内带队教师评分（30%）共同组成。考核内容包括：考勤、实习态度、业务能力、实习效果、实习记录、实习总结。

4.过程考核：出勤率，实习记录，企业导师评价、校内导师评价、专业实习总结。

**六、其他说明**

**总论**

**1.教学要求**

专业实习前集中进行实习前教育培训。介绍企业实习相关内容，实习的管理制度，让学生从心理上做好由学习向工作角色的转变。

**2.主要内容**

实习安全教育、实习制度、专业技能与知识的应用、企业人事管理制度。

**3.教学方法**

集体指导，理论讲解。

**4.学习资料**

收集相关行业信息

**5.思考题**

实习的目的是什么？如何进行有效实习？

校园与企业的专业与为人处世待人接物有何区别？学生与员工角色的切换？

**第一章 熟悉阶段**

**1.教学要求**

引导学生梳理实习内容的思路和方向。

**2.主要内容**

通过业务的熟悉、观察、调研，了解项目前期、中期、后期及周边项目的相关情况。

**3.教学方法**

集体讨论和个别指导

**4.学习资料**

根据实习单位的实习内容与要求，查阅相关资料。

**5.思考题**

如何进行任务前期的调研？

**第二章 实训阶段**

**1.教学要求**

深入分析学生在业务上面临的问题。

**2.主要内容**

分析学生在项目实践过程中出现的问题，通过尝试、探讨、总结、解决

**3.教学方法**

集体讨论和个别指导

**4.学习资料**

根据实习单位的实习内容与要求，查阅相关资料。

**5.思考题**

如何进行项目的广度和深度延伸？

**第三章 总结阶段**

**1.教学要求**

对每位学生和参与项目有较充分了解。

**2.主要内容**

专业实习的总结和交流

**3.教学方法**

集体总结与交流

**4.学习资料**

根据实习单位的实习内容与要求，查阅相关资料。

**5.思考题**

如何在今后的学习期间补充相关知识？

# 《毕业设计》课程实验教学大纲

Graduation Design

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：郭冶

【**课程代码**】230200884　　　　　　 【**课程修习类型**】必修

【**开课学院**】 文化创意学院 【**适用专业**】动画

【**学分数**】12 【**学时数**】12周

【**建议修读学期**】 第七学期、第八学期 【**先修课程**】动画专业知识

**一、课程简介**

本课程是动画的专业课程。通过学生毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，使学生巩固自己学过的动画相关知识与绘画技能，对动画的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升，加深对动画作品的审美理解，为学生日后的社会实践打下坚实的专业基础，并提供正确的就业导向。

This course is an animation major course. Through the design and manufacture of graduation creation and thesis writing, causes the student to consolidate their studied animation design professional knowledge and painting skill, the animation design professional design concept, application field and employment direction to have a comprehensive professional training and the improvement of cognition, deepen the aesthetic understanding of inserted manga and anime related work, for the students of social practice in the future to lay a solid professional foundation, and provide the correct employment guidance.

**二、实验教学目的与基本要求**

①培养和提高学生专业的认知力和审美力，引导学生发挥自身专业的长项，开阔学生的设计视野，帮助学生将所学的专业知识整合到自己的毕业作品设计中。

②使学生巩固自己学过的插画设计专业相关知识与绘画技能，对插画设计专业的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升。

③通过毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，实现学生对于四年所学专业知识的融合以及灵活应用，提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。

**④课程思政目标：**以高尚的精神塑造人,以优秀的作品鼓舞人,是艺术创作者弘扬社会主义主旋律的重要任务。在毕业设计环节，尤其要加强学生创作意识的引导，牢牢把握创作主题的正确性和方向性。

**三、课程教学目标对培养要求的支撑**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 培养要求 | 课程支撑点 | 课程教学目标 |
| 1.知识要求：掌握艺术设计学科的美学理论与设计的实践结合 | 专业知识通过毕业作品设计进行检验学生的专业认知力和审美力。 | 教学目标① |
| 2.能力要求：具备艺术设计学科的语言表达解决实践项目问题的能力 | 运用专业插画设计专业相关知识与绘画技能综合分析问题和解决问题的能力。 | 教学目标② |
| 3.素质要求：具备职业素质，艺术设计学科的审美力和思考力 | 提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。 | 教学目标③ |

**四、主要仪器设备**

电脑图像处理设备、扫描仪、线拍仪、定格动画制作设备、录配音设备等

**五、实验课程内容和学时分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 实验项目  名称 | 实验项目内容 | 项目  学时 | 实验  属性 | 项目  类型 | 每组人数 | 项目要求 |
| 一 | 确定毕业创作选题 | 查阅资料，确定选题 | 2周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 二 | 收集毕业创作资料 | 查阅资料，拓展阅读，深度解析素材内容 | 2周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 三 | 分析研究资料，进行创作 | 创作，交流，中期检查 | 6周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |
| 四 | 完成毕业创作正稿 | 毕业展览，毕业答辩 | 2周 | 专业 | 综合 | 1 | 必做 |

**六、成绩考核**

1.考核方式：考试，考核方式为完成相应的毕业创作作品和设计说明。

2.评价标准：

|  |  |
| --- | --- |
| 考核等级 | 评价标准 |
| 优秀（90-100） | 能独立、较好完成毕业创作；具有较好的撰写能力；具有一定的创造力；态度端正。 |
| 良好（80-89） | 能较好完成毕业创作，有一定的撰写能力；态度端正。 |
| 中等（70-79） | 在指导老师的指导下能基本上能完成毕业创作，综合表现一般。 |
| 及格（60-69） | 在指导老师的指导下能勉强能完成毕业创作，综合表现一般；态度不太端正。 |
| 不及格（低于60） | 考勤不达标，态度不端正，业务能力较弱。 |

3.成绩构成：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 评审项目 | | 内涵 | 分数分配 | 得分 |
| 一 | 创作过程评分  （10分） | | **毕业创作考勤** | 5 |  |
| **创作过程的认真态度**  \*创作的主动性、积极性  \*依计划按时完成任务，无拖延  \*积极与导师沟通、认真对待导师的修改意见 | 5 |  |
| 二 | 毕业创作作品评分  （80分） | 创作  说明  （25） | **毕业创作说明的完整性**  \*体现创作内容与过程是否全面、深入  \*表述清晰，文本通顺 | 15分 |  |
| **毕业创作说明的艺术表现效果**  \*创意部分的探索性与实验性  \*创作说明的视觉表现 | 10分 |  |
| 作品（55） | **设计选题的意义**  \*选题的理论意义或现实意义  \*主题思想是否积极健康向上  \*实施方案的可行性  \*设计市场调研及资料收集等准备工作是否充分 | 10分 |  |
| **作品的创新性和独创性**  \*设计的原创性  \*设计的前沿性，创作理念与创作技术的前沿性  \*表现形式和手法的新颖性、独创性 | 20分 |  |
| **作品的艺术表现**  \*作品设计构思的精巧性  \*故事表达或设计的完整性和流畅性  \*作品结构完整性和逻辑关系的严密性  \*作品内容表达的丰富性和准确性  \*作品艺术风格的感染力  \*创作的综合表现力 | 10分 |  |
| **团队协作**  \*创作过程中的团队意识  \*整个团队以及不同团队之间的相互协作性  \*整个团队中承担的工作量的大小 | 10分 |  |
| 三 | 展陈评分  （10分） | | **毕设展览**  \*作品的展陈方式，布展效果  \*按时布展、撤展，展会现场的积极性 | 10分 |  |

4.过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

**七、其他说明**

**总论**

**1.教学要求**

毕业创作是学生所学专业理论水平的发挥，是专业修养和思辩能力相结合并解决某些问题的具体实践，同时也是动画（插漫画）能力综合运用的重要专业课程。

**2.主要内容**

指导学生整合所获专业技能，并纯化为个性艺术语言。通过素材搜集、处理构思，提炼等环节上升为内容，通过毕业创作的教学和实践。

**3.教学方法**

培养学生掌握和运用一定方法论，发现题、思考问题和解决问题的基本科研能力。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

**5.思考题**

毕业创作和创作说明的目的和要求。

**第一章 确定毕业创作选题**

**1.教学要求**

确定毕业创作选题

**2.主要内容**

通过理论学习和鉴赏分析，拟定毕业创作题材，帮助学生建立独立的审美判断力，培养学生毕业创作的开题能力。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，理论结合鉴赏分析，课后作业练习

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况而定，历届相关院校专业的毕业展资料和其它资料。

**5.思考题**

毕业创作和创作说明的开题和创作计划书的编写

**第二章 收集毕业创作资料**

**1.教学要求**

让学生针对性地开展毕业创作的相关资料的调查研究和搜集整理工作。

**2.主要内容**

根据学生的创作主题方案讲授、有针对性地指导。

**3.教学方法**

理论讲授结合实践操作，完成资料收集，市场调研报告1份。

**4.学习资料**

任课教师可根据学生的实际情况而定，历届相关院校专业的毕业展资料和其它资料。

**5.思考题**

形成毕业创作整体方案的可行性报告。

**第三章 分析研究资料，进行创作**

**1.教学要求**

坚持辩证唯物主义历史唯物主义的立场、观点；坚持实事求是，理论联系实际的思想方法；坚持正确的世界观与价值观进行完整的毕业创作流程。

**2.主要内容**

坚持因材施教，倡导思维个性，根据开题设计方案中涉及的漫画作品一项，根据开题设计方案撰写毕业论文一篇。动画设计方向：逐步进行剧本创作、角色场景设计、分镜头设计等。插画设计方向：进行草图的绘制，并进行审定和修改。

**3.教学方法**

讲授、有针对性地指导。

在作品创作与设计中感触较深的经验和体会，要进行精心记录和整理，以备作品阐释编写时引用。

**4.学习资料**

优秀的作品等，视实际情况而定。

**5.思考题**

寻找创作中遇到的问题，并充分利用各种资源尝试如何解决问题。

**第四章 完成毕业创作正稿**

**1.教学要求**

进行关于毕业创作展示、论文编写要求、编写格式标准等具体关于毕业创作论文方面的专家讲座。

**2.主要内容**

毕业创作的整理，各种纸质材料打印、装订并完成最终毕业创作和创作说明。

**3.教学方法**

经常和学生进行沟通与研讨，协助学生把对作品创作阐释最有学术价值的内容阐述清楚，使学生能顺利完成自己作品的阐述，进入毕业作品答辩阶段。

**4.学习资料**

优秀的作品等，视实际情况而定。

**5.思考题**

毕业创作和创作说明的完成稿整理。