



成都大学

CHENGDU UNIVERSITY

动画专业 课程教学大纲

影视与动画学院

2018 年 7 月

目录

一、动画专业课程教学大纲

(一) 理论课程.....	1
1.《动画概论》课程教学大纲.....	1
2.《人体动态与结构》课程教学大纲.....	7
3.《色彩基础》课程教学大纲.....	11
4.《数字图像基础》课程教学大纲.....	15
5.《数字图像基础》实验教学大纲.....	19
6.《动画原理》课程教学大纲.....	23
7.《视听语言》课程教学大纲.....	28
8.《表演基础》课程教学大纲.....	33
9.《透视基础》课程教学大纲.....	37
10.《素材收集》课程教学大纲.....	41
11.《素材收集实践》实习教学大纲.....	45
12.《剧本写作》课程教学大纲.....	49
13.《角色设计》课程教学大纲.....	54
14.《场景设计》课程教学大纲.....	59
15.《设计基础》课程教学大纲.....	64
16.《三维动画分镜设计》课程教学大纲.....	69
17.《漫画赏析》课程教学大纲.....	73
18.《动漫衍生品调研》课程教学大纲.....	77
19.《二维动画分镜设计》课程教学大纲.....	81
20.《设计稿》课程教学大纲.....	85
21.《原画设计》课程教学大纲.....	89
22.《三维动画基础1》课程教学大纲.....	94
23.《三维动画基础2》课程教学大纲.....	98
24.《三维动画基础3》课程教学大纲.....	102
25.《商业插画》课程教学大纲.....	106
26.《数字绘画》课程教学大纲.....	110
27.《漫画写生》课程教学大纲.....	114
28.《设计思维》课程教学大纲.....	118
29.《定格动画基础》课程教学大纲.....	123
30.《设计实践》课程教学大纲.....	126
31.《数字雕塑》课程教学大纲.....	130
32.《音乐音效》课程教学大纲.....	134
33.《动画赏析》课程教学大纲.....	139
34.《试验动画创作》课程教学大纲.....	146
35.《二维动画后期剪辑》课程教学大纲.....	150
36.《网页动画设计》课程教学大纲.....	154
37.《三维动画创作1》课程教学大纲.....	161
38.《三维动画创作2》课程教学大纲.....	165
39.《三维动画创作3》课程教学大纲.....	169
40.《漫画市场调研》课程教学大纲.....	173

41.《角色开发》课程教学大纲.....	177
42.《场景开发》课程教学大纲.....	182
43.《漫画分镜设计》课程教学大纲.....	187
44.《定格动画角色制作》课程教学大纲.....	191
45.《定格动画场景制作》课程教学大纲.....	194
46.《动漫品牌研发》课程教学大纲.....	197
47.《联合创作》课程教学大纲.....	201
48.《二维动画后期合成》课程教学大纲.....	205
49.《动态图形设计》课程教学大纲.....	210
50.《三维动画后期1》课程教学大纲.....	216
51.《三维动画后期2》课程教学大纲.....	220
52.《版式设计》课程教学大纲.....	224
53.《数字漫画》课程教学大纲.....	229
54.《动漫衍生品设计》课程教学大纲.....	233
55.《版权经营管理》课程教学大纲.....	237
56.《民间造型艺术》课程教学大纲.....	241
57.《民间造型艺术实践》课程教学大纲.....	245
58.《动画创作》课程教学大纲.....	248
59.《毕业设计》课程教学大纲.....	253
(二) 实验课程.....	259
60.《数字图像基础》实验教学大纲.....	259
61.《三维动画基础1》实验教学大纲.....	263
62.《三维动画基础2》实验教学大纲.....	267
63.《三维动画基础3》实验教学大纲.....	271
64.《数字绘画》实验教学大纲.....	275
65.《数字雕塑》实验教学大纲.....	279
66.《网页动画设计》实验教学大纲.....	284
67.《三维动画创作1》实验教学大纲.....	289
68.《三维动画创作2》实验教学大纲.....	295
69.《三维动画创作3》实验教学大纲.....	300
70.《定格动画角色制作》实验教学大纲.....	306
71.《定格动画场景制作》实验教学大纲.....	309
72.《动态图形设计》课程教学大纲.....	312
73.《三维动画后期合成1》实验教学大纲.....	317
74.《三维动画后期合成2》实验教学大纲.....	320
(三) 实习课程.....	
75.《毕业实习》课程教学大纲.....	323

（一）理论课程

《动画概论》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420090

课程名称：动画概论

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：64；实验（实践）学时：0）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）专业必修课，旨在提高学生动画的全面了解与鉴赏能力。通过本课程的教学，使学生了解并掌握动画的本质、动画的发展、分类、风格流派、动画团队的分工与职能、动画的制作流程、以及动画的产业与文化的一些基本概念都能够有一定的理解和认识，对于之后的动画基础造型乃至将来的运动规律、原画、动画、二维动画短片制作的学习提供理论基础。明确学习目的，达到了解动画、对动画概念有一个正确清晰的认识、形成动画意识并且能够掌握学习动画的方法。并力图为“动画学”搭建一个较为完整的框架，辐射到“文化”、“制作”“产业”领域，将动画学的理论置于一个完整的历史语境之中，便于学生加深对动画的理解。

三、课程目标

（一）教学目标

《动画概论》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1.通过对动画的本质、动画的发展、分类、风格流派、动画团队的分工与职能、动画的制作流程、以及动画的产业与文化的研究性学习，培养学生对动画艺术的理解与认识，使学生形成较为敏感的动画艺术辨识力。

2.培养学生对动画有全面的认识。能够运用所学的动画理论知识，对动画艺术作品进行

鉴赏与评价。

3. 培养学生了解和掌握动画艺术的发展方式及创作观念。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生具有良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；

（2）指标点 2.1：了解动画国内外动画的发展前沿、研究动态；理解动画专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《动画概论》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：动画概论	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 1 培养学生具有良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野	教学目标： 培养学生具有良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野 达成途径： 通过对动画团队的分工与职能、动画的制作流程、以及动画的产业与文化的研究性学习，使学生形成良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业
毕业要求 2： 2.1 了解动画国内外动画的发展前沿、研究动态；理解动画专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识。	教学目标： 了解动画国内外动画的发展前沿、研究动态；理解动画专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识。 达成途径： 通过讲授动画基本理论与知识，以及对动画的本质、动画的发展、分类、风格流派的研究性学习，使学生了解动画发展的本质内容与前沿知识。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 动画的定义、起源与发展 1.1 动画的本质与定义 1.2 动画与电影的起源 1.3 动画的探索与发展 知识点： 1. 动画的本质	自学内容： 动画的发展 课堂作业： 1. 什么是动画的本质？ 课外作业： 1. 预习第二章

2. 雷诺的贡献 3. 逐格拍摄技术和勃莱克顿	
第二章 动画的类别 2.1 按制作类别分类 2.2 按承载媒体分类 2.3 按叙事结构分类 2.4 按创作性质分类 知识点: 1. 动画的三大类型 2. 动画与媒体 3. 动画的叙事结构 4. 动画的创作形状	自学内容: 动画的制作类型 课堂作业: 1. 不同类型动画的特点 课外作业: 通过大量阅片,了解和感受不同类别的动画
第三章 了解美国动画 3.1 美国动画的发展历程 3.2 美国代表性商业动画 3.3 UPA 动画的起源与发展 知识点: 1. 温瑟·麦凯 2. 华纳、弗莱舍、迪士尼 3. UPA	自学内容: 当代美国动画的发展情况 课堂作业: 迪士尼动画发展史 课外作业: 了解、欣赏更多美国动画
第四章 了解西欧动画 4.1 英国动画 4.2 法国动画 4.3 德国动画 4.4 意大利动画 知识点: 1. 英国的动画公司 2. 艺术动画 3. 动画与哲学	自学内容: 课堂作业: 1. 请简述西欧动画的艺术特征 课外作业: 了解、欣赏更多西欧动画
第五章 了解东欧动画 5.1 前苏联动画 5.2 前捷克动画 5.3 前南斯拉夫动画 5.4 波兰动画 5.5 匈牙利动画 知识点: 1. 俄罗斯动画大师 2. 木偶动画 3. 超现实主义动画 4. 萨格勒布动画学派	自学内容: 课堂作业: 东欧动画的艺术特征 课外作业: 了解、欣赏更多东欧动画
第六章 了解加拿大动画 6.1 加拿大动画的发展 6.2 加拿大国家电影局	自学内容: 课堂作业: 1. 加拿大动画的艺术特征 课外作业:

6.3 加拿大动画代表人物 知识点： 1. 诺曼·麦克拉伦的贡献 2. 弗雷德里克·巴克、卡洛琳·丽芙…… 3. 实验动画的艺术特点	了解、欣赏更多加拿大动画
第七章 了解日本动画 7.1 日本动画的发展 7.2 日本电视动画 7.3 日本动画大师 7.4 日本实验动画 知识点： 1. 手冢治虫在漫画和动画 2. 宫崎骏、大友克洋、押井守、今敏……	自学内容： 课堂作业： 请简述日本动画的商业特质 课外作业： 了解、欣赏更多日本动画
第八章 了解中国动画 8.1 中国动画的民族化发展 8.2 中国动画的转型 8.3 当代中国动画的发展情况 知识点： 1. 萌芽和探索期 2. 蓬勃发展时期 3. 停滞时期 4. 缓慢发展期 5. 变革时期	自学内容： 当今中国动画的发展情况 课堂作业： 1. 请简述中国动画的历史 2. 请简述中国动画的艺术特征 课外作业： 写一篇不少于 1000 字的赏析报告
第九章 动画团队的分工与职能 9.1 动画团队的分工设置 9.2 动画团队不同工种的职能 知识点： 1. 制作人、编剧、导演 2. 分镜设计师、角色设计师、场景设计师 3. 原画师、动画师 4. 扫描、上色、摄影师	自学内容： 什么是动画团队 课堂作业： 模拟动画团队 课外作业： 3. 思考不同动画岗位需要的能力
第十章 动画的制作流程 10.1 动画制作的工具 10.2 动画制作的前期策划 10.3 动画中期创作与制作 10.4 动画的后期技术 知识点： 1. 动画的选题与策划 2. 故事脚本、分镜与动态分镜 3. 角色设计 4. 场景设计 5. 制作商业动画片的方法和程序	自学内容： 动画制作要素 课堂作业： 1 模拟动画制作流程 课外作业： 思考商业动画片制作流程与艺术动画制作流程的差异性
第十一章 动画的产业与文化 11.1 美、日、中动画产业发展概况	自学内容： 课堂作业：

11.2 动画的文化影响 知识点: 1. 动画周边产品开发介绍 2. 动画就业现状介绍审美直觉的特点	思考世界前沿发展的急速推进与地域产业发展受环境制约而落后的矛盾。 课外作业: 写一篇不少于 1500 字的相关论文
--------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲授	实验	习题课	小 计	
1	第一章 动画的定义、起源与发展	4	0		4	目标 1、目标 2
2	第二章 动画的类别	8	0		8	目标 1、目标 2
3	第三章 了解美国动画	8	0		8	目标 1、目标 2
4	第四章 了解西欧动画	4	0		4	目标 1、目标 2
5	第五章 了解东欧动画	4	0		4	目标 1、目标 2
6	第六章 了解加拿大动画	4	0		4	目标 1、目标 2
7	第七章 了解日本动画	4	0		4	目标 1、目标 2
8	第八章 了解中国动画	8	0		8	目标 1、目标 2
9	第九章 动画团队的分工与职能	4	0		4	目标 1、目标 2
10	第十章 动画的制作流程	8	0		8	目标 1、目标 2
11	第十一章动画的产业与文化	8	0		8	目标 1、目标 2
合 计		64				

六、教学方法

《动画概论》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对艺术相关理论与知识的讲授，培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，培养学生对艺术作品的鉴赏与批评能力。
2. 案例法：对不同艺术种类，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生的艺术作品鉴赏能力与批评能力。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式：考试

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 40%（其中考勤占 20%，作业占 20%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画概论》，向朝楚编著，中国传媒大学出版社，2018 年第 1 版。

参考书：《世界动画史》 史蒂芬·卡瓦利耶 (Stephen Cavalier) 中央编译出版社

参考书：《动画概论》聂欣如 复旦大学出版社

参考书：《世界动画电影史》段佳 湖北美术出版社

参考书：《从铅笔到像素》 【美】托尼·怀特 人民邮电出版社

参考书：《动画制片》【美】凯瑟琳·温瑟 湖北美术出版社

撰写人：陈雯

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《人体动态与结构》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450160

课程名称：人体动态与结构

课程学分：2

课程学时：32（理论学时 8 实践学时 24）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

《人体动态与结构》是动画专业的基础课程。该课程从人体造型的基础理论为切入点结合传统造型训练方法与动漫造型自身的创作特点，进行较为系统的、具有针对性的实践训练，使学生对人体造型的理解与表现从客观规律的素描写生训练向主观的动漫角色创作转变。

三、课程目标

（一）教学目标

人体动态与结构课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.培养学生对于人体结构、动态的造型的理解与表现能力。
- 2.培养学生对于人体运动状态及规律的理解，进而对于动画原理、角色设计等进阶、后续课程奠定基本的造型表现基础。
- 3.培养学生理解动画造型的基本特征和原理。通过针对性的学习和实践，培养学生对于动画造型的理解—分析—归纳—创作这一系统造型方法的掌握及运用。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1
 - （1）指标点 1：培养学生具有良好的人体造型能力及动作表现能力。
 - （2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《人体动态与结构》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 人体动态与结构	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有良好的人体造型能力及动作表现能力。	教学目标: 培养学生具有良好的人体造型能力及动作表现能力。 达成途径: 通过对于人体结构及其运动规律的分析 and 造型实践, 使学生具备良好的造型归纳、动态表现能力。 评价依据: 课堂作业。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备动画造型的规律性表达及个性化创造能力。	教学目标: 培养学生具备动画造型的规律性表达及个性化创造能力。 达成途径: 通过对不同年龄、性别、视角等针对性造型表达, 结合人体造型中基本运动规律的研究性学习。使学生逐步具备动画造型的规律性表达及个性化创造能力。 评价依据: 写生及命题作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 人体造型基本原理概述 1. 人体基本结构与形体分析 2. 人体基本造型方法及表现技巧的理解与运用 3. 优秀作品案例分析 知识点: 1. 人体造型中的解剖结构分析 ; 2. 人体造型原理的基本归纳 3. 人体造型中的基本表现技巧	自学内容: 人体动态临摹。 课堂作业: 1. 人体解剖图例临摹 2. 优秀作品临摹 课外作业: 人物动态速写。
第二章 人体造型写生 4. 1. 人体基本造型规律的掌握与运用 5. 2. 形体分析与空间分析 知识点: 6. 人体结构的归纳 7. 空间理解与透视规律	自学内容: 人体动态速写。 课堂作业: 人体写生。(动态速写、线性素描) 课外作业: 人体动态临摹及对应默写。
第三章 人体动态表现 [教学内容] 1. 男青年动态写生 2. 男青年动态默写 3. 女青年动态写生 4. 女青年动态默写 5. 连续动态默写 (男青年 / 女青年)	自学内容: 着衣男青年 / 女青年动态写生。 课堂作业: 1. 男青年 / 女青年人体动态写生。 2. 男青年 / 女青年人体动态默写。 课外作业: 男青年 / 女青年人体动态默写。(多视角)

知识点： 1. 人体运动规律的造型表达（原理、空间、节奏）	
第四章 人体（着衣）动态组合 [教学内容] 1.2 人着衣人体组合写生 2.5 人着衣人体组合写生 3.多人组合动态默写 4.情境中的动态默写（命题） 知识点： 1.画面构成关系的理解与运用 2.空间与透视规律的掌握 3.复杂动态的捕捉与归纳。 4.人物动态的情境组织与表现	自学内容： 着衣人体组合速写。 课堂作业： 1. 着衣人体组合动态速写。 2. 着衣人体组合动态默写。 3. 情境动态组合默写。（教师命题） 课外作业： 情境动态组合默写。（自拟命题）

五、

建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 人体造型基本原理概述	4	4			目标 1、目标 2、目标 3
	第二章 人体造型写生	1	4			目标 1、目标 2、
	第三章 人体动态表现	1	8			目标 1、目标 2、目标 3
	第四章 人体（着衣）动态组合	2	8			目标 1、目标 2、目标 3
合 计		8	24			

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生对于人体结构、动态的造型表现具有一个系统、明确的理解和运用过程。
2. 案例法：对不同的人体造型艺术作品为例进行讲解分析，培养学生对于造型的理解及判断能力，提升学生的造型审美能力。

3.示范法：通过直观的教学演示，发挥课堂互动教学的特点，将所讲授的知识进行流程明确、阶段性成果清晰的示范展示，以直观的方式明确教学目标，完善教学中对于学生的实践操作能力的培养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《彰显生命力——动态素描解析》【美】Michael D.Mattesi 著 程雪 孙博译 人民邮电出版社 2013 年 7 月

参考书：《人体素描法》作者：安德鲁·路米斯 陈姗姗译 上海人民美术出版社 2011 年 7 月 1 日

撰写人： 王岩松

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《色彩基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450170

课程名称：色彩基础

课程学分：2

课程学时：32（理论学时 8 实践学时 24）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：人体动态与结构

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

《色彩基础》是针对动画专业学生开设的一门基础性课程，旨在解决色彩规律及色彩审美等问题。通过课程的学习，使学生逐渐从写生色彩过渡到设计色彩、从对色彩的感性认识发展为对色彩的理性认识。通过对基础色彩理论的系统学习，有针对性的进行有关动画的色彩专项训练，学生实践为主，老师讲解为辅，着重培养学生对色彩规律的掌握和运用能力，为动画创作中所涉及到的色彩组织及其规律性运用奠定坚实的理论基础和实践基础。

三、课程目标

（一）教学目标

色彩基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.培养学生对于色彩原理的基本认识和理解，观察——组织——表达色彩的基本方式和语言技法。
- 2.培养学生对于色彩规律的理解及运用，进而对于动画作品中美术风格及概念设定、角色设计、场景设计等后续课程和相关创作环节奠定基本的色彩表现基础。
- 3.培养学生对于动画创作中色彩规律的表达和运用的综合判断及评价能力，提升学生的专业审美素养。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1: 培养学生对于色彩原理及其规律, 具有良好的理解能力及表现能力。

(2) 指标点 2.1: 具备对于动画作品中色彩表达的审美评价及分析能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《色彩基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 色彩基础	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生对于色彩原理和规律具有良好的理解能力及运用、表达能力。	教学目标: 培养学生对于色彩原理和规律具有良好的理解能力及表达能力。 达成途径: 通过对色彩基本原理及其规律的分析 and 实践, 使学生具备良好的色彩组织和表现能力。 评价依据: 课堂作业。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备动画色彩的规律性理解能力和审美评价能力, 在此基础上具备一定的动画色彩的运用和表达能力。	教学目标: 培养学生具备动画色彩的规律性分析及审美评价能力。 达成途径: 通过对不同题材、创作方式、美术风格等类型作品的色彩分析和针对性实践, 使学生逐步具备动画色彩的规律性分析及初步的运用能力。 评价依据: 课堂作业、命题创作。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 色彩基本原理概述 1. 人眼中的色彩 2. 色彩的基本概念和相关名词理解 3. 色彩的基本表达 4. 优秀色彩作品赏析 知识点: 1. 色彩的概念及相关名词理解; 2. 色彩的观察方法 3. 色彩的基本表现方式	自学内容: 优秀色彩作品临摹。 课堂作业: 1. 色环与色表绘制 2. 优秀色彩作品临摹与对应默写 课外作业: 色彩速写。
第三章 色彩中的理性分析和感性表达 8. 色彩中的“科学”——客观色彩 9. 色彩中的“情感”。——主观色彩 10. 色彩规律的理解与运用——设计色彩 知识点: 1. 色彩的对比规律 2. 色彩规律在生活中的运用	自学内容: 小色稿。(写生) 课堂作业: 1. 色彩静物写生。 2. 色彩重组(静物, 教师命题) 课外作业: 不同时间段的风景、建筑速写。(小色稿)
第三章 色彩的心理 [教学内容] 1. 色彩联想	自学内容: 自选色彩作品临摹并作相关色彩规律分析。 (文字分析) 课堂作业:

2.色彩象征 3.色彩的调和 知识点: 1. 色彩规律在主观作品中的规律性表达	3. 主观色彩训练。(教师命题) 4. 抽象色彩训练。(教师命题) 课外作业: 主观色彩训练。(自拟命题)
第四章 动画色彩的规律及运用 [教学内容] 1. 动画中的色彩 2. 色彩在动画创作中的表现规律 3. 优秀动画作品的色彩分析 知识点: 1.色彩在动画创作中的理解与运用 2.动画色彩中的空间 3.动画色彩规律的掌握和运用。	自学内容: 动画场景临摹。(色彩) 课堂作业: 3. 动画场景色彩分析。(文字表述) 4. 动画场景色彩临摹及变调训练。 3. 动画场景创作。(色彩、教师命题) 课外作业: 动画场景创作。(小色稿、自拟命题)

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 色彩基本原理概述	4	4			目标 1、目标 2、 目标 3
	第二章 色彩中的理性分析和感性表达	1	4			目标 1、目标 2、
	第三章 色彩的心理	1	8			目标 1、目标 2、 目标 3
	第四章 动画色彩的规律及运用	2	8			目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		8	24			

七、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生对于色彩原理及其规律的运用具有一个系统、明确的分析和理解过程。

2. 案例法：对不同的色彩作品为例进行讲解分析，培养学生对于色彩规律的理解及表达能力，提升学生的综合审美能力。
3. 示范法：通过直观的教学演示，发挥课堂互动教学的特点，将所讲授的知识进行流程明确、阶段性成果清晰的示范展示，以直观的方式明确教学目标，完善教学中对于学生的实践操作能力的培养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《色彩》米征 四川美术出版社 2013 年 8 月 ISBN 978-7-5410-2615-7》

参考书：《色彩的形式语言》王琦 主编，火星时代 编著.人民邮电出版社.2012-1-1 年

撰写人： 王岩松

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《数字图像基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450180

课程名称：数字图像基础

课程学分：4

课程学时：64（理论学时 16 实践学时 48）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：动画概论；色彩基础；人体动态与结构

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程是本专业一年级新生所接触的第一门软件课程。通过教师讲授和实验练习，本课程将对学生起到软件启蒙的作用，为后续的软件类课程的教学建立基础和学习思路。经过本课程学习，学生能够具备基本的图像软件的操作能力，足够的数字绘画的能力，为后面的角色设计，场景设计，原画设计，商业插画，数字漫画，三维贴图等课程提供相应的技术支持。同时也强化了学生们对于绘画结构的理解与掌握。

三、课程目标

（一）教学目标

数字图像基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 较为清晰地了解数字图像的特点、以及 Photoshop 等图像处理软件的基本原理与工作模式。
2. 掌握 Photoshop 中工具的用法；掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。
3. 掌握基础的数字绘画技法。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1
 - （1）指标点 2.1：培养学生掌握常用的图像处理能力。
 - （2）指标点 3.1：培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字图像基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 数字图像基础	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1: 掌握 Photoshop 中工具的使用; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。	教学目标: 掌握 Photoshop 中工具的使用; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。
毕业要求 2: 3.1 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。	教学目标: 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 数字图像的运用 【教学内容】 1. 数字图像的概念 2. 制作方法 3. 风格分类与规范 知识点: 1. 矢量图、位图、像素、图层 2. 平面印刷媒体 3. 影视数码媒体	自学内容: 了解主要数字图像软件的类别与特点。 课堂作业: 通过上机操作, 了解像素与图层的定义与作用 课外作业: 操作并熟悉数字图像软件
第二章 Photoshop 软件体验 【教学内容】 11. 工具栏 12. 任务栏 13. 活动面板 知识点: 1. 选择、裁切、仿制图章、修复画笔、画笔、历史画笔、橡皮擦、渐变、加深减淡、模糊锐化、钢笔、放大缩小、文字等工具运用。 2. 文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、视图、窗口等命令运用。 3. 导航器、颜色、色板、样式、图层、通道、历史记录、动作、画笔等面板应用。	自学内容: 由于课堂时间原因, 未讲解的软件功能, 自行尝试对其进行操作。 课堂作业: 选择合适的素材, 熟悉各项工具, 命令与面板的任务指令, 并对其进行强化练习。 课外作业: 重复操作课堂训练内容。 根据教材与教程, 按步骤操作, 强化对 Photoshop 的认知。

第三章 基本图像处理技法 【教学内容】 1. 照片处理 2. 3D 无缝贴图制作 3. 素材叠加 知识点: 1. 阴影与高光 2. 亮度对比度 3. 五大调色面板 4. 蒙版、渐变工具 5. 位移、修补工具、定义图案 6. 图像混合模式、透明度、填充 7. 图层样式	自学内容: 白平衡、曝光过度、降噪等图像运用 课堂作业: 依据讲解内容, 进行照片处理、3D 无缝贴图制作, 复杂图像处理等实例操作。 课外作业: 重复操作课堂训练内容。 根据教材与教程, 按步骤操作, 强化对 Photoshop 的认知。
第四章 数字绘画的特点 【教学内容】 1. 数字绘画的颜色模式 2. 线条的来源 3. 软件绘制线稿 知识点: 1. RGB, CMKY 颜色模式 2. 扫描线稿的拼接与处理 3. 线稿的调整与提取	自学内容: 快捷键方式、通道方式提取线稿。 课堂作业: 尝试使用通过软件直接绘制线稿绘制。 课外作业: 尝试将超过 A4 篇幅的线稿进行分段扫描, 并进行拼合、处理与提取。
第五章 分层线稿上色法 【教学内容】 1. 分层线稿上色法的具体步骤 2. 图层关系与图层命名 3. 上色顺序 知识点: 1. 吸色与木刻滤镜 2. 材质叠加 3. 调色工具的运用	自学内容: 通过 2-3 个专色, 尝试绘制出角色的阴影色块分布。 课堂作业: 根据提供的线稿, 尝试以标准的分层线稿上色法, 绘制一副完整的数字绘画作业。 课外作业: 自行绘制线稿, 尝试以标准的分层线稿上色法, 绘制一副完整的数字绘画作业。并尝试了解黑白罩染上色法。

八、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 数字图像的运用	2	0		4	目标 1

2	第二章 Photoshop 软件体验	2	12		12	目标 1、目标 2
3	第三章 基本图像处理技法	4	12		16	指标点 2.1
4	第四章 数字绘画的特点	4	12		16	目标 3
5	第五章 分层线稿上色法	4	12		16	指标点 3.1
合 计		16	48		64	

九、教学方法

1. 讲授法：通过课堂讲授，使同学们理解以 Photoshop 为代表的图像处理软件的工作原理与操作模式；。
2. 案例法：通过实际范例演示，是同学们掌握 Photoshop 中的基本图像处理技法、以及相应数字绘画技法。
3. 实践法：要求学生通过实际操作，加深课堂知识要点的理解和掌握。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 30%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）20%。实验成绩占 30%，期末考试占总成绩的 40%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《毫无 PS 痕迹-你的第一本 Photoshop 书》赵鹏 著 中国水利水电出版社 2015.01

参考书：《Photoshop/Painter 插画绘制技法》[韩]郑俊浩 著 人民邮电出版社 2012.04

《传奇 CG 创作艺术》王大飞 著 人民邮电出版社 2015.05

撰写人： 向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《数字图像基础》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450180

课程名称：数字图像基础

课程学分：4

课程学时：64（理论学时 16 实践学时 48）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：动画概论；色彩基础；人体动态与结构

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程是本专业一年级新生所接触的第一门软件课程。通过教师讲授和实验练习，本课程将对学生起到软件启蒙的作用，为后续的软件类课程的教学建立基础和学习思路。经过本课程学习，学生能够具备基本的图像软件的操作能力，足够的数字绘画的能力，为后面的角色设计，场景设计，原画设计，商业插画，数字漫画，三维贴图等课程提供相应的技术支持。同时也强化了学生们对于绘画结构的理解与掌握。

三、课程目标

（一）教学目标

数字图像基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 较为清晰地了解数字图像的特点、以及 Photoshop 等图像处理软件的基本原理与工作模式。
2. 掌握 Photoshop 中工具的用法；掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。
3. 掌握基础的数字绘画技法。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1
 - （1）指标点 2.1：培养学生掌握常用的图像处理能力。
 - （2）指标点 3.1：培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字图像基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 数字图像基础	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1: 掌握 Photoshop 中工具的使用方法; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。	教学目标: 掌握 Photoshop 中工具的使用方法; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。
毕业要求 2: 3.1 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。	教学目标: 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	Photoshop 软件体验	12	演示性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
2	基础图像处理技法	12	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
3	数字绘画的特点	12	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
4	分层线稿上色法	12	综合性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备

(二) 实验教学内容和基本要求

1. 实验项目 1: Photoshop 软件体验

通过本实验, 学生应掌握 Photoshop 的基本操作技能, 理解软件的基本工作原理、并掌握 Photoshop 的基本操作方法。

1.1 实验内容和要求

- (1) 体验 Photoshop 工具栏中工具的应用;
- (2) 体验 Photoshop 任务栏中命令的操作;
- (3) 体验 Photoshop 操作面板的具体作用;

1.2. 主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

1.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：画笔工具、历史画笔工具、选区、渐变工具的掌握

(2) 本实验难点：图层面板、通道等功能的运用

2.实验项目 2：基础图像处理技法

通过本实验，学生应掌握的基本的数字图像处理技法，理解软件操作原理、掌握软件操作规程等

2.1 实验内容和要求

(1) 素材叠加

(2) 3D 无缝贴图制作

2.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

2.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：通过滤镜进行图像移动，并通过修补工区去除缝隙，再定义图案

(2) 本实验难点：图像混合模式所呈现的叠加效果。

3.实验项目 3：数字绘画的特点

通过本实验，学生应了解数字绘画的基本作画方式，理解其于传统绘画的差异、掌握软数字绘画的基本操作

3.1 实验内容和要求

(1) 数字绘画的线稿绘制

(2) 数字绘画的颜色模式

3.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

3.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：通过调整图层透明度，反复操作得以绘制出准确的数字绘画线稿。

(2) 本实验难点：大幅纸张上的线稿进行分段扫描，组合，调整、清理与分离。

4.实验项目 4：分层线稿上色法

通过本实验，学生应了解标准数字绘画技法：分层线稿上色法，并将其熟练掌握。

4.1 实验内容和要求

(1) 分层线稿上色法的标准操作

4.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 分析该绘画技法的特点，并进行强化练习，达到熟练掌握的程度。

4.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：分层线稿上色法的图层关系，上色顺序，与细节刻画要点。

(2) 本实验难点：阴影色块分色，柔化边缘与强化素描关系、叠加材质。

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求
2. 实验内容及过程
3. 结果与分析

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。

3.成绩评定：采用百分制，按以下3项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《毫无 PS 痕迹—你的第一本 Photoshop 书》赵鹏 著 中国水利水电出版社 2015.01

参考书：《Photoshop/Painter 插画绘制技法》[韩]郑俊浩 著 人民邮电出版社 2012.04

参考书：《传奇 CG 创作艺术》王大飞 著 人民邮电出版社 2015.05

撰写人：向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动画原理》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420110

课程名称：动画原理

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实践学时：48）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2

建议先修课程：人体动态与结构、透视基础、动画概论、表演基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

《动画原理》作为动画专业的必修核心课程，要求学生在达到一定绘画能力的同时，了解动画的基本规律、制作原理及实操技术。课程通过大量的动画实践创作，使同学能够充分地理解并掌握动画基本原理，再结合二维动画的制作技巧与技法，在创作的过程中完成动画的基本训练，以期让同学在课程结束时能独立完成简单的动画设计及制作等工作。

三、课程目标

（一）教学目标

动画原理课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 充分了解中间帧的画法、物体的运动规律、人物的常规运动、自然特效运动规律等特征及表现方法。
4. 建立时间观念、节奏观念、动作比对观念、理解运动的韵律与节奏，培养动画制作基本能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1

（1）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。

（2）指标点 2.2：熟练掌握动画原理、技法及创作能力。

(3) 指标点 3.1: 了解动画艺术创作的基本流程, 掌握相关创作方法, 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《动画原理》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动画原理	任课教师:
课程性质: 学科必修	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标: 培养学生综合应用专业基础知识解决动画动作设计相关问题的能力。 达成途径: 通过掌握人体结构、基本透视、力学原理等复合知识, 训练学生综合运用能力, 解决动作设计问题。 评价依据: 课堂笔记、作业。
毕业要求 2: 2.2 熟练掌握动画原理、技法及创作能力	教学目标: 培养学生专业的动作设计能力。 达成途径: 通过掌握中间帧的画法、物体的运动规律、人物的常规运动、自然特效运动规律等特征及表现方法, 获得专业全面的动画制作能力。 评价依据: 作业。
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力	教学目标: 培养学生动画创作的实践能力。 达成途径: 通过了解动画艺术创作的基本流程, 掌握相关创作方法与创作工具, 进行实际操作练习。 评价依据: 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第七章 基本概念 1.1 电影语言与动画术语 1.2 动画流程 1.3 动画线条 知识点: 1. 动画专业术语了解。 2. 从宏观动画发展过程了解动画的制作工艺流程, 对原画和动画做初步讲解。 3. 动画线条的基本绘制要求。	自学内容: 回顾自己曾经看过的动画片, 分析其动作设计上的不同, 唤醒学习兴趣。 课堂作业: 1. 谈一谈影视作品与动画作品的异同。 2. 动画线条练习。 课外作业: 1. 复习本章节内容。 2. 进行线条练习。

<p>第八章 制作准备与中割练习</p> <p>2.1 工具与术语认识</p> <p>2.2 原画与中间张</p> <p>2.3 中割练习</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解基本的工具与标注术语。 2. 理解原画与中间张的不同工艺特点。 3. 中割练习。 	<p>自学内容: 收集原动画的制作资料。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 专业标注认知练习。 2. 中间补帧（中割）练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 进行中割练习。
<p>第九章 基础动画原理</p> <p>3.1 力传递</p> <p>3.2 时间与空间</p> <p>3.3 简谐运动</p> <p>3.4 惯性与随动</p> <p>3.5 弹性运动</p> <p>3.6 曲线运动</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解运动产生的力学原理。 2. 从动画层面重新认识时间与空间。 3. 学习五种常规动画原理。 	<p>自学内容: 回忆分析生活中遇到的各种运动类型表现。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 力传递表演。 2. 表演性动作练习。 3. 五种常规运动练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 五种常规运动设计练习。
<p>第十章 运动规律</p> <p>4.1 运动发生的阶段理解</p> <p>4.2 预备动作</p> <p>4.3 极限动作</p> <p>4.4 运动的时间停顿</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 预备动作与极限动作设计。 2. 运动过程中的时间停顿与快慢。 	<p>自学内容: 多钟不同动作设计中关于时间节奏的安排。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 运动阶段分析练习。 2. 预备动作练习。 3. 极限动作练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 命题运动设计练习。
<p>第十一章 人物常规规律</p> <p>5.1 走路常规</p> <p>5.2 跑步</p> <p>5.3 不同角度走跑（含原地）</p> <p>6.4 各种不同表演的走跑</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 走跑常规设计。 2. 动作的表演性。 	<p>自学内容: 观察生活中不同人走跑的不同姿态与速度节奏。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 走路练习。 2. 跑步练习。 3. 不同角度练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 走跑设计练习。
<p>第十二章 自然特效规律</p> <p>6.1 风</p> <p>6.2 水</p> <p>6.3 火</p> <p>6.4 雨雪雷电爆炸等</p>	<p>自学内容: 收集高速摄影机拍摄下的各种运动效果。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 风练习。 2. 水、火练习。

知识点： 1. 水、火、风的运动规律。 2. 其他各种特效的运动规律。	3. 各种特效练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 风、水、火练习。 3. 综合作业练习。
--------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 基本概念	4	0		4	目标 1、目标 2
	第二章 制作准备与中割练	2	2		4	目标 2
	第三章 基础动画原理	4	12		16	目标 2、目标 4
	第四章 运动规律	2	14		16	目标 3、目标 4
	第五章 人物常规规律	2	18		20	目标 3、目标 4
	第六章 自然特效规律	2	2		4	目标 3、目标 4
	合 计	16	48		64	

六、教学方法

《动画原理》这门课程主要采用讲授法、案例法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对动画原理相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与动画动作设计与制作能力。
2. 案例法：通过对不同动作的不同案例分析，培养学生收集、分析并归纳吸收素材、积累经验的能力。
3. 实践练习：通过命题或非命题实践练习，培养学生完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考试

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《原动画基础教程——动画人的生存手册》，理查德·威廉姆斯编著，中国青年出版

社，2008 年第 6 版。

参考书：《动画的时间掌握》，哈罗德·维特克编著，中国电影出版社，2012 年版。

参考书：《原画设计》，李杰编著，中国青年出版社，2016 年第 2 版。

参考书：《动画原理》，黄兴芳编著，上海人民美术出版社，2005 年版。

参考书：《动画技法》，严定宪编著，中国电影出版社，2001 年版。

撰写人：罗丁

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《视听语言》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420120

课程名称：视听语言

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2

建议先修课程：影视后期剪辑；动画概论；动画剧本创作

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程是学习动画前期导演的艺术和技术手段的课程,也就是学习如何将剧本变为分镜头台本的技能,为将来小规模制作动画提供必要的导演技能。它对之后的动画分镜设计课程起到了基础建设作用,是进行动画短片创作的关键课程。最后以学生能够运用视听语言进行短片创作为检测标准。

三、课程目标

（一）教学目标

动画视听语言课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 了解和掌握影视动画特定的表达语言，包括视觉、听觉的语言概念和特征。
2. 能够运用视听语言进行动画的镜头设计，去讲述故事、表达思想、表现情感。
3. 激发学生影视动画作品的兴趣和创作热情。

4. 既要让学生理解视听语言的理论内容，还要让学生实践运用，在学生还没有掌握动画的制作技能之前，运用拍摄和剪辑练习来掌握和运用视听语言的知识和技能。。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：掌握基本的动画视听语言。

（2）指标点 2.1：能够将动画剧本转换为分镜头脚本。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《动画民间造型艺术》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动画视听语言	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 掌握基本的动画视听语言。	教学目标: 掌握基本的动画视听语言。 达成途径: 通过视听语言概念和特征的理论讲解、实拍剪辑实践, 逐步让学生掌握基本的动画视听语言。 评价依据: 课堂笔记、课后研究、实拍剪辑作品。
毕业要求 2: 2.1 能够将动画剧本转换为分镜头脚本。	教学目标: 能够将动画剧本转换为分镜头脚本。 达成途径: 通过对影视作品和动画案例的镜头分析、绘制分镜头的课堂练习、课后剪辑作业等方式, 使学生逐步具备将动画剧本转换为分镜头脚本的能力。 评价依据: 分镜头脚本绘制作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 课程概述 [教学内容] 1. 课程目标与学习成果课程概述 2. 课程内容与评价 3. 视听语言概述 (理解) 1) 认识 “分镜头剧本” 2) 认识 “组成电影视听语言的局部结构” 知识点: 1. 分镜头剧本的概念 2. 视听语言的结构 3. 蒙太奇流派和长镜头流拍	自学内容: 分镜头剧本格式。 课堂作业: 把一个剧本片段改编成分镜头剧本。 课外作业: 把《秋江》剧本改编成分镜头剧本。
第四章 镜头的画面 [教学内容] 14. 景别 15. 角度 16. 视点 知识点: 1. 景别、角度、视点的概念 17. 如何运用景别、角度、视点	自学内容: 景别、角度、视点的基本概念。 课堂作业: 运用所学景别、角度和视点的知识绘制一个 “上课迟到” 片段分镜头。 课外作业: 将《罗生门》城楼下的剧本片段绘制成分镜头。
第三章 声音与节奏 [教学内容] 1. 电影声音的语言 2. 电影声音中的音响 3. 电影声音的音乐	自学内容: 电影声音的概念和内容 课堂作业: 《雀巢》音乐的节奏绘制。 课外作业:

4. 节奏与电影节奏 5. 电影节奏分析 知识点： 1. 节奏与电影节奏 2. 电影节奏分析	剪辑影片或动画片段，完全配合《雀贼》音乐的节奏。
第四章 光 [教学内容] 1. 照明光的种类 2. 布光的实际操作 3. 光在电影中的具体作用 知识点： 1. 布光的实际操作 光在电影中的具体作用	自学内容： 照明光的种类 课堂作业： 小组讨论并上台实际操作三点布光。 课外作业： 观看电影《阳光灿烂的日子》，并分析光在其中的作用。
第五章 镜头的运动 [教学内容] 1. 摄影机运动 2. 焦距和焦点 知识点： 1. 摄影机运动的方式 2. 摄影机运动的运用	自学内容： 焦距和焦点的概念 课堂作业： 小组讨论，并汇报摄像机运动的方式和具体运用。 课外作业： 分析一部电影中的摄像机运动。
第六章 转场 [教学内容] 1. 什么是转场 2. 转场技巧的方法两大类 3. 技巧转场 4. 无技巧转场 知识点： 1. 无技巧转场的理解 2. 无技巧转场的运用	自学内容： 转场的概念 课堂作业： 小组讨论，并汇报五技巧专场的方式。 课外作业： 转场的拍摄剪辑片段。
第七章 轴线 [教学内容] 1. 轴线的定义 2. 关系轴线 3. 双人对话场面 4. 三人对话 知识点： 1. 双人对话场面 2. 双人对话场面的运用	自学内容： 轴线的定义 课堂作业： 对话场面分镜绘制 课外作业： 对话场面的拍摄剪辑
第八章 长镜头与蒙太奇 [教学内容] 1. 世界电影创作有两大体系	自学内容： 世界电影创作有两大体系 课堂作业： 蒙太奇镜头组接分镜绘制

2. 蒙太奇 3. 三个人物 4. 两种创作方法之比较 知识点: 1.蒙太奇 2.两种创作方法之比较	课外作业: 电影蒙太奇镜头分析
第九章 大耍一次蒙太奇 [教学内容] 1. 库里肖夫效应 2. “创造解剖” 3. 剪辑的三个主要功能	自学内容: 蒙太奇剪辑的类型 课堂作业: 讨论: 演员的表演重要还是剪辑重要 课外作业: 蒙太奇训练拍摄剪辑

十、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 课程概述	1	3			目标 1、目标 3
	第二章 镜头的画面	2	2			目标 1、目标 2、 目标 3、
	第四章 声音与节奏	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
	第五章 光	1	3			目标 1、目标 2、 目标 3、
	第六章 镜头的运动	2	2			目标 1、目标 2、 目标 3、
	第七章 转场	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
	第八章 轴线	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
	第九章 长镜头与蒙太奇	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
	第十章 大耍一次蒙太奇	2	6			目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
合 计		16	32			

十一、教学方法

1. 讲授法：理论分析与讲授，让学生能够准确掌握知识要点。
2. 案例法：对动画的视听语言，以具体作品和片段为例进行讲解分析。
3. 实践法：要求学生用拍摄和剪辑的实践，加深对理论要点的理解和掌握。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考试

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 60%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%；工作笔记本 20%。期末考试占总成绩的 40%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《影视动画视听语言》孙立 著 海洋出版社 2005.07

参考书：《电影语言：理论与技术》李稚田 著 北京师范大学出版社 2005.08

撰写人： 李濯纓

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 9 月 20 日

《表演基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450220

课程名称：表演基础

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2

建议先修课程：素材收集实践

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

表演基础作为动画专业的专业必修课，是一门实践性较高的课程，强调开放性思维的培养，对画学生的创作能力的激活有很大的作用。通过表演技巧的学习，了解表演的三个阶段，具备表演的基本素养，掌握表演技能和创造角色的方法，学会使用多元化的表演技巧来提高动画艺术的表达力度，增强动画的观赏性和趣味性与真实感。

三、课程目标

（一）教学目标

表演基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。
2. 培养学生了解基本表演元素的训练和最新的表演理念，通过实践学习，解放天性，掌握表演的基本原则和技法，学会表演基础知识和角色创作的基本方法。
3. 培养发散性思维方式，拓宽动画表达能力，增强对动画剧情发展和人物角色塑造的掌控力。
4. 培养创作能力，掌握将文字剧本提炼为表情和肢体语言的方法，提升动画表演的多元化能力，为学生将来进行动画创作提供丰富的表演语言与方法。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备复合知识结构，具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《表演基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：表演基础	任课教师：
课程性质：专业必修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过生活观察练习和人物角色分析帮助同学分清美丑善恶，在向经典致敬的同时，潜移默化地培养正确的价值观和世界观。 评价依据： 课堂基础练习，单元作业回课。
毕业要求 2： 2.1 具备复合知识结构,具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识。	教学目标： 具备复合知识结构，具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识。 达成途径： 在作业中要求开放的思维方式对文本材料进行改编，通过实践课分组反复练习和小组回课的方式，培养相互协作的模式和创新意识。 评价依据： 故事文本材料的角色分析和矛盾冲突的重构，以剧本为单位的表演作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 基本素质训练 1.1、松弛与控制训练 1.2、逻辑与想象训练 1.3、空间感训练 1.4、注意力的训练 1.5、信念与真实感的训练 1.6、感受力和适应力的训练 1.7、观察与模拟训练 知识点： 1、动画表演历史和现状 2、解放天性式 3、戏剧冲突的营造方法	自学内容： 通过观察对手练习，总结生活中身体与情绪的关系，总结观察生活和收集素材的方法。 课堂作业： 1、镜子练习 2、干扰阅读练习 3、注意和行动的练习 4、创造空间练习 5、适应空间练习 课外作业： 观察生活中的人与物，身体和表情的松弛与紧张，分析人物身体语言与情绪的关联，并进行模仿。

第二章 体验与体现的统一 2.1、了解掌握行动与规定情境表演方法 2.2、熟练应用形体动作与语言动作 2.3、能熟练应用表演中的判断与节奏 知识点： 1、行动与规定情境表演法 2、判断与节奏 3、命题小品构思法	自学内容： 了解面部动作与心里动作的关系。 课堂作业： 小品模仿与单人命题小品、双人小品练习 课外作业： 通过小品模仿，归纳总结肢体动作、面部动作和言语动作的感受力和表现力。
第三章 角色表演 3.1、了解即兴角色构思方法 3.2、掌握表演中的角色体现步骤 3.3、故事剧本角色分析与提炼 3.4、角色夸张变形的性能与技艺 知识点： 1、角色分析法 2、角色矛盾冲突构建法 3、夸张变形的 8 个性能，5 个特征与技艺	自学内容： 故事发展和人物角色性格的关系。 课堂作业： 多人小品《车站》，多人小品《黑夜》等 课外作业： 自选一篇故事，根据角色构思和矛盾冲突构建方法改编剧本，尝试用动画夸张变形的方式，分 3-5 个角色对剧本进行排演，总结。

十二、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 基本素质训练	6	8			目标 1、目标 2、目标 3
	第二章 体验与体现的统一	6	12			目标 1、目标 2、目标 3
	第三章 角色表演	4	12			目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
合 计		16	32			

十三、教学方法

表演基础课程由于实践性突出，教学方法不能局限于讲授，具体内容包括：

- 1、讲授演示法
- 2、讨论教学法
- 3、课堂练习法

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，按以下 5 项考核指标进行成绩综合评定，其构成比例如下：
平时考核占总成绩的 40%，（课堂出勤占 10%；课堂发言、讨论、平时练习占 30%）；期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《影视动画表演》伍振国 齐小北 著 中国科学技术出版社 2013.03

参考书：《60 个戏剧舞台表演入门实用训练》〈法〉郑碧贤 著 现代版社 2006.10

《影视演员表演技巧入门》王淑琰 林通 著 中国广播影视出版社 2016.08

《戏剧表演基础》梁伯龙 著 文化艺术出版社 2004.11

撰写人：蒲蓓

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《透视基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450190

课程名称：透视基础

课程学分：2

课程学时：32（理论学时 8 实践学时 24）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2

建议先修课程：色彩基础；人体动态与结构；数字图像基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

透视基础为动画专业极为重要的专业任选课。也是该专业从业者必须掌握的基本造型能力。学习、掌握和运用透视原理及规律，对于从事动画设计工作的人员拓展逻辑思维、提高创造力具有重要的现实意义。只有熟练地掌握了透视原理，才能快速地创建一个富有表现力的三维空间，才能实现人物与场景的合理搭配，从而良好地实现设计意图。同时，运用透视原理，可以加强设计者二维图形与三维空间的转换和抽象思维能力，这种逻辑转换能力是透视基础这门课程所承担的重要作用。本课程将为后续的角色设计、场景设计、原画设计、数字绘画、漫画设计等课程做好先期铺垫。

三、课程目标

（一）教学目标

透视基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养学生学习透视的基本概念、不同透视类别的各自特点、与透视的基本规律。（指标点 1）
2. 培养学生学习一点透视、两点透视、三点透视的透视原理与相应绘制技法；并培养学生学习人物高度透视的具体运用。（指标点 2）
3. 培养学生掌握一定的空间想象力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2、2.1

(1) 指标点 2: 能够绘制出同一空间关系、不同透视状态, 并保持正确透视关系的画稿。

(2) 指标点 2.1: 能够准确地场景中, 按照透视原理准确地加入人物角色。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《透视基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 透视基础	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 掌握透视的概念、不同透视类别的各自特点、与透视的规律。	教学目标: 掌握透视的基本概念、不同透视类别的各自特点、与透视的基本规律。 达成途径: 通过实例讲解, 案例分析的方式, 培养学生的感性认识。继而通过具有针对性的联系设定, 强化学生对于透视基本概念与规律的熟练掌握。 评价依据: 绘画习作
毕业要求 2: 2: 熟练掌握一点透视、两点透视、三点透视的原理与相应绘制技法; 并掌握人物高度透视的具体运用。	教学目标: 熟练掌握一点透视、两点透视、三点透视的原理与相应绘制技法; 并掌握人物高度透视的具体运用。 达成途径: 通过实例讲解, 案例分析的方式, 并依据具有针对性的设计训练, 强化学生对于一点、两点、三点透视的原理与绘制技法掌握。掌握在相同空间关系下, 不同透视视角所产生的差异变化, 与具体画法; 同时能够在透视空间中, 依据透视规律的准确加入人物角色。 评价依据: 绘画习作。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 透视的基本概念 1. 透视与透视学 2. 透视的种类 3. 透视的基本规律 知识点: 1. 定点透视与散点透视; 2. 空气透视、形体透视; 3. 透视常用术语,	自学内容: 分析人类视锥内外透视的形体特点。 课堂作业: 对优秀的透视画稿进行分析, 明确视平线、灭点、原线、变线之间的关系。 课外作业: 临摹透视画稿。
第五章 一点透视 1. 一点透视 2. 透视面的分割 知识点: 18. 一点透视的规律 19. 一点透视的画法	自学内容: 分析对角线等分法与任意等分法的区别。 课堂作业: 根据立面图、平面图与顶面图, 理解其空间关系, 并绘制出相应一点透视画稿。 课外作业: 临摹一点透视范例。

第三章 两点透视 【教学内容】 1. 两点透视 2. 倾斜透视 知识点: 1. 两点透视的规律 2. 两点透视的画法 3. 倾斜透视的特点 4. 倾斜透视的画法	自学内容: 分析两点透视与一点透视的异同。 课堂作业: 根据立面图、平面图与顶面图,理解其空间关系,并绘制出相应两点透视画稿。 课外作业: 临摹两点透视范例;并根据两点透视的规律,尝试楼梯的透视绘制。
第四章 仰视与俯视透视 【教学内容】 1. 仰视与俯视透视的特点 2. 三点透视 知识点: 1. 平行仰视 2. 成角仰视 3. 平行俯视 4. 成交俯视 5. 三点透视的视觉效果 6. 三点透视的画法	自学内容: 分析圆形、圆面、圆柱、圆锥的透视特点。 课堂作业: 根据立面图、平面图与顶面图,理解其空间关系,并绘制出相应三点透视画稿。 课外作业: 临摹三点透视画稿。 尝试进行圆形、圆面、圆柱、圆锥的透视绘制。
第五章 人物高度透视与夸张透视 【教学内容】 1. 人物高度透视画法 2. 人物与场景夸张透视 知识点: 1. 运用等高法确定画面人物的透视高度 2. 视高是确定人物透视高度的标尺 3. 运用水平移动法确定画面人物的透视高度 4. 运用视高来确定高矮不等人物的透视高度 5. 人物夸张透视的一般形态与变形规律 6. 场景夸张透视的一般形态与变形规律	自学内容: 人体结构的透视特点。 一点、两点、三点透视的视觉张力差异。 课堂作业: 在前期作业中加入人物角色,使之符合透视规律。 课外作业: 将前期作业修改为夸张透视。

十四、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 透视的基本概念	1	3		4	目标 1

2	第二章 一点透视	2	6		8	目标 1、目标 2、 目标 3
3	第三章 两点透视	2	6		8	目标 1、目标 2、 目标 3
4	第四章 三点透视	2	6		8	目标 1、目标 2、 目标 3
5	第五章 人物高度透视与夸张透视	1	3		4	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		8	24		32	

十五、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生构建透视的理论知识框架，引导学生树立较强的空间形象能力。
2. 案例法：通过对不同透视类别的案例分析，加强学生对于透视的认知与实际操作能力，从而进一步对透视原理的掌握能力。
3. 实践法：要求学生通过实际操作，加深课堂知识要点的理解和掌握。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《透视画法基础-视觉研究》[美]约翰·蒙塔古 著 电子工业出版社 2017.11

参考书：《动画透视设计》陈昌柱 著 人民美术出版社 2012.05

《透视学》郑晓东、黄斌、周渝 著 上海交通大学出版社 2012.08

撰写人： 向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《素材收集》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：

课程名称：素材收集

课程学分：1.5

课程学时：24（理论学时：24 实践学时：0）

课程性质：专业选修课程

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2 学期

建议先修课程：《动画造型基础》、《动画色彩基础》《速写》

适用专业（方向）：动画专业学生

二、课程地位、作用与任务

动画素材收集是动画专业的基础课程之一，素材收集是动画前期创作中必做的一项基础工作。通过对本课程的学习，使学生能够全面了解动画素材收集的具体内容，其中包括景观收集、道具收集、服饰收集等，培养学生图形思维能力和艺术表现能力，并通过大量的写生练习掌握素材收集所需的绘画技能：①色彩写生技能 ②速写写生技能。为学生将来进行动画创作打下坚实的基础。

三、课程目标

（一）教学目标

素材收集是一门实践性很强的课程，课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养学生的人文素养和审美能力，让学生正确认识要成为一名合格动画师应具备的专业要求与职业素养，认清素材收集是动画前期美术设计的创作基础。
2. 培养学生的造型能力，训练绘画基本功，让学生认识风景写生是动画素材收集主要手段之一，掌握景观速写的绘制技能。
3. 培养学生正确的色彩观察能力与表达能力，让学生系统的学习色彩理论知识，掌握色彩风景写生的绘制技能。

4. 培养学生认真观察自然和体验生活的能力，开阔学生的创作视野，提高学生勇于尝试、勇于探索的创新意识。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

四、课程内容

教学内容	作业要求
<p>第十三章 动画素材收集综述</p> <p>1.4 素材收集在动画前期创作中的作用</p> <p>1.5 素材收集的必要性和重要性</p> <p>1.6 素材收集的要求与限制</p> <p>1.7 素材收集的途径与表现方法</p> <p>1.8 素材收集的具体内容与范围</p> <p>知识点：</p> <p>1. 素材收集在动画创作中的重要性</p> <p>2. 素材收集的基本条件与要求</p> <p>3. 素材收集的途径</p> <p>4. 素材收集的表现方法</p>	<p>自学内容：</p> <p>名家经典动画影片的原画手稿赏析（场景与道具篇）</p> <p>课堂作业：</p> <p>阐述成为一名动画师的专业要求与职业素养</p> <p>课外作业：</p> <p>观察自然和生活环境，收集各种景观素材（画在统一规定的速写本上，完成质量成为平时成绩的评分依据之一）</p>
<p>第十四章 动画素材收集的速写技法</p> <p>2.1 速写的基础知识</p> <p>2.2 速写——动画设计师必备的造型基本功</p> <p>2.3 速写的绘画要点与艺术表达</p> <p>2.4 速写工具的用笔技法和画面效果</p> <p>2.5 速写的绘画步骤</p> <p>知识点：</p> <p>1. 素材收集主要手段之一：速写</p> <p>2. 正确认识速写的绘画要点与艺术表达</p> <p>3. 速写的绘制工具与艺术效果</p> <p>4. 速写的绘画技能</p>	<p>自学内容：</p> <p>名家经典动画影片的原画手稿赏析（场景与道具篇）</p> <p>课堂作业：</p> <p>1 风景速写的临摹或写生练习（建筑类、自然景观类）</p> <p>2 物件组合速写的临摹或写生练习（道具组合、饰品组合）</p> <p>课外作业：</p> <p>观察自然和生活环境，收集各种景观素材（画在统一规定的速写本上，完成质量成为平时成绩的评分依据之一）</p>

第十五章 动画素材收集的色彩技法 3.1 色彩基础 3.2 色彩在动画创作中的具体应用 3.2.1 色彩场景小色稿 3.2.1 色彩道具小色稿 3.3 色彩风景的绘画技法 3.3.1 钢笔淡彩画的基本技法 3.3.2 水彩水粉画的基本技法 3.3.3 丙烯画的基本技法 3.4 色彩风景的绘画步骤 知识点: 1. 色彩概念 2. 色彩艺术表达基础 3. 钢笔淡彩的基本技能 4. 水彩水粉画的基本技法 5. 丙烯画的基本技法	自学内容: 名家经典动画影片的原画手稿赏析（场景与道具篇） 课堂作业: 1 色彩风景的临摹或写生练习（建筑类、自然景观类） 2 色彩物件的临摹或写生练习（道具、饰品） 课外作业: 观察自然和生活环境,收集各种景观素材(画在统一规定的速写本上,完成质量成为平时成绩的评分依据之一)
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 场景综述	6		2		目标 1
	第二章 场景的造型基础	6		2		目标 2、目标 4
	第三章 场景的色彩应用	6		2		目标 3、目标 4
	合 计	18		6		

六、教学方法（本课程的主要教学方法）

《场景设计》课程是一门专业性较强的课程,通过本课程的学习,它不仅要求学生深入理解场景设计的理论知识,而且还要求学生掌握场景设计的创作流程和绘制技能,因此课程要求老师要应用理论与实践相结合的教学方法,具体内容包括:

- 讲授法:** 系统讲授素材收集的理论和创作途径。
- 案例分析法:** 结合中外经典的动画影片中的前期原画创作,对动画素材收集的表现技能进行深入分析与阐述。
- 创作指导法:** 每个章节讲授完后都要布置相应的技能训练,每次训练完成后专业教师都会对学生习作进行整体点评,专业教师还会针对每一个同学的具体情况进行全程辅导。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式： 考查

2.考核形式： 平时考核、期末考核

3.成绩评定： 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40% （其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《色彩风景写生》.赵云龙 张玉新 主编 . 中国青年出版社. 2013 年

参考书：《速写》于莉佳 韩鹏 编著 中国青年出版社 2012 年

撰写人： 邓杉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《素材收集实践》实习教学大纲

一、课程概况

课程代码：

课程名称：素材收集实践

课程学分：1.5

课程学时：24（理论学时：8 实践学时：18）

课程性质：专业选修课程

实习类别：课程设计

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：2 学期

建议先修课程：《动画造型基础》、《动画色彩基础》《速写》

适用专业（方向）：动画专业学生

二、课程地位、作用与任务

动画素材收集是动画专业的基础课程之一，素材收集是动画前期创作中必做的一项基础工作。通过对本课程的学习，使学生能够全面了解动画素材收集的具体内容，其中包括景观收集、道具收集、服饰收集等，培养学生图形思维能力和艺术表现能力，并通过大量的写生练习掌握素材收集所需的绘画技能：①色彩写生技能 ②速写写生技能。为学生将来进行动画创作打下坚实的基础。

三、课程目标

（一）教学目标

素材收集是一门实践性很强的课程，课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养学生的人文素养和审美能力，让学生正确认识要成为一名合格动画师应具备的专业要求与职业素养，认清素材收集是动画前期美术设计的创作基础。
2. 培养学生的造型能力，训练绘画基本功，让学生认识风景写生是动画素材收集主要手段之一，掌握景观速写的绘制技能。
3. 培养学生正确的色彩观察能力与表达能力，让学生系统的学习色彩理论知识，掌握色彩风景写生的绘制技能。
4. 培养学生认真观察自然和体验生活的能力，开阔学生的创作视野，提高学生勇于尝试、

勇于探索的创新意识。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

四、实习内容和基本要求

1. 实习项目 1：景观素材收集

通过本项目实习，培养学生描绘自然景观和生活景观的造型能力和色彩表达能力，掌握景观素材收集的基本知识和风景写生的绘画技巧。

1.1 实习内容

（1）应用铅笔或钢笔在速写本上进行景观素材写生练习

（2）应用水彩颜料水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具进行景观色彩写生练习

1.2. 实习要求

（1）通过大量的景观速写写生练习，掌握速写技巧，熟练地运用铅笔或钢笔进行景观素材写生。

（2）通过大量色彩风景写生练习，掌握色彩风景技巧，熟练地运用水彩颜料、水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具进行景观素材写生。

1.3. 实习重点难点

（1）本实习重点； 正确认识景观速写和色彩风景的绘画要点与艺术表达

（2）本实习难点； 熟练应用速写工具及其绘画技能进行景观绘制，其中画面构成、透视、形式感、细节刻画、艺术风格等是难点。

2. 实习项目 2：生活设施、生产工具的素材收集

通过本项目实习，培养学生对生活设施、生产工具等进行形态塑造与色彩描绘的能力，掌握景观素材收集的基本知识和道具写生的绘画技巧。

1.1 实习内容

（1）应用铅笔或钢笔在速写本上对生活设施、生产工具等素材进行写生练习

（2）应用水彩颜料水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具对生活设施、生产工具等素材进行写生练习

1.2. 实习要求

(1) 通过大量的风景速写写生练习,掌握风景速写技巧,熟练地运用铅笔或钢笔进行景观素材写生。

(2) 通过大量色彩风景写生练习,掌握色彩风景技巧,熟练地运用水彩颜料、水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具进行景观素材写生。

1.3. 实习重点难点

(1) 本实习重点; 掌握生活设施、生产工具的写生要点,艺术再现生活情景。

(2) 本实习难点; 熟练应用速写工具及其绘画技能进行生活设施、生产工具的绘制,其中生活设施和生产工具的透视关系、结构关系、绘画表现形式与风格等是本实习训练的难点。

3.实习项目 3: 民族服饰的素材收集

通过本项目实习,培养学生对民族服饰的描绘与素材收集的能力,掌握民族服饰收集的基本知识和写生的绘画技巧。

1.1 实习内容

(1) 应用铅笔或钢笔在速写本上对民族服饰素材进行写生练习

(2) 应用水彩颜料水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具对民族服饰素材进行写生练习

1.2.实习要求

(1) 通过大量的民族服饰速写写生练习,掌握民族服饰速写技巧,熟练地运用铅笔或钢笔进行民族服饰素材写生。

(2) 通过大量民族服饰写生练习,掌握服饰的色彩搭配技巧,熟练地运用水彩颜料、水粉颜料、丙烯颜料等绘画工具进行民族服饰素材写生。

1.3. 实习重点难点

(1) 本实习重点; 掌握民族服饰的写生要点,对少数民族的传统民族服饰的样式、图案、色彩进行记录。

(2) 本实习难点; 熟练应用速写工具及其绘画技能进行民族服饰绘制,其中对少数民族的传统民族服饰样式、质地、色彩搭配关系进行生动细致的描绘是本实习训练的难点。

五、实习单位具备条件和要求

1. 写生基地应设置在自然风景秀丽、地域特色浓郁、交通便利的山区里。

2. 写生基地通常是与当地的旅游山庄、客栈进行长期合作,确保写生实训的顺利进行。

3. 写生基地具有较强的学生接待能力,能够提供完善的饮食与居住条件,提供安全的实训场地。

六、实习报告要求

1. 实习目的和要求
2. 实习时间和地点
3. 实习单位和部门
4. 实习具体内容：要求字数不低于 3000 字
5. 实习总结：收获、体会以及实习建议等

1.考核方式： 考查

2.考核形式： 平时考核、期末考核

3.成绩评定： 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%（其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《色彩风景写生》.赵云龙 张玉新 主编 . 中国青年出版社. 2013 年

参考书：《速写》于莉佳 韩鹏 编著 中国青年出版社 2012 年

撰写人：邓杉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《剧本写作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420100

课程名称：剧本写作

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：48；实践学时：0）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，系统地讲授动画剧作的基础理论，对动画剧本、动画人物、动画故事构思特性的思考分析，通过对经典商业动画片案例的分析，深入具体地讲授动画剧本创作的技巧，旨在提高学生的动画剧本写作能力和影视动画鉴赏能力，为学生今后从事影视动画创作、动画理论研究、影视行业策划宣发等工作提供剧本支持。通过本课程的教学，使学生了解许多实战技巧，并从动画观众的心理、动画市场的需求、动画剧本创作规律等方面进行全面总结分析。学生通过创作型学习，对动画剧本写作有一定认识，建立起正确的艺术观和审美价值观，提高实操能力和理论修养和思考分析能力。任务是奠定动画写作的理论基础，阐述动画编剧的基本概念与技巧，课程结束后学生能够进行不同风格与题材的动画剧本创作；具备声音、画面造型和叙事相结合的剧本结构能力；并了解国内外动画剧作的基本趋势与最新动态。

三、课程目标

（一）教学目标

1.知识：动画剧本创作的基本概念，特点以及文学地位，动画剧本创作对于动画作品的作用以及与其它文艺作品的区别与联系，动画剧本创作的审美特点和价值取向。创作动画剧本的基本术语，正确格式和撰写方法与技巧。

2.能力：培养学生动画剧本创作的实践能力，创作动画剧本的创作技巧。选取一些优秀动画片进行实例分析,从动画观众的定位,动画市场的需求,动画剧本创作规律等方面剖析其得失。在开阔学生视野的同时,深入分析作品内部的创作思路和构成方式,培养学生的创新能力，为以后的动画创作与制作奠定文字能力基础。

3.素质培养目标：熟悉影视剧作的大框架中，动画剧本创作的地位和作用，适时运用动画剧作的基本概念，对动画剧本、动画人物、动画故事构思特性的思考分析，对动画剧本的内涵和特性拥有较为清晰的认知。通过对经典商业动画片进行案例分析,能够提炼出动画剧本创作的基本规律和创作技巧

（二）本课程支撑的毕业要求

1.本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2.本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、2.3:

（1）指标点 2.1：理解动画剧本中的故事塑造的特点以及在动画剧本创作中的地位和作用；

（2）指标点 2.2：具备能够独立创作影视动画剧本创作的能力和动画艺术短片剧本的能力，培养学生的创作思维和文字运用能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《剧本写作》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：剧本写作	任课教师：张娟
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 2.1 理解动画剧本中的故事塑造的特点以及在动画剧本创作中的地位和作用；	教学目标： 使学生清晰动画剧本的概念，特点以及与其他文学形式的联系与区别 达成途径： 通过对影视动画创作的本质、规律、特性、技巧、作品赏析等基础知识和理论的学习，以及对各种动画类别、艺术风格以及特性的创作型学习，使学生形成较为敏感的鉴赏力和创作力。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2： 2.2 具备能够独立创作影视动画剧本创作的能力和动画艺术短片剧本的能力，培养学生的创作思维和文字运用能力。	教学目标： 培养学生对具体的动画剧本进行鉴赏与写作的能力。 达成途径： 通过讲授剧本创作的理论与知识，使学生具备创作思维和文字运用能力。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 动画剧本导论作 教学内容： 1.1 剧本的基本概念 1.2 影视剧本的特性 1.3 动画剧本的特性 知识点： 了解剧本的基本概念、掌握剧本的各种类型，了解影视剧本的特性，掌握动画剧本的特性。	自学内容： 无 课堂作业： 1.剧本的基本概念与类型是什么 课外作业： 1.影视剧本与动画剧本的特性 2.观看《无间道》、《千与千寻》
第二章 动画剧本创意与策划作 教学内容： 2.1 动画剧本创意	自学内容： 无 课堂作业：

<p>2.2 动画剧本策划</p> <p>2.3 动画策划案写作</p> <p>知识点：</p> <p>了解动画剧本的创意方法，掌握动画剧本策划的流程与内容，了解动画剧本策划的评估方法，掌握动画策划案的格式与写作方法。</p>	<p>1.思考创意方法的概念，自己将如何将素材变成题材</p> <p>课外作业：</p> <p>1.查阅古蜀文化的知识进行一个文本创意</p>
<p>第三章 动画剧本创作流程与格式</p> <p>教学内容：</p> <p>3.1 动画剧本创作流程</p> <p>3.2 动画文学剧本</p> <p>3.3 动画文字分镜</p> <p>3.4 动画画面分镜</p> <p>知识点：</p> <p>了解动画剧本的创作流程；熟悉动画剧本不同阶段的格式类型；掌握故事梗概、人物小传、剧本大纲的写法；掌握动画文学剧本的格式与写法。</p>	<p>自学内容：</p> <p>详细的故事梗概与人物小传、剧本大纲写法的关系</p> <p>课堂作业：</p> <p>1.请思考并讨论《百变狸猫》的一句话梗概、详细梗概和大纲</p> <p>课外作业：</p> <p>1.请写出《百变狸猫》的一句话梗概、详细梗概和大纲</p>
<p>第四章 动画人物</p> <p>教学内容：</p> <p>4.1 动画人物的类型与类型化</p> <p>4.2 动画角色的设定与搭配</p> <p>4.3 动画人物塑造的原则和技巧</p> <p>知识点：</p> <p>掌握动画剧人物的类型与类型化；掌握动画角色的设定与搭配方法；了解动画人物塑造的原则；掌握并能运用动画人物塑造的技巧。</p>	<p>自学内容：</p> <p>人物的类型与类型化</p> <p>课堂作业：</p> <p>1.动画人物塑造的原则</p> <p>2.掌握并能运用动画人物塑造的技巧</p> <p>课外作业：</p> <p>1.分析《功夫熊猫》的人物是如何塑造的</p>
<p>第五章 动画情节</p> <p>教学内容：</p> <p>5.1 情节与戏剧冲突</p> <p>5.2 动画情节的设定与情节结构</p> <p>5.3 动画情节的类型和模式</p> <p>知识点：了解动画的情节与戏剧的冲突；掌握动画情节设定的方法和技巧；了解动画情节的类型与模型。</p>	<p>自学内容：</p> <p>无</p> <p>课堂作业：</p> <p>1.动画情节的设定与情节冲突是什么</p> <p>2.动画情节设定的方法和技巧是什么</p> <p>课外作业：</p> <p>1.分析《风语咒》的情节</p>
<p>第六章 动画剧本结构</p> <p>教学内容：</p> <p>6.1 动画剧本结构的类型</p> <p>6.2 动画剧本结构的分析</p> <p>6.3 动画剧本结构的设置技巧</p> <p>知识点：</p> <p>了解动画剧本的结构类型及特征；掌握动画剧</p>	<p>自学内容：</p> <p>动画剧本结构的类型</p> <p>课堂作业：</p> <p>动画剧本的结构类型及特征是什么</p> <p>课外作业：</p> <p>1. 分析动画剧本《虫虫总动员》的结构</p>

本结构分析的方法；会运用动画剧本结构设置技巧。	
第七章 动画剧本台词 教学内容： 7.1 动画剧本台词的分类与功能 7.2 动画剧本台词的写作 知识点： 了解如动画剧本台词的分类；了解动画剧本各类台词的功能；掌握动画剧本台词写作的规律和方法。	自学内容： 无 课堂作业： 1.台词的写作方法 课外作业： 1.尝试感受不同类型人物的语言特征,并记录下来。
第八章 动画剧本改编 教学内容： 8.1 动画剧本改编的优势 8.2 动画剧本改编的方法与技巧 8.3 动画剧本改编的动画化处理 知识点： 了解动画剧本改编的优势；了解动画剧本改编的方法和技巧；掌握动画剧本的改编步骤和注意事项。	自学内容： 改编的方法 课堂作业： 1. 改编的技巧是什么 2. 欣赏《花木兰》，谈谈它的改编 课外作业： 应用改编的方式和技巧,改编一则成语故事
第九章 我国动画剧本创作（4课时） 教学内容： 9.1 我国动画的叙事特点 9.2 我国动画题材的选择 9.3 我国动画剧本的创作方法 9.4 我国动画剧本的视听设计 知识点： 了解我国动画剧本创作的现状；了解我国动画的叙事特点与发展局限；了解我国动画剧本题材的选择方式；掌握我国动画剧本创作的方法。	自学内容： 无 课堂作业： 无 课外作业： 1.我国动画剧本题材的选择方式有哪些

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 动画剧本导论作	4	0		4	目标 2
2	第二章 动画剧本创意与策划	4	0		4	目标 2

3	第三章 动画剧本创作流程与格式	8	0		8	目标 2
4	第四章 动画人物	4	0		4	目标 2
5	第五章 动画情节	4	0		4	目标 2
6	第六章 动画剧本结构	8	0		8	目标 2
7	第七章 动画剧本台词	4	0		4	目标 2
8	第八章 动画剧本改编	4	0		4	目标 2
9	第九章 我国动画剧本创作	4	0		4	目标 2
10	鉴赏、评讲作业	4	0		4	目标 2
合 计		48				

六、教学方法

《动画剧本写作》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对理论与知识的讲授，培养学生的写作素养和创意能力，使学生形成较为敏感的艺术辨识力和对艺术作品的鉴赏力。
2. 案例法：对不同剧本创作类别，以具体影视动画剧本为例进行讲解分析，培养学生的剧本创作能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考试

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 40%（其中考勤占 20%，作业占 20%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《影视动画剧本创作》.葛竞. 海洋出版社,21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材，北京联合出版公司，2016年第3版。

参考书：《影视动画经典剧本欣赏》.马华. 北京联合出版公司，2016年第2版。

《动画剧本创作精彩100例》.刘波. 陕西师范大学出版社，2015年第1版。

撰写人：张娟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《角色设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450260

课程名称：动画原理

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实践学时：48）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、透视基础、动画概论、表演基础、素材收集与数字图像基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

《角色设计》课程重点作用于角色形态与内在性格情绪的设计与创作，在当今大动画概念的前提下，已不单是动画创作的基础科目。除传统动画制作所需外，角色设计在漫画、游戏、CG、周边衍生品、广告、影视特效角色等领域都有着相当广泛的运用。它既是动画创作的基础之一，又具备开阔的延展应用性。该课程旨在教授学生角色设计的基本规律与方法，同时培养学生创新的思考能力、策划能力与设计能力，掌握多样的艺术表现形式，为后期的专业课打下坚实基础。

三、课程目标

（一）教学目标

角色设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 掌握角色设计的基本方法与技巧，熟悉基本的造型规律，在造型能力与透视把握上应具备一定的专业水平，并对动态造型有一定的构思、分析与创作能力。
4. 提高创新的思考能力、筹划与设计能力，掌握基本的角色设计手段，可在动漫游相关领域从事概念设计、角色设计、造型开发等方面的工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1
 - (1) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。
 - (2) 指标点 2.2：熟练掌握课程相关原理、技法及创作能力。
 - (3) 指标点 3.1：了解动画艺术创作的基本流程，掌握相关创作方法，能够熟练使用创作工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《角色设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：角色设计	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标： 培养学生综合应用专业基础知识解决动画造型设计相关问题的能力。 达成途径： 通过掌握人体结构、基本透视、艺术审美等复合知识，训练学生综合运用能力，解决造型设计问题。 评价依据： 作业。
毕业要求 2： 2.2 熟练掌握相关原理、技法及创作能力	教学目标： 培养学生专业的角色设计能力。 达成途径： 通过掌握角色设计的基本方法与技巧，熟悉基本的造型规律，提升造型能力与透视水平，加强动态造型的构思、分析与创作能力。 评价依据： 作业。
毕业要求 3： 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力	教学目标： 培养学生角色创作的实践能力。 达成途径： 通过实际操作训练，提高学生对创作工具的熟练程度、充实学生实践经验。 评价依据： 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
------	------

<p>第十六章 基本概念</p> <p>1.9 引入课题</p> <p>1.10 基本概念</p> <p>1.11 作用于重要性</p> <p>1.12 学习方法</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解角色设计基础知识。 2. 角色设计的广泛运用。 3. 不同类型的设计需求。 	<p>自学内容:收集自己喜欢的角色造型并分析其绘制特点。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色临摹练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 进行画风分析模仿练习。
<p>第十七章 创意与筹划</p> <p>2.1 灵感来源</p> <p>2.2 头脑风暴</p> <p>2.3 角色分类范围</p> <p>2.4 理性筹划</p> <p>2.5 综合制作</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 收集素材、抓住创意。 2. 归纳筹划创意点。 3. 合理定位角色。 	<p>自学内容:按照多种角色分类进行角色设定练习。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 头脑风暴。 2. 素材拼接。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 创造角色人物小传。
<p>第十八章 造型规律</p> <p>3.1 造型类型</p> <p>3.2 几何构建</p> <p>3.3 POSE</p> <p>3.4 动势曲线</p> <p>3.5 情绪与张力</p> <p>3.6 剪影</p> <p>3.7 五官细节</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 几何解构轮廓造型。 2. 多变创造角色细节。 3. 经典规律与应用。 	<p>自学内容:不同造型风格的学习。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 几何构建。 2. POSE、动势曲线、张力临摹练习。 3. 剪影形创意设计练习。 4. 经典规律命题练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 根据上一章节小传创造角色造型。 3. 动态设计作业。 4. 五官发型转换作业。
<p>第十九章 服装道具</p> <p>4.1 服装道具的象征与标志作用</p> <p>4.2 角色服装道具</p> <p>4.3 色彩材质</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 认识服装道具如何辅助角色设计。 2. 合理的色彩搭配。 	<p>自学内容:收集服装设计素材。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 服装搭配练习。 2. 半命题式练习。 <p>课外作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 半命题服装道具设计练习。
<p>第二十章 角色设计的工程规划与要求</p> <p>5.1 工程规划与要求</p> <p>5.2 具体样式与案例</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色设计各种图纸要求。 2. 设计绘制中的注意事项。 	<p>自学内容:无。</p> <p>课堂作业:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 转面图练习。 2. 动态图练习。 3. 表情图练习。 <p>课外作业:</p>

	1. 复习本章节内容。
第二十一章 回到创意 6.1 综合角色命题 6.2 分组选择 6.3 设计实践 6.4 赏析与点评 知识点： 1. 综合以上五章的知识。 2. 灵活运用、充分实践。	自学内容： 最终角色设计前期讨论与素材收集。 课堂作业： 1. 分组大讨论。 2. 个人前期资料收集。 3. 个人角色设计。 课外作业： 1. 复习全章节内容。 2. 综合练习。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 基本概念	4	4		8	目标 1、目标 2
	第二章 创意与筹划	2	14		16	目标 2
	第三章 造型规律	4	12		16	目标 2、目标 4
	第四章 服装道具	2	6		8	目标 3、目标 4
	第五章 工程规划与要求	2	2		4	目标 3、目标 4
	第六章 回到创意	2	10		12	目标 3、目标 4
合 计		16	48		64	

六、教学方法

《角色设计》这门课程主要采用讲授法、案例法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对角色设计相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与动画角色设计与制作能力。
2. 案例法：通过对不同动作的不同案例分析，培养学生收集、分析并归纳吸收素材、积累经验的能力。
3. 实践练习：通过命题或非命题实践练习，培养学生完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考试

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《二十一世纪全国高等院校动画设计专业精品系列教材:动画角色设计》，陈海璐编著，上海人民美术出版社，2016 年第 1 版。

参考书：《动画角色设计——造型 表情 姿势 动作 表演》，汤姆·班克罗夫特著，清华大学出版社，2014 年第 1 版。

参考书：《彰显生命力——动态素描解析》，Michael D. Mattesi 编著，人民邮电出版社，2009 年第 1 版。

撰写人：罗丁

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《场景设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450270

课程名称：场景设计

课程学分：4.0

课程学时：64（理论学时：24 实践学时：40）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3 学期

建议先修课程：《动画造型基础》《动画色彩基础》《数字绘画基础》《动画素材收集》

适用专业（方向）：动画专业学生

二、课程地位、作用与任务

动画场景设计是动画专业的主干课程，动画场景设计是动画前期创作的重要环节，动画场景设计是确立动画影片风格与画面品质的主要因素之一，因此它也是动画专业人才培养的必修课程。通过对本课程的系统学习，使学生对动画场景设计的美学原理和设计规律有了一个较全面了解，认清场景设计在动画创作中的重要性，同时加强场景的整体思维训练，培养学生空间想象力，让学生能够运用所学的知识来进行场景创作与绘制，积累经验，确立良好的审美观，为学生将来进行动画创作打下坚实的基础。

三、课程目标

（一）教学目标

场景设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养学生的人文素养和审美能力，熟悉动画场景的基本概念与应用范围，认清场景设计在动画创作中的重要性。
2. 培养学生基本的场景造型能力，了解场景形态塑造的理论知识，掌握动画场景设计与绘制技能。
3. 培养学生色彩语言的应用能力，系统的学习色彩理论知识，以及应用色彩语言进行场景氛围营造的技能，能正确地认识场景中形态塑造与色彩设定的内在联系。
4. 培养学生良好的空间想象能力，在动画创作中能应用整体的空间思维形式进行场景空间设计，能正确地处理场景形态造型与场景空间规划的虚实关系。

5. 培养学生的艺术个性,努力寻找适合自己的艺术创作方式,并形成自己的场景创作风格。
6. 培养学生的设计思维意识,全面了解动画场景设计的美学原理和设计规律。
7. 培养学生独立的创意能力,并能充分地将自己的创意融入到动画场景创作之中,掌握正确的场景创作观念。
8. 培养学生动画项目统筹和场景规划的能力,熟悉动画场景的创作流程,能完整地进行动画场景创作,并形成自己独立的艺术风格。

(二) 本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求: 毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点: 指标点 1、2.1
 - (1) 指标点 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。
 - (2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第二十二章 场景综述 1.13 场景的解析和定义 1.14 场景的渊源与应用领域 1.15 场景的特性 1.16 场景设计师的基本素养 知识点: 1. 场景的解析与场景的特性 2. 场景设计在动画创作中的重要性 3. “场景”术语的发展及其应用领域	自学内容: 场景的早期艺术表现——中外古典戏剧舞台艺术史 课堂作业: 对“场景”术语的发展及其应用领域进行分析阐述。 课外作业: 绘制场景应用范围的思维导图
第二十三章 场景的造型基础 2.1 认识形态 2.2 构成的概念 2.3 形态元素的造型组合 2.4 动画场景的景观形态 2.5 动画场景中的形态构成 知识点: 5. 形态和形态构成的基本概念 2. 形态构成的基本元素 3. 场景的形态构成	自学内容: 平面构成的相关知识与基本原理 课堂作业: 应用速写形式默写自己熟悉的生活情景 课外作业: 观察生活细节,收集生活场景素材(速写)
第二十四章 场景的色彩应用 3.1 认识色彩	自学内容:

3.2 色彩基础 3.3 动画场景中的色彩构成 3.4 动画场景中的色彩语言形式 3.5 色彩在动画场景中的具体作用 知识点： 1. 色彩概念 2. 色彩构成的基本原理 3. 动画场景中的色彩语言形式	色彩构成的相关知识与基本原理 课堂作业： 场景色彩语言练习（两组命题练习，每组四幅小色稿） 课外作业： 观察自然环境、生活环境的色光变换，记录不同时辰的色彩氛围（小色稿速写）
第二十五章 场景的空间构成 4.1 认识空间 4.2 动画场景的空间理解 4.3 动画场景空间的构成类型 4.4 动画场景空间的塑造 4.5 动画场景的空间层次与节奏设计 知识点： 1. 空间概念 2. 空间的“维”与“场” 3. 动画场景空间的整体性思维方式 4. 动画场景的空间构成与空间设计	自学内容： 空间构成的相关知识与基本原理 课堂作业： 场景空间设计练习（四个以上的单元空间的构成练习） 课外作业： 观察生活中房屋建筑的空间设计（速写）
第二十六章 场景设计的风格 5.1 动画场景的功能 5.2 动画场景的风格类型 5.3 动画场景设计的风格控制 5.4 动画场景风格的艺术表现力 知识点： 1. 动画场景的功能与艺术特性 2. 动画场景的风格特点 3. 动画场景的风格表达	自学内容： 了解绘画、戏剧、诗歌、舞蹈等不同艺术类型的风格变迁和艺术表现形式 课堂作业： 主题性意象场景练习（素描黑白画稿） 课外作业： 观看大量的不同类型的经典动画片，思考形成风格的内在因素，及其艺术表现力。
第二十七章 场景设计的基本原理 6.1 动画场景的设计思维 6.2 形式美学原理基础 6.3 场景设计中的形式美学原理的具体应用 6.4 场景形式美学原理应用的案例分析 知识点： 1. 动画场景的设计思维方式 2. 形式美学原理基础 3. 形式美学原理在动画场景设计中的应用	自学内容： 了解设计领域中的形式美学原理应用。 课堂作业： 中外动画场景案例分析：形式美学原理应用 课外作业： 留意自然界和生活形式美（速写）
第二十八章 场景的概念设计 7.1 认识概念艺术	自学内容： 了解概念艺术（观念艺术）的发展历程

<p>7.2 从概念艺术到概念设计</p> <p>7.3 电影、游戏中的概念设计</p> <p>7.4 概念设计的元素提取</p> <p>7.5 概念元素在动画场景设计中的具体应用</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 概念设计的思维方式 2. 场景设计中的概念元素提取 3. 场景设计中的概念元素植入 4. 场景概念设计的创意体系 	<p>课堂作业:</p> <p>中外动画场景案例分析: 概念元素的植入</p> <p>课外作业:</p> <p>从自然界和生活中收集概念元素或概念图形(速写)</p>
<p>第二十九章 动画场景设计的创作流程</p> <p>8.1 剧本分析</p> <p>8.2 动画场景素材整理</p> <p>8.3 动画场景设计的概念元素提取与设定</p> <p>8.4 动画场景的整体设计(造型、色彩、空间)</p> <p>8.5 主题性动画场景的绘制(设计线稿图绘制、色彩氛围图绘制)</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 动画场景设计的创作流程 2. 动画场景设计整体设计与创意 3. 动画场景设计的绘制与表现技巧 	<p>自学内容:</p> <p>了解中外经典动画片的场景设计与制作</p> <p>课堂作业:</p> <p>场景综合练习——按主题要求完成一套场景设计图(包括场景设计手稿、场景规划全景图、场景线稿图、场景色彩氛围图)</p> <p>课外作业:</p> <p>继续完善场景综合练习, 并装订成册</p>

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学时分配				对应教学目标
		讲授	实验	习题课	小计	
	第一章 场景综述	8				目标 1
	第二章 场景的造型基础	6		2		目标 1、目标 2
	第三章 场景的色彩应用	6		2		目标 2、目标 3
	第四章 场景的空间构成	6		2		目标 2、目标 4
	第五章 场景设计的风格	8				目标 5
	第六章 场景设计的基本原理	8				目标 6
	第七章 场景场景的概念设计	8				目标 7
	第八章 场景设计的创作流程	4		4		目标 7、目标 8
	合 计	54		10		

六、教学方法（本课程的主要教学方法）

《场景设计》课程是一门专业性较强的课程，通过本课程的学习，它不仅要求学生深入理解场景设计的理论知识，而且还要求学生掌握场景设计的创作流程和绘制技能，因此课程要求老师要应用理论与实践相结合的教学方法，具体内容包括：

1. **讲授法：**系统讲授场景设计的理论知识和创作技能。
2. **案例分析法：**结合中外经典的动画影片中的场景设计与创作，对各章节的理论知识点进行深入分析与阐述。
3. **创作指导法：**每个章节讲授完之后都布置相应的命题练习，命题练习过程中专业教师会对每一个同学进行创作辅导，每次练习完成后专业教师都会对学生习作进行整体点评，专业教师还会对最后的场景综合练习进行全程的创作指导。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式： 考查
- 2.考核形式： 平时考核、期末考核
- 3.成绩评定： 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40% （其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画场景设计》，韩笑 编著，京华出版社，2015 年第 1 版。

参考书：《影视动画构图设计》，史立新编著，人民美术出版社，2010 年第 1 版。

撰写人： 邓杉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《设计基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470150

课程名称：设计基础

课程学分：2

课程学时：32（理论学时：8；实践学时：24）

课程性质：专业选修课

开课部门：动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：色彩基础 人体动态与结构

适用专业（方向）：动画

二、课程地位、作用与任务

设计基础是学生上的第一堂设计思维课，不仅限于教学生画画。设计是一个过程，如何思考才是重中之重，所以教学不应本末倒置，忽视其核心地位。艺术来源于人对世界感知的思考，是一种由内而外的表现。思想是所有艺术表现的前提，也是动画学院学生作品表现的灵魂所在。好的作品，离不开好的思维方式。这门课主要在于引导学生打破看世界的思维定式，在这基础上把设计的基础理念传达给学生。

三、课程目标

（一）教学目标

1. 让学生改变角度去认识和感受世界
2. 让学生独立自主的去探索世界，不受他人左右
3. 让学生觉得设计是一件很有意思的事，并掌握基本的设计思维和理念
4. 与学生的互动，教师也能拓展看世界的角度，互相学习

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2 / 3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1/3.1
 - （1）指标点 2.1：具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力
 - （2）指标点 3.1：基本的创造能力

通识必修课程教学大纲，此部分内容填写课程教学中如何通过知识单元或若干个知识点

<p>2.2.3 形容两条相交线，并将它画出来</p> <p>2.2.4 线的表现：实际、隐藏和精神的线 线的方向 水平线、垂直线和斜线 轮廓线与动态 精准或自然 线的特征 创造变化和突出重点 线作为调子 用线创造明与暗 色彩绘画中的线 形式的轮廓 明确的线 若隐若现的轮廓 暗示形式.....</p> <p>2.3 有情绪的形状</p> <p>2.3.1 形容一个圆，并将它画出来</p> <p>2.3.2 形容一个方形，并将它画出来</p> <p>2.3.3 形容一个三角形，并将它画出来</p> <p>2.4 给名词加上形容词</p>	<p>7. 给你看到的東西加上形容詞，画出来</p> <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 画出你能想到的 10 种有情绪的线 2. 选择三种线放入同一种形状中，画下来
<p>第三章 秩序——创造你的世界</p> <p>【教学内容】</p> <p>3.1 感受这个世界的秩序，想办法打破它</p> <p>3.2 建立一种秩序</p> <p>3.3 打破这种秩序</p> <p>3.4 秩序的表现：重复 / 节奏 / 层次 / 轻重 / 明暗.....</p> <p>3.5 用多种秩序形成一种秩序</p>	<p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 画出三种你感受到的秩序 2. 用有情绪的线建立一种秩序 3. 用有情绪的形状建立一种秩序 4. 用有情绪的形状和线建立一种秩序 5. 用一种形式打破你创造的秩序 <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用秩序形成一种有情绪的形状，画 10 种 2. 用多种秩序形成一种秩序，画 5 种
<p>第四章 质感</p> <p>【教学内容】</p> <p>4.1 有情绪的质感</p> <p>4.2 质感的表现：触觉质感 真实和印象 视觉质感 视觉印象</p> <p>4.3 用质感制造冲突</p>	<p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 发表“我创造的秩序”的 ppt 2. 画出 10 种不同的质感 3. 用质感制造冲突，画 5 种 <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用有情绪的物体置换你的身体一部分画出来 2. 置换 / 同构你周围的事物，5 张 3. 用一个行为象征一种“差一点” 4. “听一个房间的呼吸”，把你的理解画下来 5. 编一个别人无法反驳的事实
<p>第五章 象征和隐喻</p> <p>【教学内容】</p> <p>5.1 用有情绪的物体置换你的身体一部分</p> <p>5.2 用行为象征状态</p> <p>5.3 想象“听一块石头的声音”，编一个故事</p> <p>5.4 编一个别人无法反驳的事实</p>	<p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 画出 10 种不同的象征和隐喻 3. 用象征和隐喻制造冲突，画 5 种 <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用有情绪的物体置换你的身体一部分画出来 2. 置换 / 同构你周围的事物，5 张 3. 用一个行为象征一种“差一点”

	4. “听一个房间的呼吸”，把你的理解画下来 编一个别人无法反驳的事实
--	----------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 设计是什么	2			2	目标1 目标2 目标3 目标4
	第二章 情绪——你眼中的世界	4		4	8	目标1 目标2 目标3 目标4
	第三章 秩序——创造你的世界	4		4	8	目标1 目标2 目标3 目标4
	第四章 质感	2		4	6	目标1 目标2 目标3 目标4
	第五章 象征和隐喻	4		4	8	目标1 目标2 目标3 目标4
	合 计	12			32	目标1 目标2 目标3 目标4

六、教学方法

设计基础，具体内容包括：

1. 独立思考
2. 自由讨论
3. presentation

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 期末考核

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的40%，平时考核成绩包含：课堂出勤10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的60%。

八、推荐教材和教学参考书

参考书：《大便书》 《没创意也敢玩涂鸦》

撰写人：杜鑫

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画分镜设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470250

课程名称：三维动画分镜设计

课程学分：2

课程学时：32（理论学时：8；实践学时：24）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：动画原理、视听语言、设计思维、剧本写作、场景设计、角色设计

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

《三维动画分镜设计》课程是动画专业学生的选修课程，是培养学生熟悉动画各环节关系及统筹全片、把握整部动画作品主题、风格、表现形式等综合能力的基础与前提，是应在前期学习的重要课程。本课程是体现动画片的叙事语言风格、构架故事逻辑的重要环节，不但要对全片所有镜头的运动与组接关系进行设计，还包括确立影片的节奏。同时还要对于每一个镜头的画面、声音、时间等所有构成要素做出准确地设定。三维动画分镜更应该借助三维软件的介入，掌握动态分镜的技能，使分镜效果得到更优化的表达。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画分镜设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 掌握分镜设计的基本方法与技巧，熟悉影视语言理论，培养动画导演能力。
4. 提高创新的思考能力、筹划与设计能力，掌握基本的分镜设计手段，可在相关领域从事导演、分镜设计、摄影摄像等方面的工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1

- (1) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。
- (2) 指标点 2.2: 熟练掌握课程相关原理、技法及创作能力。
- (3) 指标点 3.1: 了解动画艺术创作的基本流程, 掌握相关创作方法, 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《二维动画分镜设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 二维动画分镜设计	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标: 培养学生综合应用视听语言知识解决镜头剪辑相关问题的能力。 达成途径: 通过掌握视听语言、基本透视、艺术审美等复合知识, 训练学生综合运用能力, 解决镜头剪辑问题。 评价依据: 作业。
毕业要求 2: 2.2 熟练掌握相关原理、技法及创作能力	教学目标: 培养学生专业的分镜设计绘制能力。 达成途径: 通过掌握二维动画分镜设计的基本方法与技巧, 熟悉基本视听语言原理, 提升叙事能力与剪辑水平, 加强动态镜头的构思、分析与创作能力。 评价依据: 作业。
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力	教学目标: 培养学生分镜创作的实践能力。 达成途径: 通过实际操作训练, 充实学生的分镜设计与绘制经验。 评价依据: 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第三十章 基本概念 1.20 学习规划 1.21 基本概念 1.22 分镜能力摸底 知识点: 1. 导演、分镜师。 2. 视听语言、分镜设计。	自学内容: 看片, 分析镜头。 课堂作业: 1. 命题分镜小练习。 课外作业: 1. 复习本章节内容。 2. 从已有影片倒推分镜, 进行综合分析。

第三十一章 分镜的创作本质 2.1 分镜的创作本质 2.2 分镜与连环画、漫画的区别 2.3 不同故事的讲述规则与练习 2.4 作业分析讲评，知识点巩固 知识点： 1. 分镜的本质——叙事。 2. 连环画与漫画的形式特点。 3. 动画分镜与以上二者的异同。 4. 不同类型故事的讲述规则。	自学内容： 看片，分析镜头。 课堂作业： 1. 连环画创作、漫画创作小练习。 2. 命题故事类型小练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 命题故事分镜设计练习。
第三十二章 分镜与剧本 3.1 认识剧本 3.2 剧本规范 3.3 分镜前提下的剧本解读 知识点： 1. 剧本知识。 2. 剧本文字与画面分镜之间的转换。	自学内容： 剧本创作，剧本规范。 课堂作业： 1. 剧本创作。 2. 剧本转化分镜的提炼练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 剧本到分镜的转化练习。
第三十三章 分镜与视听语言 4.1 分镜与视听语言 4.2 单项情境练习 4.3 动态分镜 知识点： 1. 灵活运用视听语言于分镜创作中。 2. 学习动态分镜的设计技巧。	自学内容： 视听语言知识回顾，运用练习。 课堂作业： 1. 镜头剪辑练习。 2. 单项情景练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 单项情景练习。
第三十四章 镜头构图 5.1 静态画面构图 5.2 动态画面构图 知识点： 1. 画面美学运用。 2. 动态设计技巧。	自学内容： 透视知识回顾、审美能力培养。 课堂作业： 1. 画面构图练习。 2. 透视练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 静、动构图练习。
第三十五章 动态分镜规范与创作 6.1 动态分镜规范 6.2 动态分镜绘制常见问题 6.3 综合创作 知识点： 1. 动态分镜的规范格式与各项标注要求。 2. 分镜设计中的常见问题总结。	自学内容： 最终分镜设计前期讨论与素材收集。 课堂作业： 1. 前期讨论。 2. 资料收集。 3. 动态分镜设计。 课外作业： 1. 复习全章节内容。 2. 综合练习。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配	对应教学目标
----	------	---------	--------

		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 基本概念	1	1		2	目标 1、目标 2
	第二章 创作本质	2	2		4	目标 2
	第三章 分镜与剧本	1	1		2	目标 2、目标 4
	第四章 分镜与视听语言	2	8		10	目标 3、目标 4
	第五章 镜头构图	1	3		4	目标 3、目标 4
	第六章 规范与创作	1	9		10	目标 3、目标 4
	合 计	8	24		32	

六、教学方法

《三维动画分镜设计》这门课程主要采用讲授法、案例法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对分镜设计相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与三维动画分镜制作能力。
2. 案例法：通过对不同动作的不同案例分析，培养学生收集、分析并归纳吸收素材、积累经验的能力。
3. 实践练习：通过命题或非命题实践练习，培养学生完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画分镜头技法》，孙立军、谭东芳编著，北京联合出版公司，2010 年第 1 版。

参考书：《电影镜头设计：从构思到银幕》，史蒂文·卡茨著，世界图书出版公司，2010 年第 2 版。

参考书：《场面调度：影像的运动》，史蒂文·卡茨著，世界图书出版公司，2011 年第 2 版。

参考书：《分镜头脚本设计》，温迪·特米勒罗编著，中国青年出版社，2006 年第 1 版。

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《漫画赏析》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470290

课程名称：漫画赏析

课程学分：2

课程学时：32（理论学时：16；实践学时：16）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、数字图像基础、透视基础、

适用专业（方向）：动画专业、漫画方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为漫画方向选修课，其知识体系涉及美学、分类学、艺术史、设计史、营销学和传播学等理论研究成果，在学科体系中属于理论课程；同时也是漫画策划与创作的前期重要环节。学生通过该课程的学习应掌握漫画的本质、漫画本质、漫画的多样性和形象性、漫画与动画电影小说的关系等基本理论和漫画的分类、漫画的代入感和时间感等基础知识，并通过临摹与分析掌握漫画赏析的基本技能，从而培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力的、具备扎实理论基础和思维模式、熟练掌握漫画创作方法和制作技术的、符合行业和市场需求的优秀漫画创作人才。

三、课程目标

（一）教学目标

通过本课程的学习和训练具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.教学目标 1.** 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。（指标点 2.1）
- 2.教学目标 2.** 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。在学生培养过程中根据学生能力特点将学生分为创作型人才、制作型人才分类进行培养。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《漫画赏析》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：漫画赏析	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过优秀漫画作品中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据： 课堂笔记、课堂训练、作品。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径： 通过对不同漫画作品的社会历史背景，艺术现象、艺术风格、艺术流派，发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 漫画是什么 1.1 漫画的本质 1.2 漫画的特点——夸张 1.3 “漫”——多样性 1.4 “画”——形象性 1.5 漫画与动画、电影、小说的关系 1.6 漫画的分类 知识点 1 图像的特性 2 图像风格的发展脉络 3 主要漫画市场及特征 4 漫画与动画、电影、小说的关系 5 漫画按题材分类 6 漫画载体分类	自学内容：阅读至少 3 卷《丁丁历险记》 课堂作业： 分别临摹 3 种不同风格的故事漫画中的 1 页，并分析其风格的特点，以图文形式整理成 PPT。 课外作业： 收集 5 种从现实到卡通的风格渐变，并分析其风格特征和题材、年代的关系，以图文形式整理成 PPT。
第二章 日本漫画赏析 2.1 少年漫画赏析	自学内容：阅读指定列表中的长篇漫画（日本）作品 1 部，并为其撰写故事简介，

2.2 少女漫画赏析 2.3 青年漫画赏析 2.4 成人漫画赏析 2.5 科幻题材漫画赏析 2.6 奇幻题材漫画赏析 2.7 体育题材漫画赏析 2.8 日常题材漫画赏析 知识点： 1 漫画的代入感 2 漫画的视觉引导设计 3 漫画中的时间感	800-1000 字。 课堂作业： 分组讨论，以 3-5 人为一组，讨论指定漫画如何实现漫画的代入感、其阅读流畅性和时间感等问题。 课外作业： 根据课堂讲解内容，临摹对应类型的漫画 5 张。
第三章 美国漫画赏析 3.1 DC 与 Marvel 漫画赏析 3.2 独立漫画赏析 3.3 美国漫画与电影 3.4 美国漫画与周边产品 知识点： 3.1 美国商业漫画角色的识别性 3.2 美国商业漫画角色的脸谱化 3.3 美国漫画的创作流程 3.4 美国独立漫画的运营模式	自学内容： 阅读指定列表中的长篇漫画（美国）作品 1 部，并为其撰写故事简介，800-1000 字。 课堂作业： 分组讨论，以 3-5 人为一组，讨论指定漫画如何实现漫画的代入感、其阅读流畅性和时间感等问题。 课外作业： 根据课堂讲解内容，临摹对应类型的漫画 5 张。
第 4 章 欧洲漫画赏析 4.1 法国漫画赏析 4.2 比利时漫画赏析 4.3 日本漫画在欧洲 4.4 中国漫画在欧洲 知识点： 1 欧洲漫画的风格特点及其成因 2 欧洲漫画市场特征 3 欧洲漫画读者的特点	自学内容： 阅读指定列表中的漫画（欧洲）作品 1 部，并为其撰写故事简介，800-1000 字。 课堂作业： 分组讨论，以 3-5 人为一组，讨论指定漫画如何实现漫画的代入感、其阅读流畅性和时间感等问题。 课外作业： 根据课堂讲解内容，临摹对应类型的漫画 5 张。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	漫画是什么	4		4	8	目标 1、目标 2、 目标 3
2	日本漫画赏析	4		4	8	目标 1、目标 2、 目标 3
3	美国漫画赏析	4		4	8	目标 1、目标 2、 目标 3

4	欧洲漫画赏析	4		4	8	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16		16	32	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同漫画作品，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《漫画艺术赏析》，缪印堂著，海洋出版社，2011 年第 1 版。

参考书：《理解漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

参考书：《制造漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

参考书：《重构漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

撰写人： 高艺师

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动漫衍生品调研》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470400

课程名称：动漫衍生品调研

课程学分：2

课程学时：32（理论学时 32）

课程性质：选修

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：角色设计；场景设计

适用专业（方向）：动画专业（定格方向）

二、课程地位、作用与任务

动漫衍生品调研作为动画专业的重要专业选修课，从传播学的角度，引导学生理解泛动漫的概念。课程主要围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

三、课程目标

（一）教学目标

动漫衍生品调研课程具体要求达到的特定教学目标包括：

教学目标 1 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。

教学目标 2 培养熟练掌握并使用动漫美术设计、动漫影视制作、动漫衍生品设计、三维动画制作、漫画绘制技术的专业人才。

教学目标 3 培养学生能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。

教学目标 4 培养学生培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.2、3.1、3.2

(1) 指标点 1：具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作

(2) 指标点 2.2：培养学生掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，开展动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。

(3) 指标点 3.1：培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。

(4) 指标点 3.2：培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《动漫衍生品调研》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：动漫衍生品调研	任课教师：
课程性质：专业必修课	课程学分：2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1.1 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标： 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野。 达成途径： 通过在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 评价依据： 动漫衍生品调研
毕业要求 2： 2.2 培养学生掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，开展动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。	教学目标： 培养学生动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。 达成途径： 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。 评价依据： 动漫衍生品调研
毕业要求 3： 3.1 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。	教学目标： 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。 达成途径： 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。 评价依据： 动漫衍生品调研

毕业要求 4: 3.2 培养学生培养学生具有一定的 的著作权保护、利用和经营意	教学目标: 培养学生培养学生培养学生具有一定的著作 权保护、利用和经营意识。 达成途径: 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播, 研究其潜在的品牌衍生价值,。 评价依据: 动漫衍生品调研
------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

四、课程内容

教学内容	作业要求
[教学内容] 第一章 动漫衍生品基础概论 1. 动漫衍生品的起源和概念 2. 动漫衍生品的种类 3. 动漫衍生品与动漫品牌的核心价值观 知识点: 1. 原创动漫的品牌意识; 2. 原创动漫品牌的核心价值观传播与衍生品 类型的内在关联。	自学内容: 动漫衍生品市场调研。 课堂作业: 原创一个动漫形象,并从品牌构建的角度提 炼其核心价值观,分析其衍生产品的应用领 域及类型。 课外作业: 收集整理与原创动漫品牌相似的动漫品牌 与动漫衍生品,并详细分析其品牌核心价 值观与衍生品的关系。
教学内容] 第六章 世界动漫衍生品的发展格局 1. 美国动漫衍生品市场分析 2. 欧洲动漫衍生品市场分析 3. 日韩动漫衍生品市场分析 4. 中国动漫衍生品市场分析 知识点: 20. 1. 不同地区动漫产业链的形成及其动 漫衍生品类型与市场特征	自学内容: 分别选择美国、欧洲、日韩和中国几个地 区最具代表的动漫品牌以及其衍生品类型 和市场特征。 课堂作业: 评价国内外动漫品牌与动漫衍生品的优 缺点。 课外作业: 研究适合自己原创的动漫品牌针对的消 费者,思考衍生品针对的市场特征。
[教学内容] 第七章 动漫衍生品品鉴 1. 动漫衍生品的创意思维 2. 动漫衍生品的实用功能 3. 动漫衍生品的材料、工艺 4. 动漫衍生品的推广营销 知识点: 1. 动漫衍生品的设计方法和原则	自学内容: 研究当前关于动漫品牌衍生品设计的成 功案例。 课堂作业: 原创一个动漫形象,并从品牌构建的角度 提炼其核心价值观,设计一套能够帮助和 适合传递该品牌形象的衍生品。 课外作业: 思考衍生品的推广营销思路。

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	

	第一章 动漫衍生品的基础概论	8		2	10	目标 1、目标 2、
	第二章 世界动漫衍生品的发展格局	10		2	12	目标 1、目标 2、
	第三章 动漫衍生品设计实践	8		2	10	目标 1、目标 2、 目标 3 目标 4
	合 计	26		6	32	

十六、教学方法

《动漫衍生品调研》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：详细分析世界范围内主流动漫市场的特征，分析动漫衍生品与动漫品牌核心价值观之间的内在关系，讲授各种类型动漫衍生品的设计方法和原则。
2. 案例法：对不同地区各种动漫品牌及其产业链的形成进行详细的案例分析。培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动漫产业分析与衍生品开发》余春娜、孔中编著，清华大学出版社，2016 年

参考书：《2D 动画及游戏周边产品设计(动漫设计类高等教育艺术设计精编教材)》，王林林编著，清华大学出版社，2013 年。

《玩具造型设计》张肖、王秀峰编著，机械工业出版社，2012 年。

《玩具创意:玩意》冉达、杨晨、邹跃编著，南京师范大学出版社，2010 年。

《卡通产品设计》吕江编著，东南大学出版社，2010 年。

《卡通玩具设计》，孙峰、吕江编著，江苏美术出版社，2009 年。

撰写人：王田园

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《二维动画分镜设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470160

课程名称：二维动画分镜设计

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实践学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：动画原理、视听语言、设计思维、剧本写作、场景设计、角色设计

适用专业（方向）：动画专业（二维方向）

二、课程地位、作用与任务

《二维动画分镜设计》课程是动画专业学生的必修课程，是培养学生熟悉动画各环节关系及统筹全片、把握整部动画作品主题、风格、表现形式等综合能力的基础与前提，是应在前期学习的重要课程。本课程是体现动画片的叙事语言风格、构架故事逻辑的重要环节，不但要对全片所有镜头的变化与连接关系进行设计，甚至也要确立影片的节奏。同时还要对于每一个镜头的画面、声音、时间等所有构成要素做出准确地设定。而今在新媒体的介入下，还应掌握动态分镜的技能，使分镜效果得到更优化的表达。

三、课程目标

（一）教学目标

二维动画分镜设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 掌握分镜设计的基本方法与技巧，熟悉影视语言理论，培养动画导演能力。
4. 提高创新的思考能力、筹划与设计能力，掌握基本的分镜设计手段，可在相关领域从事导演、分镜设计、摄影摄像等方面的工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1

- (1) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。
- (2) 指标点 2.2: 熟练掌握课程相关原理、技法及创作能力。
- (3) 指标点 3.1: 了解动画艺术创作的基本流程, 掌握相关创作方法, 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《二维动画分镜设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 二维动画分镜设计	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标: 培养学生综合应用视听语言知识解决镜头剪辑相关问题的能力。 达成途径: 通过掌握视听语言、基本透视、艺术审美等复合知识, 训练学生综合运用能力, 解决镜头剪辑问题。 评价依据: 作业。
毕业要求 2: 2.2 熟练掌握相关原理、技法及创作能力	教学目标: 培养学生专业的分镜设计绘制能力。 达成途径: 通过掌握二维动画分镜设计的基本方法与技巧, 熟悉基本视听语言原理, 提升叙事能力与剪辑水平, 加强动态镜头的构思、分析与创作能力。 评价依据: 作业。
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力	教学目标: 培养学生分镜创作的实践能力。 达成途径: 通过实际操作训练, 充实学生的分镜设计与绘制经验。 评价依据: 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第三十六章 基本概念 1. 23 学习规划 1. 24 基本概念 1. 25 分镜能力摸底 知识点: 1. 导演、分镜师。 2. 视听语言、分镜设计。	自学内容: 看片, 分析镜头。 课堂作业: 1. 命题分镜小练习。 课外作业: 1. 复习本章节内容。 2. 从已有影片倒推分镜, 进行综合分析。

第三十七章 分镜的创作本质 2.1 分镜的创作本质 2.2 分镜与连环画、漫画的区别 2.3 不同故事的讲述规则与练习 2.4 作业分析讲评，知识点巩固 知识点： 1. 分镜的本质——叙事。 2. 连环画与漫画的形式特点。 3. 动画分镜与以上二者的异同。 4. 不同类型故事的讲述规则。	自学内容： 看片，分析镜头。 课堂作业： 1. 连环画创作、漫画创作小练习。 2. 命题故事类型小练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 命题故事分镜设计练习。
第三十八章 分镜与剧本 3.1 认识剧本 3.2 剧本规范 3.3 分镜前提下的剧本解读 知识点： 1. 剧本知识。 2. 剧本文字与画面分镜之间的转换。	自学内容： 剧本创作，剧本规范。 课堂作业： 1. 剧本创作。 2. 剧本转化分镜的提炼练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 剧本到分镜的转化练习。
第三十九章 分镜与视听语言 4.1 分镜与视听语言 4.2 单项情境练习 4.3 动态分镜 知识点： 1. 灵活运用视听语言于分镜创作中。 2. 学习动态分镜的设计技巧。	自学内容： 视听语言知识回顾，运用练习。 课堂作业： 1. 镜头剪辑练习。 2. 单项情景练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 单项情景练习。
第四十章 镜头构图 5.1 静态画面构图 5.2 动态画面构图 知识点： 1. 画面美学运用。 2. 动态设计技巧。	自学内容： 透视知识回顾、审美能力培养。 课堂作业： 1. 画面构图练习。 2. 透视练习。 课外作业： 1. 复习本章节内容。 2. 静、动构图练习。
第四十一章 分镜规范与创作 6.1 分镜绘制规范 6.2 分镜绘制常见问题 6.3 综合创作 知识点： 1. 分镜绘制的规范格式与各项标注要求。 2. 分镜设计中的常见问题总结。	自学内容： 最终分镜设计前期讨论与素材收集。 课堂作业： 1. 前期讨论。 2. 资料收集。 3. 分镜草图设计。 课外作业： 1. 复习全章节内容。 2. 综合练习。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配	对应教学目标
----	------	---------	--------

		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 基本概念	2	2		4	目标 1、目标 2
	第二章 创作本质	4	4		8	目标 2
	第三章 分镜与剧本	2	2		4	目标 2、目标 4
	第四章 分镜与视听语言	4	16		20	目标 3、目标 4
	第五章 镜头构图	2	6		8	目标 3、目标 4
	第六章 规范与创作	2	18		20	目标 3、目标 4
	合 计	16	48		64	

六、教学方法

《二维动画分镜设计》这门课程主要采用讲授法、案例法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对分镜设计相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与二维动画分镜制作能力。
2. 案例法：通过对不同动作的不同案例分析，培养学生收集、分析并归纳吸收素材、积累经验的能力。
3. 实践练习：通过命题或非命题实践练习，培养学生完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画分镜头技法》，孙立军、谭东芳编著，北京联合出版公司，2010 年第 1 版。

参考书：《电影镜头设计：从构思到银幕》，史蒂文·卡茨著，世界图书出版公司，2010 年第 2 版。

参考书：《场面调度：影像的运动》，史蒂文·卡茨著，世界图书出版公司，2011 年第 2 版。

参考书：《分镜头脚本设计》，温迪·特米勒罗编著，中国青年出版社，2006 年第 1 版。

撰写人：罗丁

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《设计稿》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470170

课程名称：设计稿

课程学分：2

课程学时：32（理论学时：8；实践学时：24）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：动画原理、视听语言、透视基础、场景设计、分镜设计

适用专业（方向）：动画专业（二维方向）

二、课程地位、作用与任务

《设计稿》课程承接于二维动画前期创作（特别是分镜创作），又指导二维动画中期原动画设计与背景绘制，是非常重要的专业课程。在教与学的过程中，应加强学生对画面构图、情绪、氛围、环境、特效、动作连续性、摄影机运动与影片整体效果等全方位的认识与掌握，同时培养学生的美学素养，以及创新与逻辑思维能力。

三、课程目标

（一）教学目标

二维动画分镜设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新创作能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 掌握设计稿绘制的基本方法与技巧，熟悉相关理论，培养构图美学能力。
4. 提高创新的思考能力、筹划与设计能力，掌握基本的设计稿绘制手段，可在相关领域从事概念设计、设计稿绘制等相关工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1
 - （1）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。
 - （2）指标点 2.2：熟练掌握课程相关原理、技法及创作能力。

(3) 指标点 3.1: 了解动画艺术创作的基本流程, 掌握相关创作方法, 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《设计稿》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 设计稿	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标: 培养学生综合应用相关美学知识解决画面构图相关问题的能力。 达成途径: 通过掌握美术基础、透视知识、艺术审美等复合知识, 训练学生综合运用能力, 解决画面构图问题。 评价依据: 作业。
毕业要求 2: 2.2 熟练掌握相关原理、技法及创作能力	教学目标: 培养学生专业的设计稿绘制能力。 达成途径: 通过掌握设计稿绘制的基本方法与技巧, 提升画面构图能力, 加强动态镜头的构思、分析与创作能力。 评价依据: 作业。
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力	教学目标: 培养学生设计稿创作的实践能力。 达成途径: 通过实际操作训练, 充实学生的设计稿绘制经验。 评价依据: 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第四十二章 二维流程中的设计稿 1.26 二维动画制作流程 1.27 设计稿 1.28 设计稿的思维流程 知识点: 1. 设计稿在二维动画制作流程中的位置。 2. 设计稿的作用与相关知识需求。	自学内容: 传统绘画、摄影构图技巧。 课堂作业: 1. 摸底练习。 课外作业: 1. 复习本章节内容。 2. 从已有影片倒推设计稿, 进行综合分析。

<p>第四十三章 设计稿基本要点</p> <p>2.1 设计稿的原则</p> <p>2.2 规格表</p> <p>2.3 运动镜头的表达</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计稿的基本原则。 2. 传统二维规格表的使用。 3. 设计稿的各类标注。 	<p>自学内容：充实阅片量，收集各类影视镜头的画面构图素材。</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 规格表使用小练习。 2. 影片设计稿分析小练习。 <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 命题情景设计稿绘制练习。
<p>第四十四章 设计稿构图</p> <p>3.1 透视</p> <p>3.2 画面构图</p> <p>3.3 背景绘制</p> <p>3.4 光影</p> <p>3.5 动态构图</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透视。 2. 人景结合。 3. 构图审美。 4. 动态运用 	<p>自学内容：充实阅片量，收集各类影视镜头的画面构图素材。</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透视练习。 2. 背景绘制练习。 <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 静态构图作业。 3. 动态构图作业。
<p>第四十五章 设计稿的相关技巧</p> <p>4.1 对位线与分层</p> <p>4.2 景深</p> <p>4.3 异形构图框</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 对位线与分层的标注。 2. 景深的形式运用。 3. 其他相关技巧与注意事项 	<p>自学内容：充实阅片量，收集各类影视镜头的画面构图素材。</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 对位线分析练习。 2. 分层效果练习。 <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 综合技巧练习。
<p>第四十六章 综合运用</p> <p>5.1 命题式综合运用</p> <p>5.2 讲评</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全章节知识回顾。 2. 综合练习。 	<p>自学内容：充实阅片量，收集各类影视镜头的画面构图素材。</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 综合练习。 <p>课外作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 复习本章节内容。 2. 综合作业。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配	对应教学目标
----	------	---------	--------

		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 二维制作流程	2	0		2	目标 1、目标 2
	第二章 基本要点	2	4		6	目标 2
	第三章 构图	2	6		8	目标 2、目标 4
	第四章 相关技巧	2	2		4	目标 3、目标 4
	第五章 综合运用	0	12		12	目标 3、目标 4
	合 计	8	24		32	

六、教学方法

《设计稿》这门课程主要采用讲授法、案例法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对设计稿相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与二维动画设计稿制作能力。
2. 案例法：通过对不同动作的不同案例分析，培养学生收集、分析并归纳吸收素材、积累经验的能力。
3. 实践练习：通过命题或非命题实践练习，培养学生完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画设计的构图与合成》，艾德·盖特纳编著，上海人民美术出版社，2013 年第 1 版。

参考书：《动画设计稿技法》，布廉·里梅著，京华出版社，2013 年第 1 版。

参考书：《动画设计稿》，晓欧、张天晓、舒宵著，中国科学技术出版社，2009 年第 1 版。

撰写人：罗丁

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《原画设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470180

课程名称：原画设计

课程学分：5

课程学时：80（理论学时：32；实践学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画原理；角色设计；表演基础；人体动态与结构

适用专业（方向）：二维动画

二、课程地位、作用与任务

原画设计课程是动画专业的重要基础课程，它不仅适用于传统动画片的制作，更是涵盖了目前电脑高科技制作领域的方方面面，它的动作设计和编排理念已成为进入电脑二维及三维动画设计的必备知识。该课程为动画原理的进阶课程，学生在掌握基本的动画运动规律绘制技法后，通过本课程的学习，了解动画原画的概念以及动画原画设计的流程与方法等，结合实际的分镜、设计稿案例，引入动画表演思维，激活学生的创造性，让学生掌握带情绪、带角度、带故事的复杂动画原画绘制方法，为之后的动画创作提供有力的绘制技术支撑。

三、课程目标

（一）教学目标

原画设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生理解并掌握动画原画的绘制技能。
3. 培养学生原画设计的创新精神。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2、3.1

（1）指标点 1：具有正确的人生观、价值观与世界观；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒

体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识

(3) 指标点 2.2: 以动画设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心, 兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识; 重点掌握动画原理、技法及创作知识。

(4) 指标点 3.1: 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播的基本流程, 掌握原画的绘制及研究方法, 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《原画设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 原画设计	任课教师: 罗世玉
课程性质: 专业选修课	课程学分: 5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 达成途径: 通过掌握二维动画原画设计的专业知识, 以及动画运动规律的基础知识, 提升学生的角色表演技巧, 结合当下动画产业大环境, 训练学生综合运用动画专业知识, 解决创作问题。 评价依据: 课堂笔记、作业
毕业要求 2: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标: 培养学生掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径: 通过对动画专业核心知识以及理论知识的讲解, 同时结合大量的作品案例分析, 让学生对动画原画设计技术要点等有较全面的了解, 结合实际操作训练, 使学生学会分析各类型的角色表演, 并运用到实际动画创作中。 评价依据: 定向角色动画创作
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。	教学目标: 培养学生能熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 结合大量的作品案例分析, 让学生对动画原画的技术要点有较全面的了解; 之后针对理论知识要点设计定向练习, 通过实践以巩固学生对所学知识的掌握。 评价依据: 命题创作

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 原画的基础知识 1.1 原画的概念 1.2 原画与动画的关系	自学内容: 观看经典动画短片。 课堂作业:

1.3 原画的创作顺序 知识点： 1. 原画是角色表演的载体。 2. 原画规定角色的表演动作与节奏，动画辅助原画使角色表演更流畅	1. 什么是原画？ 2. 分析影片实例中的原画与动画 课外作业： 1. 收集、观看经典动画角色表演片段 2. 学会解析片中的原画创作技巧
第二章 原画的前期准备 2.1 了解导演的意图 2.2 解读设计稿 2.3 掌握角色造型特点 2.4 了解角色个性 2.5 了解情节大环境 知识点： 1. 掌握角色造型特点的方法 2. 角色个性的阐释 3. 大环境带来的氛围情绪	自学内容： 原画阶段前的相关材料整理 课堂作业： 1. 解析角色个性 2. 依照角色个性对角色表演进行编排 课外作业：熟悉角色造型
第三章 原画设计的基本要素 3.1 原画的时间节奏 3.2 原画的空间距离 3.3 原画的帧数 3.4 原画的夸张 3.5 力学原理的运用 知识点： 1. 原画的时间节奏与空间距离的关系 2. 运动规律中力学原理的表现方法	自学内容： 无 课堂作业： 1. 表演中的力学原理探索 课外作业： 1. 分析经典影片中的原画时间节奏和空间距离 2. 分析经典影片中的原画夸张手法
第四章 角色表演的动作分析与设计 4.1 真实动作的解析 4.2 夸张动作的再表演 4.3 动作的节奏 4.4 动作的衔接 知识点： 1. 动作的解析方法 2. 动作再表演的夸张性	自学内容： 分析经典影片中的角色表演 课堂作业： 1. 规定情节下的角色表演 课外作业： 1. 完成角色表演的创作与绘制练习 1
第五章 原画的绘制技法 5.1 画面的标识方法 5.2 原画的分层技法 5.3 原画小样的绘制 5.4 原画动态草稿的绘制与检测 5.5 原画的修正 5.6 原画的清稿 知识点： 1. 原画画面的标识必须包含轨目、标号 2. 原画的动静分层法 3. 原画清稿的用线技法	自学内容： 无 课堂作业： 1. 规范原画、动画的标识 2. 创作简单的角色表演动画练习 课外作业： 1. 完成角色表演动画练习
第六章 原画的实操训练	自学内容：

6.1 特定情绪下的原画设计 6.2 特定角度下的原画设计 6.3 特定情节下的原画设计 6.4 运动镜头中的原画设计 知识点： 1. 各类限定下的原画设计技巧	无 课堂作业： 1. 进行特定情绪下的原画设计 2. 进行特定角度下的原画设计 3. 进行特定情节下的原画设计 4. 进行运动镜头中的原画设计 课外作业： 1. 完成课堂作业 2. 创作 15 秒动画短片
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 原画的基础知识	4	0		4	目标 1、目标 2
2	第二章 原画的前期准备	6	0		6	目标 1、目标 2
3	第三章 原画设计的基本要素	8	0		8	目标 1、目标 2
4	第四章 角色表演的动作分析与设计	18	0		18	目标 2、目标 3
5	第五章 原画的绘制技法	18	0		18	目标 1、目标 2
6	第六章 原画的实操训练	26	0		26	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		80	0		80	

六、教学方法

《原画设计》这门课程主要采用讲授法、案例法、实践法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对原画设计相关理论与知识的讲解，培养学生的艺术创作素养，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：通过对不同种类的二维动画经典案例进行讲解分析，培养学生对各类型片中原画的鉴赏能力和分析能力。
3. 实践法：通过多种形式的练习与实践，提升学生的角色动态绘制水平，熟悉原画设计的技巧方法，培养学生的创新思维，引导学生做出符合要求的动画作品。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考察

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

其构成比例如下：

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%；

八、推荐教材和教学参考书

教材：《原画设计》，李杰编著，中国青年出版社，2009 年第 1 版

参考书：《动画原画设计》，钱卫编著，浙江人民美术出版社，2010 年第 1 版

参考书：《动画技法》，严定宪 林文肖编著，中国电影出版社，2001 年第 1 版

参考书：《原动画基础教程:动画人的生存手册》，理查德威廉姆斯编著，中国青年出版社，2006 年第 1 版

撰写人：罗世玉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础 1》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470261

课程名称：三维动画基础 1

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握三维建模、材质处理的基础知识点。锻炼物体、场景及角色的立体表达能力。为后续动画专业的三维动画课程奠定基础。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维动画基础 1》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过本课程的学习，了解三维数字动画中模型、材质制作的基础知识点；具备三维数字动画模型、材质制作的基础能力；基本掌握三维动画软件在模型、材质方面的基础操作，为《三维动画基础 2》课程模块提供模型、材质资源。（指标点 2.1）

2. 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画模型和材质。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中模型和材质融会贯通。

（2）指标点 2.2：能够所学的三维数字动画建模、材质方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画模型、材质。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础 1》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础 1	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中模型和材质融会贯通。	教学目标: 锻炼学生对立体空间理解、立体造型能力；培养基础美术素养、对材质、灯光、渲染的理解。 达成途径: 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够所学的三维数字动画建模、材质方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画模型、材质。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标: 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础模型、材质制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径: 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第四十七章 导言 1.1 三维动画制作流程 1.2 三维动画软件介绍 知识点: 1. 三维动画制作流程 2. 三维动画软件基础操作	自学内容: 无 课堂作业: 1. 什么是三维动画? 1. 熟记三维动画制作流程 课外作业: 1. 预习第二章
第四十八章 立体造型能力训练 2.1 多边形建模基础知识 2.2 立体空间思维的培养与训练 知识点: 1. 基础布线 2. 通过简单模型及三维软件建模基础操作锻炼立体造型能力	自学内容: 无 课堂作业: 1. 道具、物品基础制作 2. 简单几何体拼凑角色头部模型 课外作业: 1. 完成剩下的练习。
第四十九章 物品、道具建模 3.1 物品建模 1 3.2 物品建模 2 3.3 物品建模 3 知识点: 1. 多边形物品建模 2. 卡边 3. 圆滑显示	自学内容: 无 课堂作业: 1. 物品建模练习 课外作业: 1. 场景建模练习
第五十章 曲面建模 4.1 Nurbs 建模基础知识	自学内容: 无 课堂作业:

4.2 Nurbs 建模训练 知识点: 1. 曲线及曲线的编辑 2. 放样 3. 曲面调节	1. 曲面物品建模 课外作业: 1. 完成剩下的练习。
第五十一章 角色头部建模 5.1 角色头部建模 1 5.2 角色头部建模 2 知识点: 1. 头部建模布线 2. 生物体头部建模要点	自学内容: 无 课堂作业: 1. 角色头部建模 课外作业: 1. 根据提供图片角色头部建模
第五十二章 角色身体建模 6.1 角色身体建模 1 6.2 角色身体建模 2 知识点: 1. 身体建模布线 2. 生物体身体建模要点	自学内容: 无 课堂作业: 1. 角色身体建模 课外作业: 1. 根据提供图片角色身体建模
第七章 材质基础 6.1 材质的种类、区别和联系 6.2 三维动画软件中材质的运用 6.3 UV 拆分、贴图绘制 知识点: 1. 各材质的特性 2. 特殊材质的掌握	自学内容: 无 课堂作业: 1. 材质练习 2. 拆分 UV、绘制贴图练习 课外作业: 1. 完成场景、角色的贴图及材质
第八章 灯光渲染 7.1 三维动画中的灯光 7.2 打光技巧 7.3 灯光控制 7.4 渲染参数设置与效果调节 知识点: 1. 三维动画软件灯光基础 2. 结合实拍的打光技巧 3. 渲染参数及设置	自学内容: 无 课堂作业: 1. 根据提供模型进行灯管、渲染练习 课外作业: 1. 设置灯光、渲染场景及角色

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 导言	4	0		4	目标 2
2	第二章 立体造型能力训练	1	0		1	目标 2

3	第三章 物品道具建模	2	0		2	目标 2
4	第四章 曲面建模	2	0		2	目标 2
5	第五章 角色头部建模	2	16		18	目标 2
6	第六章 角色身体建模	1	0		1	目标 2
7	第七章 材质基础	2	16		18	目标 2
8	第八章 灯光渲染	2	16		18	目标 2
合 计		64				

六、教学方法

《三维动画基础 1》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：对三维动画流程有基础了解；能够制作物品、场景、角色的三维模型、材质及灯光渲染
2. 案例法：对成功案例进行分析，培养学生的三维艺术作品制作、鉴赏与批评能力。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：平时考查、期末考查
- 3.成绩评定：采用百分制

平时考查成绩占课程总成绩的 70%（其中考勤占 20%，作业占 30%）；

期末考查成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》，杨桂民、才源编著，人民邮电出版社，2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》，编著：陈路石，出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》，编著：荣钊等，出版社：清华大学出版社，2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础2》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470262

课程名称：三维动画基础2

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为学生三维动画方向专业必修课，同时属于三维动画制作流程中的重要课程。

课程中学生将会学习三维动画软件中的骨骼系统，蒙皮绑定，变形器，以及表情的制作，并将以前学到的动画基础知识融会贯通到三维动画中去，同时掌握三维动画软件中的各种控制器与编辑工具。最后能够将《三维动画基础1》中制作的角色模型进行绑定及动作调节。为后续课程及三维短片打基础。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维动画基础2》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过对动作原理等基础知识和理论的学习，以及三维数字动画软件中动画模块工具、功能的理解，培养学生的制作基础角色动画的能力。（指标点 2.1）
2. 能够运用所学的理论及软件知识，进行三维动画，特别是角色动画的制作。为后续课程及三维短片打基础。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用动画原理的理论与知识。

（2）指标点 2.2：能够运用动画原理，了解掌握三维动画软件中动画制作的功能及流程，制作简单三维动画，特别是角色动画。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础2	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求1： 2.1 具有动画、动作素材的收集能力；理解动画原理；具有初步的表演能力；具备三维动画中动作、表演的基础经验，并能运动到动画制作中。	教学目标： 积累学生的三维动画中制作动作的前期知识及经验，使学生形成较为敏感的动作制作能力。 达成途径： 反复学习、练习素材收集、动画原理。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求2： 2.2 能够制作基础三维动画，包括物体运动及角色动画。	教学目标： 培养学生初级三维动画制作能力。 达成途径： 尽量避免较抽象的知识点，从易到难；结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、具象化；充分给予学生练习及亲身实践体验的机会，主动掌握重要知识点。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第五十三章 三维动画简介及知识点 1.1 三维动画中的动作 1.2 三维动画素材收集 1.3 动画、动作原理 1.4 变形器的使用 1.5 制作简单动画 知识点： 1. 如何制作动作 2. 动作素材收集、整理 3. 动作原理（12条动画黄金法则）掌握 4. 变形器的使用 5. 制作简单动画	自学内容： 艺术的特征 课堂作业： 使用变形器、简单动画制作 课外作业： 动作原理（12条动画黄金法则）
第五十四章 骨骼系统 2.1 如何在三维动画软件中设置骨骼系统 2.2 骨骼系统的层级及序列 2.2 正、反向动力学设置 知识点： 1. 三维动画角色骨骼系统 2. 骨骼的设置 3. 骨骼系统的命名与层级 4. 骨骼系统相关工具 5. 设置正、反向动力学	自学内容： 无 课堂作业： 1. 设置角色骨骼 课外作业： 无
第五十五章 蒙皮绑定 3.1 如何蒙皮 3.2 调整权重	自学内容： 无 课堂作业： 三维角色蒙皮、权重绘制、控制器制作

3.3 设置控制器 知识点: 1. 蒙皮 2. 权重 3. 控制器的制作	课外作业: 无
第五十六章 表情系统 4.1 混合变形器的使用 4.2 如何制作逼真的角色表情 4.3 表情控制系统 4.4 表情的夸张 知识点: 1. 混合变形器 2. 表情系统	自学内容: 无 课堂作业: 1. 制作表情控制系统 2. 制作简单角色面部动画 课外作业: 1. 绑定《三维动画基础 1》中制作的三维动画角色
第五十七章 动画知识在三维动画中的应用 5.1 动画原理再学习 5.2 角色动作、表情制作 知识点: 1. 角色动作、表情制作	自学内容: 无 课堂作业: 1. 角色动作、表情动画 课外作业: 1. 制作《三维动画基础 1》中制作的三维动画角色的动画
第五十八章 三维动画软件中的三维动画控制及调节 6.1 表情、动作训练 6.2 动物的表情、动作训练 6.3 特殊角色、生物的表情、动作训练 6.4 嘴型动画 知识点: 1. 角色的表情、动作	自学内容: 收集动物动作素材 课堂作业: 1. 表情、动作训练 2. 动物的表情、动作训练 3. 特殊角色、生物的表情、动作训练 课外作业: 2. 角色动作、表情练习 3. 嘴型动画练习

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 三维动画简介及知识点	2	0		2	目标 2
2	第二章 骨骼系统	2	16		18	目标 2
3	第三章 蒙皮系统	2	16		18	目标 2
4	第四章 表情系统	2	16		18	目标 2

5	第五章 动画知识在三维动画中的运用	4	0		4	目标 2
6	第六章 三维动画软件中的三维动画控制及调节	4	0		4	目标 2
合 计		64				

六、教学方法

《三维动画基础 2》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：对三维动画流程有基础了解；能够制作角色的绑定、表情系统、动作及表情。
2. 案例法：对成功案例进行分析，培养学生的三维艺术作品制作、鉴赏与批评能力。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：平时考查、期末考查
- 3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 70%（其中考勤占 20%，实验占 20%，作业占 30%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 30%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》，杨桂民、才源编著，人民邮电出版社，2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》，编著：陈路石，出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》，编著：荣钊等，出版社：清华大学出版社，2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础3》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470263

课程名称：三维动画基础3

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）三维动画方向专业必修课，旨在提高学生对三维动画流程中特效、分层渲染、后期合成的理解，为学生今后从三维动画方向的工作提供整体艺术素养方面的支持。通过本课程的教学，使学生了解并掌握氛围的营造；批量渲染；分层渲染；特效及后期合成。学生通过实践性学习，对三维动画最后几个阶段的有所认识，建立起正确的动画观和审美价值观，提高理论修养和思考、分析能力。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维数字动画基础3》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过对渲染、特效、后期合成等的基础知识和理论的学习，培养学生的艺术素养，锻炼学生制作三维动画的能力。（指标点 2.1）
2. 能够运用所学的知识艺术素养，制作三维动画中的特效和后期合成。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用特效、后期合成中的知识点，制作三维动画。
 - （2）指标点 2.2：能够掌握特效、后期合成，能够调整、美化三维动画效果。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础3》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础3	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据

毕业要求 2: 2.1 掌握特效、后期合成等基础知识。	教学目标: 让学生掌握特效、后期合成等的基础知识,为后续短片的良好效果及最后完成奠定基础。让学生对整个三维动画流程的最后几个阶段有比较清楚的认识,并且通过教学,合理安排制作时间。 达成途径: 理论结合实践,由易到难,循序渐进。通过小练习达到较好的视觉、动画效果,鼓励学生创意、创新。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 通过掌握的知识点完成三维动画短片最后阶段的制作。	教学目标: 结合前面学习的基础知识,实际制作完成个人三维动画短片,并在短片中总结经验、发现问题、解决问题。 达成途径: 合理安排制作时间,控制节奏,营造整体感较强的氛围。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第五十九章 三维特效 1.1 特效基础讲解 1.2 粒子系统 1.3 动力学 1.4 刚体及柔体 1.5 布料系统 1.6 毛发系统 1.7 烟雾、火焰的制作 1.8 水、液体的制作 知识点: 1. 粒子系统 2. 动力学 3. 刚体及柔体 4. 布料系统 5. FumeFX 6. Realflow	自学内容: 无 课堂作业: 1. 粒子系统练习 2. 动力学系统练习 3. 刚体及柔体练习 4. 布料系统练习 5. 毛发系统练习 6. 烟雾、火焰的制作 7. 水、液体的制作 课外作业: 1. 制作角色的毛发系统 2. 制作三维动画短片的特效
第六十章 渲染补充知识点 2.1 分层渲染 2.2 批量渲染 知识点: 1. 分层渲染 2. 批量渲染	自学内容: 无 课堂作业: 1. 分层渲染 2. 批量渲染 课外作业: 1. 渲染三维动画短片
第六十一章 后期合成 3.1 后期合成原理讲解 3.2 层的概念 3.3 后期合成软件讲解	自学内容: 无 课堂作业: 1. 后期合成练习 课外作业:

3.4 后期合成软件中的插件 知识点： 1. 后期合成原理 2. 层的概念 3. 后期合成软件 4. 后期合成软件中的插件	1.完成练习
第六十二章 短片中的渲染、特效及后期合成 4.1 三维动画短片后期制作 知识点： 无新知识点	自学内容： 渲染、特效及后期合成未解决知识点补充学习 课堂作业： 三维动画短片渲染、特效及后期制作 课外作业： 1.完成短片渲染、特效及后期制作
第六十三章 短片最后修改、调整 5.1 三维动画短片修改、调整 知识点： 无新知识点	自学内容： 无 课堂作业： 1. 三维动画短片修改、调整 课外作业： 1. 完成短片

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 三维特效	4	16		20	目标 2
2	第二章 渲染补充知识点	2	0		2	目标 2
3	第三章 后期合成	4	16		20	目标 2
4	第四章 短片中的渲染、特效及后期合成	2	0		2	目标 2
5	第五章 短片最后修改、调整	4	0		4	目标 2
合 计		48				

六、教学方法

《三维动画基础 3》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：对三维动画流程有基础了解；能够完成最后的渲染、特效及后期合成。
2. 案例法：对成功案例进行分析，培养学生的三维艺术作品制作、鉴赏与批评能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 70%（其中考勤占 20%，实验占 20%，作业占 30%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 30%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》，杨桂民、才源编著，人民邮电出版社，2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》，编著：陈路石，出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》，编著：荣钊等，出版社：清华大学出版社，2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《商业插画》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470300

课程名称：商业插画

课程学分：1.5

课程学时：24（理论学时 8 实践学时 16）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、设计基础、数字绘画基础、漫画写生等

适用专业（方向）：动画专业（漫画绘本方向）

二、课程地位、作用与任务

《商业插画》课程是动画专业中的选修课程，是关于商业插画设计的基础理论和实际运用的课程，主要是让学生对商业插画设计的认识理论化、系统化，同时培养其一定的动手能力。商业插画设计和纸媒体出版历史一样悠久。商业插画设计使纸媒体的表达方式增加了新一层的内容和方法，这种通过绘画方式来辅助纸媒体文字内容的方法，使纸媒体更加丰富和具有直截了当的说服力和吸引力。通过本课程的学习，使学生了解商业插画设计世界。掌握一定的插画技巧并能作一定的运用。教学主要采用教师讲授，结合参考资料辅导学生课堂练习的方法进行。教学侧重点主要为手绘插画的学习。通过由易到难的课堂练习，使学生能在作业的练习过程中掌握商业插画的表现方法，提高学生的综合审美意识。对于动画造型设计、分镜设计、场景设计、漫画创作、等相关课程及动画专业的相关环节都会起到重要的理论支持和技术支撑都的作用。

三、课程目标

（一）教学目标

商业插画课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.培养学生对于商业插画创作原理的认识和理解,理解命题——设定方案——组织元素——画面表达这一基本创作思路和语言技法。
- 2.培养学生对于商业插画创作规律的理解及运用，进而对于漫画设计中美术风格及概念设定、角色设计、场景设计等相关创作环节奠定基本的造型表现基础。
- 3.培养学生对于商业插画中的创作规律的表达和运用的综合判断及评价能力，提升学生的综

合审美素养。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生对于商业插画的创作规律，具有良好的理解能力及表现能力。

（2）指标点 2.1：具备对于漫画创作中造型设定以及画面整体风格设计的审美评价及分析能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《色彩基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：商业插画	任课教师：
课程性质：专业必修课	课程学分：1.5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生对于商业插画创作规律具有良好的理解能力及运用、表达能力。	教学目标： 培养学生对于商业插画创作规律具有良好的理解能力及表达能力。 达成途径： 通过对商业插画创作规律的分析 and 实践，使学生具备良好的漫画造型设定能力和作品的风格构建能力。 评价依据： 课堂作业。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备商业插画创作的规律性理解能力和审美评价能力，在此基础上具备一定的漫画造型、漫画风格的设定能力。	教学目标： 培养学生具备商业插画的规律性分析及审美评价能力。 达成途径： 通过对不同题材、创作方式、美术风格等类型商业插画作品的分析和针对性实践，使学生逐步具备商业插画的独立创作能力及漫画造型和风格的设定能力。 评价依据： 课堂作业、命题创作。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 商业插画概述 1. 商业插画的基本概念 2. 商业插画的历史 3. 商业插画的基本分类 4. 商业插画的基本表现技法 5. 优秀商业插画作品分析 知识点： 1. 商业插画的概念 2. 商业插画造型与传统插图的异同 3. 商业插画的基本表现方式	自学内容： 插画临摹。 课堂作业： 3. 插画小构图训练（单色稿） 4. 插画技法实践（自拟命题） 课外作业： 用不少于 3 种方式表现同一命题插画。（自拟命题）
第二章 商业插画中的“商业”和“需求” 21. 商业插画中的“商业元素”分析——功能 22. 商业插画创作中的“平衡”——主观创作意愿与客观商业需求之间的取舍及其实践	自学内容： 插画小构图训练。（小色稿） 课堂作业： 命题插画创作。（单幅、教师命题）

<p>23. 商业插画创作中的元素（非画面）组织</p> <p>知识点：</p> <p>1.商业插画创作中的思维方法</p> <p>2.商业插画中的元素（非画面）构成</p>	<p>课外作业：</p> <p>优秀插画临摹。（单幅）</p>
<p>第三章 商业插画中的客观元素与主观重构</p> <p>[教学内容]</p> <p>1. 商业插画中的画面因分析</p> <p>1.1 平面构成原理及其规律</p> <p>1.2 立体构成原理及其规律</p> <p>1.3 漫画造型原理及其规律</p> <p>1.4 透视原理及其规律</p> <p>1.5 纸本绘制与数字绘制</p> <p>2.主题性创作——画面元素组合的归纳与重构</p> <p>3.单幅主题创作与系列性主题创作的特点</p> <p>知识点：</p> <p>1.平面构成原理及其规律</p> <p>2.立体构成原理及其规律</p> <p>3.漫画造型原理及其规律</p> <p>4.透视原理及其规律</p> <p>5.纸本绘制与数字绘制</p>	<p>自学内容：</p> <p>自拟命题插画创作（数字绘画）</p> <p>课堂作业：</p> <p>5. 自拟命题实践 1。（纸本绘制）</p> <p>6. 自拟命题实践 2。（综合材料）</p> <p>课外作业：</p> <p>自选一种材质进行自拟命题创作</p>
<p>第四章 商业插画命题实践</p> <p>[教学内容]</p> <p>1. 商业插画的主题创作</p> <p>2. 优秀商业插画案例分析</p> <p>3. 商业插画创作实践</p> <p>知识点：</p> <p>1. 商业插画中核心主题的把握</p> <p>2. 商业插画创作中的造型与风格设定</p> <p>3. 商业插画创作后的作品展示及“包装”</p>	<p>自学内容：</p> <p>自拟选定一商业插画案例（已在市场中出现）进行重新创作</p> <p>课堂作业：</p> <p>1.模拟商业案例进行插画创作。（单幅 教师命题）</p> <p>2. 模拟商业案例进行插画创作。（单幅 教师命题）</p> <p>课外作业：</p> <p>课程总结</p>

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 商业插画概述	2	4			目标 1、目标 2、

	第二章 商业插画中的“商业”和“需求”	2	4			目标 1、目标 2、
	第三章 商业插画中的客观元素与主观重构	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3
	第四章 商业插画命题实践	2	4			目标 1、目标 2、 目标 3
	合 计	8	16			

十七、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生对于商业插画创作规律的运用具有一个系统、明确的分析和理解过程。
2. 案例法：对不同的商业插画作品为例进行讲解分析，培养学生对于商业插画创作规律的理解及表达能力，提升学生的综合审美能力。
3. 示范法：通过直观的教学演示，发挥课堂互动教学的特点，将所讲授的知识进行流程明确、阶段性成果清晰的示范展示，以直观的方式明确教学目标，完善教学中对于学生的实践操作能力的培养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《商业插画设计》李明 浙江大学出版社 2009 年 06 月 01 日

ISBN9787308056403

参考书：《商业插画教程》刘三健 2008 年 01 月 ISBN9787040214536

撰写人： 王岩松

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《数字绘画》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470310

课程名称：数字绘画

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 12 实践学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：人体动态与结构，数字图像基础，设计基础

适用专业（方向）：动画专业（绘本方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程对于前期的《数字图像基础》有较强的承接关系，本课程将进一步强化数字绘画的技法掌握，继而通过角色场景的方式强化原画方面表现的课程。经过本课程学习，学生能够具备较为扎实的数字绘画设计与绘制能力、以及较强的图像控制与表现能力，为后续的角色开发、场景开发、联合创作、数字漫画、毕业设计等相应的课程环节提供相应的技术支持。为学生的就业提供相应的能力培训。

三、课程目标

（一）教学目标

数字绘画课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 了解数字绘画的服务对象，商业用途与相应的绘制规范，理清楚数字原画与传统绘画、商业插画之间的关联，明确本课程的学习目的。
2. 建立本课程的学习思路与进一步强化数字绘画的绘制能力与表现能力，为本专业的后期课程与毕业设计打下相应基础。
3. 统筹与强化前期课程中角色与场景的设计与绘制能力，继而让学生在设计的统一性与逻辑性的方面进行进一步的强化。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1

（1）指标点 2.1：培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。

(2) 指标点 3.1: 掌握概念设计的要点, 并完成相应的角色、场景数字绘画作业。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字绘画》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 数字绘画	任课教师:
课程性质: 专业选修课	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1: 培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。	教学目标: 培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。
毕业要求 2: 3.1: 掌握概念设计的要点, 并完成相应的角色、场景数字绘画作业。	教学目标: 掌握概念设计的要点, 并完成相应的角色、场景数字绘画作业。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 数字绘画的历史由来、概念与分类 【教学内容】 1. 数字绘画的定义 2. 数字绘画兴盛的原因 3. 数字绘画的风格分类与规范 4. 数字绘画的从属地位 知识点: 1. 插画、卡通时代、读图文化 2. 动漫设计、游戏美术、概念设计、图书配图	自学内容: 了解数字绘画与传统插画的异同 课堂作业: 依据数字绘画的商业分类, 分析其具体绘画的形体特点与刻画特征 课外作业: 了解美国插画黄金时代具有代表性的画家及其作品, 并比较其余商业数字绘画作品的异同。
第二章 单色加强上色法 【教学内容】 1. 单色加强上色法的来源 2. 单色加强上色法的原理 3. 单色加强上色法的实例 知识点: 1. 单色法的优势 2. 纯色、底色以及空间感的营造 3. 选区、蒙版、渐变等工具与剪影画法 4. 细节刻画与材质拼贴	自学内容: 单色加强上色法与传统绘画的异同 课堂作业: 根据提供的线稿, 尝试以标准的单色加强上色法, 绘制一副完整的数字绘画作业。 课外作业: 重复操作课堂训练内容。 根据教材与教程, 按步骤操作, 强化对数字绘画的认知。

第三章 黑白罩染上色法 [教学内容] 1. 黑白罩染上色法的由来 2. 黑白罩染上色法的基本思路 3. 黑白罩染上色法的案例与分析 知识点: 1. 标准的黑白关系 2. 黑白关系与细节刻画 3. 罩染颜色的法则 4. 五大调色面板应用 5. 混合模式与上色效果	自学内容: 黑白罩染上色法与传统绘画的异同 课堂作业: 根据提供的线稿,尝试以标准的黑白罩染上色法,绘制一副完整的数字绘画作业。 课外作业: 重复操作课堂训练内容。 根据教材与教程,按步骤操作,强化对数字绘画的认知。
第四章 角色数字绘画 [教学内容] 1. 概念设计的基本概念 2. 概念设计的操作技法 3. 角色类数字绘画绘制 知识点: 1. 材质拼贴 2. 角色与道具的统筹 3. 角色与角色的统筹	自学内容: 如何收集素材。 课堂作业: 按照概念设计的方法,完成1张角色数字绘画,要求具有一定的刻画程度 课外作业: 参考课堂完成的角色数字绘画,为其设计一个同系列的角色,使两者之间实现统筹
第五章 场景数字绘画 [教学内容] 1. 场景类数字绘画的特点 2. 构图技能 3. 复杂场景绘制训练 知识点: 1. 三分构图法、黄金分割法、放射构图法、矩阵构图法 2. 场景与空间的处理 3. 视觉焦点的处理	自学内容: 对场景资料从构图,景别、空间关系三个角度进行分析。 课堂作业: 按照概念设计的方法,完成1张场景数字绘画,要求具有一定的刻画程度 课外作业: 在课堂完成的场景数字绘画的基础上,添加至少一个人物角色,并使之相互搭配和谐

十八、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 数字绘画的历史 由来、概念与分类	2	0		2	目标1
2	第二章 单色加强上色法	2	8		10	目标2,指标点2.1

3	第三章 黑白罩染上色法	4	8		12	目标 2, 指标点 2.1
4	第四章 角色数字绘画	4	8		12	目标 3, 指标点 3.1
5	第五章 场景数字绘画	4	8		12	目标 3, 指标点 3.1
合 计		16	32		48	

十九、教学方法

1. 讲授法：通过课堂讲授，使同学们理解进阶数字绘画的绘制方法；以及角色、场景类数字绘画的设计要点。
2. 案例法：通过实际范例演示，是同学们掌握进阶数字绘画的绘制方法；以及角色、场景类数字绘画的设计要点。
3. 实践法：要求学生通过实际操作，加深课堂知识要点的理解和掌握。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 30%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）20%。实验成绩占 30%，期末考试占总成绩的 40%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《传奇 CG 创作艺术》王大飞 著 人民邮电出版社 2015.05

参考书：《Photoshop/Painter 插画绘制技法》[韩]郑俊浩 著 人民邮电出版社 2012.04

《游戏原画设计》路海燕 等 著 清华大学出版社 2015.04

撰写人： 向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《漫画写生》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470320

课程名称：漫画写生

课程学分：2

课程学时：32（理论学时 8 实践学时 24）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、设计基础、数字绘画基础

适用专业（方向）：动画专业（漫画绘本方向）

二、课程地位、作用与任务

《漫画写生》课程旨在明晰漫画造型与传统素描的联系与区别，把漫画写生当中的一些观察方法、造型原理、实践流程、技法运用等造型规律带入教学环节，将引导学生从传统速写与素描的表现方法中过度到漫画表现的造型方式中来,着重于对客观对象的内部结构关系分析、外在形象特征归纳及其情境中的动态规律运用与表现。该课程是培养学生具备良好造型能力的关键课程。对于漫画造型设计、漫画分镜设计、漫画创作、商业插画等后续课程及漫画专业的理论基础和技术支撑都起到至关重要的作用。

三、课程目标

（一）教学目标

色彩基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1.培养学生对于漫画造型原理的认识和理解,观察——归纳——重构——表达这一基本造型思路和语言技法。

2.培养学生对于漫画造型规律的理解及运用，进而对于漫画造型设计中美术风格及概念设定、角色设计、场景设计等相关创作环节奠定基本的造型表现基础。

3.培养学生对于漫画创作中造型规律的表达和运用的综合判断及评价能力，提升学生的专业审美素养。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1: 培养学生对于漫画造型原理及其规律, 具有良好的理解能力及表现能力。

(2) 指标点 2.1: 具备对于漫画作品中造型设计的审美评价及分析能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《色彩基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 漫画写生	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生对于漫画造型原理和规律具有良好的理解能力及运用、表达能力。	教学目标: 培养学生对于漫画造型原理和规律具有良好的理解能力及表达能力。 达成途径: 通过对漫画造型基本原理及其规律的分析 and 实践, 使学生具备良好的漫画造型表现能力和形象构建能力。 评价依据: 课堂作业。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备漫画造型的规律性理解能力和审美评价能力, 在此基础上具备一定的漫画形象创作能力和漫画风格设定能力。	教学目标: 培养学生具备漫画造型的规律性分析及审美评价能力。 达成途径: 通过对不同题材、创作方式、美术风格等类型漫画作品的造型分析和针对性实践, 使学生逐步具备漫画造型设计的规律性分析及初步的运用能力。 评价依据: 课堂作业、命题创作。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 漫画造型基本原理概述 1. 漫画的基本概念 2. 漫画造型与传统绘画造型的联系和区别 3. 漫画造型的基本风格 4. 漫画造型表现的基本技法 5. 优秀漫画写生作品分析 知识点: 1. 漫画的概念 2. 漫画造型与传统绘画造型的异同 3. 漫画的基本表现方式	自学内容: 漫画造型临摹。 课堂作业: 5. 自画像 (传统写生方式) 6. 自画像重设 (形象重设、表情设定) 课外作业: 人物动态速写。
第八章 漫画写生中的客观归纳与主观重构 24. 漫画写生中的“科学”——观察方法及形体归纳 25. 漫画写生中的“情感”——形象信息的主观重构 26. 漫画规律的理解与运用——漫画造型设计 27. 漫画写生中的空间表达——透视 知识点: 1. 漫画写生中的观察方法	自学内容: 漫画动态速写。 课堂作业: 漫画造型写生。(动态速写、线性素描) 课外作业: 漫画动态临摹及对应默写。

2.漫画写生中的形体归纳 3.漫画写生中的形象重构 4.透视规律的掌握及运用	
第三章 漫画写生——动态造型组合 [教学内容] 1.动态组合元素的空间分析 2.动态组合元素的归纳与重构 3.画面空间关系调整 知识点: 1.漫画造型规律的运用和表达 2.平面构成与立体构成相关知识的理解及掌握	自学内容: 自画像的多元化“复制”。 课堂作业: 7. 角色动态组合写生。 8. 角色动态组合默写。 课外作业: 场景(漫画)动态速写。(市场写生)
第四章 漫画写生——情境表现 [教学内容] 1. 漫画写生中的情境分析 2. 漫画写生中的“场面”控制 3. 优秀漫画作品的造型与场景分析 知识点: 1.漫画造型规律的理解与运用 2.漫画造型中对于“场面”的控制 3.漫画造型设计	自学内容: 自拟多人组合速写。 课堂作业: 1. 情境组合动态速写。 2. 场景动态组合默写。(教师命题) 课外作业: 情境动态组合默写。(自拟命题)

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 漫画造型基本原理概述	2	4			目标1、目标2、目标3
	第二章 漫画写生中的客观归纳与主观重构	2	4			目标1、目标2、
	第三章 漫画写生——动态造型组合	2	8			目标1、目标2、目标3
	第四章 漫画写生——情境表现	2	8			目标1、目标2、目标3
合 计		8	24			

二十、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生对于漫画造型原理及其规律的运用具有一个系统、明确的分析和理解过程。
2. 案例法：对不同的漫画写生作品为例进行讲解分析，培养学生对于漫画造型规律的理解及表达能力，提升学生的综合审美能力。
3. 示范法：通过直观的教学演示，发挥课堂互动教学的特点，将所讲授的知识进行流程明确、阶段性成果清晰的示范展示，以直观的方式明确教学目标，完善教学中对于学生的实践操作能力的培养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《超级漫画素描技法基础篇》（作者：林晃、出版社中国青年、出版年份 2007 年 1 月、 ISBN: 9787500673101

参考书：《影视动画素描技法》（海洋出版社 钱明均）

《动画线描造型基础》（中国电影出版社 刘临）

《动画速写》（湖北美术出版社 翁子扬）

撰写人： 王岩松

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《设计思维》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470330

课程名称：设计思维

课程学分：2

课程学时：32（理论学时：8；实践学时：24）

课程性质：专业选修课

开课部门：动画学院

建议修读学期：3

建议先修课程：色彩基础 人体动态与结构

适用专业（方向）：动画

二、课程地位、作用与任务

设计思维是学生上的第一堂设计思维课，不仅限于教学生画画。设计是一个过程，如何思考才是重中之重，所以教学不应本末倒置，忽视其核心地位。艺术来源于人对世界感知的思考，是一种由内而外的表现。思想是所有艺术表现的前提，也是动画学院学生作品表现的灵魂所在。好的作品，离不开好的思维方式。这门课主要在于引导学生打破看世界的思维定式，在这基础上把设计的基础理念传达给学生。

三、课程目标

（一）教学目标

1. 让学生改变角度去认识和感受世界
2. 让学生独立自主的去探索世界，不受他人左右
3. 让学生觉得设计是一件很有意思的事，并掌握基本的设计思维和理念
4. 与学生的互动，教师也能拓展看世界的角度，互相学习

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2 / 3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1/3.1
 - （1）指标点 2.1：具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力
 - （2）指标点 3.1：基本的创造能力

通识必修课程教学大纲，此部分内容填写课程教学中如何通过知识单元或若干个知识点

的传授过程来达到何种素质的培养和何种能力的训练说明:

1. 深度自学能力——具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力
2. 设计思维能力——掌握基本的设计思维和理念

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《设计思维》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：设计思维	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 具备基本的设计思维能力，独立思考问题 2.1 具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力	教学目标： 让学生独立自主的去探索世界，不受他人左右 达成途径： 教学和实践 评价依据： 作品
毕业要求 3： 掌握基本的设计思维和理念 3.1 基本的创造能力	教学目标： 让学生觉得设计是一件很有意思的事，掌握基本的设计思维和理念 达成途径： 教学和实践 评价依据： 作品

四、课程内容（示例如下）

教学内容	作业要求
<p>第一章 设计是什么</p> <p>[教学内容]</p> <p>1. 29 设计是一个过程</p> <p>1. 30 为什么要去设计</p> <p>1. 31 WHY：Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why.....</p>	<p>课堂作业：</p> <p>1. 对一种现象（自然 / 社会）问 Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why？ Why.....</p>
<p>第二章 情绪——你眼中的世界</p> <p>[教学内容]</p> <p>2. 1 情感颗粒度</p> <p>2. 2 有情绪的线</p> <p>2. 2. 1 形容一条水平的直线，并将它画出来</p> <p>2. 2. 2 形容一条曲线，并将它画出来</p>	<p>课堂作业：</p> <p>1. 形容一条水平的直线，并将它画出来</p> <p>2. 形容一条曲线，并将它画出来</p> <p>3. 形容两条相交线，并将它画出来，</p> <p>4. 形容一个圆，并将它画出来</p> <p>5. 形容一个方形，并将它画出来</p> <p>6. 形容一个三角形，并将它画出来</p>

<p>2.2.3 形容两条相交线，并将它画出来</p> <p>2.2.4 线的表现：实际、隐藏和精神的线 线的方向 水平线、垂直线和斜线 轮廓线与动态 精准或自然 线的特征 创造变化和突出重点 线作为调子 用线创造明与暗 色彩绘画中的线 形式的轮廓 明确的线 若隐若现的轮廓 暗示形式.....</p> <p>2.3 有情绪的形状</p> <p>2.3.1 形容一个圆，并将它画出来</p> <p>2.3.2 形容一个方形，并将它画出来</p> <p>2.3.3 形容一个三角形，并将它画出来</p> <p>2.4 给名词加上形容词</p>	<p>7. 给你看到的東西加上形容詞，画出来</p> <p>课外作业：</p> <p>3. 画出你能想到的 10 种有情绪的线</p> <p>4. 选择三种线放入同一种形状中，画下来</p>
<p>第三章 秩序——创造你的世界</p> <p>【教学内容】</p> <p>3.1 感受这个世界的秩序，想办法打破它</p> <p>3.2 建立一种秩序</p> <p>3.3 打破这种秩序</p> <p>3.4 秩序的表现：重复 / 节奏 / 层次 / 轻重 / 明暗.....</p> <p>3.5 用多种秩序形成一种秩序</p>	<p>课堂作业：</p> <p>1. 画出三种你感受到的秩序</p> <p>2. 用有情绪的线建立一种秩序</p> <p>3. 用有情绪的形状建立一种秩序</p> <p>4. 用有情绪的形状和线建立一种秩序</p> <p>5. 用一种形式打破你创造的秩序</p> <p>课外作业：</p> <p>1. 用秩序形成一种有情绪的形状，画 10 种</p> <p>2. 用多种秩序形成一种秩序，画 5 种</p>
<p>第四章 质感</p> <p>【教学内容】</p> <p>4.1 有情绪的质感</p> <p>4.2 质感的表现：触觉质感 真实和印象 视觉质感 视觉印象</p> <p>4.3 用质感制造冲突</p>	<p>课堂作业：</p> <p>1. 发表“我创造的秩序”的 ppt</p> <p>2. 画出 10 种不同的质感</p> <p>3. 用质感制造冲突，画 5 种</p> <p>课堂作业：</p> <p>6. 用有情绪的物体置换你的身体一部分画出来</p> <p>7. 置换 / 同构你周围的事物，5 张</p> <p>8. 用一个行为象征一种“差一点”</p> <p>9. “听一个房间的呼吸”，把你的理解画下来</p> <p>10. 编一个别人无法反驳的事实</p>
<p>第五章 象征和隐喻</p> <p>【教学内容】</p> <p>5.1 用有情绪的物体置换你的身体一部分</p> <p>5.2 用行为象征状态</p> <p>5.3 想象“听一块石头的声音”，编一个故事</p> <p>5.4 编一个别人无法反驳的事实</p>	<p>课堂作业：</p> <p>1. 画出 10 种不同的象征和隐喻</p> <p>3. 用象征和隐喻制造冲突，画 5 种</p> <p>课堂作业：</p> <p>1. 用有情绪的物体置换你的身体一部分画出来</p> <p>2. 置换 / 同构你周围的事物，5 张</p> <p>3. 用一个行为象征一种“差一点”</p>

	4. “听一个房间的呼吸”，把你的理解画下来 编一个别人无法反驳的事实
--	----------------------------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 设计是什么	2			2	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4
	第二章 情绪——你眼中的世界	4		4	8	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4
	第三章 秩序——创造你的世界	4		4	8	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4
	第四章 质感	2		4	6	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4
	第五章 象征和隐喻	4		4	8	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4
	合 计	12			32	目标 1 目标 2 目标 3 目标 4

六、教学方法

设计思维，具体内容包括：

1. 独立思考
2. 自由讨论
3. presentation

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 期末考核

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

参考书：《大便书》 《没创意也敢玩涂鸦》

撰写人：杜鑫

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《定格动画基础》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470410

课程名称：定格动画基础

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业定格方向（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，旨在培养学生的角色、场景的手工制作和短片拍摄能力，为学生今后从事艺术教育和艺术创作提供专业技能的支持。通过本课程的教学，使学生掌握角色和场景的手工制作技能，了解肌理、灯光、材料对角色、场景的强化作用。掌握一定的专业拍摄技能。并应用定格专业软件进行定格短片的实拍并最终成片。

三、课程目标

（一）教学目标

《定格动画基础》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.通过手套短片的制作让学生初步了解定格动画的基本拍摄技巧，培养学生对定格动画的认识和兴趣。（指标点 2.1）
2. 通过对骨架人偶的制作强化手工制作技能的培训并进一步掌握运用专业软件进行拍摄（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2:
 - （1）指标点 2.1：能够运用艺术相关理论与知识，辨识艺术作品。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的艺术理论知识与基本的艺术素养，对艺术作品进行鉴赏与批评。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《定格动画基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：定格动画	任课教师：

课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具有综合的人文知识和艺术素养，形成较为敏感的艺术辨识力。	教学目标: 培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 达成途径: 通过对艺术的本质、艺术的门类、艺术的发展、艺术创作、艺术作品、艺术欣赏等基础知识和理论的学习，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够运用综合的人文知识和艺术素养，对具体的广播影视作品进行鉴赏与批评。	教学目标: 培养学生对具体的广播影视艺术作品进行鉴赏与批评的能力。 达成途径: 通过讲授艺术基本理论与知识，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生具备艺术作品的鉴赏与批评能力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第六十四章 手套动画制作 1.1 定格动画简介 1.2 专业软件安装 1.3 手套动画制作 A, 骨架制作 B, 开设定位孔 C, 蒙皮 D, 拍摄 知识点: 1. 软件的使用, 2. 手套动作的摆设和实拍的协调性	自学内容: 无 课堂作业: 动画简单分镜制作 课外作业: 1. 动画短片制作
第六十五章 骨架制作，循环走路动画制作 2.1 了解简易骨架搭建方式并制作 2.2 循环走路动作拍摄 知识点: 1. 骨架，AB 泥， 2. 灯光，拍摄	自学内容: 无 课堂作业: 1. 骨架制作。 2. 循环走路动画制作 课外作业: 1. . 循环走路动画制作。 。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配	对应教学目标
----	------	---------	--------

		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	手套动画制作	8	12		20	目标 2
2	骨架制作, 循环走路动画制作	8	20		28	目标 2
合 计		16	32			

六、教学方法

《定格动画基础》这门课程主要采用讲授法、实验法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对艺术相关理论与知识的讲授，培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，培养学生对艺术作品的鉴赏与批评能力。
2. 实验法：在对学生进行理论讲解后马上进入实践操作练习，理论联系实际，培养强化学生动手能力，为后期角色、场景制作奠定基础

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 40%（其中考勤占 20%，作业占 20%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：自编

参考书：《泥塑造型与定格动画》，霍建亭著，人民邮电出版社，2012 年第 1 版。

参考书：《创意定格动画实验室》，梅尔文·特南著 上海人民美术出版社，2016 年第 1 版

撰写人：陈赛

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《设计实践》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470420

课程名称：设计实践

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：数字图像基础、动漫衍生品调研

适用专业（方向）：动画专业（定格动画）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画学科体系中在实践创作下的拓展性课程,帮助动画专业学生在设计思维模式下进行新技能培养及提升,学生通过该课程的学习,应掌握平面设计、立体设计创作的基本理论、了解平面设计、立体设计的工作流程,具备对平面设计、立体设计进行艺术创作的基本知识、掌握常用的设计软件,并能完成要求的设计实践创作,为下一步将动画和文创内容转化做好准备。

三、课程目标

（一）教学目标

设计实践课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1.培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力,具备收集、分析资料的基本能力。

2: 适应数字时代与信息社会发展,掌握数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。

3: 熟练掌握并使用动漫美术设计、动漫产衍生品设计、能进行动漫产品设计、开发等方面的工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3

2. 本课程支撑的指标点：毕业要求 1、2.1、2.2、3.1

- (1) 指标点 1: 具有正确的人生观、价值观与世界观; 自觉践行社会主义核心价值观; 具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作;
- (2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构; 理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识;
- (3) 指标点 2.2: 重点掌握动画原理、技法及创作知识, 漫画插画技法及创作知识, 动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。
- (4) 指标点 3.1: 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《设计实践》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 设计实践	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1、具有正确的人生观、价值观与世界观; 自觉践行社会主义核心价值观; 具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作;	教学目标: 培养学生具有良好的人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作; 达成途径: 通过设计实践过程中的练习、由简入难, 逐步推进, 不断的调整纠正错误, 对综合知识的运用, 对设计相关问题的分析研究, 对软件的实验练习, 最终达成创作要求 评价依据: 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 2.2: 重点掌握动画原理、技法及创作知识, 漫画插画技法及创作知识, 动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。	教学目标: 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。掌握平面设计及立体设计的理论、技术手段、工作流程。 达成途径: 通过对不同具体项目的实验练习, 使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据: 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 3: 3.1: 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。	教学目标: 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 通过在项目实践过程中对相应软件的实验学习 评价依据: 课堂作业、课后作业和考核。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第六十六章 平面设计基础 1.32 平面设计基础 1.33 平面设计构成 知识点: 1. 平面设计理论 2. 点、线、面构成 3. 平面软件基础	自学内容: PHOTOSHOP 软件的拓展学习 课堂作业: 平面设计中的点线面构成练习 课外作业: 平面设计中的点线面构成与动漫图形的设计结合
第六十七章 版式设计 1.1 版式设计 1.2 海报设计 1.3 多页面排版 知识点: 1. 版式设计理论 2. 海报设计构成元素 3. 排版软件基础 4. 网格	自学内容: Indesign 软件、Illustrater 软件的拓展学习 课堂作业: 1、单页面海报设计分析与汇报 2、多页面版式设计分析与汇报 课外作业: 1、动漫海报设计 2、动漫文创产品多页版式设计
第六十八章 立体设计 1.1 立体设计理论 1.2 立体构成 知识点: 1. 立体构成要素 2. 立体设计拓扑图	自学内容: 包装设计要素 课堂作业: 1、创意字母制作 2、包装拓扑展开制作 课外作业: 动漫产品包装设计制作
第六十九章 综合设计 1.1 创意设计 1.2 综合设计 知识点: 1. 创意思维训练 2. 图形元素 3. 综合设计要素	自学内容: 动漫及动漫周边产品中的创意设计 课堂作业: 动漫图形创意设计 课外作业: 动漫创意设计及其全套展示设计

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学时分配				对应教学目标
		讲授	实验	习题课	小计	
1	第一章 平面设计基础	4		8	12	目标 1、目标 2

2	第二章 版式设计	4		12	16	目标 1、目标 2
3	第三章 立体设计	4		12	16	目标 1、目标 2
4	第三章 综合设计	4		16	20	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16		48	64	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的设计艺术辨识力，引导学生树立正确的设计思维。
2. 案例法：对不同类型的设计类型，以具体设计艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与设计领域的复合知识结构。
3. 实践法：对不同类型的设计艺术创作项目进行讲实践，培养学生具创意思维能力及实践动手能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时成绩、期末创作考查等方式综合评定

3.成绩评定：采用百分制或五级计分制，按以下 2 项考核指标进行实验成绩综合评定）其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 50%。

期末创作考查成绩：占实验总成绩的 50%；

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《平面设计完全手册》，[德] 马库斯·韦格编著，北京科学技术出版社，2015 年

参考书：《动漫衍生产品设计》，杜秀玲，毕圣因编著，东南大学出版社，2015 年

参考书：《破译网格设计》贝斯·托恩德罗编著，广西美术出版社，2012 年

撰写人：杨明

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《数字雕塑》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470430

课程名称：数字雕塑

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：数字图像基础

适用专业（方向）：动画专业（定格动画、三维动画方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画学科体系中在数字环境下创作的拓展性课程,帮助动画专业学生在新思维模式下进行新技能培养及提升,学生通过该课程的学习,应掌握三维空间创作的基本理论、了解三维空间形体塑造流程,具备三维环境下进行艺术创作的基本知识、掌握常用的三维、数字雕塑软件,并能完成要求的三维数字雕塑创作,为下一步将数字雕塑内容转化为不同类型艺术创作做好准备。

三、课程目标

（一）教学目标

数字雕塑课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力,具备收集、分析资料的基本能力。
- 2.培养学生了解与掌握数字造型的基本原理、主要方法、技术手段。
3. 培养学生了解与掌握数字雕塑的工作流程,能根据具体要求完成相应的数字雕塑创作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：毕业要求 1、2.1、2.2、3.1

（1）指标点：1、具有正确的人生观、价值观与世界观；自觉践行社会主义核心价值观；具有良好的的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬

业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作；

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；

（3）指标点 2.2：重点掌握动画原理、技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。

（4）指标点 3.1：能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《数字雕塑》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：数字雕塑	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1、具有正确的人生观、价值观与世界观；自觉践行社会主义核心价值观；具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作；	教学目标： 培养学生具有良好的人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作； 达成途径： 通过教学实验实践过程中的练习、由简入难，逐步推进，不断的调整纠正错误，对综合知识的运用，对美术设定的分析研究，对软件的实验练习，最终达成创作要求 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 2.2：重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。掌握数字雕塑的理论、技术手段、工作流程。 达成途径： 通过对不同具体项目的实验练习，使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 3： 3.1：能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。	教学目标： 能够熟练使用创作工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力。 达成途径： 通过在项目实践过程中对相应软件的实验学习 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第七十章 数字创作理论 1.34 数字创作的概念 1.35 数字创作的工具 知识点: 1. 数字创作的概念、应用范围。 2. 数字雕塑使用的三维创作软件。 3. 数字雕塑创作所需要的硬件。	自学内容: 三维数字创作的软件硬件研究。 课堂作业: 1. 什么是三维数字创作? 2. 三维数字创作怎样与传统造型艺术相结合 课外作业: 1. 完成所需要的软件安装 2. 准备好所需要的三维创作硬件设备
第七十一章 数字创作流程 2.1 三维软件中的工作流程 2.2 数字雕塑软件中的工作流程 知识点: 1. 三维软件中的多边形建模 2. 数字雕塑软件的造型概念	自学内容: 三维软件的基本操作 课堂作业: 1. 三维软件的界面操作基础 2. 三维软件的建模基础 3. 三维软件的数据导入导出 课外作业: 三维软件及数字雕塑软件的基础学习应用
第七十二章 三维创作基础（见实验教学大纲）	
第七十三章 数字雕塑基础（见实验教学大纲）	
第七十四章 数字雕塑创作（见实验教学大纲）	

附注：实验教学安排见《数字雕塑》实验教学大纲

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	数字创作理论	8				目标 1、目标 2
2	数字创作流程	8				目标 1、目标 2
3	三维创作基础		12			目标 1、目标 2
4	数字雕塑基础		12			目标 1、目标 2
5	数字雕塑创作		24			目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16	48		64	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的多元艺术创作素养，使学生形成正确的三维空间造型思维。
2. 案例法：对不同类型的三维造型类型，以具体三维创作艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与设计领域的复合知识结构。
3. 实践法：对不同类型的三维艺术创作项目进行讲实践实验，培养学生具创意思维能力及实践动手能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时成绩、期末创作考查等方式综合评定

3.成绩评定：采用百分制或五级计分制，按以下2项考核指标进行实验成绩综合评定）其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 50%。

期末创作考查成绩：占实验总成绩的 50%；

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《传奇 Zbrush 数字雕刻大师之路》，周绍印编著，人民邮电出版社，2017 年第 2 版。

撰写人：杨明

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《音乐音效》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450230

课程名称：音乐音效

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：视听语言

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

音乐音效作为动画专业的专业必修课，是一门理论与实践性并重的课程，掌握音乐语言方式的表情功能，强调视听作品中声音元素的运用技巧，了解动画作品创作中音乐音效与画面风格的搭配，以及如何使用声音进行故事讲述，如何使用声音对画面进行衔接的一系列方法，引导学生认识和发掘音乐音效在视听综合艺术中的表现潜能，提升动画形象的表达能力，继而激活和拓宽学生的创作空间和创作能力。通过对经典影片的声音元素的分析，学习音乐音效使用技巧，了解音乐与音效的功能和表现特征，研究音乐与音效的关系，音乐音效与画面的关系，引导学生认识和发掘音乐音效在视听综合艺术中的表现潜能，提升动画形象的表达能力。

三、课程目标

（一）教学目标

音乐音效课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。
2. 培养学生了解掌握音乐语言方式的表情功能，能视运用听作品中声音元素并与画面风格相搭配
3. 培养通过声音元素对作品进行整体风格把控的意识，掌握声音元素参与结构故事的方法。
4. 培养学生了解声音对画面进行衔接的一系列方法，引导学生认识和发掘音乐音效在

视听综合艺术中的表现潜能，提升动画形象的表达能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、

（1）指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

（2）指标点 2.1：具备复合知识结构，具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《音乐音效》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：音乐音效	任课教师：
课程性质：专业必修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1. 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观与音乐审美观。 达成途径： 通过通过对经典影片的声音元素的分析，学习音乐音效使用技巧，在向经典致敬的同时，潜移默化地培养正确的价值观和世界观与音乐审美观。 评价依据： 课堂基础练习，单元作业回课。
毕业要求 2： 2.1. 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；	教学目标： 具备复合知识结构，具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识。 达成途径： 在作业中通过对视听作品音频材料的重构，通过实践课分组反复练习和小组回课的方式，培养对音乐音效与画面的关系的掌握能力和用声音讲述故事的能力。 评价依据： 单元作业、结课作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 影片中的人声 1.1、语言在视听作品中的应用形式 1.2、语言的美学功能 知识点： 4、人声在视听作品中的六种形式 5、语言的三种美学功能	自学内容： 人声的分类法 课堂作业： 语言的四个要素与情感的关系 1、语音练习 2、语调练习 3、重音练习 4、节奏练习 课外作业： 思考和归纳人声类型的不同情感表达力度。

<p>第二章 音乐</p> <p>2.1、了解掌握音乐与音乐的分类方法</p> <p>2.2、视听综合艺术中的音乐分类</p> <p>2.3、影视片中音乐的陈述方式</p> <p>2.4、影视音乐的特性</p> <p>2.5、音乐在视听艺术中的作用</p> <p>2.6、音画的组合方式</p> <p>知识点：</p> <p>1、音乐的分类法</p> <p>2、有源音乐与无源音乐</p> <p>3、音乐体裁与故事的关系</p> <p>4、音乐在影视作品中的作用</p>	<p>自学内容：</p> <p>音乐的分类法</p> <p>课堂作业：</p> <p>1、了解音乐的情感语言方式</p> <p>2、在观摩的视听作品中找出音乐使用的方式并分析在剧情中的作用</p> <p>课外作业：</p> <p>观看经典影片并总结主题音乐与故事剧情的关系如何？影视作品中的音乐与纯音乐有何相似与不同。</p>
<p>第三章 声音的客观性与主观性</p> <p>3.1、了解声音的主客观性</p> <p>3.2、掌握写实音与写意音的表现意义</p> <p>知识点：</p> <p>1、声音使用的法则</p> <p>2、写实音的表现意义</p> <p>3、写意音的表现意义</p>	<p>自学内容：</p> <p>声音表达的可塑性与宽泛性</p> <p>课堂作业：</p> <p>分析经典动画片中为了表情对声音做出的变化处理效果，归纳声音的使用方法。</p> <p>课外作业：</p> <p>收集并区分音乐的主客观性，找到有客观音乐代表性的音乐如：不同年代，不同地域，不同文化的音乐</p>
<p>第四章 音效与音响</p> <p>4.1、音响音效在视听作品中的作用</p> <p>4.2、音响音效的分类</p> <p>知识点：</p> <p>1、音响音效的基本特征</p> <p>2、音响音效的六种特别表达作用</p> <p>3、音响音效与时空的关系</p>	<p>自学内容：</p> <p>收集动作音响和资料音响的方法</p> <p>课堂作业：</p> <p>通过分析收集的音响资料，了解音响特别的表达手段和营造时间空间的方法</p> <p>课外作业：</p> <p>从收集的音响中分析归纳出表现不同情绪的音响资料</p>
<p>第五章 声音的综合艺术处理</p> <p>5.1 综合艺术处理的原则</p> <p>5.2 综合艺术处理的方法</p> <p>知识点：</p> <p>1、视听综合艺术中声音和图像的关系需要遵从的原则</p>	<p>自学内容：</p> <p>音乐音效的情感表达特征</p> <p>课堂作业：</p> <p>进行视频和音乐音效的搭配练习</p> <p>课外作业：</p> <p>根据声音综合艺术处理的原则和方法，利</p>

2、各种声音元素之间的选择和相互关系的处理方法	用收集到的音乐音响与音效素材完成视频作品音频材料重构练习，修改好后刻录光盘。
-------------------------	----------------------------------------

二十一、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 践	习题课	小 计	
	第一章 影片中的人声	2	4		6	目标 1、目标 2、目标 3
	第二章 音乐	6	12		18	目标 1、目标 2、目标 3
	第三章 声音的客观性与主观性	2	8		10	目标 1、目标 2、目标 3
	第四章 音效与音响	3	4		7	目标 1、目标 2、目标 3
	第五章 声音的综合艺术处理	3	4		7	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
合 计		16	32		48	

二十二、教学方法

音乐音效课程教学方法多样性强具体内容包括：

- 1、讲授教学法
- 2、讨论教学法
- 3、课堂练习法
- 4、自主学习法

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，按以下 5 项考核指标进行成绩综合评定，其构成比例如下：平时考核占总成绩的 40%，（课堂出勤占 10%；课堂发言、讨论、平时练习占 30%）；期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画音乐与音效》金桥 著 上海交通大学出版社 2009.01

参考书：《影视动画音乐概论》张建翔、孙林、肖珣 著 海洋出版社 2010.09

《电视声音构成》高廷智 著 北京师范大学出版社 1998.05

《电影电视广播中的声音》周传基 著 中国电影出版社 1991.07

《影视剧音乐艺术》曾田力 著 中国传媒大学出版社 2003.03

撰写人：蒲蓓

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018年7月10日

《动画赏析》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470190

课程名称：动画赏析

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：48；实践学时：0）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：动画概论；视听语言；设计基础

适用专业（方向）：二维动画

二、课程地位、作用与任务

二维动画后期合成课程是动画专业的重要基础课程，它不仅适用于传统动画片的制作，更是涵盖了目前电脑高科技制作领域的方方面面。通过二维动画后期合成的学习，旨在培养学生具备较好动画中后期制作和影视后期剪辑、合成能力，具有视频特效方面的理论基础。同时培养学生本专业的人文素养与创新精神。通过亲身应用软件完成作品，使学生艺术修养丰厚、知识结构完整，文化视野开阔，为之后的动画创作提供有力的绘制技术支撑。

三、课程目标

（一）教学目标

二维动画后期合成课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力、具备搜集，分析资料的基本能力。
2. 培养学生对动画影片的理解与分析能力，通过对世界经典动画影片的观摩与解析，丰富学生的影片储存量，启发学生的原发性思维。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.3、3.1

（1）指标点 1：具有正确的人生观、价值观与世界观；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；掌握动画、数字媒体专业的核心知识、

基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识

(3) 指标点 2.3: 以动画设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心, 兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识。

(4) 指标点 3.1: 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播的基本流程, 掌握动画短片的绘制及研究方法, 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《动画赏析》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动画赏析	任课教师: 罗世玉
课程性质: 专业选修课	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观;	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 达成途径: 通过对世界动画史中的人文素质、艺术修养和艺术审美考察, 引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据: 课堂笔记、作业
毕业要求 2: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标: 培养学生掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径: 通过对世界经典动画历史的梳理与讲解, 同时结合大量的作品案例分析, 让学生对各种动画创作手法有较全面的了解, 并运用到实际动画创作中。 评价依据: 课堂笔记、作业
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。	教学目标: 培养学生能熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 结合大量的作品案例分析, 让学生各类型动画短片有较全面的了解; 之后针对理论知识要点设计影片分析练习, 以巩固学生对所学知识的掌握。 评价依据: 课堂笔记、作业

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 先锋实验动画 [教学内容] 1.1 德国动画 1.2 奥斯卡·费钦格 1.3 汉斯·里希特 知识点: 1. 先锋实验动画的历史意义。	自学内容: 预习先锋实验动画 课堂作业: 1. 观看先锋实验动画 课外作业: 1. 收集、观看先锋实验动画 2. 收集、观看奥斯卡·费钦格的动画 3. 收集、观看汉斯·里希特的动画

2. 奥斯卡·费钦格的成就 3. 汉斯·里希特的成就	4. 思考先锋实验动画对动画的发展做出何种贡献
第二章 艺术动画 [教学内容] 2.1 艺术动画的概念 2.2 劳尔·瑟瓦斯 2.3 奎伊兄弟 知识点: 1. 艺术动画的历史意义 2. 劳尔·瑟瓦斯的成就 3. 奎伊兄弟的成就	自学内容: 预习艺术动画 课堂作业: 1. 观看艺术动画 课外作业: 1. 收集、观看艺术动画 2. 收集、观看劳尔·瑟瓦斯的动画 3. 收集、观看奎伊兄弟的动画 4. 思考艺术动画对动画的发展做出何种贡献
第三章 政治动画 [教学内容] 3.1 政治动画概述 3.2 拉尔夫·巴克希 3.3 尚·史云梅耶 3.4 萨格勒布动画学派 知识点: 1. 政治动画的历史意义 2. 拉尔夫·巴克希的成就 3 尚·史云梅耶的成就 4 萨格勒布动画学派的成就	自学内容: 预习政治动画 课堂作业: 1. 观看政治动画 课外作业: 1. 收集、观看政治动画 2. 收集、观看拉尔夫·巴克希的动画 3. 收集、观看尚·史云梅耶的动画 4. 收集、观看萨格勒布动画学派的动画
第四章 中国动画 [教学内容] 4.1 万氏兄弟 4.2 阿达 4.3 特伟 4.4 严定宪和林文肖 4.5 胡进庆 4.6 剪纸片 4.7 定格动画 4.8 水墨动画 知识点: 1. 中国美术片的历史概述 2. 各中国动画大师的成就	自学内容: 预习中国动画史 课堂作业: 1. 观看中国动画 课外作业: 1. 收集、观看中国美术片导演们的代表作品 2. 收集、观看中国定格动画 3. 收集、观看中国剪纸动画 4. 收集、观看中国水墨动画
第五章 英国动画 [教学内容] 5.1 约翰·哈拉斯与乔伊·巴彻拉 5.2 菲尔·莫洛伊 5.3 鲍伯·荀德弗瑞 5.4 巴瑞·普维斯 5.5 保罗 5.6 马克·贝克	自学内容: 预习英国动画史 课堂作业: 1. 观看英国动画 课外作业: 1. 收集、观看英国各动画大师的代表作品

<p>5.7 迈克尔·杜克·德威特</p> <p>5.8 乔治·杜宁</p> <p>5.9 理查德威廉姆斯</p> <p>5.10 阿德曼公司</p> <p>5.11 街头霸王</p> <p>知识点:</p> <p>1. 英国动画的历史概述</p> <p>2. 各英国动画大师的成就</p>	
<p>第六章 苏联动画</p> <p>[教学内容]</p> <p>6.1 尤里·诺尔施泰因</p> <p>6.2 费奥多·希特鲁克</p> <p>6.3 安德烈·赫尔扎诺夫斯基</p> <p>6.4 亚历山大·彼德洛夫</p> <p>6.5 费多尔·希特鲁克</p> <p>6.6 尤里·诺尔斯金</p> <p>6.7 斯塔维奇</p> <p>6.8 伊万·伊万诺夫-瓦诺</p> <p>6.9 索尤斯特姆动画工作室</p> <p>6.10 宝石山</p> <p>知识点:</p> <p>1. 苏联动画的历史概述</p> <p>2. 各苏联动画大师的成就</p>	<p>自学内容:</p> <p>预习苏联动画史</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 观看苏联动画大师的经典代表作</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 收集、观看苏联各动画大师的代表作品</p>
<p>第七章 美国动画</p> <p>[教学内容]</p> <p>7.1 UPA 美国联合制片公司</p> <p>7.2 Warner Brother 华纳兄弟公司</p> <p>7.3 LAIKA 莱卡工作室</p> <p>7.4 蒂姆伯顿</p> <p>7.5 比尔克林姆顿</p> <p>知识点:</p> <p>1. 美国动画历史概述</p> <p>2. UPA 美国联合制片公司的成就</p> <p>3. Warner Brother 华纳兄弟公司的成就</p> <p>4. LAIKA 莱卡工作室的成就</p> <p>5. 蒂姆伯顿的成就</p> <p>6. 比尔克林姆顿的成就</p>	<p>自学内容:</p> <p>预习美国动画史</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 观看经典美国动画代表作</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 收集、观看美国各动画大师的代表作品</p>
<p>第八章 加拿大动画</p> <p>[教学内容]</p> <p>8.1 NFB 加拿大国家电影局</p> <p>8.2 诺曼麦克拉伦</p> <p>8.3 弗烈德瑞克·贝克</p> <p>8.4 夏洛琳·莉莉</p> <p>8.5 亚历山大·阿列塞耶夫</p>	<p>自学内容:</p> <p>预习加拿大动画史</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 观看经典加拿大动画代表作</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 收集、观看加拿大各动画大师的代表作品</p>

8.6 保罗·德里森 知识点： 1. 加拿大动画的历史概述 2. NFB 加拿大国家电影局的成就 3. 加拿大各动画大师的成就	
第九章 日本动画 【教学内容】 9.1 川本喜八郎 9.2 山村浩二 9.3 加藤久仁生 9.4 高畑勋 9.5 新海诚 9.6 大友克洋 9.7 金敏 9.8 押井守 9.9 四度工作室 知识点： 1. 日本动画的发展历史 2. 日本各动画大师的成就	自学内容： 预习日本动画史 课堂作业： 1. 观看经典日本动画代表作 2. 观看日本各动画大师的代表作 课外作业： 1. 收集、观看日本动画经典代表作 2. 收集、观看日本各动画大师的代表作品
第十章 法国动画 【教学内容】 10.1 法国动画发展史 10.2 风影动画工作室 知识点： 1. 法国动画的历史概述 2. 风影动画工作室的成就	自学内容： 预习法国动画史 课堂作业： 1. 观看经典法国动画代表作 2. 观看风影动画工作室代表作 课外作业： 1. 收集、观看法国经典动画代表作 2. 收集、观看风影工作室的代表作品
第十一章 创意动画 11.1 创意动画展映	自学内容： 无 课堂作业： 1. 观看经典创意动画 课外作业： 1. 收集、观看经典创意动画

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 先锋实验动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3

2	第二章 艺术动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
3	第三章 政治动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
4	第四章 中国动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
5	第五章 英国动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
6	第六章 苏联动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
7	第七章 美国动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
8	第八章 加拿大动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
9	第九章 日本动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
10	第十章 法国动画	4	0		4	目标 1、目标 2、 目标 3
11	第十一章 创意动画	8	0		8	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		48	0		48	

六、教学方法

《动画赏析》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同动画的种类，以具体动画作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考察

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

其构成比例如下：

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%；

八、推荐教材和教学参考书

教材：《非主流动画电影》，薛燕平编著，中国传媒大学出版社，2018 年第 3 版

参考书：《英国动画》，薛燕平编著，中国传媒大学出版社，2016 年第 2 版

参考书：《世界动画电影大师》，薛燕平编著，中国传媒大学出版社，2015 年第 3 版

参考书：《蝉噪林逾静》，薛燕平编著，中国传媒大学出版社，2017 年第 1 版

参考书：《中国动画史》，李铁编著，北京交通大学出版社，2017 年第 1 版

撰写人：罗世玉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《试验动画创作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470200

课程名称：设计稿

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：动画原理、视听语言、分镜设计、色彩基础、场景设计、角色设计

适用专业（方向）：动画专业（二维方向）

二、课程地位、作用与任务

《试验动画创作》是一门涵盖二维动画制作全部知识、考核学生综合能力的课程。在课程中，学生需要进行前期策划设计、中期创作与制作、以及后期的剪辑合成。通过此课程，使学生能够熟练掌握二维动画设计的原理与方法，强化学生绘画和动画制作的基本功，提高学生的二维动画制作水平，开发学生二维动画设计的思维力和想象力。

三、课程目标

（一）教学目标

二维动画分镜设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文艺术修养和审美能力，并同时具备搜集、分析资料能力与创新能力的人才。
2. 适应数字时代与信息社会发展，确保学生掌握传统动画、数字内容创作以及创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 掌握动画制作的基本方法与技巧，熟悉相关理论，培养专业综合能力。
4. 提高学生的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2、3.1
 - （1）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。
 - （2）指标点 2.2：熟练掌握课程相关原理、技法及创作能力。
 - （3）指标点 3.1：了解动画艺术创作的基本流程，掌握相关创作方法，能够熟练使用创作

工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《试验动画创作》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：试验动画创作	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 2.1 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构	教学目标： 培养学生综合应用专业知识解决动画制作问题的能力。 达成途径： 通过掌握美术基础、故事构架能力、艺术审美等复合知识，训练学生综合运用能力，解决动画制作前期策划问题。 评价依据： 作业。
毕业要求 2： 2.2 熟练掌握相关原理、技法及创作能力	教学目标： 培养学生专业的二维动画制作能力。 达成途径： 通过掌握二维动画制作的基本方法与技巧，提升专业制作能力，加强创新能力。 评价依据： 作业。
毕业要求 3： 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力	教学目标： 培养学生动画创作的实践能力。 达成途径： 通过试验性质的动画创造与实际操作训练，夯实学生的专业能力，充实其制作经验。 评价依据： 课内、课外实操作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第七十五章 前期策划 1.36 故事构想与剧本 1.37 美术风格 1.38 故事版 知识点： 1. 前期策划与构架。 2. 导演的全局意识。	自学内容： 前期剧本创作与资料收集。 课堂作业： 1. 故事构思。 2. 课堂大讨论。 课外作业： 1. 完善剧本。 2. 确立美术风格。 3. 前期故事版草图。

第七十六章 前期设计 2.1 角色设计 2.2 场景设计 2.3 道具设计 2.4 色指定 知识点: 1. 角色设计要点。 2. 场景设计与道具设计要点。 3. 色彩指定的重要作用。	自学内容: 前期设计与资料收集。 课堂作业: 1. 分组讨论。 2. 多套方案练习。 课外作业: 1. 角色设计。 2. 场景设计。 3. 道具设计。 4. 色指定。
第七十七章 中期制作 3.1 设计稿 3.2 原动画 3.3 场景绘制 知识点: 1. 设计稿的蓝图作用。 2. 原画设计。 3. 修型的介入。 4. 动画补帧。 5. 场景绘制要点。	自学内容: 中期制作。 课堂作业: 1. 设计稿练习。 2. 原动画绘制练习。 课外作业: 1. 设计稿绘制。 2. 原动画绘制。 3. 场景绘制。
第七十八章 后期合成 4.1 串帧 4.2 特效 4.3 剪辑合成 知识点: 1. 摄影表的运用。 2. 特效制作。 3. 剪辑与合成。 4. 渲染输出。	自学内容: 无。 课堂作业: 1. 摄影表填写练习。 2. 串帧练习。 3. 合成练习。 课外作业: 1. 串帧。 2. 合成。
第七十九章 创作总结与讲评 5.1 学生作品汇报 5.2 讲评 知识点: 1. 全章节知识回顾。 2. 综合练习。	自学内容: 个人汇报技巧。 课堂作业: 无。 课外作业: 1. 汇报 PPT。 2. 综合作业。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学时分配				对应教学目标
		讲授	实践	习题课	小计	

	第一章 前期策划	4	2		6	目标 1、目标 2
	第二章 前期设计	4	8		12	目标 2
	第三章 中期制作	2	16		18	目标 2、目标 4
	第四章 后期合成	2	6		8	目标 3、目标 4
	第五章 总结与讲评	4	0		4	目标 3、目标 4
	合 计	16	32		48	

六、教学方法

《试验动画创作》这门课程主要采用讲授法与实践练习的方法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对二维动画制作相关理论与知识的讲授，培养学生的复合知识运用能力与二维动画制作能力。
2. 实践练习：通过团队实践练习，培养学生的团队意识与完成实际制作的能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考核、期末考核

3.成绩评定 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）；

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《快乐奔跑（附光盘）》，孙立军编著，京华出版社，2009 年第 1 版。

参考书：《动画绘制与实训（套装共 2 册）》，李光华著，京华出版社，2010 年第 1 版。

参考书：《影视动画制作》，於水著，海洋出版社，2005 年第 1 版。

撰写人：罗丁

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《二维动画后期剪辑》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470210

课程名称：二维动画后期剪辑

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：视听语言、动画分镜设计、计算机基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画专业选修课，是学生在掌握了二维动画制作流程之后，进一步学习后期剪辑技术和艺术的课程。该课程要求学生具备一定的计算机基础，同时具备视听语言和分镜设计的能力。通过后期软件技术的学习和实操，进一步在剪辑实践中运用和提升其导演技艺，特别是剪辑的技艺，最终能够完成二维动画制作的最后剪辑环节。

三、课程目标

（一）教学目标

《二维动画后期剪辑》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 教学目标 1. 通过对非线性编辑技术和艺术的学习，掌握二维动画后期剪辑的基本方法和制作手段。（指标点 2.2）

2. 教学目标 2. 通过剪辑实践操作进一步掌握视听语言的动画导演知识和技能，并提升动画蒙太奇运用的艺术修养。（指标点 2.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（2）指标点 2.2：动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《二维动画后期剪辑》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：二维动画后期剪辑	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径： 通过剪辑实践操作，进一步掌握和提升动画专业的核心知识和基础理论：视听语言的动画导演知识和技能、蒙太奇运用的艺术修养。 评价依据： 课堂剪辑作业、课后剪辑作业
毕业要求 2： 2.2 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识。	教学目标： 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识。 达成途径： 通过对非线性编辑技术和艺术的学习，掌握二维动画后期剪辑技术知识。 评价依据： 课堂剪辑作业、课后剪辑作业

四、课程内容

教学内容	作业要求
第八十章 课程概述 [教学内容] 1.1 课程目标与学习成果 1.2 课程内容与评价 知识点： 1. 课程目标与学习成果的介绍 2. Workbook 的制作	自学内容： 课程的内容 课堂作业： 1.讨论： Workbook 的作用？ 课外作业： 1. Workbook 的准备
第八十一章 非线性编辑技术 [教学内容] 2.1 发展概况 2.2 基本概念 2.3 非线性编辑系统 2.4 流行的非线性编辑软件 2.5 非线性编辑工作流程简介 知识点： 1. 非线性编辑流行的软件 2. 非线性编辑工作流程	自学内容： 非线性编辑基本概念 课堂作业： 1.讨论：非线性编辑各个软件的优势与不足？ 课外作业： 1.各个非线性编辑软件的初步研究。
第八十二章 基本编辑 [教学内容] 3.1 艺术指导原则 3.2 项目设置 3.3 操作界面与操作窗口的功能使用	自学内容： 软件操作界面 课堂作业： 1.实际操作剪辑软件的操作界面与操作窗口 2.实际操作素材剪接的基本方法

3.4 素材剪接的基本方法 知识点： 1. 操作界面与操作窗口的功能 2. 素材剪接的基本方法	课外作业： 1. 请将所给视频素材按照要求进行剪辑。
第八十三章 剪辑方法和技巧 【教学内容】 4.1 艺术指导原则 4.2 范例制作 知识点： 1. 蒙太奇的类型 2. 最后一分钟营救 3. 音画关系	自学内容： 软件界面操作 课堂作业： 1. 使用所给素材进行交叉蒙太奇剪辑 2. 使用所给素材进行最后一分钟营救剪辑 课外作业： 1. 使用所给素材剪辑一段新的故事
第八十四章 视频特技特效制作技法 1 【教学内容】 5.1 艺术指导原则 5.2 抠像技术 5.3 字幕制作 5.4 范例制作 知识点： 1. 抠像技术的方法 2. 字幕制作的方法	自学内容： 软件界面操作 课堂作业： 1. 实操抠像技术 2. 实操字幕制作 课外作业： 1. 将上一节课完成的视频剪辑进行简单字幕包装。
第八十五章 视频特技特效制作技法 2 【教学内容】 6.1 艺术指导原则 6.2 微调剪辑 6.3 范例制作 知识点： 1. 微调剪辑的方法	自学内容： 软件界面操作 课堂作业： 1. 实操微调剪辑。 课外作业： 1. 使用所给素材进行微调剪辑。
第七章 动画短片的输出 【教学内容】 6.1 艺术指导原则 6.2 影片的输出 6.3 范例制作 知识点： 1. 影片输出的方法	自学内容： 软件界面操作 课堂作业： 1. 实操影片的输出 课外作业： 1. 将之前剪辑的短片输出。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 课程概述	2	0		2	目标 1、目标 2
2	第二章 非线性编辑技术	2	4		6	目标 1

3	第三章 基本编辑	2	6		8	目标 1
4	第四章 剪辑方法和技巧	4	6		10	目标 2
5	第五章 视频特技特效制作技法 1	2	6		8	目标 1、目标 2
6	第六章 视频特技特效制作技法 2	2	6		8	目标 1、目标 2
7	第七章 动画短片的输出	2	4		6	目标 1
合 计		16	32		48	

六、教学方法

《二维动画后期剪辑》这门课程主要采用讲授法、案例法、实践法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对非线性编辑、剪辑理论与知识的讲授，让学生掌握二维动画后期剪辑的基本方法和制作手段，进一步掌握视听语言的动画导演知识和技能，并提升动画蒙太奇运用的艺术修养。
2. 案例法：通过剪辑范例的讲解与分析，提升学生对剪辑艺术的掌握。
3. 实践法：通过剪辑实践操作，让学生掌握二维动画后期剪辑的基本方法和制作手段，进一步掌握视听语言的动画导演知识和技能，并提升动画蒙太奇运用的艺术修养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 60%（其中考勤占 10%，课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%；工作笔记本 20%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 40%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画后期编辑与合成》，李晓彬编著，京华出版社，2010 年第 1 版。

参考书：《影视剪辑》，聂欣如编著，复旦大学出版社，2011 年第 1 版。

参考书：《眨眼之间——电影剪辑的奥秘》，[美] 沃尔特·默奇编著，北京联合出版公司·后浪出版公司，2012 年第 1 版。

撰写人：李濯缨

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《网页动画设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470220

课程名称：网页动画设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画原理；分镜设计；角色设计；场景设计

适用专业（方向）：二维动画

二、课程地位、作用与任务

本课程是动画专业二维方向的专业必修课程。其课程任务是使学生了解网页动画的发展史以及网页动画的应用领域，熟悉 FLASH 软件的界面、工具的属性及操作技法，理解并掌握 FLASH 软件的图像处理功能、对象的操作和位图的应用技术，以及网页动画制作的基础知识和操作方法、高级动画的制作方法、交互动画的制作方法等。其教学目标是让学生在具备了一定审美能力后，能熟练运用 FLASH 软件制作出 QQ 表情、动画短片以及交互媒体等实践作品，为动画、广告、设计、新媒体等领域培养素质全面的应用型高级专门艺术人才。

三、课程目标

（一）教学目标

网页动画设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生理解并掌握网页动画设计软件 FLASH 的基本原理与使用技巧。
3. 培养学生了解网页动画设计相关知识且具备一定的网页动画设计能力。
4. 培养学生网页动画设计制作的创新精神。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：具有正确的人生观、价值观与世界观；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒

体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《网页动画设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：网页动画设计	任课教师：罗世玉
课程性质：专业必修课	课程学分：2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 达成途径： 通过掌握数码动画创作流程的专业知识，以及网页动画设计基础知识，同时提升学生的团队协作能力、沟通能力，结合当下动画产业大环境，训练学生综合运用动画专业知识，解决创作问题。 评价依据： 课堂笔记、作业
毕业要求 2： 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 培养学生掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径： 通过对动画专业核心知识以及理论知识的讲解，同时结合大量的作品案例分析，让学生对网页动画的发展现状、制作流程、技术要点等有较全面的了解，结合实际操作训练，使学生了解网页动画设计相关知识且具备一定的网页动画设计能力。 评价依据： 网页动画短片创作
毕业要求 3： 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。	教学目标： 培养学生能熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节，具备初步的实践工作能力。 达成途径： 结合大量的作品案例分析，让学生对网页动画的发展现状、制作流程、技术要点等有较全面的了解；之后针对理论知识要点设计实验练习，通过实践以巩固学生对所学知识的掌握。 评价依据： 网页动画短片创作

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 二维数字动画概述 [教学内容] 1.1 二维数字动画的概念与历史 1.2 二维数字动画的应用领域 1.3 二维数字动画的制作技术以及软件应用 1.4 二维数字动画与传统动画的区别 知识点：	自学内容： 观看二维数字动画短片。 课堂作业： 1. 什么是二维数字动画？有哪些风格？ 课外作业： 1. 收集、观看经典二维数字动画短片 2. 深入了解二维数字动画的历史

<p>1. 二维数字动画是基于数码平台制作的二维平面动画。</p> <p>2. 二维数字动画多应用于网页动画、电视动画、电影动画、广告动画、节目片头片尾动画等。</p> <p>3. 二维数字动画制作软件有 TVP、FLASH、TBS 等</p> <p>4. 二维数字动画与传统动画的区别在于传统动画是纸上作业，数字动画是数码平台作业</p>	
<p>第二章 FLASH 软件及应用概述</p> <p>【教学内容】</p> <p>2. 1FLASH 软件发展简史</p> <p>2. 2FLASH 软件特点及优势</p> <p>2. 3FLASH 应用领域</p> <p>2. 4FLASH 动画发展简史</p> <p>2. 5FLASH 动画赏析</p> <p>知识点：</p> <p>1. FLASH 软件的发展历史</p> <p>2. FLASH 软件的特点是预览、绘制方便，工程文件小，矢量图形</p> <p>3. FLASH 动画的发展历史</p>	<p>自学内容：</p> <p>2010 年后 FLASH 动画的发展史</p> <p>课堂作业：</p> <p>1. FLASH 软件发展史概述</p> <p>2. FLASH 动画分析</p> <p>课外作业：</p> <p>经典 FLASH 动画赏析</p>
<p>第三章 FLASH 基础操作入门</p> <p>【教学内容】</p> <p>3. 1FLASH 动画的制作流程</p> <p>3. 2FLASH 软件界面介绍</p> <p>3. 3FLASH 软件基本操作</p> <p>3. 4FLASH 图像处理基础</p> <p>知识点：</p> <p>1. FLASH 动画制作流程的整合性</p> <p>2. FLASH 软件界面了解</p> <p>3. FLASH 软件基本操作方法</p> <p>4. FLASH 软件图像处理技术</p>	<p>自学内容：</p> <p>无</p> <p>课堂作业：</p> <p>1. FLASH 平台上运用打组技术的图形绘制</p> <p>课外作业：</p> <p>1. 深入了解 FLASH 软件的操作方法。</p> <p>2. 用 FLASH 绘制图形</p>
<p>第四章 FLASH 动画造型设计</p> <p>【教学内容】</p> <p>4. 1FLASH 动画造型特点</p> <p>4. 2FLASH 动画角色绘制技巧</p> <p>知识点：</p> <p>1. FLASH 动画造型特点多为矢量化、平面化。</p>	<p>自学内容：</p> <p>贴图的运用方法</p> <p>课堂作业：</p> <p>1. 用 FLASH 完成角色的创作与绘制</p> <p>课外作业：</p> <p>1. 完成角色的创作与绘制</p>
<p>第五章 图层、时间轴与帧</p> <p>5. 1 图层的概念</p> <p>5. 2 图层的基本操作</p> <p>5. 3 时间轴的概念</p>	<p>自学内容：</p> <p>无</p> <p>课堂作业：</p> <p>1. 熟悉 FLASH 图层的操作</p>

<p>5.4 时间轴的基本操作</p> <p>5.5 帧的概念</p> <p>5.6 帧的基本操作</p> <p>知识点:</p> <p>1. FLASH 的图层分为普通图层、引导层、遮罩层三种模式</p> <p>2. FLASH 的时间轴是将传统动画中的竖向摄影表横向展开</p> <p>3. FLASH 的帧分为关键帧、空白关键帧、延长帧三类</p>	<p>2.熟悉 FLASH 时间轴的操作</p> <p>3.熟悉 FLASH 帧的操作</p> <p>课外作业:</p> <p>无</p>
<p>第六章 FLASH 逐帧动画制作</p> <p>[教学内容]</p> <p>6.1 FLASH 动画制作前期准备</p> <p>6.2 基础运动规律的复习</p> <p>6.3 逐帧动画的绘制</p> <p>知识点:</p> <p>1. 运动规律中时间与空间的关系</p> <p>2. 帧的正确使用</p>	<p>自学内容:</p> <p>无</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 绘制简单的逐帧动画</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 完成逐帧动画</p>
<p>第七章 FLASH 补间动画的制作</p> <p>[教学内容]</p> <p>7.1 元件的概念与种类</p> <p>7.2 元件的运用范围</p> <p>7.3 静态元件的制作</p> <p>7.4 动态元件的制作</p> <p>7.5 形状补间的应用</p> <p>7.6 传统补间的应用</p> <p>知识点:</p> <p>1. 元件是 FLASH 用来批量制作动画的重要元素</p> <p>2. 形状补间的应用范围</p> <p>3. 传统补间的应用范围</p>	<p>自学内容:</p> <p>无</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 制作静态元件</p> <p>2. 制作动态元件</p> <p>3. 用形状补间制作动画</p> <p>4. 用传统补间制作动画</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 用形状补间制作动画</p> <p>2. 用传统补间制作动画</p>
<p>第八章 高级动画制作</p> <p>[教学内容]</p> <p>8.1 引导线动画</p> <p>8.2 遮罩动画</p> <p>知识点:</p> <p>1. 引导线动画方便动画师制作有一定运动轨迹的角色动画</p> <p>2. 遮罩动画方便动画师制作剪切动画图形的动画</p>	<p>自学内容:</p> <p>无</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 制作鸟飞、雪花飘的引导线动画</p> <p>2. 制作探照灯、魔术帽的遮罩动画</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 制作鸟飞、雪花飘的引导线动画</p> <p>2. 制作探照灯、魔术帽的遮罩动画</p>
<p>第九章 特殊效果制作</p> <p>[教学内容]</p>	<p>自学内容:</p> <p>各种滤镜的使用方法</p> <p>课堂作业:</p>

9.1 滤镜的种类 9.2 滤镜的应用 知识点: 1. 滤镜是用来调整画面、增强画面艺术效果的功能	1. 用滤镜完成动画的变色 2. 用滤镜制作飞速移动的角色运动效果 课外作业: 1. 用滤镜完善动画的画面效果
第十章 交互动画 [教学内容] 10.1 交互动画的概念 10.2 按钮元件的制作 10.3 声音的导入 10.4 事件和动作 10.5 常用的 Action Script	自学内容: Action Script 的使用 课堂作业: 1. 制作简单的按钮元件 2. 运用按钮元件控制动画的播放与停止 课外作业: 1. 为动画导入声音
第十一章 FLASH 动画的合成与输出 [教学内容] 11.1 声音的编辑 11.2 序列帧的输出 11.3 视频文件的输出 知识点: 1. 序列帧的作用是为了方便导出的图像进入 AE 后期软件进行合成与加工。	自学内容: 无 课堂作业: 1. 将加入的声音、音效、音乐等进行编辑、对位 2. 导出序列帧, 进入 AE 进行合成 课外作业: 1. 完成整个动画的制作, 最后输出完整的视频文件。

附注: 实验教学安排见《网页动画设计》实验教学大纲

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 二维数字动画概述	2	0		2	目标 1、目标 2
2	第二章 FLASH 软件及应用概述	2	0		2	目标 1、目标 2
3	第三章 FLASH 基础操作入门	4	0		4	目标 2、目标 3
4	第四章 FLASH 动画造型设计	4	4		8	目标 2、目标 3
5	第五章 图层、时间轴与帧	2	0		2	目标 2、目标 3
6	第六章 FLASH 逐帧动画制作	4	4		8	目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4

7	第七章 FLASH 补间动画的制作	4	8		12	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
8	第八章 高级动画制作	4	0		4	目标 2、目标 3、目标 4
9	第九章 特殊效果制作	2	0		2	目标 2、目标 3、目标 4
10	第十章 交互动画	2	0		2	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
11	第十一章 FLASH 动画的合成与输出	2	0		2	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
合 计		32	16		48	

六、教学方法

《网页动画设计》这门课程主要采用讲授法、案例法、实践法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对网页动画相关理论与知识的讲解，培养学生的艺术创作素养，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：通过对不同种类的二维数字动画经典案例进行讲解分析，培养学生对风格动画作品的鉴赏能力。
3. 实践法：通过多种形式的练习与实践，提升学生的软件操作水平，培养学生的创新思维，引导学生做出符合要求的动画作品。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考察

2.考核形式：平时考核、期末考核、实验考核

3.成绩评定：采用百分制

其构成比例如下

（成绩评定可根据课程性质由教师确定，但期末考试成绩所占比例不高于 60%，平时成绩、期中考试成绩、实验（实践）成绩所占比例不能低于 40%）：

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 40%；

课内实验成绩：占课程总成绩的 20%；

八、推荐教材和教学参考书

教材：《二维数字动画》，李智勇编著，高等教育出版社，2012年第1版

参考书：《FLASH 经典课堂：动画、游戏与多媒体制作案例教程》，胡国钰编著，清华大学出版社，2013年第1版

参考书：《FLASH CC 动画制作与设计实战从入门到精通》，刘玉红 侯永岗编著，清华大学出版社，2017年第1版

参考书：《FLASH 动画设计经典 100 例》，王智强编著，中国电力出版社，2017年第1版

撰写人：罗世玉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画创作 1》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470271

课程名称：三维动画创作 1

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展 UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画测试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 1》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作 1	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 三维动画的创作流程 1. 三维动画的应用领域 2. 三维动画的创作流程 知识点: 1. 了解三维动画在不同领域的应用 2. 了解三维动画短片的创作规律和流程	自学内容: 主动查阅三维动画的应用领域以及运用在不同领域时, 三维动画的创作流程。 课堂作业: 根据剧本写作课和三维动画分镜课的创作主题, 制定三维动画创作计划。 课外作业: 查阅行业内常用的三维动画创作流程。
第二章 三维动画的风格研究 1. 国内外经典三维动画短片赏析 2. 优秀案例的创意思维分析 3. 三维动画短片创作与风格定位 知识点: 1. 动画创作的主题定位思路和方法 2. 三维动画创作的风格定位	自学内容: 观看五部优秀的三维动画经典案例 课堂作业: 根据剧本写作课和三维动画分镜课的创作主题, 完成动画短片的风格定位。 课外作业: 完成三维动画短片主要场景的概念图和氛围图。
第三章 三维动画的前期设定 1. 配音表演 2. 分镜头脚本设计 3. 角色的原画设定 4. 场景的原画设定 5. 道具的原画设定 知识点: 1. 三维动画的主题、风格设定与前期设定	自学内容: 优秀的三维动画分镜案例分析。 课堂作业: 深入理解剧本, 完成自我的配音表演, 绘制分镜头动画脚本, 完成角色、场景、道具的原画设定 课外作业: 完善角色、场景、道具等前期美术设定。
第四章 三维动画的前期制作 1. 三维动画角色建模 2. 场景、道具的三维建模 3. 三维模型的 UV 展平 4. 三维模型的材质 知识点: 1. 三维角色的模型布线规律 2. UV 展平原理 3. 三维模型的材质绘制	自学内容: 三维动画软件的建模、UV 展平、材质绘制技术。 课堂作业: 完成角色、场景、道具的模型、UV 展平和材质绘制。 课外作业: 完善角色、场景、道具的模型、材质。

二十三、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习 题	小 计	

	第一章 三维动画的创作流程	2	2		4	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第二章 三维动画的风格研究	4	6		10	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第三章 三维动画的前期设定	4	8		12	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第四章 三维动画的前期制作	6	16		22	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	合 计	16	32		48	

二十四、教学方法

《三维动画创作 1》这门课程主要采用案例分析法和案例实验法，具体内容包括：

1. **案例分析法：**通过优秀经典案例的分析培养学生对三维动画的审美和艺术素养，通过优秀案例的分析培养学生掌握三维动画的前期设定思路和方法。
2. **案例实验法：**针对具体的三维动画创作实例，通过实验完成风格定位、前期设定和前期制作，培养学生掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。

七、课程考核内容及方式

1. **考核方式：** 考查
2. **考核形式：** 平时考查、期末考查
3. **成绩评定：** 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考查占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编，北京大学出版社，2011 年 2 月

参考书：《三维动画人体建模基础教程》，（美）拉特纳著，上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》，王威等编著，电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人： 余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《三维动画创作2》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470272

课程名称：三维动画创作2

课程学分：4

课程学时：64（理论学时16 实验学时48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画测试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作 2	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 动态分镜设计 1. 分镜头文字脚本 2. 分镜头脚本 3. 角色的绑定与测试 4. 动态分镜设计 知识点: 1. 三维动画的分镜设计技巧 2. 三维角色的骨骼绑定技术	自学内容: 优秀的三维动画分镜设计案例解析 课堂作业: 绘制分镜头脚本、完成三维角色的骨骼绑定 课外作业: 调试并修改完善骨骼系统,测试能否完成分镜头设计中的动作和情绪表演。
第二章 关键帧 POSE 的设计 1. 动画原理解析 2. 动画表演与动态解析 3. 关键帧 POSE 的设计制作 知识点: 1. 动画原理与关键帧 POSE	自学内容: 三维软件的关键帧动画技术 课堂作业: 根据动态分镜脚本,完成每个镜头的关键帧 POSE 设计制作。 课外作业: 完善关键帧 POSE。
第三章 三维动画设计 1. 表演与动画设计 2. 动画曲线调节 3. 动画的节奏设计 知识点: 1. 动画原理、运动规律、动画节奏等动画设计知识点	自学内容: 动画原理研究,三维软件的动画制作技术。 课堂作业: 动画设计制作 课外作业: 完成动画制作中的节奏、夸张等设计。

二十五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 动态分镜设计	4	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第二章 关键帧 POSE 设计	4	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4

	第三章 三维动画设计	8	24		32	目标 1、目标 2、目标 3、 目标 4
	合 计	16	48		64	

二十六、教学方法

《三维动画创作二》这门课程主要采用案例分析法和案例实践法，具体内容包括：

- 1. 案例分析法：**通过优秀经典案例的分析培养学生对三维动画的审美和艺术素养，通过优秀案例的分析培养学生掌握三维动态分镜设计、关键帧 POES、动画设计的思路和方法。
- 2. 案例实践法：**针对具体的三维动画创作实例，通过实践完成三维动态分镜设计、关键帧 POES、动画设计制作，培养学生掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编，北京大学出版社，2011 年 2 月

参考书：《三维动画人体建模基础教程》，（美）拉特纳著，上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》，王威等编著，电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《三维动画创作3》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470273

课程名称：三维动画创作3

课程学分：5

课程学时：80（理论学时 32 实践学时 48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展 UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画调试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 3》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作 3	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 动画设计与调试 1. 动画与情绪设计 2. 动画的节奏调节 3. 动画的细节设计 知识点: 1. 动画原理与运动规律的相关知识点 2. 主题与动画设计	自学内容: 优秀的三维动画设计案例解析 课堂作业: 动画的细节设计 课外作业: 调试动画的节奏和情绪设计
第二章 灯光设计 1. 根据主题确定场景氛围 2. 灯光的分布 3. 灯光的色彩设计 4. 灯光的参数设置 知识点: 1. 主题的氛围营造与灯光设计	自学内容: 优秀光影摄影作品及其他与光影相关艺术作品的赏析 课堂作业: 完成主要场景的氛围设计图,根据氛围设计图完成场景的灯光设置 课外作业: 测试每个场景的灯光效果
第三章 渲染输出 1. VR 渲染器与全局光参数设置 2. 分层渲染 知识点: 1. 全局渲染设置知识 2. 分层渲染知识	自学内容: 三维软件的渲染技术 课堂作业: 完成渲染测试和最终渲染 VR 全局光的参数设定 课外作业: 分层渲染练习
第四章 合成剪辑 1. AE 后期合成技术 2. NOKE 后期合成技术 3. PR 剪辑输出 知识点: 1. 分层渲染文件的合成 2. PR 剪辑	自学内容: 后期合成技术 课堂作业: 完成动画的后期合成 课外作业: 深入研究分层渲染的作用

二十七、建议学时分配表

序号	课程内容	学时分配				对应教学目标
		讲授	实验	习题课	小计	

	第一章 动画设计与调试	8	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第二章 灯光设计	8	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第三章 渲染输出	8	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
	第四章 合成剪辑	8	12		16	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4
合 计		32	48		80	

二十八、教学方法

《三维动画创作三》这门课程主要采用案例分析法和案例实践法，具体内容包括：

- 1. 案例分析法：**通过优秀经典案例的分析培养学生对三维动画的审美和艺术素养，通过优秀案例的分析培养学生掌握三维动画细节设计、灯光、渲染、合成的思路和方法。
- 2. 案例实验法：**针对具体的三维动画创作实例，通过实验完成三维动画细节设计、灯光、渲染、合成，培养学生掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编，北京大学出版社，2011 年 2 月

参考书：《三维动画人体建模基础教程》，（美）拉特纳著，上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》，王威等编著，电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《漫画市场调研》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470340

课程名称：漫画市场调研

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、数字图像基础、透视基础、漫画赏析、设计思维

适用专业（方向）：动画专业、漫画方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为漫画方向选修课，其知识体系涉及分类学、统计学、艺术史、设计史和传播学等理论研究成果，在学科体系中属于实践类课程；同时也是漫画策划与创作的前期重要环节。学生通过该课程的学习应掌握漫画的分类方法、漫画媒体的演变、漫画的传播方式、漫画受众心理等基本理论和市场调研、市场分析、归纳总结、PPT 策划与制作、成果发布等基础知识，并通过实际市场调研训练掌握漫画市场调研的基本技能，从而培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力的、具备扎实理论基础和思维模式、熟练掌握漫画创作方法和制作技术的、符合行业和市场需求的优秀漫画创作人才。

三、课程目标

（一）教学目标

通过本课程的学习和训练具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。（指标点 2.1）

2. 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。在学生培养过程中根据学生能力特点将学生分为创作型人才、制作型人才分类进行培养。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《漫画市场调研》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：漫画市场调研	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过优秀漫画作品中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据： 课堂笔记、课堂训练、作品。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径： 通过对不同漫画作品的社会历史背景，艺术现象、艺术风格、艺术流派，发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 市场调研实践 1.1 什么是调研 1.2 调研背景 1.3 调研的应用、价值和局限性 1.4 调研过程 1.5 调研的角色 1.6 调研中的道德与实践 1.7 专业行为准则 1.8 调研与数据保护的法规 知识点： 1 正确识别问题 2 市场调研过程 3 管理调研过程 4 调研建议书 5 激励决策者使用调研信息的因素	自学内容：提出 3 个漫画市场相关问题 课堂作业： 分组讨论，以 3-5 人为一组，讨论漫画市场调研的背景、应用、价值和局限性，并将讨论过程和结论以图文的形式制作 PPT 课外作业： 分别收集整理单行本漫画和绘本历史排名前 5 位的漫画，并从题材、画风、受众、年代、历史背景等方面分析其受欢迎的原因，以图文形式整理成 PPT。

<p>第二章 调研的类型</p> <p>2.1 调研类型</p> <p>2.2 调研的性质</p> <p>2.3 资料的来源</p> <p>2.4 资料类型</p> <p>2.5 连续性或“一次性”资料收集</p> <p>2.6 资料收集的方法</p> <p>2.7 调研设计的过程</p> <p>2.8 调研设计的类型</p> <p>知识点：</p> <p>1 定性调研的概念</p> <p>2 焦点小组访谈法</p> <p>3 其他定性调研方法</p>	<p>自学内容：</p> <p>课堂作业：</p> <p>分组讨论，以 3-5 人为一组，讨论漫画市场调研目的、范围、方法、拟解决问题和时间安排</p> <p>课外作业：</p> <p>分组调研，以 3-5 人为一组，对当前漫画市场进行调研分析。</p>
<p>第三章 定义调研问题</p> <p>3.1 定义问题</p> <p>3.2 调研的性质</p> <p>3.3 制定调研目标</p> <p>3.4 分析单位</p> <p>3.5 时间维度</p> <p>3.6 投资于调研：实用性</p> <p>知识点：</p> <p>3.1 观察调研法的本质</p> <p>3.2 人员观察法</p> <p>3.3 机器观察法</p> <p>3.4 互联网上的观察调研法</p> <p>3.5 观察调研法和虚拟购物</p>	<p>自学内容：</p> <p>课堂作业：</p> <p>分组讨论，以 3-5 人为一组，对调研资料反馈、整理和分析，并对当前调研提出新的问题，以图文形式整理成 PPT。</p> <p>课外作业：分组调研，以 3-5 人为一组，对当前漫画市场进行调研分析。</p>
<p>第 4 章 撰写调研手册</p> <p>4.1 调研手册形成中的角色</p> <p>4.2 调研手册和调研提案的联系</p> <p>4.3 准备一份书面调研手册</p> <p>4.4 选择调研供应商</p> <p>4.5 检查调研手册</p> <p>4.6 客户—调研者关系</p> <p>知识点：</p> <p>1 调研结果的交流</p> <p>2 准备展示成果</p> <p>3 撰写报告</p> <p>4 以图表形式展示数据</p> <p>5 评价调研质量知识点：</p>	<p>自学内容：</p> <p>分组讨论，以 3-5 人为一组，对调研资料反馈、整理和分析，并对当前调研提出新的问题，以图文形式整理成 PPT。</p> <p>课堂作业：</p> <p>以上一次分组为单位对调研结果进行交流，准备展示成果。</p> <p>课外作业：</p> <p>撰写报告，以图表形式展示数据，以图文形式整理成 PPT。</p>

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	

1	新媒体对漫画的影响	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
2	漫画市场调研概述	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
3	漫画市场调研技法规律与 表现	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
4	漫画市场调研角色与场景	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16		32	48	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同漫画作品，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《市场调研实务》[英]伊冯娜·麦吉温著，机械工业出版社，2017.04

参考书：《市场调研精要》卡尔·迈克丹尼尔,罗杰·盖兹编著，电子工业出版社，2015.08

《营销调研》伯恩斯·布什著，中国人民大学出版社，2015.07

撰写人： 高艺师

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《角色开发》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470350

课程名称：角色开发

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：人体动态与结构；剧本写作；角色设计

适用专业（方向）：动画专业（绘本方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程与前期的《角色设计》课程具有较强的承接性质性。相较于《角色设计》本课程的定位更侧重于漫画、绘本角色的造型特征与设计理念。针对学生在漫画绘本层面的创意空间的抽象思维做进一步强化训练，对提高学生在漫画绘本的创意构思中起着非常重要的作用。通过实践训练让学生达到具有夸张和幽默，写实与虚构的艺术创造力方面的相应设计能力。通过指导设计思维的训练，使学生的创作空间得到拓展，熟悉和掌握不同艺术形式，不同艺术内容，不同艺术表现手段的规律性。达到具体的前期创意和制作环节的关联属性及技术特点的运用能力。最终达到让同学能够基本具备在独立完成漫画绘本角色设计工作的素质能力。

三、课程目标

（一）教学目标

角色开发课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 了解漫画绘本角色设计的特点。
2. 培养学生学习漫画绘本中角色的体型、服饰、道具等具体设计环节，并设计出符合规范的角色设计稿。
3. 培养学生掌握在不同美术风格下，同一角色的造型设计的变化能力，并培养学生掌握多个角色间统一性的把握能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1

(1) 指标点 2.1：在角色设计设计稿符合规范的前提下，保证角色内部各造型元素符合统一性原则。

(2) 指标点 3.1：根据不同承载平台的特点，掌握角色复杂化与简单化的处理能力，并同时掌握将漫画角色再设计为衍生产品的能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《角色开发》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：角色开发	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生学习漫画绘本中角色的体型、服饰、道具等具体设计环节，并设计出符合规范的角色设计稿。	教学目标： 培养学生学习漫画绘本中角色的体型、服饰、道具等具体设计环节，并设计出符合规范的角色设计稿。 达成途径： 通过实例讲解，案例分析的方式，培养学生的感性认识。继而通过具有针对性的联系设定，强化学生对于漫画角色开发的熟练掌握。 评价依据： 设计作业
毕业要求 2： 2: 培养学生掌握在不同美术风格下，同一角色的造型设计的变化能力，并培养学生掌握多个角色间统一性的把握能力。	教学目标： 培养学生掌握在不同美术风格下，同一角色的造型设计的变化能力，并培养学生掌握多个角色间统一性的把握能力。 达成途径： 通过实例讲解，案例分析的方式，培养学生的感性认识。继而通过具有针对性的联系设定，强化学生对于漫画角色开发的熟练掌握。 评价依据： 设计作业

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 角色开发的基本概念 1. 漫画绘本角色设计的基本理念 2. 漫画绘本角色设计的基本表现形式 3. 漫画绘本角色设计的设计规范 知识点： 1. 概念稿、设计稿、效果图 2. 从概念到形体反复推敲 3. 从基本几何体进行细化	自学内容： 对比漫画、二维、三维、定格动画的角色设计，并分析其异同。 课堂作业： 选择一部漫画，找到其中角色在不同景别下形体设计的差异。 课外作业： 对比前期角色设计作业，思考角色开发课程的侧重
第九章 角色体型设计 1. 掌握各类型的标准人体比例 2. 掌握夸张的人体比例造型 知识点： 1. 标准男女比例 2. 标准五官比例	自学内容： 不同漫画角色的体型特点 课堂作业： 以线稿的方式设计三个拥有不同体型的人物角色，并拥有统一的美术风格与形体特

3. 四肢比例 4. 强壮型体型 5. 精瘦型体型 6. 肥胖型体型 7. 复合体型	点,要求绘制出三视图。 课外作业: 以数字绘画的形式,将本堂课的线稿三视图进行上色刻画。
第三章 服装与道具设计 【教学内容】 1. 了解服装设计的时代背景 2. 掌握服装设计思路 3. 服装升级与材质搭配 4. 道具设计的设计理念 知识点: 1. 时代背景与文化背景 2. 考证与革新 3. 功能性 4. 统一性	自学内容: 服装设计与道具设计思路的异同。 课堂作业: 以线稿的方式设计为一个角色设计三套不同的服装,要求每套服装之间具有统一的美术风格,并保证一定的升级化的变化趋势,服装要求绘制出三视图。 课外作业: 以数字绘画的形式,将本堂课的线稿三视图进行上色刻画。
第四章 怪物角色设计 【教学内容】 1. 怪物角色设计的概况与设计思路 2. 怪物角色设计的类别 3. 怪物角色设计的夸张与变形 知识点: 1. 生物解剖学基础 2. 人体结构与动物结构的关联 3. 六大怪物设计类别 4. 背景环境与生物特征关系 5. 文化背景与功能性	自学内容: 人体结构的透视特点。 一点、两点、三点透视的视觉张力差异。 课堂作业: 以线稿的方式设计三个拥有不同类别的怪物角色,并拥有与前面作业相统一的美术风格与形体特点,要求绘制出三视图。 课外作业: 以数字绘画的形式,将本堂课的线稿三视图进行上色刻画。
第五章 机械形象设计 【教学内容】 1. 机械形象设计的用途分类 2. 机械形象设计的主要风格 3. 人型机械角色的设计解构 知识点: 1. 道具类机械、人形机械角色 2. 蒸汽朋克、中式机关、未来科技、生物融合 3. 骨骼、外甲、动力、信息、武器、涂装	自学内容: 机械形象设计与现实工业设计的差异 课堂作业: 以线稿的方式设计两种类别的机械形象,要求绘制出三视图。 课外作业: 以数字绘画的形式,将本堂课的线稿三视图进行上色刻画。

第六章 繁简化与衍生开发 【教学内容】 1. 漫画绘本中不同景别所造成角色的形体差异 2. 漫画绘本角色与其衍生品形象的形体差异 知识点: 1. 细节添加的思维方式 2. 整体性的归纳 3. 衍生产品的工业设计特性	自学内容: 收集漫画角色衍生产品的相应设计资料并进行分析。 课堂作业: 1. 任选一个前期角色设计方案,以其为基础,将其添加细节复杂化,同时又减少细节将其整体化,要求绘制出线稿三视图。 2. 将此前角色设计方案进行修改,并将其做成任意两种衍生产品。 课外作业: 1. 以数字绘画的形式,将本堂课的线稿三视图进行上色刻画。 2. 将本堂课所有的设计方案整理造册。
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

二十九、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 角色开发的基本概念	1	2		3	目标 1
2	第二章 角色体型设计	3	6		9	目标 2、目标 2.1、目标 3
3	第三章 服装与道具设计	3	6		9	目标 2、目标 2.1、目标 3
4	第四章 怪物角色设计	3	6		9	目标 2、目标 2.1、目标 3
5	第五章 机械形象设计	3	6		9	目标 2、目标 2.1、目标 3
6	第六章 繁简化与衍生开发	3	6		9	目标 2、目标 3、目标 3.1
合 计		16	32		48	

三十、教学方法

1. 讲授法: 培养学生的设计思维, 使学生构建漫画绘本角色开发的理论知识框架, 引导学生树立较强专业素养。
2. 案例法: 通过对不同类别的角色设计案例分析, 加强学生对于漫画绘本角色开发的认知与实际操作能力。
3. 实践法: 要求学生通过实际操作, 加深课堂知识要点的理解和掌握。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《漫画达人技法圣经-角色设计入门篇》[日] Hard Deluxe 工作室 著 中国青年出版社 2013.07

参考书：《漫画角色设定与绘画技法教程》爱林博悦 著 人民邮电出版社 2018.01

撰写人： 向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《场景开发》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470360

课程名称：场景开发

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16 实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：《场景设计》《数字绘画》《漫画写生》

适用专业（方向）：动画专业的绘本方向学生

二、课程地位、作用与任务

《场景开发》是专门针对漫画专业方向学生的必修课程，它是专业必修课程《场景设计》的进一步深化与延伸。通过对本课程系统学习，使学生能够进一步掌握场景设计的美学原理和创作规律，了解漫画场景创作的独特性，并通过大量的漫画场景实战练习，进一步增强漫画场景的创作技能，培养学生的审美意识和创意思维，启发学生的空间想象力，积累漫画场景的创作经验，为学生将来进行漫画绘本创作打下坚实的基础。

三、课程目标

（一）教学目标

《场景开发》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养学生的审美意识和创新思维，掌握漫画场景设计的创作规律，全面了解漫画场景创作的独特性。
2. 培养学生分析故事剧本组织场景整体结构的设计能力，了解场景漫画绘本的故事分析与场景开发之间的内在联系，掌握漫画场景开发的创作方向与路径。
3. 培养学生良好的空间想象和空间创作能力，通过命题式漫画场景实战演练，系统地学习场景构图与透视的理论知识，最终准确地掌握漫画场景构图与透视的创作技能。
4. 培养学生场景元素的组合能力，通过命题式漫画场景实战演练，系统地学习漫画场景元素的获取以及场景整体塑造的相关知识技能。

5. 培养学生的艺术个性和创意能力，通过命题式漫画场景实战演练，深入分析漫画故事的主题要求，努力寻找适合自己的艺术创作方式，并全力地表现在漫画场景创作之上。
6. 培养学生对漫画场景的整体规划与艺术表达能力，通过命题式漫画场景实战演练，全面认识漫画场景的各个创作环节，并最终完全掌握漫画场景的创作技能。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第八十六章 漫画绘本中场景的创作特性 1.39 漫画绘本的画面构成要素 1.1.1. 场景形态要素 1.1.2. 人物形态要素 1.40 场景形态要素的归纳整理 1.41 场景形态要素的功能特性 1.42 场景形态要素的创意特性 知识点： 2. 场景形态的要素组合与构成 2. 场景形态要素的艺术功能 3. 场景形态要素的风格化处理	自学内容： 中外漫画史 课堂作业： 讨论并阐述漫画场景与影视动画场景的创作差异 课外作业： 选择规定类型的漫画剧本，并进行故事分析，为主题性漫画场景创作做准备。
第八十七章 漫画绘本的故事分析与场景开发 2.1 故事剧情分析 2.2 故事风格与场景开发 2.3 故事创意与场景开发 2.4 故事的时代背景与场景开发 2.5 故事的地域风俗与场景开发 2.6 故事的人物心理活动与场景开发 知识点： 1. 故事分析是场景开发的基本蓝图 2. 故事的创意、风格、时代背景与场景开发	自学内容： 中外漫画史 课堂作业： 讨论并阐述故事剧情分析对场景开发的直接影响 课外作业： 收集漫画场景创作的各类素材（速写），确定场景绘制风格与艺术表现形式，

<p>保持一致</p> <p>3. 故事人物心理活动与场景开发保持一致</p> <p>4. 漫画页面中角色与场景的造型关系</p>	<p>为主题性漫画场景创作做准备。</p>
<p>第八十八章 漫画绘本中场景的构图与透视</p> <p>3.1 场景构图的形式</p> <p>3.2 场景构图与景别</p> <p>3.3 场景构图与版式设计</p> <p>3.4 场景透视与空间设计</p> <p>3.5 场景透视与画面视角</p> <p>3.6 场景透视的艺术表现</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 构图的形式语言 2. 构图的风格创新 3. 透视与画面空间感 4. 透视与画面冲击力 	<p>自学内容：</p> <p>中外漫画史</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 练习一：根据视角确定场景的构图形式 2. 透视在漫画版式设计中的应用 <p>练习二：一点透视的漫画场景</p> <p>练习三：两点透视的漫画场景</p> <p>练习四：三点透视的漫画场景</p> <p>课外作业：</p> <p>主题性漫画场景设计与绘制</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 漫画的全套场景构图（小样图一套） 2. 漫画的全套场景透视图（小样图一套）
<p>第八十九章 漫画绘本中场景元素的绘制与设计</p> <p>4.1 场景中自然景观的绘制与设计</p> <p>4.2 场景中建筑内景外景的绘制与设计</p> <p>4.3 场景中生活用品的绘制与设计</p> <p>4.4 场景中生产工具的绘制与设计</p> <p>4.5 场景中交通工具的绘制与设计</p> <p>4.6 场景中多种元素的组合设计</p> <p>知识点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 场景元素的提取方式 2. 各种场景元素的独特性 2. 场景中多种元素的组合设计 3. 场景元素的绘制与设计技巧 	<p>自学内容：</p> <p>中外漫画史</p> <p>课堂作业：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 练习一：绘制自然景观 (树木、岩石、山峰、云朵) 2. 练习二：绘制建筑内景、外景 3. 练习三：绘制各种用品和工具 <p>课外作业：</p> <p>主题性漫画场景设计与绘制</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 漫画各种视角的场景元素绘制（漫画版式） 2. 漫画多种场景元素的组合设计（漫画版式）
<p>第九十章 漫画绘本中场景的创意思维</p> <p>5.1 场景的客观艺术表达</p> <p>5.1.1 场景写实风格的氛围营造</p> <p>5.1.2 场景写实风格的意象性表达</p> <p>5.1.3 场景写实风格的隐喻与象征</p>	<p>自学内容：</p> <p>中外漫画史</p>

<p>5.2 场景的主观艺术表达</p> <p>5.2.1 场景的写意风格表达</p> <p>5.2.2 场景的主观情绪表达</p> <p>5.2.3 场景与人物心理活动刻画</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主题限制下的场景客观艺术表达 2. 场景客观表达的创意思维 3. 主题限制下的场景主观艺术表达 4. 场景主观表达的创意思维 	<p>课堂作业:</p> <p>意象性漫画场景练习 (创意小样画稿)</p> <p>课外作业:</p> <p>主题性漫画场景设计与绘制</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 场景中隐喻与象征的艺术表达 (漫画版式) 2. 场景中主观情绪的艺术表达 (漫画版式) 3. 场景中人物心理活动艺术表达 (漫画版式)
<p>第九十一章 漫画绘本中场景开发的整体规划</p> <p>6.1 漫画绘本中的场景概念设计</p> <p>6.2 漫画场景的概念元素解析</p> <p>6.3 漫画场景的概念元素摄入</p> <p>6.4 场景开发的整体规划</p> <p>6.4.1 形态规划</p> <p>6.4.2 空间规划</p> <p>6.4.3 色彩规划</p> <p>6.5 主题性漫画场景的全程绘制</p> <p>知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 漫画场景的概念设计 2. 漫画场景的意象性元素摄入 3. 漫画场景设计整体设计与创意 4. 漫画场景的全程绘制与表现技能 	<p>自学内容:</p> <p>中外漫画史</p> <p>课堂作业:</p> <p>漫画场景概念设计 (创意小样画稿)</p> <p>课外作业:</p> <p>主题性漫画场景设计与绘制</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 漫画场景细节刻画与整体调整 (漫画版式) 2. 漫画场景定稿 (漫画版式)

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 漫画绘本中场景的创作特性	8				目标 1
	第二章 漫画绘本的故事分析与场景开发	6		2		目标 1、目标 2
	第三章 漫画绘本中场景的构图与透视	6		2		目标 1、目标 3

	第四章 漫画绘本中场景元素的绘制与设计	6		2		目标 4、目标 6
	第五章 漫画绘本中场景的创意思维	6		2		目标 5、目标 6
	第六章 漫画绘本中场景开发的整体规划	4		4		目标 6
合 计		36		12		

六、教学方法（本课程的主要教学方法）

《场景开发》课程主要采用理论与实践相结合的教学方法，具体内容包括：

1. **讲授法：**系统讲授场漫画景开发的理论知识和创作技能。
2. **案例分析法：**结合中外经典漫画绘本中的场景设计与创作，对各章节的理论知识点进行深入分析与阐述。
3. **创作指导法：**每个章节讲授完之后都布置相应的命题练习，命题练习过程中专业教师会对每一个同学进行创作辅导，每次练习完成后专业教师都会对学生习作进行整体点评，专业教师还会对最后的场景综合练习进行全程的创作指导。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式： 考查
- 2.考核形式： 平时考核、期末考核
- 3.成绩评定： 采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 40% （其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%

八、推荐教材和教学参考书

教 材：

参考书：《动画场景设计》，韩笑 编著，京华出版社，2015 年第 1 版。

《影视动画构图设计》，史立新编著，人民美术出版社，2010 年第 1 版。

撰写人： 邓 杉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《漫画分镜设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470380

课程名称：漫画分镜设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、数字图像基础、透视基础、漫画赏析、设计思维、漫画市场调研、角色开发、场景开发

适用专业（方向）：动画专业、漫画方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为漫画方向选修课，其知识体系涉及认知心理、视知觉、图形图像学、语言学和传播学等理论研究成果，在学科体系中具有关键支点的重要作用；同时也是漫画创作流程中的核心环节。学生通过该课程的学习应掌握构图、透视、光色原理、视觉引导、蒙太奇等基本理论和节点选择、镜头选择、图像选择、文字选择和流程选择等基础知识，并通过优秀漫画作品分析和漫画分镜创作等实践训练掌握漫画分镜设计的基本技能，从而培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力的、具备扎实理论基础和思维模式、熟练掌握漫画创作方法和制作技术的、符合行业和市场需求的优秀漫画创作人才。

三、课程目标

（一）教学目标

通过本课程的学习和训练具体要求达到的特定教学目标包括：

1.教学目标 1. 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。（指标点 2.1）

2.教学目标 2. 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。在学生培养过程中根据学生能力特点将学生分为创作型人才、制作型人才分类进行培养。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《漫画分镜设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：漫画分镜设计	任课教师：高艺师
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径: 通过优秀漫画作品中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察, 引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据: 课堂笔记、课堂训练、作品。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标: 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径: 通过对不同漫画作品的社会历史背景, 艺术现象、艺术风格、艺术流派, 发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据: 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第九十二章 用图片写作 1.43 清晰性、说服力和强度 1.44 漫画的 5 种选择 1.45 5 种选择的联系 1.46 从画格到画格的创作 知识点: 1. 时刻选择 2. 框架选择 3. 图像选择 4. 文字选择 5. 流程选择	自学内容: 指定漫画作品阅读 课堂作业: 挑选一部你喜爱的电影, 并尝试粗略地将故事分为 16 个关键时刻, 只使用图片, 不使用文空。确保它们足够清晰, 而且足够连贯能一个从来没有看过这部电影的朋友告诉你发生什么, 而不需要多余的解释 问题: 如果你必须剪辑到只有 8 个画格, 那么你将放弃哪些? 多少画格就足以显示故事的所有关键时刻? 课外作业: 挑选几幅你喜爱的漫画, 并尝试找到至少一个画格, 可以将其删掉而不会影响故事的清晰性。首先思考可能是什么促使漫画的作者将其包括在内。是要放慢动作? 派是为了在换页之前填空? 是真的没用, 还是在内心

	里有比较激妙的目的？
第二章 关于人类的故事 2.1 角色设计、面部表情和肢体语言 2.2 对称性和可识别性 知识点： 1. 赋予角色生命的 3 个步骤 2. 内心活动 3. 情感交流 4. 肢体语言	自学内容： 选择你喜欢的一部长篇漫画，做情节分析。 课堂作业： 从下面列表中选择 2 个姿态，画一张与姿态匹配的人。 自高自大、心神不安、不耐烦、咄咄逼人、疲惫、谦虚、固执 在这个练习中不要使用面部表情，只需要用鼻子和耳朵表示出头的方向即可。 课外作业： 从下面的列表中选择两种表情。画一张与每种表情匹配的脸 自信、不确定、受挫、受伤（感情上）、轻浮、疲惫 然后，把以上列表和你的画给你的朋友看一下，让他/她猜猜你画的是哪种表。
第三章文字的力量 3.1 平衡和完整性 3.2 7 种图文结合类型 3.3 7 种图文类型的使用 3.4 文字泡 3.5 声音效果 知识点： 1. 文字具体 2. 图画具体 3. 图文皆具体 4. 图文交叉 5. 图文相互依存 6. 图文相互平	自学内容： 选择你喜欢的一部短篇漫画，做对白分析。 课堂作业： 用教室里现在所有的东西。做出至少 10 种声音效果。为每一种声音画出一个可以反映其音量、质感与持续时间的声效。请一位朋友，让他看看画。猜猜这些声效的声原。他能不能在 10 个中猜对 5 个呢？ 课外作业： 选择你喜欢的电影，将其改编成漫画脚本。选择一个时刻。以心中独有的漫画方式表达出来。而不是仅仅用电影中的镜头。
第四章构建世界 4.1 身临其境 4.2 快速建立定场镜头 4.3 画格序列 4.4 漫画创作中的简单抽象主义 4.5 透视法 知识点： 1. 非西式选择 2. 西方透视法 3. 透视法在漫画中的应用	自学内容： 临摹日本漫画《灌篮高手》中的一幅场景。 课堂作业： 从以下几项中选择一项 荒京的、安宁的、可怕的、官方的、异域风情的、天真的 然后在单独的一页上，用 9 画格的连环画显示基于以上主题的地点片段。 课外作业： 把看到的周围事物拍摄下来然后选 9 个最能代表环境和能与众不同的感觉联系在一起的事物。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	

1	用图片说话	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
2	关于人类的故事	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
3	文字的力量	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
4	构建世界	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16		32	48	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同漫画作品，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《理解漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

《制造漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

《重构漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

撰写人：高艺师

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《定格动画角色制作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470440

课程名称：定格动画角色制作

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业定格方向（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，旨在培养学生的角色手工制作能力，为学生今后从事艺术教育和艺术创作提供专业技能的支持。通过本课程的教学，使学生掌握角色手工制作技能，了解肌理、灯光、材料对角色强化作用。掌握一定的专业拍摄技能。并应用定格专业软件进行定格短片的实拍并最终成片。

三、课程目标

（一）教学目标

《定格动画角色设计》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. **教学目标 1.**通过手套短片的制作让学生初步了解定格动画的基本拍摄技巧，培养学生对定格动画的认识和兴趣。（指标点 2.1）
2. **教学目标 2.**通过对骨架人偶的制作强化手工制作技能的培训并进一步掌握运用专业软件进行拍摄（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用艺术相关理论与知识，辨识艺术作品。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的艺术理论知识与基本的艺术素养，对艺术作品进行鉴赏与批评。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《定格动画角色设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：定格动画角色设计	任课教师：陈赛

课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 具有综合的人文知识和艺术素养，形成较为敏感的艺术辨识力。	教学目标: 培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 达成途径: 通过对艺术的本质、艺术的门类、艺术的发展、艺术创作、艺术作品、艺术欣赏等基础知识和理论的学习，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够运用综合的人文知识和艺术素养，对具体的广播影视作品进行鉴赏与批评。	教学目标: 培养学生对具体的广播影视艺术作品进行鉴赏与批评的能力。 达成途径: 通过讲授艺术基本理论与知识，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生具备艺术作品的鉴赏与批评能力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 动画角色的不同风格 1.1 写实风格 1.2 抽象风格 1.2.1 漫画风格 1.2.2 动物造型 1.2.3 《大闹天空》造型 知识点: 1. 风格介绍， 2. 摸底测试	自学内容: 无 课堂作业: 摸底测试 课外作业:
第二章 设计自己的动画造型 2.1 三视图制作 2.2 体块设计 2.3 深入制作 2.4 3d 打印关节 知识点: 1. 角色制作， 2. 3D 打印	自学内容: 无 课堂作业: 3. 动画角色制作 课外作业:

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	

1	第一章 动画角色的不同风格	4	16		20	目标 2
2	第二章 设计自己的动画造型	12	32		44	目标 2
合 计		16	48		64	

六、教学方法

《定格动画基础》这门课程主要采用讲授法、实验法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对艺术相关理论与知识的讲授，培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，培养学生对艺术作品的鉴赏与批评能力。
2. 实验法：在对学生进行理论讲解后马上进入实践操作练习，理论联系实际，培养强化学生动手能力，为后期角色、场景制作奠定基础

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 40%（其中考勤占 20%，作业占 20%）；

期末考核成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：自编

参考书：《泥塑造型与定格动画》，霍建亭著，人民邮电出版社，2012 年第 1 版。

参考书：《创意定格动画实验室》，梅尔文·特南著 上海人民美术出版社，2016 年第 1 版

撰写人：陈赛

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《定格动画场景制作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470450

课程名称：定格动画场景制作

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业必修课

开课部门：动画系

建议修读学期：5

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业定格方向（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，旨在提高学生道具、场景的手工制作能力，为学生今后从事艺术教育和艺术创作提供专业技能的支持。通过本课程的教学，使学生掌握道具、场景的手工制作技能，注重质感的塑造、灯光的应用。

三、课程目标

（一）教学目标

《定格动画场景制作》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. **教学目标 1.** 通过中国民居的制作让学生了解四合院的基本构造，为动画本土化奠定良好基础。（指标点 2.1）
2. **教学目标 2.** 通过四合院民居的制作让学生掌握复杂的手工制作，培养学生的专业塑造能力。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用艺术相关理论与知识，辨识艺术作品。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的艺术理论知识与基本的艺术素养，对艺术作品进行鉴赏与批评。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《定格动画场景制作》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：定格动画场景制作	任课教师：陈赛
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2:	教学目标：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感

2.1 具有综合的人文知识和艺术素养，形成较为敏感的艺术辨识力。	<p>的艺术辨识力。</p> <p>达成途径：通过对艺术的本质、艺术的门类、艺术的发展、艺术创作、艺术作品、艺术欣赏等基础知识和理论的学习，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。</p> <p>评价依据：课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。</p>
<p>毕业要求 2：</p> <p>2.2 能够运用综合的人文知识和艺术素养，对具体的广播影视作品进行鉴赏与批评。</p>	<p>教学目标：培养学生对具体的广播影视艺术作品进行鉴赏与批评的能力。</p> <p>达成途径：通过讲授艺术基本理论与知识，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生具备艺术作品的鉴赏与批评能力。</p> <p>评价依据：课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。</p>

四、课程内容

教学内容	作业要求
<p>第九十三章 民居结构分析</p> <p>1.1 四合院民居结构介绍</p> <p>知识点：</p> <p>1. 四合院民居结构分析，</p>	<p>自学内容：无</p> <p>课堂作业：手绘草图</p> <p>课外作业：</p>
<p>第九十四章 道具、模型前期制作</p> <p>2.1 依据故事主题进行场景、道具的创意构思</p> <p>2.2 场景、道具的概念设计</p> <p>2.3 场景、道具设计效果图的绘制技巧</p> <p>知识点：</p> <p>1. 场景、道具的创意构思</p>	<p>自学内容：无</p> <p>课堂作业：</p> <p>效果图制作</p> <p>课外作业：</p>
<p>第九十五章 道具、模型后期制作</p> <p>3.1 材料选择与收集</p> <p>3.2 场景、道具初级模型制作</p> <p>3.3 场景、道具模型精加工</p> <p>3.4 场景、道具模型贴封</p> <p>3.5 场景、道具模型上色</p> <p>知识点：</p> <p>1. 手工制作</p>	<p>自学内容：无</p> <p>课堂作业：</p> <p>模型制作</p> <p>课外作业：</p>

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 四合院民居结构分析	4	8		12	目标 2
2	第二章 道具、模型前期制作	8	20		28	目标 2
3	第三章 道具、模型后期制作	4	20		24	目标 2

六、教学方法

《定格动画场景制作》这门课程主要采用讲授法、实验法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对艺术相关理论与知识的讲授，培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，培养学生对艺术作品的鉴赏与批评能力。
2. 实验法：在对学生进行理论讲解后马上进入实践操作练习，理论联系实际，培养强化学生动手能力，为毕业设计奠定基础

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩占课程总成绩的 40%（其中考勤占 20%，作业占 20%）；
期末考核成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：自编

参考书：《动画场景设计》（第 1 版）.韩 笑 著.京华出版社.2010 年

参考书：《创意定格动画实验室》，梅尔文.特南著 上海人民美术出版社，2016 年第 1 版

撰写人：陈赛

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动漫品牌研发》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470460

课程名称：动漫品牌研发

课程学分：4

课程学时：64（理论学时 16 实践学时 48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：动漫衍生品调研；设计实践；数字雕塑；

适用专业（方向）：动画专业（定格方向）

二、课程地位、作用与任务

动漫品牌研发作为动画专业的重要专业选修课，是一门建立在动画（动漫、游戏）设计、市场营销学和现代管理学基础之上的交叉性课程。主要培养学生动漫品牌意识，利用策划思维训练，让学生基本掌握动漫品牌研发的基本原则和方法。掌握动漫品牌形象设计基础与应用系统。

三、课程目标

（一）教学目标

动漫品牌研发课程具体要求达到的特定教学目标包括：

教学目标 1 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。

教学目标 2 让学生掌握品牌研发的基本原理。利用策划思维训练，让学生基本掌握品牌研发的方式与方法。

教学目标 3 引导学生用品牌策划的思维和行为准则开展创作，强化创造性的分析和解决问题的能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、3

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、3.2

（1）指标点 1：具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作

(2) 指标点 3.1: 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法。能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表(示例如下:)

《动漫品牌研发》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动漫品牌研发	任课教师:
课程性质: 专业选修课	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1. 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野;能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标: 让学生掌握品牌研发的基本原理。利用策划思维训练,让学生基本掌握品牌研发的方式与方法。 达成途径: 从案例中更多的了解掌握品牌策划基础知识,通过运用多种教学方法和形式组织教学。 评价依据: 动漫品牌视觉设计基础系统和应用系统。
毕业要求 2: 3.2、培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法。能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。	教学目标: 让学生掌握品牌研发的基本原理。利用策划思维训练,让学生基本掌握品牌研发的方式与方法。 达成途径: 根据自创主题,完成动漫形象的设计,再根据动漫形象完成品牌的视觉形象设计的基础系统和应用系统。 评价依据: 动漫品牌视觉设计基础系统和应用系统。

四、课程内容

教学内容	作业要求
【教学内容】 第一章 品牌策划原理 1. 品牌策划原理 2. 品牌管理与传播 3. 策划思维训练 知识点: 1. 品牌策划的基本原理; 2. 品牌策划的方式与方法。	自学内容: 优秀品牌策划案例解析。 课堂作业: 优秀品牌策划案例解析。 课外作业: 优秀品牌策划案例解析。
【教学内容】 第十章 动漫品牌运营 1. 动漫品牌 IP 化 2. 动漫品牌推广 3. 动漫品牌的商业渗透 知识点:	自学内容: 查阅大量动漫品牌 IP 化成功案例 课堂作业: 分析某一成功的动漫品牌 IP 化思路及推广思路 课外作业: 自创主题,设计动漫品牌 IP 化思路。

1. 动漫品牌国内外运营模式的总结分析和规律研究。	
【教学内容】 第十一章 动漫品牌研发 1. 动漫品牌的主题定位与核心价值观 2. 动漫品牌视觉形象设计基础系统 3. 动漫品牌视觉形象设计应用系统 知识点: 1. 动漫品牌研发的主题与品牌核心价值观	自学内容: 查阅大量动漫品牌 IP 化成功案例 课堂作业: 根据自创主题,完成动漫形象的设计,再根据动漫形象完成品牌的视觉形象设计的基础系统和应用系统。 课外作业: 深入推敲如何通过视觉形象设计准确表达该自创主题动漫品牌的核心价值观。

三十一、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 品牌策划原理	4		8	12	目标 1、目标 2
	第二章 动漫品牌运营	4		8	12	目标 1、目标 2
	第三章 动漫品牌研发	8		32	40	目标 1、目标 3
合 计		16		48	48	

三十二、教学方法

《动漫品牌研发》这门课程主要采用讲授法、案例法,具体内容包括:

1. 讲授法:以品牌策划案例实战解析为主,从案例中更多的了解掌握品牌策划基础知识,通过运用多种教学方法和形式组织教学,引导学生用品牌策划的思维和行为准则开展创作,强化创造性的分析和解决问题的能力。
2. 案例法:通过动漫品牌国内外运营模式的总结分析和对动漫品牌策划推广原理的阐述,帮助学生品牌营销策略进一步理解和提升。概括总结动漫品牌策划思路、推广策略、商业

运营模式等，使教学系统化、科学化，以达到对学生市场敏感度、品牌诉求能力的培养，为今后创作和设计打下坚实的基础。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《动漫营销》，秦超编著，清华大学出版社，2013 年

参考书：《品牌 22 律》，艾·里斯、劳拉·里斯著，机械工业出版社，2013 年。

《中国动漫产业发展案例研究》，《中国动漫产业案例研究》编写组编著，浙江工商大学出版社，2016 年。

《动漫蓝皮书:中国动漫产业发展报告》，卢斌、牛兴侦、郑玉明著，社会科学文献出版社，2016 年。

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《联合创作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420130

课程名称：联合创作

课程学分：5.5

课程学时：88（实践学时：88）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：剧本写作、动画原理、视听语言、角色设计、场景设计、

适用专业（方向）：动画专业（二维动画、三维动画、定格动画、漫画绘本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画学科体系中集中实践创作下的必修课程，帮助动画专业学生在分阶段学习完动画、漫画各个基本专业模块后进行动画、漫画创作培养及提升，学生通过该课程的学习，应掌握动画、漫画绘本完整项目的创作基本理论、各种专业知识及专业软件的综合运用、掌握标准创作工作流程，能在团队分工合作的模式下完成相应动漫项目的制作，为下一步动画创作及毕业设计做好准备。

三、课程目标

（一）教学目标

联合创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。

2：适应数字时代与信息社会发展，掌握数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。

3：熟练掌握并使用动漫美术设计、动漫衍生品设计、能进行动漫产品设计、开发等方面的工作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3

2. 本课程支撑的指标点：毕业要求 1、2.1、2.2、3.1、3.2

- (1) 指标点 1: 具有正确的人生观、价值观与世界观; 自觉践行社会主义核心价值观; 具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作;
- (2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构; 理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识;
- (3) 指标点 2.2: 重点掌握动画原理、技法及创作知识, 漫画插画技法及创作知识, 动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。
- (4) 指标点 3.1: 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《联合创作》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 联合创作	任课教师: 动画系教师
课程性质: 学科必修	课程学分: 5.5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1、具有正确的人生观、价值观与世界观; 自觉践行社会主义核心价值观; 具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作;	教学目标: 培养学生具有良好的人文素养、艺术修养与终身学习的意识; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作; 达成途径: 通过设计实践过程中的练习、由简入难, 逐步推进, 不断的调整纠正错误, 对综合知识的运用, 对设计相关问题的分析研究, 对软件的实验练习, 最终达成创作要求 评价依据: 课程创作
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 2.2: 重点掌握动画原理、技法及创作知识, 漫画插画技法及创作知识, 动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。	教学目标: 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。掌握平面设计及立体设计的理论、技术手段、工作流程。 达成途径: 通过对不同具体项目的实验练习, 使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据: 课程创作
毕业要求 3: 3.1: 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。 3.2 除专业能力要求外, 还需要掌	教学目标: 能够熟练使用创作工具独立完成创作, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 通过在项目实践过程中对相应软件的实验学习 评价依据: 课程创作

握文献分类、检索和分析等基本技能以及论文或者创作说明（报告）的写作规范；具有一定的著作权保护、利用和经营意识；具备一定的组织管理、沟通、交流以及团队合作能力。	
---------------------------------------------------------------------------------	--

四、课程内容

教学内容	作业要求
二维动画创作（平行进行） 1.47 动画前期设计 1.48 动画中期制作 1.49 动画后期调整 知识点： 联合作业、分工协作	自学内容： 二维动画创作全流程实践 课堂作业： 以团队合作的方式联合作业，完成一部30秒作业的动画短片 课外作业： 总结本次创作，为毕业设计前期做好准备
三维动画创作（平行进行） 1.50 动画前期设计 1.51 动画中期制作 1.52 动画后期调整 知识点： 联合作业、分工协作	自学内容： 三维动画创作全流程实践 课堂作业： 1 以团队合作的方式联合作业，完成一部30秒左右的动画短片 课外作业： 总结本次创作，为毕业设计前期做好准备
定格动画创作（平行进行） 1.53 动画前期设计 1.54 动画中期制作 1.55 动画后期调整 知识点： 联合作业、分工协作、周边开发	自学内容： 定格动画创作全流程实践 课堂作业： 以团队合作的方式联合作业，完成一部30秒左右的动画短片及部分周边产品开发 课外作业： 总结本次创作，为毕业设计前期做好准备
漫画绘本创作（平行进行） 1.1 漫画、绘本前期设计 1.2 漫画、绘本中期制作 1.3 漫画、绘本后期周边 知识点： 完整流程及周边设计开发	自学内容： 漫画、绘本创作全流程实践 课堂作业： 个人完成一部原创漫画、绘本短篇创作及部分周边产品开发 课外作业： 总结本次创作，为毕业设计前期做好准备

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	二维动画创作（平行进行）	4		84	88	目标 1、目标 2
2	三维动画创作（平行进行）	4		84	88	目标 1、目标 2
3	定格动画创作（平行进行）	4		84	88	目标 1、目标 2
4	漫画绘本创作（平行进行）	4		84	88	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		4		84	88	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成团队联合、分工协作的工作意识，引导学生树立正确的动画创作全流程工作习惯。
2. 案例法：对不同类型的动画创作类型，以具体动画创作作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与设计领域的复合知识结构。
3. 实践法：对不同类型的动画创作创作项目进行讲实践，培养学生具创意思维能力及实践动手能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：期末创作考查等方式综合评定

3.成绩评定：采用百分制或五级计分制，按以下项考核指标进行实验成绩综合评定）其构成比例如下：期末创作考查成绩：占总成绩的 100%；

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《原动画基础教程——动人的生存手册》，[英] 威廉姆斯 著；邓晓娥 译，中国青年出版社，2006 年

参考书：《动画创作的创新思维》，林晓鸣编著，中国传媒大学出版社，2017 年

参考书：《漫画创作法》[日] 松冈博治 著，张旻旻 译，浙江人民美术出版社，2016 年

撰写人：杨明

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《二维动画后期合成》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470230

课程名称：二维动画后期合成

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：32；实践学时：16）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画后期剪辑；视听语言；设计基础

适用专业（方向）：二维动画

二、课程地位、作用与任务

二维动画后期合成课程是动画专业的重要基础课程，它不仅适用于传统动画片的制作，更是涵盖了目前电脑高科技制作领域的方方面面。通过二维动画后期合成的学习，旨在培养学生具备较好动画中后期制作和影视后期剪辑、合成能力，具有视频特效方面的理论基础。同时培养学生本专业的人文素养与创新精神。通过亲身应用软件完成作品，使学生艺术修养丰厚、知识结构完整，文化视野开阔，为之后的动画创作提供有力的绘制技术支撑。

三、课程目标

（一）教学目标

二维动画后期合成课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力、具备搜集，分析资料的基本能力。
2. 适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
3. 培养学生对画面氛围的理解与分析能力，掌握二维动画后期合成的技巧。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2、3.1

（1）指标点 1：具有正确的人生观、价值观与世界观；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒

体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识

（3）指标点 2.2：以动画设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识。

（4）指标点 3.1：了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播的基本流程，掌握原画的绘制及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节，具备初步的实践工作能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《二维动画后期合成》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：二维动画后期合成	任课教师：罗世玉
课程性质：专业选修课	课程学分：5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 达成途径： 通过掌握二维动画后期合成的专业知识，以及场景美术的基础知识，提升学生的艺术修养，结合当下动画产业大环境，训练学生综合运用后期合成专业知识，解决创作问题。 评价依据： 课堂笔记、作业
毕业要求 2： 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 培养学生掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径： 通过对影视后期合成的核心知识以及理论知识的讲解，同时结合大量的作品案例分析，让学生对二维动画后期合成技术要点等有较全面的了解，结合实际操作训练，使学生学会分析各类型的后期特效，并运用到实际动画创作中。 评价依据： 二维动画后期合成作业
毕业要求 3： 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。	教学目标： 培养学生能熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节，具备初步的实践工作能力。 达成途径： 结合大量的作品案例分析，让学生对后期合成的技术要点有较全面的了解；之后针对理论知识要点设计定向练习，通过实践以巩固学生对所学知识的掌握。 评价依据： 各类二维动画后期定向练习

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 数字动画后期特效合成概述 [教学内容]	自学内容： 观看经典动画短片。 课堂作业：

<p>1.1 数字动画后期特效行业简介</p> <p>1.2 数字动画后期特效合成常用软件和素材收集</p> <p>1.3 认识 AfterEffectCC2018</p> <p>知识点:</p> <p>1. 各个视频格式的参数和应用范围。</p> <p>2. 素材的收集方法</p>	<p>1. 数字动画后期特效的制作需要以哪些专业知识作为支撑?</p> <p>2. 分析影片实例中的特效组成</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 收集、观看经典影视动画片段</p> <p>2. 学会解析片中特效合成的技巧</p>
<p>第二章 剪辑知识介绍</p> <p>[教学内容]</p> <p>2.1 镜头之间的组接</p> <p>2.2 将若干场面构成段落的剪辑</p> <p>2.3 作为影片整体结构的剪辑</p> <p>知识点:</p> <p>1. 长镜头和蒙太奇的定义以及运用方法</p> <p>2. 同组镜头在不同剪辑下的不同语义</p>	<p>自学内容:</p> <p>经典剪辑片段的观看</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 分析经典片段的剪辑手法,理解导演用意</p> <p>2. 运用素材进行不同语义的剪辑尝试</p> <p>课外作业:运用素材进行不同语义的剪辑尝试</p>
<p>第三章 AfterEffectCC2018 的基本操作</p> <p>[教学内容]</p> <p>3.1 操作界面认识</p> <p>3.2 AE 对于平面图层的运用</p> <p>3.3 变化速率曲线</p> <p>3.4 蒙版与遮罩</p> <p>知识点:</p> <p>1. 图层变化属性中的定位点、位置、透明度、比例大小、旋转的操作方法</p> <p>2. 贝塞尔曲线的含义以及使用方法</p> <p>3. 蒙版与遮罩的定义以及使用方法</p>	<p>自学内容:</p> <p>熟悉 AE 操作界面</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 运用简单的图形制作动画</p> <p>2. 结合遮罩技术制作动画</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 配合音乐,制作简单的图形动画</p>
<p>第四章 二维动画运动镜头合成</p> <p>[教学内容]</p> <p>4.1 三维图层的概念</p> <p>4.2 摄影机的运用</p> <p>4.3 循环背景的制作</p> <p>4.4 运动镜头的合成</p> <p>知识点:</p> <p>1. AE 中三维图层的实际含义</p> <p>2. 摄影机的参数调节</p> <p>3. 运动镜头的合成要素</p>	<p>自学内容:</p> <p>摄影机参数的变换尝试</p> <p>课堂作业:</p> <p>1. 用所给素材进行二维动画运动镜头的合成</p> <p>课外作业:</p> <p>1. 完成二维动画运动镜头的合成练习 1</p>
<p>第五章 灯光特效的运用</p> <p>[教学内容]</p> <p>5.1 灯光特效概述</p>	<p>自学内容:</p> <p>尝试不同的灯光特效参数调节,以观察画面氛围的变化</p> <p>课堂作业:</p>

5.2 辉光特效 5.3 灯光层的运用 5.4 灯光插件 Knoll Light Factory 灯光工厂的运用 5.5 投影的制作 知识点: 1. 灯光特效在后期合成中对整体氛围的影响 2. 灯光层的运用技法 3. 插件 Knoll Light Factory 灯光工厂的运用技巧和范围 3. 投影的若干制作方法	1. 运用所给素材进行画面的合成与灯光氛围的制作 课外作业: 1. 完成画面的合成与灯光氛围的制作练习
第六章 粒子特效的运用 [教学内容] 6.1 粒子特效概述 6.2 Trapcode Particular 粒子插件的运用 知识点: 1. 粒子特效的运用范围 2. Particular 粒子插件的运用技法	自学内容: 尝试粒子插件参数的调节所带来的效果变化 课堂作业: 1. 《灯塔》片段的合成 课外作业: 1. 《灯塔》片段的合成
第七章 二维动画合成综合练习 [教学内容] 7.1 二维动画合成综合练习 知识点: 1. 合成顺序的合理安排	自学内容: 无 课堂作业: 1. 运用素材完成后期合成练习 3 课外作业: 1. 完成后期合成练习 3

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 数字动画后期特效合成概述	4	0		4	目标 1、目标 2、目标 3
2	第二章 剪辑知识介绍	4	0		4	目标 1、目标 2、目标 3
3	第三章 AfterEffectCC2018 的基本操作	4	0		4	目标 1、目标 2、目标 3
4	第四章 二维动画运动镜头合成	8	0		8	目标 1、目标 2、目标 3
5	第五章 灯光特效的运用	8	0		8	目标 1、目标 2、目标 3

6	第六章 粒子特效的运用	8	0		8	目标 1、目标 2、 目标 3
7	第七章 二维动画合成综合练习	12	0		12	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		48	0		48	

六、教学方法

《二维动画后期合成》这门课程主要采用讲授法、案例法、实践法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过对二维动画后期合成相关理论与知识的讲解，培养学生的艺术创作素养，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：通过对不同种类的二维动画经典案例进行讲解分析，培养学生对各类型片所运用到的多种后期合成方法与后期特效运用的鉴赏能力和分析能力。
3. 实践法：通过多种形式的练习与实践，提升学生的特效运用水平，熟悉后期合成技巧方法，培养学生的创新思维，引导学生做出符合要求的动画作品。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考察

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

其构成比例如下：

平时考核成绩：占课程总成绩的 40%；（其中考勤占 10%，作业占 30%）

期末考核成绩：占课程总成绩的 60%；

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画数字合成与特效》，艾胜英编著，安徽美术出版社，2009 年第 1 版

参考书：《影视动漫动画:影视特效与后期合成》，李晖，徐丕文著，北京师范大学出版社，2014 年第 1 版

参考书：《影视动画特效后期合成技术的应用与研究》，杨轮编著，北京理工大学出版社，2017 年第 1 版

撰写人：罗世玉

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动态图形设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470240

课程名称：动态图形设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画原理、二维动画后期剪辑、二维动画后期合成、视听语言、动画分镜设计、设计基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画专业选修课，是学生在掌握了二维动画制作流程之后，学习当今传媒界运用最为广泛、最具有市场发展潜力的“动态图形设计”（英文名：Motion Graphic Design）制作方式。该课程要求学生具备一定的平面设计能力，由此弥补动画专业学生在平面设计能力上的不足，研究文字、声音、图形、图像等元素在动态设计中的综合运用。一方面让学生适应目前行业在该形式上的发展和需求，另一方面也开拓学生在动画创作上新的形式和可能性。

三、课程目标

（一）教学目标

《动态图形设计》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.能够运用软件 After Effects 进行动态图形设计。（指标点 2.1）
2. 能够从创意到制作，独立完成一部动态图形设计。并且在制作中，能够运用生长动态、摄像机运动、转场动态、运动原理等所学技能。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、毕业要求 3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1：
 - （1）指标点 2.1：掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。
 - （2）指标点 3.1：了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的

基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法,能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《动态图形设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动态图形设计	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论,以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标: 培养学生掌握动态图形设计的核心知识、基础理论,以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径: 通过制作动态图形设计,让学生掌握软件 After Effects 技术。 评价依据: 课堂作业、课外作业和考查。
毕业要求 2: 3.1 了解动画、数字媒体相关专业的基本创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法,能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。	教学目标: 让学生了解动画、数字媒体专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法,能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。 达成途径: 通过讲授与实践结合,让学生能够从创意到制作,独立完成一部动态图形设计。并且在制作中,能够运用生长动态、摄像机运动、转场动态、运动原理等所学技能。 评价依据: 课堂作业、课外作业和考查。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第九十六章 课程概述 1.1 课程目标与学习成果 1.2 课程内容与评价 知识点: 1. 课程目标与学习成果的介绍 2. 软件 After Effects 简介 3. Workbook 的制作	自学内容: 无 课堂作业: 1. Workbook 的作用 课外作业: 1. 制作自己的 Workbook。 2. 安装软件 After Effects
第九十七章 After Effects 基础学习 2.1 软件介绍 2.2 特效 2.3 动画 2.4 渲染 知识点: 1. After Effects 软件基础知识 2. After Effects 软件“特效”窗口的运用 3. After Effects 软件“动画”窗口的运用	自学内容: After Effects 基础 课堂作业: 1. 通过 After Effects 视频教程特效、动画进行软件学习。 课外作业: 1. 继续通过 After Effects 视频教程渲染进行软件学习。

4. After Effects 软件“渲染”步骤	
第九十八章 认识动态图形设计 3.1 动态图形的历史发展与现状 3.2 动态图形的应用领域 3.3 动态图形设计的基础知识 3.4 软件 After Effects 进阶 1 知识点： 1. 动态图形设计由平面设计与视频影像结合产生，是新媒体时代最具有市场潜力的动画。 2. 动态图形应用领域广泛：包装、网页、手机、实验动画等等。	自学内容： 动态图形的历史发展与现状 课堂作业： 讨论：动态图形的应用领域有哪些？ 课外作业： 软件 After Effects 进阶学习。
第九十九章 动态图形设计的运动形式 4.1 位移 4.2 形变 4.3 性质变化 4.4 软件 After Effects 进阶 2 知识点： 1. 位移的动态图形运动形式 2. 形变的动态图形运动形式 3. 性质变化的动态图形运动形式	自学内容： 位移的动态图形设计运动形式 课堂作业： 讨论：动态图形设计的运动形式有哪些？ 课外作业： 学习 AE 教程“遮罩”的部分。
第一百章 图形变化与节奏韵律 5.1 节奏韵律在动态图形设计中的意义 5.2 形成节奏韵律变化的图形运动形式 5.3 练习 1 简述：图形变化和节奏韵律 5.4 软件 After Effects 进阶 3 知识点： 1. 节奏韵律是动态图形设计中的重要组成部分，图形变换都必须遵循一定的节奏和韵律。 2. 形成节奏韵律变化的图形运动形式有很多，比如：位移、形变、尺寸变化、旋转、性质变化等等。	自学内容： 节奏韵律在动态图形设计中的意义 课堂作业： 讨论：形成节奏韵律变化的图形运动形式有哪些？ 课外作业： 2. 完成练习 1：图形变化和节奏韵律 3. 学习 AE 教程“字幕”部分
第百一章 生长动态 6.1 生长动态的概念 6.2 生长动态的运用 6.3 生长动态的软件操作 6.4 练习 3 简介 生长动态 6.5 软件 After Effects 进阶 3 知识点： 1. 生长动态是一种模仿动植物生长过程的动画。 2. 生长动态运用于建筑生长动画、包装等等。	自学内容： 生长动态的概念 课堂作业： 讨论：生长动态运用在哪些地方？ 课外作业： 4. 完成练习 3 生长动态。 5. 学习 AE 教程“绘图”部分
第七章 摄像机运动 6.1 动态图形设计中的摄像机运动 6.2 摄像机运动的方式	自学内容： 摄像机运动的概念 课堂作业：

6.3 摄像机运动的软件操作 6.4 练习 4 简述 摄像机运动 6.5 软件 After Effects 进阶 4 知识点： 1. 动态图形中通过模仿摄像机运动的方式，增加图形运动的丰富性和逼真性。 2. 摄像机运动的方式有推、拉、摇、移、跟、升、降	讨论：动态图形中摄像机运动的意义是什么？ 课外作业： 1. 完成练习 4 摄像机运动 2. 软件 After Effects 进阶学习
第八章 动态文字排版 7.1 动态文字排版的概念和运用领域 7.2 构成动态文字排版的图形运动方式 7.3 练习 5 简述：动态文字排版 7.4 软件 After Effects 进阶 5 知识点： 1. 动态文字排版（英文：Kinetic Typography 是指文字的动态运动和排版运动形式动画） 2. 构成动态文字排版的图形运动方式有：旋转、缩放、位移、摄像机运动等等。	自学内容： 动态文字排版的概念 课堂作业： 讨论：构成动态文字排版的图形运动方式有哪些？ 课外作业： 1. 完成练习 5：动态文字排版 2. 软件 After Effects 进阶学习
第九章 转场动态 9.1 动态图形设计中的技巧转场 9.2 动态图形设计中的无技巧转场 9.3 练习 6 简述：转场动态 9.4 软件 After Effects 进阶 6 知识点： 1. 动态图形设计中的技巧转场可以运用软件自带的功能进行制作，比如：叠化、淡入淡出等。 2. 动态图形设计中的无技巧转场需要事先进行精心设计，并在故事版中体现出来。	自学内容： 技巧转场的方式 课堂作业： 讨论：动态图形设计中的无技巧转场有哪些？ 课外作业： 1. 完成练习 6：转场动态 2. 软件 After Effects 进阶学习
第十章 运动原理 1 10.1 节奏 10.2 动作预备 10.3 渐入和渐出 10.4 运动原理在软件中的操作 知识点： 1. 动态图形设计中同样需要运动原理，其主要借鉴传统动画的运动原理。	自学内容： 传统动画中的运动原理复习 课堂作业： 实际操作：运动原理在软件中的实现 课外作业： 将练习 6 中加入运动原理。

第十一章 运动原理 2 11.1 弧线运动 11.2 夸张 11.3 挤压和拉伸 11.4 运动原理在软件中的操作 知识点: 弧线运动、夸张、挤压和拉伸在动态图形设计中的软件操作	自学内容: 传统动画中的运动原理复习 课堂作业: 运动原理在软件中的实现 课外作业: 将练习 6 中加入运动原理。
第十二章 动画放片会 12.1 现场放映作业 12.2 评价 12.3 课程总结	自学内容: 无 课堂作业: 认真记录老师和同学对作业的评价。 课外作业: 无

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 课程概述	4	0		4	目标 2
2	第二章 After Effects 基础学习	1	3		4	目标 1
3	第三章 认识动态图形设计	2	2		4	目标 1、目标 2
4	第四章 动态图形设计的运动形式	1	3		4	目标 1、目标 2
5	第五章 图形变化与节奏韵律	1	3		4	目标 1、目标 2
6	第六章 生长动态	1	3		4	目标 1、目标 2
7	第七章 摄像机运动	1	3		4	目标 1、目标 2
8	第八章 动态文字排版	1	3		4	目标 1、目标 2
9	第九章 转场动态	1	3		4	目标 1、目标 2
10	第十章 运动原理 1	1	3		4	目标 1、目标 2
11	第十一章 运动原理 2	1	3		4	目标 1、目标 2
12	第十二章 动画放片会	1	3		4	目标 1、目标 2

合 计	16	32		48	
-----	----	----	--	----	--

六、教学方法

《动态图形设计》这门课程主要采用讲授法、案例法、实践法，具体内容包括：

1. 讲授法：通过讲授动态图形知识与技能，让学生能够在一部动态图形设计制作中运用生长动态、摄像机运动、转场动态、运动原理等所学技能。
2. 案例法：通过动态图形设计的案例分析，让学生能够提升设计审美力，激发学生的技术探索。
3. 实践法：通过动态图形设计实践，让学生掌握软件 After Effects 的基本技术，能够独立完成一部动态图形设计。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：平时考查、期末考查
- 3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 30%（其中考勤占 10%，课堂发言、讨论、；作业、工作笔记本 20%）；

期末考查成绩：占课程总成绩的 40%；

实验考核：占课程总成绩的 30%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动态图形设计》，张蔚、李濯缨、李星丽编著，四川美术出版社，2013 年第 1 版。

参考书：《Motion Graphic Design—Applied History and Aesthetics》，Jon Krasner 编著，Focal Press 出版社，2008 年第 1 版。

参考书：《动态图形设计基础》，李渝编著，西南师范大学出版社，2011 年第 1 版。

撰写人：李濯缨

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画后期 1》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码： 66470281

课程名称：三维动画后期 1

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业必修课

开课部门：动画系

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握三维特效处理的基础知识点。本课程是前面三维数字动画课程的补充。能够制作一些特效，为三维动画服务，并且增添三维动画的视觉冲击力及表现效果。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维动画后期 1》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过本课程的学习，了解三维数字动画中特效制作的基础知识点；具备三维数字动画灯光、特效制作的基础能力；基本掌握三维动画软件在特效方面的基础操作，为《三维动画后期 2》课程模块提供渲染文件资源。（指标点 2.1）

2. 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画特效。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中特效融会贯通。

（2）指标点 2.2：能够所学的三维数字动画特效方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画特效。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画后期 1》课程教学目标与毕业要求的对应表

课程名称：三维动画后期 1	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中特效融会贯通。	教学目标: 锻炼学生对特效表现思路理解能力；培养基础美术素养、对特效的理解。 达成途径: 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够所学的三维数字动画特效方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画特效。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标: 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础特效制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径: 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第百二章 导言 1.1 三维动画灯光特效制作流程 1.2 三维动画软件介绍 知识点: 1. 三维动画制作流程 2. 三维动画软件特效部分基础操作	自学内容: 无 课堂作业: 1. 什么是三维特效? 1. 熟记三维动画特效制作流程 课外作业: 1. 预习第二章
第百三章 物理特新理解能力训练 2.1 三维特效基础知识 2.2 物理现象的培养与训练 知识点: 1. 基础粒子方法 2. 通过简单粒子及三维软件建模基础操作锻炼特效理解能力	自学内容: 无 课堂作业: 1. 粒子基础制作 2. 简单龙卷风粒子练习 课外作业: 1. 完成剩下的练习。
第百四章 简单粒子系统制作 3.1 模拟风暴 1 3.2 模拟破碎 2 知识点: 1. 粒子系统学习 2. 各参数了解	自学内容: 无 课堂作业: 1. 物理特效练习 课外作业: 1. 特效制作练习
第百五章 烟雾，火焰特效制作 4.1 插件基础知识 4.2 插件模拟训练 知识点:	自学内容: 无 课堂作业: 1. 空气流体制作 课外作业:

1. 物理特性 2. 参数理论 3. 参数设置	1. 完成剩下的练习。
第百六章 布料模拟 5.1 角色布料基础 1 5.2 角色布料模拟 2 知识点: 1. 布料物理特性 2. 布料模拟参数要点	自学内容: 无 课堂作业: 1. 角色布料模拟 课外作业: 1. 根据提供动画文件解算布料
第百七章 动力学解算 6.1 重力学习 1 6.2 刚体柔体练习 2 知识点: 1. 动力学理论 2. 参数要点	自学内容: 无 课堂作业: 1. 动力学练习 课外作业: 1. 根据提供信息要求练习。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 导言	4	0		4	目标 2
2	第二章 特效理解能力训练	1	0		1	目标 2
3	第三章 简单粒子特效制作	2	0		2	目标 2
4	第四章 火焰, 烟雾制作	2	0		2	目标 2
5	第五章 布料解算	2	16		16	目标 2
6	第六章 动力学解算	1	0		1	目标 2
合 计		48				

六、教学方法

《三维动画后期 1》这门课程主要采用讲授法、案例法, 具体内容包括:

1. 讲授法: 对三维动画后期 1 有基础了解; 本课程是前面三维数字动画课程的补充。能够制作一些特效, 为三维动画服务, 并且增添三维动画的视觉冲击力及表现效果。

2. 案例法：对成功案例进行分析，培养学生的三维艺术作品制作、鉴赏与批评能力。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：采用百分制

平时考查成绩占课程总成绩的 70%（其中考勤占 20%，作业占 30%）；

期末考查成绩占课程总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材：《3ds Max 影视特效火星课堂》， 仝鑫辉、周光平、才源编著， 人民邮电出版社，
2011 年第 1 版

参考书：《渲染王 3dsMax 三维特效动画技术(附光盘全彩印刷)

》， 编著：来阳， 出版社：清华大学出版社 2017 年第 1 版

撰写人：梁怡

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画后期2》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码： 66470282

课程名称：三维动画后期2

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业必修课

开课部门：动画系

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握三维合成剪辑的基础知识点。本课程是前面三维数字动画课程的补充。能够制作后期合成剪辑，为三维动画服务，并且增添三维动画的视觉冲击力及表现效果。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维动画后期2》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过本课程的学习，了解三维数字动画中合成与剪辑制作的基础知识点；具备三维数字动画合成、剪辑制作的基础能力；基本掌握三维动画软件在合成、剪辑方面的基础操作，为所有三维课程模块提供最终视频文件。

2. 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画合成、剪辑。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中合成、剪辑融会贯通。

（2）指标点 2.2：能够所学的三维数字动画合成、剪辑方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画合成、剪辑。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画后期2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画后期2	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中特效融会贯通。	教学目标: 锻炼学生对特效表现思路理解能力；培养基础美术素养，对合成、剪辑的理解。 达成途径: 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够所学的三维数字动画特效方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画合成、剪辑。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标: 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础合成、剪辑制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径: 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一百八章 引言 1.1 三维动画合成、剪辑制作流程 1.2 合成、剪辑动画软件介绍 知识点: 1. 合成、剪辑制作流程 2. 合成、剪辑动画软件特效部分基础操作	自学内容: 无 课堂作业: 1. 什么是合成、剪辑？ 1. 熟记三维动画合成、剪辑制作流程 课外作业: 1. 预习第二章
第一百九章 合成、剪辑理解能力训练 2.1 合成、剪辑基础知识 2.2 合成、剪辑理论知识培养与训练 知识点: 1. 专业术语 2. 合成、剪辑相关理论知识	自学内容: 无 课堂作业: 1. 合成、剪辑基础制作 2. 合成、剪辑理论知识基础练习 课外作业: 1. 完成剩下的练习。
第一百十章 合成制作 3.1 图层合成以及调色 1 3.2 视频特效添加 2 知识点: 3. 合成系统学习 4. 各参数了解	自学内容: 无 课堂作业: 1. 后期软件合成练习 课外作业: 1. 后期软件合成练习
第一百十一章 剪辑制作 4.1 剪辑理论知识基础 4.2 剪辑训练 知识点:	自学内容: 无 课堂作业: 1. 视频剪辑制作 课外作业:

1. 剪辑特性 2. 工具设置	1. 完成剩下的练习。
第百十二章 音乐音效 5.1 音乐音效基础 1 5.2 音乐音效制作训练 2 知识点： 1. 音乐音效特性 2. 音乐音效编辑要点	自学内容： 无 课堂作业： 1. 为视频添加音乐音效 课外作业： 1. 完成剩下的练习。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	第一章 导言	4	0		4	目标 2
2	第二章 合成、剪辑理解能	1	8		4	目标 2
3	第三章 合成制作	2	8		8	目标 2
4	第四章 剪辑制作	2	8		4	目标 2
5	第五章 音乐音效	2	8		16	目标 2
合 计		48				

六、教学方法

《三维动画后期 2》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：对三维动画后期 2 有基础了解；本课程是前面三维数字动画课程的补充。能够为三维动画整体课程服务，并且增添三维动画的视觉冲击力及表现效果。
2. 案例法：对成功案例进行分析，培养学生的三维艺术作品制作、鉴赏与批评能力。

七、课程考核内容及方式

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：平时考查、期末考查
- 3.成绩评定：采用百分制

平时考查成绩占课程总成绩的 70%（其中考勤占 20%，作业占 30%）；

期末考查成绩占课程总成绩的 60%。

九、推荐教材和教学参考书

教材：《数字视频编辑与合成》，石流沙编著， 齐鲁书社， 2007 年第 1 版

参考书：《后期动画技术(附光盘全彩印刷)》，编著：来阳，出版社：清华大学出版社 2017 年第 1 版

撰写人：梁怡

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《版式设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470380

课程名称：版式设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、数字图像基础、透视基础、漫画赏析、设计思维、漫画市场调研、角色开发、场景开发、

适用专业（方向）：动画专业、漫画方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为漫画方向选修课，其知识体系涉及认知心理、视知觉、图形图像学、语言学、传播学和计算机图形学等理论研究成果，在学科体系中属于实践类课程；同时也是漫画创作的重要知识补充。学生通过该课程的学习应掌握版式结构、文字要素、色彩、图片等基本理论和如何使版面有条理、如何使版面充满趣味感、如何使版面简洁大方等基础知识，并通过优秀排版作品分析和实践训练掌握版式设计的基本技能，从而培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力的、具备扎实理论基础和思维模式、熟练掌握漫画创作方法和制作技术的、符合行业和市场需求的优秀漫画创作人才。

三、课程目标

（一）教学目标

通过本课程的学习和训练具体要求达到的特定教学目标包括：

1.教学目标 1. 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。（指标点 2.1）

2.教学目标 2. 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。在学生培养过程中根据学生能力特点将学生分为创作型人才、制作型人才分类进行培养。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《版式设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：版式设计	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过优秀作品中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据： 课堂笔记、课堂训练、作品。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径： 通过对不同排版作品的社会历史背景，艺术现象、艺术风格、艺术流派，发展现状和艺术规律进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 关于版式结构的问题 1.1 分组 1.2 稳定感 1.3 对比 1.4 网格 1.5 重复 1.6 一致性 1.7 留白 1.8 视线引导 1.9 对称 1.10 黄金比例 知识点 1. 如何使版面有条理 2. 如何使版面充满趣味感 3. 如何使版面简洁大方	自学内容： 从你喜欢的时尚杂志中分别选出令你印象最深的、最意想不到的和最有趣的版式，注明对应的出处，并对选出的版式撰写你的评价和感受，每页不少于 300 字。 课堂作业： 临摹课堂所授版式效果图。 课外作业： 从你喜欢的杂志中挑选 3 页你最不满意的或者不太符合设计原则的版式，根据上课所学原则对其修改，其修改理由、过程和最终版式示意图均以 PPT 形式呈现。

4. 如何使插图成为主题 5. 如何表现出插图的效果 6. 如何使流程图引起读者兴趣 7. 如何表现电影的世界观 8. 如何使设计给人留下印象	
第二章 关于文字要素的问题 2.1 文字的性格 2.2 文字的对照 2.3 文字的跳跃率 and 对比 2.4 标题与正文的关系 2.5 文字的易读性 2.6 字体的统一 2.7 文字的视觉冲击力 2.8 充满朝气的文字 2.9 便于阅读的行间距 2.10 图注与图片的适配性 知识点: 1. 如何选用与内容相符的字体 2. 如何巧妙地搭配汉字字符和英文字符 3. 如何使文字的排列易于阅读 4. 如何使文字能够装饰情调 5. 如何使文字具有高品质感 6. 如何使文字引人注目	<p>自学内容: 从你喜欢的时尚杂志中分别选出令你印象最深的、最意想不到的和最有趣的版式(文字为主), 注明对应的出处, 并对选出的版式撰写你的评价和感受, 每页不少于 300 字。</p> <p>课堂作业: 临摹课堂所授版式效果图。</p> <p>课外作业: 从你喜欢的杂志中挑选 3 页你最不满意的或者不太符合设计原则的版式, 根据上课所学原则对其修改, 其修改理由、过程和最终版式示意图均以 PPT 形式呈现。</p>
第三章 关于色彩的问题 3.1 色彩的印象 3.2 色彩的数量 3.3 色彩的厚重度 3.4 色彩的类别 / 醒目的配色 3.5 可视性 3.6 主导色 知识点: 1. 如何有效地使用双色印刷 2. 如何使版面具有明亮亲切的感觉 3. 如何给人留下高雅的印象 4. 如何使颜色搭配更加洗练 5. 如何灵活运用白色空间	<p>自学内容: 从你喜欢的时尚杂志中分别选出令你印象最深的、最意想不到的和最有趣的版式(色彩为主), 注明对应的出处, 并对选出的版式撰写你的评价和感受, 每页不少于 300 字。</p> <p>课堂作业: 临摹课堂所授版式效果图。</p> <p>课外作业: 从你喜欢的杂志中挑选 3 页你最不满意的或者不太符合设计原则的版式, 根据上课所学原则对其修改, 其修改理由、过程和最终版式示意图均以 PPT 形式呈现。</p>
第四章 关于图片的问题 4.1 图片的视线跳跃频率 4.2 图片的分组 / 图片的方向 4.3 角版的运用 4.4 图片的裁剪 4.5 图片的分割 4.6 图片的主次关系 4.7 变换色调的图片 知识点: 1. 如何使版面张弛有度 2 如何最大限度地活用图片	<p>自学内容: 以“美丽校园”为题, 拍摄照片, 要求构图完整新颖, 视角独特, 色彩协调, 数量不少于 30 张。</p> <p>课堂作业: 利用课前拍摄照片, 制作一本不少于 10 页的电子相册, 要求图文并茂, 版式新颖独特, 符合设计原则。</p> <p>课外作业: 以“我的大学生活”为题, 制作一本 16-24 页的电子书, 要求图文并茂, 符合版式设计原则。</p>

3. 如何有效地利用角版和挖版效果 4. 如何整理各种各样的图片 5. 如何在图片上巧妙地搭配文字 6. 如何有效地使用黑白图片 7. 如何运用图片表达最想传达的内容	
-------------------------------------------------------------------------------------------------	--

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	关于版式结构的问题	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
2	关于文字要素的问题	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
3	关于色彩的问题	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
4	关于图片的问题	4		8	12	目标 1、目标 2、 目标 3
合 计		16		32	48	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同漫画作品，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《版式设计原理》，【日】田中久美子，原弘始，林晶子，山田纯也编著，中国青年出版社，2015 年第 1 版。

参考书:《日本版式设计原理》,[日]甲谷一著,上海人民美术出版社,2016年第1版。

参考书:《版式设计原理》,(日)佐佐木刚士著,中国青年出版社,2007年第1版。

参考书:《超越平凡的平面设计:版式设计原理与应用》,麦克韦德著,人民邮电出版社,2010年第1版。

撰写人: 高艺师

审核人:

学院分管领导签字(盖章):

年 月 日

《数字漫画》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66490390

课程名称：数字漫画

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实践学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：人体动态与结构、色彩基础、数字图像基础、透视基础、漫画赏析、设计思维、漫画市场调研、角色开发、场景开发、漫画分镜设计

适用专业（方向）：动画专业、漫画方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为漫画方向选修课，其知识体系涉及认知心理、视知觉、图形图像学、语言学、传播学和计算机图形学等理论研究成果，在学科体系中属于实践类课程；同时也是漫画创作流程中的制作环节。学生通过该课程的学习应掌握图层、蒙版、选区、配色原理等基本理论和角色绘制技法、场景绘制技法、网点的制作、速度线与效果线绘制、画框与文字制作和拟声字绘制等基础知识，并通过优秀漫画作品分析和漫画分镜创作等实践训练掌握数字漫画的基本技能，从而培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力的、具备扎实理论基础和思维模式、熟练掌握漫画创作方法和制作技术的、符合行业和市场需求的优秀漫画创作人才。

三、课程目标

（一）教学目标

通过本课程的学习和训练具体要求达到的特定教学目标包括：

1. **教学目标 1.** 动画专业应以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。（指标点 2.1）

2. **教学目标 2.** 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法，能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。在学生培养过程中根据学生能力特点将学生分为创作型人才、制作型人才分类进行培养。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字漫画》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：数字漫画	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过优秀漫画作品中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据： 课堂笔记、课堂训练、作品。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径： 通过对不同漫画作品的社会历史背景，艺术现象、艺术风格、艺术流派，发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 新媒体对漫画的影响 2.1 媒体变迁与漫画发展的关系 2.2 新媒体对漫画风格的影响 2.3 新媒体对漫画创作模式的影响 2.4 新媒体对漫画制作流程的影响 知识点： 1. 漫画的本质 2. 媒体的特征 3. 漫画风格的创新 4. 漫画制作流程与工具	自学内容： 整理 3 个你最常用的漫画平台，并分析其作品的主打类型、受众群体，以图文形式整理成 PPT。 课堂作业： 收集整理行业排名前 5 位漫画平台的作品投稿政策，包含版权政策、稿费政策、更新政策、奖励机制等，并分析以上政策的成因及其对漫画创作的影响，以图文形式整理成 PPT。 课外作业： 收集整理行业排名前 5 位的漫画漫画；平台的作品投稿政策，包含版权政策、稿费政策、更新政策、奖励机制等，以图文形式整理成 PPT
第二章 数字漫画概述 1.56 数字漫画的现状与发展 1.57 数字漫画制作流程	自学内容： 课堂作业： 对可用于漫画制作的软件（至少 3 款）进行

1.58 数字漫画工具与软件 知识点: 1. 数字漫画的现状 2. 数字漫画的发展 3. 数字漫画的制作流程 4. 数字漫画的常用工具与软件	收集整理,并研究比较各软件的在解决漫画制作问题方面的功能特点和不足,调研各软件在平台支持、收费政策和未来发展趋势等信息。 课外作业: 整理课堂作业的调研资料,得出最适合自己的风格和创作习惯的软件,并将调研过程及分析结果以图文形式整理成PPT。
第三章 数字漫画技法规律与表现 3.1 勾线的规律与表现技法 3.2 色彩的规律与表现技法 3.3 速度线与效果线的规律与表现技法 3.4 分格框与对话框的规律与表现技法 3.5 拟声词与拟态词的规律与表现技法 知识点: 1. 数字画笔系统的构建规律 2. 如何调节数字画笔 3. 图层技术及应用技法 4. 蒙板技术及应用技法 5. 选区技术及应用技法 6. 素材库的建立与使用技巧	自学内容: 选择你喜欢的一部长篇漫画,做风格与技法分析。 课堂作业: 使用软件工具创作16-32页短篇漫画分镜。 课外作业: 使用软件工具创作16-32页短篇漫画分镜。
第四章 数字漫画角色与场景表现 4.1 角色的表现技法 4.2 场景的表现技法 知识点: 1. 线条对角色的影响 2. 色彩对角色的影响 3. 场景表现形式与代入感	自学内容: 课堂作业: 使用软件工具创作16-32页短篇漫画。 课外作业: 使用软件工具创作16-32页短篇漫画。

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
1	新媒体对漫画的影响	4		8	12	目标1、目标2、 目标3
2	数字漫画概述	4		8	12	目标1、目标2、 目标3
3	数字漫画技法规律与表现	4		8	12	目标1、目标2、 目标3
4	数字漫画角色与场景	4		8	12	目标1、目标2、 目标3
合 计		16		32	48	

六、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同漫画作品，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《数字漫画技法》，吴博编著，华中科技大学出版社，2014 年第 1 版。

参考书：《制造漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

《重构漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

《理解漫画》，斯科特·麦克劳德编著，人民邮电出版社，2015 年第 3 版。

撰写人： 高艺师

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动漫衍生品设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470470

课程名称：动漫衍生品设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实践学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动漫衍生品调研；设计实践；数字雕塑；动漫品牌研发

适用专业（方向）：动画专业（定格方向）

二、课程地位、作用与任务

动漫衍生品设计作为动画专业的重要专业选修课，从传播学的角度，引导学生理解泛动漫的概念。课程主要围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

三、课程目标

（一）教学目标

动漫衍生品设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

教学目标 1 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。

教学目标 2 培养熟练掌握并使用动漫美术设计、动漫影视制作、动漫产衍生品设计、三维动画制作、漫画绘制技术的专业人才。

教学目标 3 培养学生能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。

教学目标 4 培养学生培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.2、3.1、3.2

(1) 指标点 1：具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作

(2) 指标点 2.2：培养学生掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，开展动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。

(3) 指标点 3.1：培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。

(4) 指标点 3.2：培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《动漫衍生品设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：动漫衍生品设计	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标： 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野。 达成途径： 通过在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 评价依据： 动漫衍生品设计。
毕业要求 2： 2.2 培养学生掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，开展动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。	教学目标： 培养学生动漫产品设计以及衍生品设计开发的能力。 达成途径： 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。 评价依据： 动漫衍生品设计。
毕业要求 3： 3.1 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。	教学目标： 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程，掌握相关领域的基本创作及研究方法。 达成途径： 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，以原创动漫形象为原型，根据不同类型动漫衍生品的设计开发原则，设计出具有一定商业价值的动漫衍生产品。 评价依据： 动漫衍生品设计。
毕业要求 4： 3.2 培养学生培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。	教学目标： 培养学生培养学生培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。 达成途径： 围绕原创动漫品牌核心价值观的提炼与传播，研究其潜在的品牌衍生价值，。 评价依据： 动漫衍生品设计。

四、课程内容

教学内容	作业要求
【教学内容】 第一章 动漫衍生品基础概论 1. 动漫衍生品的起源和概念 2. 动漫衍生品的种类 3. 动漫衍生品与动漫品牌的核心价值观 知识点: 1. 原创动漫的品牌意识; 2. 原创动漫品牌的核心价值观传播与衍生品类型的内在关联。	自学内容: 动漫衍生品市场调研。 课堂作业: 原创一个动漫形象,并从品牌构建的角度提炼其核心价值观,分析其衍生产品的应用领域及类型。 课外作业: 收集整理与原创动漫品牌相似的动漫品牌与动漫衍生品,并详细分析其品牌核心价值观与衍生品的关系。
【教学内容】 第十二章 世界动漫衍生品的发展格局 1. 美国动漫衍生品市场分析 2. 欧洲动漫衍生品市场分析 3. 日韩动漫衍生品市场分析 4. 中国动漫衍生品市场分析 知识点: 1. 不同地区动漫产业链的形成及其动漫衍生品类型与市场特征	自学内容: 分别选择美国、欧洲、日韩和中国几个地区最具代表的动漫品牌以及其衍生品类型和市场特征。 课堂作业: 原创一个动漫形象,并从品牌构建的角度提炼其核心价值观,分析其衍生产品的应用领域及类型。 课外作业: 研究适合自己原创的动漫品牌针对的消费者,思考衍生品针对的市场特征。
【教学内容】 第十三章 动漫衍生品设计实践 1. 动漫衍生品的创意思维 2. 动漫衍生品的实用功能 3. 动漫衍生品的材料、工艺 4. 动漫衍生品的推广营销 知识点: 1. 动漫衍生品的设计方法和原则	自学内容: 研究当前关于动漫品牌衍生品设计的成功案例。 课堂作业: 原创一个动漫形象,并从品牌构建的角度提炼其核心价值观,设计一套能够帮助和适合传递该品牌形象的衍生品。 课外作业: 思考衍生品的推广营销思路。

三十三、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 动漫衍生品的基础概论	2		4	6	目标 1、目标 2

	第二章 世界动漫衍生品的发展格局	4		8	12	目标 1、目标 2
	第三章 动漫衍生品设计实践	10		20	30	目标 1、目标 2、 目标 3、目标 4
合 计		16		32	48	

三十四、教学方法

《动漫衍生品设计》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

1. 讲授法：详细分析世界范围内主流动漫市场的特征，分析动漫衍生品与动漫品牌核心价值观之间的内在关系，讲授各种类型动漫衍生品的设计方法和原则。
2. 案例法：对不同地区各种动漫品牌及其产业链的形成进行详细的案例分析。培养学生原创动漫品牌构建和传播意识，塑造其全面的动漫美学修养。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动漫产业分析与衍生品开发》余春娜、孔中编著，清华大学出版社，2016 年

参考书：《2D 动画及游戏周边产品设计(动漫设计类高等教育艺术设计精编教材)》，王林林编著，清华大学出版社，2013 年。

《玩具造型设计》张肖、王秀峰编著，机械工业出版社，2012 年。

《玩具创意:玩意》冉达、杨晨、邹跃编著，南京师范大学出版社，2010 年。

《卡通产品设计》吕江编著，东南大学出版社，2010 年。

《卡通玩具设计》，孙峰、吕江编著，江苏美术出版社，2009 年。

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《版权经营管理》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470480

课程名称：版权经营管理

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 32 实践学时 16）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动漫衍生品调研；设计实践；数字雕塑；动漫衍生品设计、动漫品牌研发

适用专业（方向）：动画专业（定格方向）

二、课程地位、作用与任务

版权经营管理作为动画专业的重要专业选修课，是一门建立在动画（动漫、游戏）设计、市场营销学和现代管理学基础之上的交叉性课程。使学生了解和掌握版权法的基本内容，树立版权法规意识，系统分析版权法在动画（动漫、游戏）产业链的构成及经营管理中的重要性。通过对国内外动画（动漫、游戏）版权经营的成功案例进行分析，使学生并能够综合运用所学的知识去解决动漫版权经营管理中的一般问题，加强学生在未来实际工作中的适应能力。

三、课程目标

（一）教学目标

版权经营管理课程具体要求达到的特定教学目标包括：

教学目标 1 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。

教学目标 2 了解和掌握版权法和知识产权法的基本内容，树立版权法规意识。

教学目标 3 培养学生解决动漫版权经营管理中一般问题的能力，加强学生在未来实际工作中的适应能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、3

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、3.2

（1）指标点 1：具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学

与艺术交叉领域开展创造性的工作

(2) 指标点 3.1: 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程, 掌握相关领域的基本创作及研究方法。

(3) 指标点 3.2: 具有一定的著作权保护、利用和经营意识;

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《版权经营管理》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 版权经营管理	任课教师:
课程性质: 专业选修课	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1 培养学生具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标: 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力, 具备收集、分析资料的基本能力。 达成途径: 通过对动漫创作、申请版权保护、推广营销、版权经营与管理等环节以及各自在动漫产业链中的功能与作业进行综合性分析讲解。 评价依据: 动漫版权经营管理案例分析。
毕业要求 2: 3.1 培养学生了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程, 掌握相关领域的基本创作及研究方法。	教学目标: 培养学生解决动漫版权经营管理中一般问题的能力, 加强学生在未来实际工作中的适应能力。 达成途径: 对国内外动画 (动漫、游戏) 版权经营管理的成功案例进行分析, 使学生并能够综合运用所学的知识去解决动漫版权经营管理中的一般问题。 评价依据: 动漫版权经营管理案例分析。
毕业要求 3: 3.1 培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。	教学目标: 培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。 达成途径: 版权法和知识产权法基本内容解读。了解和掌握版权法和知识产权法的基本内容 评价依据: 动漫版权经营管理案例分析。
毕业要求 4: 3.2 培养学生培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。	教学目标: 培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。 达成途径: 典型知识产权、版权经营和纠纷案例分析。 评价依据: 动漫版权经营管理案例分析。

四、课程内容

教学内容	作业要求
------	------

第一章 版权法 1. 版权的概念与特征、版权与知识产权法的关系 2. 版权主体的概念及其分类 3. 作者及其他版权人 4. 特殊作品版权的归属 5. 版权的客体：作品及其构成要件 6. 作品的分类：受法律保护的作品和不受法律保护的作品 知识点： 1. 版权的概念与特征； 2. 特殊作品版权的归属、版权的客体关系。	自学内容： 版权的概念与特征。 课堂作业： 版权归属案例分析。 课外作业： 深入了解动漫类作品的构成要件，版权申请以及版权的归属版权的客体关系。
第十四章 知识产权法与著作权法 1. 知识产权的概念和法律特征。 2. 知识产权的主体与客体、知识产权的利用和保护。 3. 著作人身权和著作财产权。 4. 著作权的取得和著作权的保护期限 5. 版权的管理、版权的法律保护，著作权的转移和许可使用。 6. 侵犯著作权及其法律责任 知识点： 1. 知识产权法的概念及调整对象和知识产权法的功能。 2. 版权的管理、版权的法律保护，著作权的转移和许可使用。	自学内容： 知识产权的获取、利用和保护。 课堂作业： 版权的获取、管理，版权和著作权的转移和许可使用。 课外作业： 研究适合自己原创的动漫品牌针对的消费者，思考衍生品针对的市场特征。
第十五章 动画（动漫、游戏）版权经营管理的成功案例解析 1. “奥特曼”的版权经济 2. “漫威”的产业王国 3. “酷漫居”的经营策略 4. “蓝猫”的版权纠纷 5. 实时版权经营案例分析 知识点： 1. 版权的经营管理与版权经济的运营规律	自学内容： 了解更多动漫版权经营的成功案例。 课堂作业： 自己选择成功的动漫版权经营管理案例进行分析。 课外作业： 总结动漫版权的经营管理与版权经济的运营规律。

三十五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 版权法	8		4	12	目标 1、目标 2

	第二章 知识产权法与著作权法	8		4	12	目标 1、目标 2
	第三章 动画(动漫、游戏) 版权经营管理的成功案例解析	16		8	24	目标 1、目标 3
合 计		32		16	48	

三十六、教学方法

《版权经营管理》这门课程主要采用讲授法、案例法，具体内容包括：

- 1.讲授法：详细分析版权的概念与特征、版权与知识产权法的关系。知识产权的主体与客体、知识产权的利用和保护。版权的管理、版权的法律保护，著作权的转移和许可使用。培养学生具有一定的著作权保护、利用和经营意识。
- 2.案例法：对典型动画（动漫、游戏）版权经营管理的成功案例解析，深入了解版权的经营管理与版权经济的运营规律。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、期末考查

3.成绩评定：考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画产业经营与管理》、中国传媒大学出版社 王翼中 主编 2006.6

参考书：《版权法》，郑成思编著，中国人民大学出版社，1997 年。

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《民间造型艺术》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450240

课程名称：民间造型艺术

课程学分：1

课程学时：16（理论学时 10 实践学时 6）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：7

建议先修课程：角色设计；场景设计；动画短片创作

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

动画民间造型艺术作为动画专业的专业必修课,概括介绍了民间美术的造型类型和图案寓意,从符号学角度诠释日常生活的冀盼与善意,了解朴素、憨实的平民意愿。是丰富造型手段,启发动画创作的专业必修课,同时也为民族风格的动画制作储备理论基础。从民间造型艺术独有的粗、俗、野、土中培养和启发学生的原发性思维。

三、课程目标

（一）教学目标

动画民间造型艺术课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。
2. 培养学生了解不同形态的民间美术造型特征和图案寓意，从民间造型艺术独有的粗、俗、野、土中培养和启发学生的原发性思维。
3. 培养学生了解和掌握民间艺术的思维方式及创作观念。
4. 培养学生学习与研究不同类型民间艺术的造型特点、方法和规律，和具有中国民族特征和艺术风格的动画作品的创新能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《动画民间造型艺术》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动画民间造型艺术	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 1
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径: 通过民间艺术中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察, 引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据: 课堂笔记、作业。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标: 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径: 通过对不同民间艺术类型的起源, 社会历史背景, 艺术现象、艺术风格、艺术流派, 发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据: 艺术评论作业。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 民间美术概述 1. 民间美术的观念、特征 2. 民间美术的语言特征 3. 民间美术的图案与寓意 知识点: 1. 万物有灵论的解析; 2. 民间美术的造型基本特征 3. 民间美术的审美意蕴	自学内容: 收集及整理中国民间艺术种类。 课堂作业: 对优秀的民间美术进行起源、寓意分析阐述。 课外作业: 了解不同时期不同地域民间美术的类型以及他们形成的社会、历史背景。
第十六章 民间美术的分类 28. 1. 功能学意义的划分 29. 2. 美术形态的划分 知识点: 30. 图腾与原始艺术 31. 民间造型艺术与功能学观念	自学内容: 分别从功能学和美术形态的角度收集及整理自己最喜欢的图腾。 课堂作业: 对收集的图腾进行起源、寓意、造型特征和艺术形式进行分析阐述。 课外作业: 了解更多的时期、地域民间美术的类型以及他们形成的社会、历史背景。

第三章 民间美术在年俗的具体体现 【教学内容】 1. 春节、门神 2. 木版年画，四大年画基地 3. 砖瓦制陶、瓦当 4. 傩祭、傩面具 5. 剪纸 6. 皮影 知识点： 1. 各种类型民间艺术的造型特征与表现手法	自学内容： 选择一种喜欢的民间艺术形式。 课堂作业： 对其起源、寓意、造型特征和艺术形式进行分析阐述。 课外作业： 了解更多的民间艺术形式。
第四章 民间造型艺术的动漫化传承 【教学内容】 1. 民间美术的动漫化表达 2. 新媒体时代民间美术的动漫化传播动漫 3. 动漫产业与民间艺术传承 知识点： 1. 民间艺术的借鉴表达 2. 民间美术的动漫化传播的媒介创新 3. 民间美术的动漫产业化。	自学内容： 收集民间美术动漫化的优秀作品。 课堂作业： 分析民间艺术动漫化的借鉴表达与传播途径。 课外作业： 对艺术考察收集到的资料进行分析，提出动漫化传承的思路。

三十七、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 民间美术概述	4	1			目标 1、目标 2、 目标 3
	第二章 民间美术的分类	2	1			目标 1、目标 2、 目标 3
	第三章 民间美术在年俗的具体体现	2	1			目标 1、目标 2、 目标 3
	第四章 民间造型艺术的动漫化传承	2	3			目标 4
合 计		10	6			

三十八、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。

2. 案例法：对不同民间艺术种类，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画创作与民间美术》瑶桂萍 著 清华大学出版社 2017.11

参考书：《民间美术》徐青青 著 中国纺织出版社 2012.04

撰写人： 余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《民间造型艺术实践》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450250

课程名称：民间造型艺术实践

课程学分：1

课程学时：32（理论学时 0 实践学时 32）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：7

建议先修课程：角色设计；场景设计；联合创作

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

民间造型艺术实践作为动画专业的专业必修课，是《动画民间造型艺术》课程的实践延伸。通过素材收集整理，强化民间美术的认识、理解。强调制作能力的培养和提高。从民间造型艺术独有的粗、俗、野、土中培养和启发学生的原发性思维。

三、课程目标

（一）教学目标

民间造型艺术实践课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力，具备收集、分析资料的基本能力。
2. 培养学生了解不同形态的民间美术造型特征和图案寓意，从民间造型艺术独有的粗、俗、野、土中培养和启发学生的原发性思维。
3. 培养学生了解和掌握民间艺术的思维方式及创作观念。
4. 培养学生学习与研究不同类型民间艺术的造型特点、方法和规律，和具有中国民族特征和艺术风格的动画作品的创新能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《动画民间造型艺术实践》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动画民间造型艺术实践	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 2
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径: 通过民间艺术实践考察, 提高学生对民间艺术中良好人文素质、艺术修养和艺术审美考察, 引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据: 调查报告。
毕业要求 2: 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标: 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径: 通过实地考察, 了解不同地区、不同民间艺术类型的起源, 社会历史背景, 艺术现象、艺术风格、艺术流派, 发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据: 调查报告。

四、课程内容

教学内容	作业要求
第一章 实地考察民间艺术聚集区的村寨、博物馆, 收集民间艺术素材 内容: 1. 考察民间艺术特色地区的村寨 2. 考察民间艺术特色地区特有的图案、建筑和其他特色艺术品 3. 考察主题性博物馆 知识点: 1. 素材收集办法 2. 素材的主题与背景挖掘 3. 民间美术的审美意蕴	自学内容: 收集及整理中国民间艺术种类。 课堂作业: 线描的方式完成 4-8 张素材收集。 课外作业: 从起源、功能、审美等角度分析收集的民间艺术素材, 每张素材的分析不少于 1500 字。
第二章 创作 内容: 1. 民间艺术的造型符号提取 2. 民间艺术的二次创作 知识点: 民间艺术素材的造型符号提取和设计转换	自学内容: 分别从社会学、功能学和美学的角度收集及整理自己最喜欢的素材。 课堂作业: 以收集到的素材为依据, 创作一个角色、场景、道具或者一幅插图。 课外作业: 了解更多与民间艺术相关的动漫作品。

三十九、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	第一章 实地考察民间艺术聚集区的村寨、博物馆，收集民间艺术素材	0		16	16	目标 1、目标 2、目标 3
	第二章 创作	0		16	16	目标 1、目标 2、目标 3
合 计		0		32	32	

四十、教学方法

1. 讲授法：培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。
2. 案例法：对不同民间艺术种类，以具体艺术作品为例进行讲解分析，培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考查、期末考查

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教 材：《动画创作与民间美术》瑶桂萍 著 清华大学出版社 2017.11

参考书：《民间美术》徐青青 著 中国纺织出版社 2012.04

撰写人： 余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《动画创作》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450280

课程名称：动画创作

课程学分：8

课程学时：128（理论学时：32；实验（实践）学时：96）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：7

建议先修课程：剧本写作 角色设计 场景设计 设计基础 三维动画分镜设计 漫画赏析 动漫衍生品调研 二维动画分镜设计 设计稿 原画设计

适用专业（方向）：动画

二、课程地位、作用与任务

先修课程：此课程之前所开一切课程，皆为先修课程后续课程：毕业设计 《动画创作》是实践性环节教学，检验课堂教学、提高自身专业素质的重要手段。课堂之上，学生们通过实训的方式，将所学专业方向知识灵活运用，独立完成动画短片创作；了解影视动画片的各项设计制作工艺特点及工艺属性。理解并掌握影视动画制作的各个环节的制作要求及制作技术特点，关联环节的属性和动画软件的在动画后期的技术特点及制作技术。掌握动画片的全程工艺流程制作技术。

三、课程目标

（一）教学目标

动画创作与制作实践是在动画制作流程的基础上,进一步指导动画学生在提高专业技能方面的实践课程，是完成动画专业前三年在校期间所学的动画专业课程的总结。本课程在影视动画人才培养过程中，结合学校的成熟的动画项目，针对动画专业学生在学期间所学习动画专业知识和技能做进一步的巩固与强化训练,对学生顺利步入社会专业岗位起着非常重要的作用，有较强的实践性。具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.通过充分地了解并掌握影视动画制作的各个工艺流程及制作技术特点的基础上。
- 2.运用设计思维方法对调研成果归纳总结，将其转化为动画剧本、人设、场景、分镜、音乐等等动画元素的能力。
- 3.同学能够基本具备独立完成制作影视动画的能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1
 - （1）指标点 2.1：具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力
 - （2）指标点 3.1：具有团队合作的能力

通识必修课程教学大纲，此部分内容填写课程教学中如何通过知识单元或若干个知识点的传授过程来达到何种素质的培养和何种能力的训练说明：

1. 深度自学能力——通过充分地了解并掌握影视动画制作的各个工艺流程及制作技术特点的基础上，在老师的引导下，具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力
2. 设计思维能力——熟练运用相关设计思维的方法，如 double diamond、journey map、等思维方式，对动画所要表现的内容和细节，进行素材搜集和用户情景调研、日记观察等相关调研。具备对调研成果归纳总结后，将其转化为动画剧本、人设、场景、分镜、音乐等等动画元素的能力。
3. 团队合作和发表的能力——动画是一个团队的合作过程，在创作中能够处理好团队成员的关系，权衡团队中各个组员的能力进行合理分配。同时，将小组研究成果和创作作品通过 presentation 的方式展示给全班同学，并接受老师和其他小组的质疑。
4. 抓住创作中主要痛点和分析解决痛点的能力——在创作中加强对痛点分析方法和步

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《动画创作》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：动画创作	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：8
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 具备设计思维能力和调研成果归纳总结后，将其转化为动画剧本、人设、场景、分镜、音乐等等动画元素的能力。 2.1 具备对相关知识举一反三，主动搜索、深度学习的能力	教学目标： 运用设计思维方法对调研成果归纳总结，将其转化为动画剧本、人设、场景、分镜、音乐等等动画元素的能力。 达成途径： 教学和实践 评价依据： 作品
毕业要求 3： 同学能够基本具备完成制作影视动画的能力 3.1 具有团队合作的能力	教学目标： 基本具备完成制作影视动画的能力 达成途径： 教学和实践 评价依据： 作品

四、课程内容（示例如下）

教学内容	作业要求
第百十三章 概念介绍 【教学内容】 1.59 动画流程是什么 知识点：动画流程分类 1.2 动画流程分类及详解 1. 传统二维手绘动画流程 2. 二维无纸动画流程 3. 图形动画流程 4. h5 交互动画流程 5. 定格动画流程 6. 程序动画流程 7. 传统三维动画流程 8. 引擎动画流程 9. vr 叙事和非叙事动画流程	自学内容： 分析相关案例制作流程 课堂作业： 1. 对比不同动画制作流程 2. 什么是 h5 交互动画？其特点是什么？相对于 flash 交互，其优势在哪些？在制作流程中，哪些是你感兴趣的部分？ 3. 引擎动画的利与弊？ 4. 图形动画制作流程中，动画形式的具体种类有哪些？ 5. 你对程序动画了解多少 6. vr 动画流程中，所用拍摄方法有哪些？你认为有哪些难点？其拍摄工具有哪些？
第百十四章 动画前期设计制作技术 【教学内容】 2.1 不同动画制作流程的前期设计 2.2 如何发现未知题材并转换为动画素材 2.3 运用设计思维的方法搜集和研究 2.4 解构与重构 2.5 转化设计 2.6 剧本 / 脚本 / 角色 / 场景 / 分镜 / 设计稿… 知识点：double diamond， 1. double diamond 2. 用户情景观察 3. diary 调研 4. journey map 5. 专家采访和用户采访 6. 迭代	自学内容： double diamond 课堂作业： 1. double diamond 的设计方法的优势在哪 2. 如何将未知题材转换为动画素材 3. journey map 研究题材抓住其中痛点，分析痛点，找出主要痛点，将其转化并架构位动画剧本的矛盾点 4. 根据所研究题材，设计专家采访和用户采访的问题 课外作业： 1. 用设计思维的方法将你感兴趣的题材进行深入研究，发散——集中——提炼——重构——转化——设计 2. 分组完成小组作业，并做 ppt presentation
第百十五章 动画中期设计制作技术 【教学内容】 3.1 迭代创作内容 3.2 不同动画流程中期设计的重点和难点 3.3 实际操作	课堂作业： 1. 迭代创作内容 2. 小组中期制作 3. 小组做 presentation
第百十六章 动画后期设计制作技术 【教学内容】 4.1 不同动画流程后期设计的重点和难点 4.2 实际操作	课堂作业： 1. 小组后期制作 2. h5 中的手势交互和内容的联动设计 3. 小组后期制作

知识点 h5 中的手势交互和内容的联动设计 后期剪辑中，动画整体节奏的调整 音乐 / 音效与画面在情绪层面的设计 特效制作	4. 小组做 presentation
----------------------------------------------------------------------------------	---------------------

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	概念介绍	32			32	目标 1
	动画前期设计制作技术			32	32	目标 2
	动画中期设计制作技术			32	32	目标 2 目标 3
	动画后期设计制作技术			32	32	目标 2 目标 3
合 计		32		96	128	目标 1 目标 2 目

六、教学方法

动画创作，具体内容包括：

1. 案例演示
2. 实际操作
3. presentation

七、课程考核内容及方式

（考核方式、重点考核内容、各部分成绩占比、预期目标等）

1.考核方式 考查

2.考核形式 期末考核

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中平时考核占总成绩的 40%，平时考核成绩包含：课堂出勤 10%；课堂发言、讨论、平时课题（作业）30%。期末考试占总成绩的 60%。

八、推荐教材和教学参考书

教材:《原动画基础教程》,[英] 理查德·威廉姆斯 编著,中国青年出版社出版社,2006年02

月年第1版。

撰写人: 杜鑫

审核人:

学院分管领导签字(盖章):

2018年7月10日

《毕业设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420150

课程名称：毕业设计

课程学分：13

课程学时：208（理论学时：0；实验（实践）学时：208）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：第8学期

建议先修课程：所有专业课程

适用专业（方向）：动画

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画设计专业（本科）专业必修课，是学生在学期间的最后一次作业，是对大学几年所学知识的综合检验与总结。其训练目的是培养学生综合运用所学知识进行独立分析问题和解决问题的能力，包括理论能力与实际操作能力。通过对具体项目的完整深入的过程训练，能让学生更好地掌握动画设计的基本方法和步骤，同时快速提升学生的理论研究水平，为培养优秀的设计师和制作人员奠定基础。最终按时完成毕业设计任务并达到相应要求的学生，才能参加毕业答辩，申请毕业证书与学位证书。

三、课程目标

（一）教学目标

1. 通过对具体项目的完整深入的训练，掌握动漫设计的基本方法和步骤，独立完成动画片或漫画绘本的设计制作。

2. 通过对具体项目的分析，完成相应的设计说明（论文），将创作实践上升到理论高度。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求1、2、3

2. 本课程支撑的指标点：2.1、2.2、2.3、3.1、3.2

（1）指标点2.1：掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（2）指标点2.2：以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原

理、技法及创作知识,漫画插画技法及创作知识,动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。

(3) 指标点 2.3: 具有一定的外语应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识,以及自然科学、社会科学及艺术人文领域内的基本知识。

(4) 指标点 3.1: 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法,能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节,具备初步的实践工作能力。

(5) 指标点 3.2: 除专业能力要求外,还需要掌握文献分类、检索和分析等基本技能以及论文或者创作说明(报告)的写作规范;具有一定的著作权保护、利用和经营意识;具备一定的组织管理、沟通、交流以及团队合作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表(示例如下:)

《毕业设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 毕业设计	任课教师:
课程性质: 专业必修	课程学分: 13
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论,以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 2.2 以动画、漫画插画、动漫产品设计艺术及相关领域内的艺术创作知识为核心,兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识;重点掌握动画原理、技法及创作知识,漫画插画技法及创作知识,动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。 2.3 具有一定的外语应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识,以及自然科学、社会科学及艺术人文领域内的基本知识。	教学目标: 培养学生综合应用专业基础知识解决问题的能力,包括实际操作能力与理论研究能力。 达成途径: 通过对具体项目的完整深入的过程训练,更好地掌握动画设计与动漫绘本制作的基本方法和步骤,解决制作过程中产生的实际问题,同时快速提升理论研究水平。 评价依据: 毕业创作(动画片、动漫绘本)、设计说明(论文)。
毕业要求 3: 3.1 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程,掌握相关领域的基本创作及研究方法,能够熟练	教学目标: 培养学生掌握相关领域的基本创作及研究方法,独立或组队合作完成策划、创作环节,独立完成理论分析环节,具备初步的实践工作能力与团队协作能力。 达成途径: 通过对具体项目的完整深入的过程训练,以及对项目的理论研究分析,完成设计创作与设计说明(论

使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。 3.2: 除专业能力要求外，还需要掌握文献分类、检索和分析等基本技能以及论文或者创作说明（报告）的写作规范；具有一定的著作权保护、利用和经营意识；具备一定的组织管理、沟通、交流以及团队合作能力。	文）两大部分的任务。 评价依据： 毕业创作（动画片、动漫绘本）、设计说明（论文）。
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

四、课程内容

教学内容	作业要求
第百十七章 市场调研与资料查阅 1.1 项目调研 1.2 资料查阅 知识点： 1. 动漫市场调查、审美趋势调查 2. 资料收集、查阅、观摩	自学内容： 相关知识的调研、查阅、观摩 课堂作业： 调研信息分析与资料观摩分析 课外作业： 相关调研与资料查阅
第百十八章 项目选题初拟与开题答辩 2.1 选题的创意 2.2 故事梗概 2.3 拟定创作风格 知识点： 故事创意设计	自学内容： 素材收集、创意设计、故事分析 课堂作业： 创意与故事讨论、开题答辩、选题修改 课外作业： 相关素材收集、整理
第百十九章 剧本创作 3.1 剧本的写作方式 3.2 剧情节奏分析 3.3 文学分镜的撰写 知识点： 1. 剧本写作 2. 文学分镜的撰写 3. 剧情分析方法	自学内容： 剧本与文学分镜的写作的方法 课堂作业： 剧本与文学分镜的检查、分析、修改 课外作业： 相关资料的收集、整理与创作
第百二十章 前期设计 4.1 美术概念设计 4.2 角色设计 4.3 场景设计 4.3 道具设计 知识点： 前期设计的内容与方法	自学内容： 前期设计的内容与方法 课堂作业： 前期设计的检查、分析与修改 课外作业： 素材收集与利用

第五章 中期设计制作与设计说明（论文）初定 5.1 中期设计的内容 5.2 中期设计的方法 5.3 设计说明（论文）命题初定 知识点： 中期设计的内容与方法 设计说明的写作	自学内容： 1.中期设计的内容与方法 2.设计说明的写作方法 课堂作业： 1. 中期设计的检查与修改 2. 设计说明写作的讨论与初定 课外作业： 素材收集与利用
第六章 后期制作与设计说明（论文）初稿 6.1 后期设计的内容 6.2 后期设计的方法 6.3 设计说明初稿 知识点： 1.后期设计的内容与方法 2.设计说明的写作	自学内容： 1. 后期设计的内容与方法 2. 设计说明的写作与修改 课堂作业： 1. 后期设计检查与修改 2. 设计说明初稿的检查与修改 课外作业： 素材整理与利用
第七章 衍生产品设计制作与设计说明（论文）二稿 7.1 画册、光盘、海报等衍生产品的设计与制作 7.2 设计说明（二稿）修改 知识点： 1. 衍生产品设计 2. 设计说明的写作与修改	自学内容： 衍生产品设计 课堂作业： 衍生产品的检查与修改 设计说明的修改与补充 课外作业： 素材整理与利用
第八章 毕业作品展示与设计说明（论文）的定稿 1.毕业作品展示设计 2.设计说明的修改与定稿 3.毕业答辩的准备 知识点： 1.毕业作品展示设计 2.设计说明的写作与修改	自学内容： 展示设计、设计说明的修改与定稿 课堂作业： 1.毕业作品的展示设计 2.设计说明的修改与定稿 课外作业： 作品展示准备、设计说明查重与胶印

五、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	
	（按章填写）					目标 1、目标 2

1	市场调研与资料查阅			10	10	目标 1：完成市场调研 目标 2：完成资料收集与观摩
2	项目选题初拟与开题答辩			10	10	目标 1：完成项目选题初拟 目标 2：完成开题答辩
3	剧本与分学分镜创作			20	20	目标 1：完成剧本的写作 目标 2：完成文学分镜的撰写
4	前期设计			45	45	目标 1：完成美术概念设计 目标 2：完成角色设计、场景设计与道具设计
5	中期设计制作与设计说明（论文）写作			45	45	目标 1：完成中期设计 目标 2：完成设计说明的写作初定
6	后期制作与设计说明（论文）初稿			40	40	目标 1：完成后期制作 目标 2：完成设计说明的初稿
7	衍生产品设计制作与设计说明（论文）二稿			20	20	目标 1：完成衍生产品的设计制作 目标 2：完成设计说明的二稿

8	毕业作品展示与设计说明 (论文)的定稿			18	18	目标1: 完成毕业作品的展示设计 目标2: 完成设计说明的定稿
合 计				208	208	

六、教学方法（本课程的主要教学方法）

理论联系实际，从具体项目出发进行素材收集、分析、创作、修改与总结。具体内容包括：

1. 素材收集
2. 作品创作
3. 每一环节的分析与指导
4. 理论总结

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 平时考核、中期考核、期末考核

3.成绩评定 采用五级计分制，按以下3项考核指标进行成绩综合评定，其构成比例如下

平时考核成绩：占课程总成绩的 20%；（其中考勤占 10%，作业占 10%）

中期考核成绩：占课程总成绩的 40%；

期末考核成绩：占课程总成绩的 40%；

八、推荐教材和教学参考书

参考书：《动画教学实训手册》，孙立军编著，海洋出版社，2008 年第 1 版。

参考书：《动画毕业创作指导》，黄树忠编著，北京理工大学出版社，2009 年第 1 版。

撰写人：钟骥

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

（二）实验课程

《数字图像基础》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66450180

课程名称：数字图像基础

课程学分：4

课程学时：64（理论学时 16 实践学时 48）

课程性质：专业必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：1

建议先修课程：动画概论；色彩基础；人体动态与结构

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程是本专业一年级新生所接触的第一门软件课程。通过教师讲授和实验练习，本课程将对学生起到软件启蒙的作用，为后续的软件类课程的教学建立基础和学习思路。经过本课程学习，学生能够具备基本的图像软件的操作能力，足够的数字绘画的能力，为后面的角色设计，场景设计，原画设计，商业插画，数字漫画，三维贴图等课程提供相应的技术支持。同时也强化了学生们对于绘画结构的理解与掌握。

三、课程目标

（一）教学目标

数字图像基础课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 较为清晰地了解数字图像的特点、以及 Photoshop 等图像处理软件的基本原理与工作模式。
2. 掌握 Photoshop 中工具的用法；掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。
3. 掌握基础的数字绘画技法。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1

(1) 指标点 2.1: 培养学生掌握常用的图像处理能力。

(2) 指标点 3.1: 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字图像基础》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 数字图像基础	任课教师:
课程性质: 专业必修课	课程学分: 4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1: 掌握 Photoshop 中工具的使用方法; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。	教学目标: 掌握 Photoshop 中工具的使用方法; 掌握图层、蒙版、通道、滤镜等 Photoshop 常用功能的具体应用。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。
毕业要求 2: 3.1 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。	教学目标: 培养学生掌握一种及以上的数字绘画技法能力。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	Photoshop 软件体验	12	演示性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
2	基础图像处理技法	12	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
3	数字绘画的特点	12	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
4	分层线稿上色法	12	综合性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备

(二) 实验教学内容和基本要求

1. 实验项目 1: Photoshop 软件体验

通过本实验, 学生应掌握 Photoshop 的基本操作技能, 理解软件的基本工作原理、并掌握 Photoshop 的基本操作方法。

1.1 实验内容和要求

- (1) 体验 Photoshop 工具栏中工具的应用;
- (2) 体验 Photoshop 任务栏中命令的操作;

(3) 体验 Photoshop 操作面板的具体作用；

1.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

1.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：画笔工具、历史画笔工具、选区、渐变工具的掌握

(2) 本实验难点：图层面板、通道等功能的运用

2.实验项目 2：基础图像处理技法

通过本实验，学生应掌握的基本的数字图像处理技法，理解软件操作原理、掌握软件操作规程等

2.1 实验内容和要求

(1) 素材叠加

(2) 3D 无缝贴图制作

2.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

2.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：通过滤镜进行图像移动，并通过修补工区去除缝隙，再定义图案

(2) 本实验难点：图像混合模式所呈现的叠加效果。

3.实验项目 3：数字绘画的特点

通过本实验，学生应了解数字绘画的基本作画方式，理解其于传统绘画的差异、掌握软数字绘画的基本操作

3.1 实验内容和要求

(1) 数字绘画的线稿绘制

(2) 数字绘画的颜色模式

3.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 根据范例的规律，总结 Photoshop 的操作原理，并进行拓展训练。

3.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：通过调整图层透明度，反复操作得以绘制出准确的数字绘画线稿。

(2) 本实验难点：大幅纸张上的线稿进行分段扫描，组合，调整、清理与分离。

4.实验项目 4：分层线稿上色法

通过本实验，学生应了解标准数字绘画技法：分层线稿上色法，并将其熟练掌握。

4.1 实验内容和要求

(1) 分层线稿上色法的标准操作

4.2.主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 分析该绘画技法的特点，并进行强化练习，达到熟练掌握的程度。

4.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：分层线稿上色法的图层关系，上色顺序，与细节刻画要点。

(2) 本实验难点：阴影色块分色，柔化边缘与强化素描关系、叠加材质。

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求
2. 实验内容及过程
3. 结果与分析

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。

3.成绩评定：采用百分制，按以下 3 项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《毫无 PS 痕迹-你的第一本 Photoshop 书》赵鹏 著 中国水利水电出版社 2015.01

参考书：《Photoshop/Painter 插画绘制技法》[韩]郑俊浩 著 人民邮电出版社 2012.04

参考书：《传奇 CG 创作艺术》王大飞 著 人民邮电出版社 2015.05

撰写人：向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础1》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470261

课程名称：三维动画基础1

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握三维建模、材质处理的基础知识点。锻炼物体、场景及角色的立体表达能力。为后续动画专业的三维动画课程奠定基础。

三、课程目标

（一）教学目标

1. **教学目标1.** 通过本课程的学习，了解三维数字动画中模型、材质制作的基础知识点；具备三维数字动画模型、材质制作的基础能力；基本掌握三维动画软件在模型、材质方面的基础操作，为《三维动画基础2》课程模块提供模型、材质资源。（指标点2.1）
2. **教学目标2.** 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画模型和材质。（指标点2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求2
2. 本课程支撑的指标点：指标点2.1、2.2：
 - （1）指标点2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中模型和材质融会贯通。
 - （2）指标点2.2：能够所学的三维数字动画建模、材质方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画模型、材质。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础1》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础1	任课教师：

课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中模型和材质融会贯通。	教学目标: 锻炼学生对立体空间理解、立体造型能力；培养基础美术素养、对材质、灯光、渲染的理解。 达成途径: 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够所学的三维数字动画建模、材质方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画模型、材质。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标: 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础模型、材质制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径: 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	角色头部建模	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
2	材质基础	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
3	灯光渲染	16	演示性	专业基础	1 人	计算机

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：角色头部建模

通过本实验，学生应角色头部建模的基础方法，能够独立完成角色头部三维建模，同时保证三维形体的正确性。

1.1 实验内容和要求

- (1) 了解头部肌肉、骨骼结构
- (2) 体验头部建模布线原理
- (3) 制作角色三维模型及细节

1.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练
- (2) 根据范例的规律，总结角色头部建模的操作原理，并进行拓展训练

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：头部布线、肌肉骨骼结构表现

- (2) 本实验难点：头部结构立体造型能力

2.实验项目 2：材质基础

通过本实验，学生应掌握的基本的三维动画材质，理解三维动画软件操作原理、掌握软件操作规程等。

2.1 实验内容和要求

- (1) 材质的种类及用途
- (2) 材质的效果调节
- (3) 能否调整出合理、准确的材质，从而达到视觉效果合理表达。

2.2.主要实验方法

- (1) 了解材质种类及用途；
- (2) 根据范例的步骤进行跟随训练，赋予角色、物体恰当的材质。
- (3) 根据范例的规律，总结三维动画中的材质原理，并进行拓展训练。

2.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：三维动画软件中的材质及用途
- (2) 本实验难点：调试较好效果的材质参数

3.实验项目 3：灯光渲染

通过本实验，学生应了解三维动画的灯光，理解制作原理及流程，掌握灯光渲染的基本操作。

3.1 实验内容和要求

- (1) 打光方法及氛围的营造
- (2) 渲染参数的调节
- (3) 渲染器的基础使用

3.2.主要实验方法

- (1) 根据具体要求进行灯光设置。
- (2) 调整灯光参数，营造整体氛围冷暖有对比
- (3) 根据范例的规律，总结三维动画中灯光、渲染的操作原理，并进行拓展训练

3.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：营造合理的光线氛围及环境
- (2) 本实验难点：具体参数的调节需要大量经验

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求

2. 实验内容及过程
3. 结果与分析

六、课程考核

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。
- 3.成绩评定：采用百分制，按以下3项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：
 - 平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。
 - 实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；
 - 实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》，杨桂民、才源编著，人民邮电出版社，2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》，编著：陈路石，出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》，编著：荣钊等，出版社：清华大学出版社，2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础2》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470262

课程名称：艺术概论

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

（一）教学目标

《三维动画基础2》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过对动作原理等基础知识和理论的学习，以及三维数字动画软件中动画模块工具、功能的理解，培养学生的制作基础角色动画的能力。（指标点 2.1）

2. 能够运用所学的理论及软件知识，进行三维动画，特别是角色动画的制作。为后续课程及三维短片打基础。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用动画原理的理论与知识。

（2）指标点 2.2：能够运用动画原理，了解掌握三维动画软件中动画制作的功能及流程，制作简单三维动画，特别是角色动画。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础2	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2： 2.1 具有动画、动作素材的收集能力；理解动画原理；具有初步的表演能力；具备三维动画中动作、表演的基础经验，并能运动到动	教学目标： 积累学生的三维动画中制作动作的前期知识及经验，使学生形成较为敏感的动作制作能力。 达成途径： 反复学习、练习素材收集、动画原理。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

画制作中。	
毕业要求 2: 2.2 能够制作基础三维动画，包括物体运动及角色动画。	教学目标: 培养学生初级三维动画制作能力。 达成途径: 尽量避免较抽象的知识点，从易到难；结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、具象化；充分给予学生练习及亲身实践体验的机会，主动掌握重要知识点。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	骨骼系统	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
2	蒙皮系统	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
3	表情系统	16	演示性	专业基础	1 人	计算机

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：骨骼系统

通过本实验，学生掌握三维动画中的骨骼系统的基本操作，理解正、反向动力学，掌握三维角色的骨骼设置。

1.1 实验内容和要求

- (1) 如何在三维动画软件中设置骨骼系统
- (2) 骨骼系统的层级及序列
- (3) 正、反向动力学设置

1.2.主要实验方法

- (1) 使用骨骼系统及工具
- (2) 对骨骼系统中的骨节进行合理命名
- (3) 调整并设置正、反向动力学

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：正、反向动力学的理解
- (2) 本实验难点：骨骼系统设置的合理性、严谨性

2.实验项目 2：蒙皮系统

通过本实验，学生学习并了解三维动画中的蒙皮系统，通过蒙皮系统的调整，特别是权重的调整，达到骨骼系统对三维角色模型的完美控制。

2.1 实验内容和要求

- (1) 蒙皮
- (2) 调整权重
- (3) 设置控制器

2.2. 主要实验方法

- (1) 选择蒙皮方式
- (2) 使用工具绘制调整权重
- (3) 制作控制器，部分控制器需要编程

2.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：权重的绘制及调整、控制器的制作
- (2) 本实验难点：控制器的程序编写

3. 实验项目 3：表情系统

通过本实验，学生应了解三维动画中的表情系统工作原理，理解其工作流程，并能够制作三维动画角色表情的同时保证表情与肌肉骨骼结构相关联。能够流畅使用三维动画角色表情系统进行关键帧的设置。

3.1 实验内容和要求

- (1) 混合变形器的使用
- (2) 如何制作逼真的角色表情
- (3) 表情控制系统

3.2. 主要实验方法

- (1) 根据生物体骨骼、肌肉运动结构设置混合变形器表情原形
- (2) 设置三维角色表情系统
- (2) 设置三维角色表情控制器

3.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：设置三维角色表情系统及控制器
- (2) 本实验难点：制作合适、合理的角色表情

五、实验报告要求

- 1. 实验目的和要求
- 2. 实验内容及过程
- 3. 结果与分析

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。

3.成绩评定：采用百分制，按以下 3 项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》， 杨桂民、才源编著， 人民邮电出版社， 2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》， 编著：陈路石， 出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》， 编著：荣钎等， 出版社：清华大学出版社， 2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画基础3》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470263

课程名称：三维动画基础3

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）三维动画方向专业必修课，旨在提高学生对三维动画流程中特效、分层渲染、后期合成的理解，为学生今后从三维动画方向的工作提供整体艺术素养方面的支持。通过本课程的教学，使学生了解并掌握氛围的营造；批量渲染；分层渲染；特效及后期合成。学生通过实践性学习，对三维动画最后几个阶段的有所认识，建立起正确的动画观和审美价值观，提高理论修养和思考、分析能力。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维数字动画基础3》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过对渲染、特效、后期合成等的基础知识和理论的学习，培养学生的艺术素养，锻炼学生制作三维动画的能力。（指标点 2.1）

2. 能够运用所学的知识艺术素养，制作三维动画中的特效和后期合成。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：

（1）指标点 2.1：能够运用特效、后期合成中的知识点，制作三维动画。

（2）指标点 2.2：能够掌握特效、后期合成，能够调整、美化三维动画效果。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画基础3》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画基础3	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据

毕业要求 2: 2.1 掌握特效、后期合成等基础知识。	教学目标: 让学生掌握特效、后期合成等的基础知识,为后续短片的良好效果及最后完成奠定基础。让学生对整个三维动画流程的最后几个阶段有比较清楚的认识,并且通过教学,合理安排制作时间。 达成途径: 理论结合实践,由易到难,循序渐进。通过小练习达到较好的视觉、动画效果,鼓励学生创意、创新。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 通过掌握的知识点完成三维动画短片最后阶段的制作。	教学目标: 结合前面学习的基础知识,实际制作完成个人三维动画短片,并在短片中总结经验、发现问题、解决问题。 达成途径: 合理安排制作时间,控制节奏,营造整体感较强的氛围。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	三维特效	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
2	后期合成	16	演示性	专业基础	1 人	计算机

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1: 三维特效

通过本实验,学生能够使用三维特效软件(插件)制作特殊效果,特别是自然效果。掌握并且能够使用粒子系统及动力学系统。能够根据实际需求调整效果及参数,从而达到特效的正确表达。

1.1 实验内容和要求

- (1) 粒子系统
- (2) 动力学;
- (3) 刚体及柔体;
- (4) 布料系统
- (5) 毛发系统
- (6) 烟雾、火焰的制作
- (7) 水、液体的制作

1.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练

(2) 了解软件（插件）的工作原理及特性

(2) 总结经验，独立解决特效中的问题

1.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：粒子系统、动力学系统

(2) 本实验难点：特效涉及到的程序

2.实验项目 2：后期合成

通过本实验，学习后期合成的基础流程，掌握效果层合成的精髓，并且能够制作基础三维动画的后期合成。

2.1 实验内容和要求

(1) 层的概念、素材叠加

(2) 后期合成软件讲解

(3) 后期合成软件中的插件

2.2.主要实验方法

(1) 掌握基础知识点

(2) 根据后期合成流程进行实验

(3) 总结经验，提高效率及视觉效果，美化画面

2.3. 实验重点难点

(1) 本实验重点：美化画面、提高视觉效果

(2) 本实验难点：对后期软件中插件的掌握

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求

2. 实验内容及过程

3. 结果与分析

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。

3.成绩评定：采用百分制，按以下 3 项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教材：《Maya 动画制作高手之道模型卷》，杨桂民、才源编著，人民邮电出版社，2017 年第 1 版

参考书：《Maya/Mental Ray 材质与渲染大揭秘》，编著：陈路石，出版社：清华大学出版社 2012 年第 1 版

参考书：《Maya 建模与动画》，编著：荣钊等，出版社：清华大学出版社，2012 年第 1 版

撰写人：夏立伟

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《数字绘画》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470310

课程名称：数字绘画

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 12 实践学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：人体动态与结构，数字图像基础，设计基础

适用专业（方向）：动画专业（绘本方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程对于前期的《数字图像基础》有较强的承接关系，本课程将进一步强化数字绘画的技法掌握，继而通过角色场景的方式强化原画方面表现的课程。经过本课程学习，学生能够具备较为扎实的数字绘画设计与绘制能力、以及较强的图像控制与表现能力，为后续的角色开发、场景开发、联合创作、数字漫画、毕业设计等相应的课程环节提供相应的技术支持。为学生的就业提供相应的能力培训。

三、课程目标

（一）教学目标

数字绘画课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 了解数字绘画的服务对象，商业用途与相应的绘制规范，理清楚数字原画与传统绘画、商业插画之间的关联，明确本课程的学习目的。
2. 建立本课程的学习思路与进一步强化数字绘画的绘制能力与表现能力，为本专业的后期课程与毕业设计打下相应基础。
3. 统筹与强化前期课程中角色与场景的设计与绘制能力，继而让学生在设计的统一性与逻辑性的方面进行进一步的强化。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1

（1）指标点 2.1：培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《数字绘画》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 数字绘画	任课教师:
课程性质: 专业选修课	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1: 培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。	教学目标: 培养学生掌握单色加强上色法、黑白罩染上色法。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。
毕业要求 2: 3.1: 掌握概念设计的要点, 并完成相应的角色、场景数字绘画作业。	教学目标: 掌握概念设计的要点, 并完成相应的角色、场景数字绘画作业。 达成途径: 通过软件演示教学与相关实例训练, 达成相应知识与技能的掌握。 评价依据: 数字图像作业。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	单色加强上色法	8	演示性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
2	黑白罩染上色法	8	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
3	角色数字绘画	8	验证性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备
4	场景数字绘画	12	综合性	专业基础	1 人	PC 与手绘输入设备

(二) 实验教学内容和基本要求

1. 实验项目 1: 单色加强上色法

通过本实验, 学生应了解标准数字绘画技法: 单色加强上色法, 并将其熟练掌握。

1.1 实验内容和要求

(1) 单色加强上色法的标准操作

1.2. 主要实验方法

(1) 根据范例的步骤进行跟随训练。

(2) 分析该绘画技法的特点, 并进行强化练习, 达到熟练掌握的程度。

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：掌握单色加强上色法的操作流程
- (2) 本实验难点：理解单色法的绘制原理与具体操作技巧

2.实验项目 2：黑白罩染上色法

通过本实验，学生应了解标准数字绘画技法：黑白罩染上色法，并将其熟练掌握。

2.1 实验内容和要求

- (1) 黑白罩染上色法的标准操作

2.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练。
- (2) 分析该绘画技法的特点，并进行强化练习，达到熟练掌握的程度。

2.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：掌握黑白罩染上色法的操作流程
- (2) 本实验难点：理解并掌握标准的黑白关系

3.实验项目 3：角色数字绘画

通过本实验，学生应了解概念设计的具体操作，并完成角色数字绘画的相关作业。

3.1 实验内容和要求

- (1) 概念设计的工作模式
- (2) 完成相应的角色数字绘画

3.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练。
- (2) 选择合适的素材，并进行有机组合，继而完成相应的角色数字绘画。

3.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：掌握相对更加复杂的角色原画的设计与表现。
- (2) 本实验难点：复杂角色设计节奏感的与角色之间的统一性把握。

4.实验项目 4：场景数字绘画

通过本实验，学生应强化概念设计的具体操作，并完成场景数字绘画的相关作业。

3.1 实验内容和要求

- (1) 强化概念设计的工作方式
- (2) 完成相应的场景数字绘画

3.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练。
- (2) 选择合适的素材，并进行有机组合，继而完成相应的场景数字绘画。

3.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：掌握相对复杂的场景原画的设计与表现。
- (2) 本实验难点：复杂场景的主题与画面感的表现。

五、实验报告要求

- 1. 实验目的和要求
- 2. 实验内容及过程
- 3. 结果与分析

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。

3.成绩评定：采用百分制，按以下3项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：

平时日常考核成绩：占实验总成绩的20%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的50%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《传奇CG创作艺术》王大飞 著 人民邮电出版社 2015.05

参考书：《Photoshop/Painter 插画绘制技法》[韩]郑俊浩 著 人民邮电出版社 2012.04

参考书：《游戏原画设计》路海燕 等 著 清华大学出版社 2015.04

撰写人：向朝楚

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《数字雕塑》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470430

课程名称：数字雕塑

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（上机）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：数字图像基础、

适用专业（方向）：动画专业（定格动画、三维动画方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画学科体系中在数字环境下创作的拓展性课程,帮助动画专业学生在新思维模式下进行新技能培养及提升,学生通过该课程的学习,应掌握三维空间创作的基本理论、了解三维空间形体塑造流程,具备三维环境下进行艺术创作的基本知识、掌握常用的三维、数字雕塑软件,并能完成要求的三维数字雕塑创作,为下一步将数字雕塑内容转化为不同类型艺术创作做好准备。

三、课程目标

（一）教学目标

数字雕塑课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力、创意能力,具备收集、分析资料的基本能力。
- 2.培养学生了解与掌握数字造型的基本原理、主要方法、技术手段。
3. 培养学生了解与掌握数字雕塑的工作流程,能根据具体要求完成相应的数字雕塑创作。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：毕业要求 1、2.1、2.2、3.1

（1）指标点：1、具有正确的人生观、价值观与世界观；自觉践行社会主义核心价值观；具有良好的的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬

业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作；

（2）指标点 2.1：具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识；

（3）指标点 2.2：重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。

（4）指标点 3.1：能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《数字雕塑》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：数字雕塑	任课教师：
课程性质：专业选修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1、具有正确的人生观、价值观与世界观；自觉践行社会主义核心价值观；具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作；	教学目标： 培养学生具有良好的人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作； 达成途径： 通过教学实验实践过程中的练习、由简入难，逐步推进，不断的调整纠正错误，对综合知识的运用，对美术设定的分析研究，对软件的实验练习，最终达成创作要求 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 2.2：重点掌握动画原理、技法及创作知识，漫画插画技法及创作知识，动漫产品设计以及衍生品设计开发知识等。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。掌握数字雕塑的理论、技术手段、工作流程。 达成途径： 通过对不同具体项目的实验练习，使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。
毕业要求 3： 3.1：能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节，具备初步的实践工作能力。	教学目标： 能够熟练使用创作工具独立完成创作，具备初步的实践工作能力。 达成途径： 通过在项目实践过程中对相应软件的实验学习 评价依据： 课堂作业、课后作业和考核。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	三维创作基础	12	设计研究性	专业基础	1 人	图形工作站、数位屏、数位板
2	数字雕塑基础	12	设计研究性	专业基础	1 人	图形工作站、数位屏、数位板
3	数字雕塑创作	24	设计研究性	专业	1 人	图形工作站、数位屏、数位板

(实验类型：演示性、验证性、综合性、设计研究性、其他；实验类别：基础、专业基础、专业、其他)

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：三维造型基础

通过本实验，学生应掌握的使用三维动画软件的基本技能，三维动画造型的原理、三维软件的基本操作方法、操作规程、创作流程等。

1.1 实验内容和要求

- (1) 三维软件基础；
- (2) 三维软件建模；
- (3) 三维软件基础材质、灯光、渲染；

1.2.主要实验方法

- (1) 案例分析；
- (2) 实验实践；

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点是在对虚拟空间内三维环境造型的掌握。
- (2) 本实验难点是熟悉并掌握三维软件操作技能。

2.实验项目 2：数字雕塑基础

通过本实验，学生应掌握的使用数字雕塑软件的基本技能，数字雕塑造型的原理、数字雕塑软件的基本操作方法、操作规程、创作流程等。

1.1 实验内容和要求

- (1) 数字雕塑软件基础;
 - (2) 数字雕塑软件操作;
- 1.2.主要实验方法
 - (1) 案例分析;
 - (2) 实验实践;
- 1.3. 实验重点难点
 - (1) 本实验重点是在对虚拟空间内数字雕塑的掌握。
 - (2) 本实验难点是熟悉并掌握数字雕塑操作技能。

3.实验项目 3：数字雕塑创作

通过本实验,学生应掌握的使用三维造型软件及数字雕塑软件的综合技能、创作流程等。

- 1.1 实验内容和要求
 - (1) 三维软件及数字雕塑综合练习;
- 1.2.主要实验方法
 - (1) 案例分析;
 - (2) 实验实践;
- 1.3. 实验重点难点
 - (1) 本实验重点是在对三维软件及数字雕塑的综合使用。
 - (2) 本实验难点是熟悉是三维软件到数字雕塑的工作流程。

五、实验报告要求

- 1.实验目的和要求
- 2.实验原理
- 3.实验内容及过程
- 4.结果与分析

六、课程考核

- 1.考核方式: 考查
- 2.考核形式:平时成绩、期末创作考查等方式综合评定
- 3.成绩评定:采用百分制或五级计分制,按以下2项考核指标进行实验成绩综合评定)其构成比例如下:平时日常考核成绩:占实验总成绩的 50%。期末创作考查成绩:占实验总成绩的 50%;

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《传奇 Zbrush 数字雕刻大师之路》，周绍印编著，人民邮电出版社，2017 年第 2 版。

撰写人：杨明

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《网页动画设计》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470220

课程名称：网页动画设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；上机学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画原理；视听语言；表演基础；角色设计；场景设计

适用专业（方向）：二维动画

二、课程地位、作用与任务

本课程是动画专业二维方向的专业必修课程。其课程任务是使学生了解网页动画的发展史以及网页动画的应用领域，熟悉 FLASH 软件的界面、工具的属性及操作技法，理解并掌握 FLASH 软件的图像处理功能、对象的操作和位图的应用技术，以及网页动画制作的基础知识和操作方法、高级动画的制作方法、交互动画的制作方法等。其教学目标是让学生在具备了一定审美能力后，能熟练运用 FLASH 软件制作出 QQ 表情、动画短片以及交互媒体等实践作品，为动画、广告、设计、新媒体等领域培养素质全面的应用型高级专门艺术人才。

三、课程目标

（一）教学目标

网页动画设计课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生理解并掌握网页动画设计软件 FLASH 的基本原理与使用技巧。
3. 培养学生了解网页动画设计相关知识且具备一定的网页动画设计能力。
4. 培养学生网页动画设计制作的创新精神。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2、3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

（1）指标点 1：具有正确的人生观、价值观与世界观；具备良好的敬业精神和协作精神、创新意识和国际视野；能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。

(2) 指标点 2.1: 具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构; 理解动画、数字媒体专业相关的艺术、技术知识及人文社科背景知识; 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《网页动画设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 网页动画设计	任课教师: 罗世玉
课程性质: 专业选修	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 1: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。	教学目标: 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观; 具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野; 能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作。 达成途径: 通过掌握数码动画创作流程的专业知识, 以及网页动画设计基础知识, 同时提升学生的团队协作能力、沟通能力, 结合当下动画产业大环境, 训练学生综合运用动画专业知识, 解决创作问题。 评价依据: 课堂笔记、作业
毕业要求 2: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标: 培养学生掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径: 通过对动画专业核心知识以及理论知识的讲解, 同时结合大量的作品案例分析, 让学生对网页动画的发展现状、制作流程、技术要点等有较全面的了解, 结合实际操作训练, 使学生了解网页动画设计相关知识且具备一定的网页动画设计能力。 评价依据: 网页动画短片创作
毕业要求 3: 3.1 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。	教学目标: 培养学生能熟练使用创作工具独立完成策划、创作环节, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 结合大量的作品案例分析, 让学生对网页动画的发展现状、制作流程、技术要点等有较全面的了解; 之后针对理论知识要点设计实验练习, 通过实践以巩固学生对所学知识的掌握。 评价依据: 网页动画短片创作

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	角色绘制	8	验证性; 设计研究性	专业基础	1	电脑, Flash 软件, 手绘板
2	动态元件的制作	8	验证性; 设计研究性	专业基础	1	电脑, Flash 软件, 手绘板

3	引导线动画的制作	8	验证性;设计研究性	专业基础	1	电脑,Flash 软件,手绘板
4	QQ 表情的制作	8	验证性;设计研究性	专业基础	1	电脑,Flash 软件,手绘板

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：角色绘制

通过本实验，学生应掌握 Flash 绘图的基本技巧，理解 Flash 绘图的原理，掌握打组的规律及技巧，熟悉 Flash 的绘图流程

1.1 实验内容和要求

- (1)绘制角色草稿；
- (2)分析角色体块关系，设计打组方案；
- (3)新建图层；
- (4)Ctrl+G 进入一个组，开始整理、绘制线稿；
- (5)双击图形外部，退出组；
- (6)Ctrl+G 进入另一个组，开始整理、绘制线稿；
- (7)双击图形外部，退出组；
- (8)以此类推，直到角色线稿完成；
- (9)用线框模式检查线稿是否封口；
- (10)将油漆桶模式调至“封闭小空隙”模式，依次进入组里进行色彩填充；
- (11)完成角色的绘制

1.2.主要实验方法

- (1) 设计研究性；
- (2) 验证性；

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：绘图工具的使用
- (2) 本实验难点：组的逻辑关系

2.实验项目 2：动态元件的制作

通过本实验，学生应掌握不同元件的创建方式以及应用范围，掌握制作元件补间动画的方法，学会构思元件之间嵌套的逻辑层级关系。

2.1 实验内容和要求

- (1)新建图形元件；
- (2)使用绘图工具绘制角色走路的逐帧动画；
- (3)分层绘制背景；
- (4)制作角色走路元件的位移补间动画；
- (5)制作背景位移、色彩变化等补间动画；

- (6)检测动画的合理性;
- (7)保存并输出 swf 文件;

2.2.主要实验方法

- (1)设计研究性;
- (2)验证性;

2.3. 实验重点难点

- (1)本实验重点;逐帧动画的绘制,元件的分组
- (2)本实验难点:元件之间的嵌套关系

3.实验项目 3: 引导线动画的制作

通过本实验,学生应了解引导层的应用范围与使用方法,学会将所绘路径转化为引导线,将角色附于引导线上,让角色沿引导线运动,以优化角色的运动轨迹和流畅度。

3.1 实验内容和要求

- (1)构思动画;
- (2)新建引导层,绘制引导线;
- (3)新建图层,绘制角色;
- (4)将引导线图层转化成引导层属性;
- (5)将角色层挂至引导层下方,将角色至于引导线上;
- (6)做角色的传动动画补间,调试动作;
- (7)输出 swf 或 avi 视频文件;

3.2.主要实验方法

- (1)设计研究性;
- (2)验证性;

3.3. 实验重点难点

- (1)本实验重点;引导线的合理规划
- (2)本实验难点:角色的运动方向设置

4.实验项目 4: 微信表情动画

通过本实验,学生应学会综合运用所学的 Flash 动画绘制技术,制作出既有设计感又有创意性的微信表情动画。

4.1 实验内容和要求

- (1)设计角色小传,包括角色性格、角色习惯、角色生平等;
- (2)设计角色造型;
- (3)构思 16 个角色情绪;
- (4)创建 240*240 大小的舞台
- (5)运用所学 Flash 绘图与动画制作知识在舞台中绘制 16 个微信表情;
- (6)将微信表情以 GIF 的格式输出;

(7)将 GIF 发布至微信平台；

五、实验报告要求

- 1.实验目的和要求
- 2.实验内容及过程

六、课程考核

1.考核方式:考查

2.考核形式:以学生实验报告、平时成绩、期末成绩综合评定

3.成绩评定:百分制

其构成比例如下:

平时日常考核成绩:占实验总成绩的 10%;

实验报告评阅成绩:占实验总成绩的 30%;

期末作品考查成绩:占实验总成绩的 60%;

七、推荐教材和教学参考书

教 材:《二维数字动画》,李智勇编著,高等教育出版社,2012 年第 1 版

参考书:《flash 经典课堂:动画、游戏与多媒体制作案例教程》,胡国钰编著,清华大学出版社,2013 年第 1 版

参考书:《Flash CC 动画制作与设计实战从入门到精通》,刘玉红 侯永岗编著,清华大学出版社,2017 年第 1 版

参考书:《Flash 动画设计经典 100 例》,王智强编著,中国电力出版社,2017 年第 1 版

撰写人:罗世玉

审核人:

学院分管领导签字(盖章):

年 月 日

《三维动画创作 1》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470271

课程名称：三维动画创作 1

课程学分：3

课程学时：48（理论学时 16 实验学时 32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展 UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画测试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 1》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作一	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

四、课程的主要教学内容

（一）实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	三维动画创作流程	2	设计研究性	专业	2 人	计算机
2	三维动画的风格研究	6	设计研究性	专业	2 人	计算机、数位板
3	三维动画的前期设定	8	设计研究性	专业	1 人	计算机、数位板
4	三维动画的前期制作	16	设计研究性	专业	1 人	计算机、数位板

（实验类型：演示性、验证性、综合性、设计研究性、其他；实验类别：基础、专业基础、专业、其他）

（二）实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：三维动画创作流程

通过对三维动画创作流程以及 3DMAX 软件的工作流程实验,帮助学生理解 3DMAX 的基本工作原理；掌握三维动画创作的基本创作流程和方法；

1.1 实验内容和要求

- (1) 3DMAX 中可编辑多边形模型创建的基本原理，要求完成一个实例；
- (2) 3DMAX 中模型的 UV 展平基本工作原理，要求完成一个实例；
- (3) 3DMAX 中骨骼创建的基本原理，要求完成一个实例；
- (4) 3DMAX 中蒙皮的基本原理，要求完成一个实例；
- (5) 3DMAX 中动画设计的基本原理，要求完成一个实例；
- (6) 3DMAX 中灯光设计的方法和基本原理，要求完成一个实例；
- (7) 3DMAX 中的特效类型以及其基本工作原理，要求完成一个实例；
- (8) 3DMAX 中渲染的基本原理，要求完成一个实例。

1.2 主要实验方法

- (1) 案例实验法。

1.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点掌握运用 3DMAX 进行三维动画创作的基本流程；
- (2) 本实验难点为 3DMAX 进行三维动画创作中各个流程的协调运用。

2.实验项目 2：三维动画的风格研究

通过对当前三维动画的主流风格进行研究,帮助学生理解动画主题与动画风格之间的重要关系；分析主题决定风格的基本创作规律。

2.1 实验内容和要求

- (1) 现实主义题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，要求三部及以上；
- (2) 诙谐、象征、隐喻类题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，要求三部

及以上；

(3) 围绕自己的动画创作主题，实验完成动画的前期风格设计，主要内容为主要场景的概念图和氛围图，要求符合三维动画创作规律。

2.2 主要实验方法

(1) 案例赏析法；

(2) 案例实验法。

2.3 实验重点难点

(1) 本实验重点赏析大量不同主题的国内外经典三维动画短片，分析其表现风格以及他们各自在三维动画创作过程中的造型、灯光等的运用特征。

(2) 本实验难点为正确处理主题与风格间的关系。

3.实验项目 3：三维动画的前期设定

通过三维动画创作前期设定中的角色、场景、道具以及分镜头脚本的实验性研究，帮助学生正确把握动画主题、风格与动画前期创作中角色、场景、道具以及分镜头设计。

3.1 实验内容和要求

(1) 现实主义题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，要求三部及以上；

(2) 诙谐、象征、隐喻类题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，要求三部及以上；

(3) 围绕动画创作主题，实验完成动画的角色、场景、道具以及分镜脚本设计，要求符合三维动画创作规律。

3.2 主要实验方法

(1) 案例赏析法；

(2) 案例实验法。

3.3 实验重点难点

(1) 本实验重点围绕动画创作主题、风格，实验完成动画的角色、场景、道具以及分镜脚本设计。

(2) 本实验难点为围绕动画创作主题、风格，实验完成分镜头设计。

4.实验项目 4：三维动画的前期制作

通过对三维动画前期制作中角色、场景、道具进行模型创建、UV展平、材质绘制实验，帮助学生掌握三维动画前期角色、场景、道具模型创建、UV展平、材质绘制方法。

4.1 实验内容和要求

(1) 角色、场景、道具的模型创建实验，要求符合三维动画创作规律；

(2) 角色、场景、道具的UV展平实验，要求符合三维动画创作规律；

(3) 角色、场景、道具的材质绘制实验，要求符合三维动画创作规律。

4.2.主要实验方法

(1) 案例实验法。

4.3 实验重点难点

(1) 本实验重点掌握角色的运动表演与模型的布线规律。

(2) 本实验难点为材质绘制方法。

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求

本实验的目的：了解三维动画的创作流程，进行三维动画创作的风格研究；完成三维动画的前期设计中的分镜头脚本、角色、场景、道具的原画设定；实验完成三维动画角色、场景、道具的建模、UV 展平、和材质绘制。

本实验的要求：熟练运用数位板掌握 PS 等数字绘图工具进行三维动画创作中的风格设定和原画设定工作。熟练运用 3DMAX 完成三维动画前期制作中的模型创建，UV 展平，材质绘制实验。

2. 实验原理

三维动画创作基本规律和动画原理

3. 实验内容及过程

3.1 三维动画创作流程实验：

- (1) 3DMAX 中可编辑多边形模型创建的基本原理，完成一个实例模型的创建过程；
- (2) 3DMAX 中模型的 UV 展平基本工作原理，完成一个实例模型的 UV 展平过程；
- (3) 3DMAX 中骨骼创建的基本原理，完成一个实例的骨骼创建过程；
- (4) 3DMAX 中蒙皮的基本原理，完成一个实例模型的蒙皮制作过程；
- (5) 3DMAX 中动画设计的基本原理，完成一个简单的帧动画制作过程；
- (6) 3DMAX 中灯光设计的方法和基本原理，完成一个实例场景的灯光设计过程；
- (7) 3DMAX 中的特效类型以及其基本工作原理，完成一个粒子类特效的创建过程；
- (8) 3DMAX 中渲染的基本原理，完成一个全局光渲染的设置和渲染过程。

3.2 三维动画的风格研究实验：

完成三部现实主义题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，完成三部诙谐、象征、隐喻类题材的国内外经典三维动画短片赏析及风格研究，围绕自己的动画创作主题，实验完成动画的前期风格设计，完成动画中一个主要场景的场景概念图和氛围图设计绘制过程。

3.3 三维动画的前期设定实验：

围绕动画创作主题，实验完成动画的角色、场景、道具以及分镜头脚本设计，实验完成一个角色 5 个角度的转面图过程，实验完成场景的三视图设定过程，实验完成道具的三视图及结构图解过程。

3.4 三维动画的前期制作：

- (1) 角色、场景、道具的模型创建实验，完成一个主要角色的模型创建过程；
 - (2) 角色、场景、道具的 UV 展平实验，完成一个主要角色模型的 UV 展平实验过程；
 - (3) 角色、场景、道具的材质绘制实验，完成一个主要角色模型的贴图绘制实验过程。
- 4.结果与分析(应用文字、表格、图形等将数据表示出来，根据实验要求对数据进行分析讨论和误差处理)

提交 3.4 实验内容的成果文件，根据三维动画创作规律，运用帧动画测试完成模型的布线是否适合三维动画设计中情绪表演和运动表演的布线要求。角色模型在完成大幅表演和运动过程中是否有模型破裂、变形等问题，如有则需要分析原因。最后总结模型布线是否符合三维动画角色建模布的四边形布线原则，关节的布线原则，表演中的拉伸变形与布线原则，五官与情绪的布线原则和要求。

提交 3.4 实验内容的成果文件，根据三维动画创作规律，运用全局灯光和渲染设置测试模型的 UV 展平是否达到动画创作的材质贴图匹配要求。360 度旋转分析角色的 UV 展平是否符合动画创作的要求。

提交 3.4 实验内容的成果文件，根据三维动画创作规律，运用全局灯光和渲染设置测试模型的材质绘制是否达到动画创作的要求。360 度旋转分析角色的材质贴图是否符合动画创作的要求。

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、实验操作

3.成绩评定：平时日常考核成绩：占实验总成绩的 10%；实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 20%；实验操作考核成绩：占实验总成绩的 10%；期末考查成绩：占实验总成绩的 60%。

七、推荐教材和教学参考书

教材：《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编，北京大学出版社，2011 年 2 月

参考书：《三维动画人体建模基础教程》，（美）拉特纳著，上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》，王威等编著，电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人：余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《三维动画创作2》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470272

课程名称：三维动画创作2

课程学分：4

课程学时：64（理论学时16 实验学时48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画测试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作 2	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

五、课程的主要教学内容

（一）实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	动态分镜设计	16	设计研究性	专业	1 人	计算机
2	关键帧 POSE 的设计	16	设计研究性	专业	1 人	计算机
3	三维动画设计	32	设计研究性	专业	1 人	计算机

（实验类型：演示性、验证性、综合性、设计研究性、其他；实验类别：基础、专业基础、专业、其他）

（二）实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：动态分镜设计

通过三维动态分镜设计的实验，帮助学生理解动画视听语言中的叙事方法；掌握三维动态分镜设计的基本方法；

1.1 实验内容和要求

（1）根据分镜脚本，在 3DMAX 中完成角色、场景、道具的摆位，要求完成 30 秒的镜头摆位实验；

（2）根据分镜脚本，完成每个镜头的时长和相机机位、运动设置；要求完成不少于 30 秒的镜头摆位实验；

（3）根据分镜脚本，完成每个镜头中角色的起始位置运动和关键 POSE 的设计；要求完成不少于 30 秒的角色起始位置动画和关键 POSE 的设计实验；

（4）渲染设置尺寸为 600*338，渲染每个镜头，根据分镜脚本及测试剪辑合成，要求完成不少于 30 秒动态分镜。

1.2 主要实验方法。

案例实验法。

1.3 实验重点难点

（1）本实验重点掌握运用 3DMAX 进行动态分镜设计的基本流程；

（2）本实验难点为每个镜头的时长把握以及角色起始位置运动和关键 POSE 的设计。

2.实验项目 2：关键帧 POSE 设计

通过关键帧 POSE 设计实验，帮助学生理解动画原理和动画运动规律；掌握三维动画创作过程中的原画设计方法。

2.1 实验内容和要求

根据剪辑测试好的动态分镜，完成角色关键帧 POSE 设计的实验，要求所有镜头的总时长不少于 30 秒；

2.2 主要实验方法

案例实验法。

2.3 实验重点难点

(1) 本实验重点在设计关键帧 POSE 时对角色性格的分析, 和对运动规律的理解。

(2) 本实验难点为关键 POSE 的设计能否反映角色的性格特征。

3.实验项目 3: 三维动画设计

通过动画创作中的角色动画设计实验, 帮助学生理解角色的性格特征, 灵活运用动画原理和运动规律完成动画表演。

3.1 实验内容和要求

完成每个镜头中的角色动画设计, 要求完成的动画设计总时长不少于 30 秒;

3.2 主要实验方法

案例实验法。

3.3 实验重点难点

(1) 本实验重点为角色动画设计中的节奏、预备动作、拉伸以及夸张应用。

(2) 本实验难点为角色动画设计中的节奏把握。

五、实验报告要求

1.实验目的和要求

本实验的目的: 通过三维动态分镜设计的实验, 帮助学生掌握动画视听语言中的叙事手法; 通过关键帧 POSE 设计实验, 帮助学生理解动画原理和动画运动规律, 掌握三维动画创作过程中的原画设计方法; 通过动画创作中的角色动画设计实验, 帮助学生理解角色的性格特征, 灵活运用动画原理和运动规律完成动画表演。

本实验的要求: 要求完成 30 秒的动态分镜, 并根据剪辑合成好的动态分镜设计完成每个镜头的关键 POSE 和动画设计。

4. 实验原理

三维动画创作基本规律和动画原理

5. 实验内容及过程

3.1 动态分镜设计实验:

(1) 根据分镜脚本, 在 3DMAX 中完成角色、场景、道具的摆位, 完成 30 秒的镜头摆位实验过程;

(2) 根据分镜脚本, 完成每个镜头的时长和相机机位、运动设置; 完成不少于 30 秒的镜头摆位实验过程;

(3) 根据分镜脚本, 完成每个镜头中角色的起始位置运动和关键 POSE 的设计; 完成不少于 30 秒的角色起始位置动画和关键 POSE 的设计实验过程;

(4) 渲染设置尺寸为 600*338, 渲染每个镜头, 根据分镜脚本及测试剪辑合成, 完成不少于 30 秒动态分镜过程。

3.2 关键帧 POSE 设计实验：

根据剪辑测试好的动态分镜，完成角色关键帧 POSE 设计的实验，完成总时长 30 秒镜头的关键帧 POSE 设计过程。

3.3 三维动画设计实验：

完成每个镜头中的角色动画设计，完成总时长不少于 30 秒的动画设计过程。

4.结果与分析(应用文字、表格、图形等将数据表示出来，根据实验要求对数据进行分析讨论和误差处理)

提交 3.1 实验内容的成果文件，根据文学剧本和分镜脚本。测试动态分镜是否清晰地完表达了动画主题和故事的讲述。

提交 3.2 实验内容的成果文件，根据测试好的动态分镜，仔细分析角色的身份性格特征，以及故事情节，测试关键帧 POSE 设计是否达到动画创作要求。

提交 3.3 实验内容的成果文件，参照测试好的动态分镜，理解角色的身份性格特征，以及故事情节，分析角色动画设计中的节奏、预备动作、拉伸以及夸张等的设计运用，评判动画设计的质量。

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考查、实验操作

3.成绩评定：平时日常考核成绩：占实验总成绩的 10%；实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 20%；实验操作考核成绩：占实验总成绩的 10%；期末考查成绩：占实验总成绩的 60%。

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编，北京大学出版社，2011 年 2 月

参考书：《三维动画人体建模基础教程》，（美）拉特纳著，上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》，王威等编著，电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人： 余洪

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日

《三维动画创作3》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470273

课程名称：三维动画创作3

课程学分：5

课程学时：80（理论学时32 实验学时48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：5

建议先修课程：角色设计；场景设计；三维动画分镜设计；三维动画基础

适用专业（方向）：动画专业（三维方向）

二、课程地位、作用与任务

三维动画创作是动画专业的专业选修课，是对三维动画基础课程的实践性总结课程；课程将分为三个阶段进行教授，第一阶段主要研究不同类型和风格的三维动画片的创作流程和创意思维，制定创作计划，解决三维动画创作的前期工作，包括动画脚本的设定，角色、场景、道具等原画设定，角色场景道具的模型制作，展UV，绘制贴图，场景灯光设计工作。第二阶段为中期的设计和制作两部分内容，设定主要指分镜脚本、角色的骨骼绑定与测试、动态分镜设计，制作主要指原、动画设计制作。第三个阶段维主要完成动画测试，灯光，渲染和合成工作。通过综合性实践训练，帮助学生熟练掌握三维动画的创作流程和规律技巧，进一步理解三维动画创作的创作流程和创作的思维方法。

三、课程目标

（一）教学目标

三维动画创作课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 培养适应数字时代与信息社会发展，掌握传统动画及数字内容创作和创作工具应用的基础知识、基本理论和创作方法。
2. 培养学生熟练掌握并使用三维动画创作的专业人才。能在动漫公司相关企业和单位从事动漫项目策划、动画制作、漫画绘制、动漫产品设计、开发等方面的工作。
3. 培养学生了解和掌握三维动画创作的思维方式及创作方法。
4. 培养学生具备良好的团队合作精神和团队协作能力。

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1、2.2

（1）指标点 1：培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。

（2）指标点 2.1：掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

（3）指标点 2.2：以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表（示例如下：）

《三维动画创作 3》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画创作 3	任课教师：
课程性质：专业选修课	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1: 培养学生在科学与艺术交叉领域开展创造性工作的能力。	教学目标： 培养学生在科学与艺术交叉领域的创造性能力。 达成途径： 通过一个完成的三维动画短片创作训练，使学生逐步建立起三维动画创作的全局观。 评价依据： 作品
毕业要求 2： 2.1 培养学生掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在三维动画领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标： 培养学生解决三维动画创作过程中的艺术与技术问题的能力。 达成途径： 通过完成一部完整的三维动画短片创作，发现艺术与技术等方面的问题，引导学生掌握解决问题的思维方式和方法。 评价依据： 作品。
毕业要求 3： 2.2 以三维动画的艺术创作知识为核心，兼顾动画制作技术知识、其它相关艺术领域知识和相关产业知识；重点掌握动画原理、技法及创作知识。	教学目标： 培养学生对动画原理等动画创作基础理论知识的运用能力。 达成途径： 通过综合性实践创作训练，对动画原理等动画创作的基础理论知识进行实践运用和总结。 评价依据： 作品。

六、课程的主要教学内容

（一）实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	动画设计与调试	12	设计研究性	专业	1 人	计算机
2	灯光设计	12	设计研究性	专业	1 人	计算机
3	渲染输出	12	设计研究性	专业	1 人	计算机
4	合成剪辑	12	设计研究性	专业	2 人	计算机

（实验类型：演示性、验证性、综合性、设计研究性、其他；实验类别：基础、专业基础、专业、其他）

（二）实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：动画设计与调试

通过动画设计的深入和调试，帮助学生进一步理解动画表演与角色塑造，动画表演与叙事之间的重要关系。培养学生在动画设计板块的深入刻画能力。

1.1 实验内容和要求

（1）根据剧情发展和角色塑造需求，深入动画的细节设计，本节实验重点为情绪设计，要求完成 30 秒的动画细节刻画实验；

（2）根据剧情发展和角色塑造需求，深入动画的细节设计，本节实验主要解决动画的节奏调节；要求完成不少于 30 秒的动画细节刻画实验；

（3）根据剧情发展和角色塑造需求，结合动态分镜，完成动画的细节（包括衣服装布料、飘带、配饰、道具）等细节刻画实验；要求完成不少于 30 秒的动画细节刻画实验。

1.2 主要实验方法。

案例实验法。

1.3 实验重点难点

（1）本实验重点掌握动画设计的深入刻画和调试技巧；

（2）本实验难点为动画的情绪设计和节奏调节，以及他们之间的匹配度。

2.实验项目 2：灯光设计

通过灯光设计实验，帮助学生掌握运用光、影、色彩营造剧情氛围的方法，同时让同学们了解三维动画软件中的全局光的工作原理，掌握布光的基本规律。

2.1 实验内容和要求

根据主题和场景氛设计稿围，完成场景的布光实验，要求完成 30 秒内所涉及所有场景的布光设置；

2.2 主要实验方法

案例实验法。

2.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点在场景氛围图的设计, 以及三维软件中全局灯光的布光规律。
- (2) 本实验难点为如何运用灯光的光影色营造出正确的场景氛围。

3.实验项目 3: 渲染输出

通过对三维软件中的全局光照系统设置实验,培养学生运用全局光渲染器完成动画渲染的能力。

3.1 实验内容和要求

(1) 根据剧情发展和场景氛围图的设计需求, 完成 VR 渲染器与全局光参数设置实验, 要求完成 30 秒内涉及到的所有场景的渲染设置和渲染输出, 要求渲染输出尺寸为 1920*1080,格式为 TGA 含通道的序列帧。

(2) 根据剧情发展和场景氛围图的设计需求, 完成分层渲染设置与输出, 要求将背景、角色、阴影、AO 层、灯光分层渲染。

3.2 主要实验方法

案例实验法。

3.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点为全局光设置和分层渲染设置。
- (2) 本实验难点全局光照设置。

4.实验项目 4: 合成剪辑

通过对 AE、NOKE 常用后期合成软件的实验, 以及 PR 的剪辑实验让学生掌握三维动画后期合成剪辑的基本方法。

4.1 实验内容和要求

(1) 运用 AE 或 NOKE, 完成后期合成实验, 要求完成总时长 30 秒的分层渲染文件的合成实验。

(2) 运用 PR 剪辑输出最终的动画文件, 要求输出尺寸为 1920*1080 像素,格式为 MPG 格式的高清视频文件。

4.2 主要实验方法

案例实验法。

4.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点为合成和剪辑。
- (2) 本实验难点为合成实验过程中的视效调节。

五、实验报告要求

1.实验目的和要求

1.1 本实验的目的:

- (1) 通过动画设计的深入和调试, 帮助学生进一步理解动画表演与角色塑造, 动画表演

与叙事之间的重要关系。培养学生在动画设计板块的深入刻画能力。

(2) 通过灯光设计实验,帮助学生掌握运用光、影、色彩营造剧情氛围的方法,同时让同学们了解三维动画软件中的全局光的工作原理,掌握布光的基本规律。

(3) 通过对三维软件中的全局光照系统设置实验,培养学生运用全局光渲染器完成动画渲染的能力。

(4) 通过对 AE、NOKE 常用后期合成软件的实验,以及 PR 的剪辑实验让学生掌握三维动画后期合成剪辑的基本方法。

1.2 本实验的要求:

(1) 要求完成 30 秒的动画细节刻画实验;

(2) 要求完成所 30 秒内所涉及所有场景的布光设置;

(3) 要求完成所 30 秒内涉及到的所有场景的渲染设置和渲染输出,要求渲染输出尺寸为 1920*1080,格式为 TGA 含通道的序列帧。要求将背景、角色、阴影、AO 层、灯光分层渲染。

(4) 要求完成总时长 30 秒的分层渲染文件的合成实验。要求输出尺寸为 1920*1080 像素,格式为 MPG 格式的高清视频文件。

6. 实验原理

三维动画创作基本规律和动画原理

7. 实验内容及过程

3.1 动画设计与调试:

(1) 根据剧情发展和角色塑造需求,深入动画的细节设计实验,本节实验重点为情绪设计,完成 30 秒的动画细节刻画实验过程;

(2) 根据剧情发展和角色塑造需求,深入动画的细节设计,本节实验主要解决动画的节奏调节;完成不少于 30 秒的动画细节刻画实验过程;

(3) 根据剧情发展和角色塑造需求,结合动态分镜,完成动画的细节(包括衣服布料、飘带、配饰、道具)等细节刻画实验;完成不少于 30 秒的动画细节刻画实验过程。

3.2 灯光设计:

根据主题和场景氛设计稿围,完成场景的布光实验,完成 30 秒内所涉及所有场景的布光设置过程;

3.3 渲染:

(1) 根据剧情发展和场景氛围图的设计需求,完成 VR 渲染器与全局光参数设置实验,完成 30 秒内涉及到的所有场景的渲染设置和渲染输出过程。

(2) 根据剧情发展和场景氛围图的设计需求,完成分层渲染设置与输出,要求将背景、角色、阴影、AO 层、灯光分层渲染过程。

3.4 合成剪辑:

(1) 运用 AE 或 NOKE, 完成后期合成实验, 完成总时长 30 秒的分层渲染文件的合成实验过程。

(2) 运用 PR 剪辑输出最终的动画文件, 完成时长为 30 秒的动画剪辑输出实验过程。

4. 结果与分析(应用文字、表格、图形等将数据表示出来, 根据实验要求对数据进行分析讨论和误差处理)

提交 3.1 实验内容的成果文件, 根据剧情发展和角色塑造需求。测试分析动画设计的刻画是否符合剧情和角色的塑造要求。

提交 3.2 实验内容的成果文件, 根据主题和场景氛设计稿围要求。分析灯光设计是否营造出了场景需要的情绪和氛围。

提交 3.3 实验内容的成果文件, 根据剧情发展和场景氛围图的设计需求, 分析全局光照的设置是否合理, 分层渲染能否达到后期合成的需求。

提交 3.4 实验内容的成果文件, 根据集体观影和评阅, 自我剖析作品的后期合成与剪辑。

六、课程考核

1. 考核方式: 考查

2. 考核形式: 平时考查、实验操作

3. 成绩评定: 平时日常考核成绩: 占实验总成绩的 10%; 实验报告评阅成绩: 占实验总成绩的 20%; 实验操作考核成绩: 占实验总成绩的 10%; 期末考查成绩: 占实验总成绩的 60%。

七、推荐教材和教学参考书

教材: 《三维动画创作全过程剖析》宋静远主编, 北京大学出版社, 2011 年 2 月

参考书: 《三维动画人体建模基础教程》, (美) 拉特纳著, 上海人民美术出版社 2007 年

《动画制作案例教程教程》, 王威等编著, 电子工业出版社 2009 年 1 月

撰写人: 余洪

审核人:

学院分管领导签字(盖章):

2018 年 7 月 10 日

《定格动画角色制作》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470440

课程名称：定格动画角色制作

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业定格方向（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，旨在培养学生的角色手工制作能力，为学生今后从事艺术教育和艺术创作提供专业技能的支持。通过本课程的教学，使学生掌握角色手工制作技能，了解肌理、灯光、材料对角色强化作用。掌握一定的专业拍摄技能。并应用定格专业软件进行定格短片的实拍并最终成片。

三、课程目标

（一）教学目标

《定格动画角色设计》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. **教学目标 1.** 通过手套短片的制作让学生初步了解定格动画的基本拍摄技巧，培养学生对定格动画的认识和兴趣。（指标点 2.1）
2. **教学目标 2.** 通过对骨架人偶的制作强化手工制作技能的培训并进一步掌握运用专业软件进行拍摄（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用艺术相关理论与知识，辨识艺术作品。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的艺术理论知识与基本的艺术素养，对艺术作品进行鉴赏与批评。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《定格动画角色设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：定格动画角色设计	任课教师：陈赛
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据

毕业要求 2: 2.1 具有综合的人文知识和艺术素养，形成较为敏感的艺术辨识力。	教学目标: 培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 达成途径: 通过对艺术的本质、艺术的门类、艺术的发展、艺术创作、艺术作品、艺术欣赏等基础知识和理论的学习，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够运用综合的人文知识和艺术素养，对具体的广播影视作品进行鉴赏与批评。	教学目标: 培养学生对具体的广播影视艺术作品进行鉴赏与批评的能力。 达成途径: 通过讲授艺术基本理论与知识，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生具备艺术作品的鉴赏与批评能力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	制作自己的角色造型	44	综合性	专业	3~5 人	通用工具

(二) 实验教学内容和基本要求

实验项目 1：制作自己的角色造型

(通过本实验，学生应掌握的基本技能，如：理解实验原理、掌握分析方法、操作规程等。)

1.1 实验内容和要求

- (1) 设计自己的角色造型；
- (2) 制作自己的角色造型；

1.2. 主要实验方法

- (1) 三视图绘制；
- (2) 体块设计；
- (3) 深入制作；
- (4) 3D 打印关节；

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点；掌握角色制作的完整流程，提高动手能力
- (2) 本实验难点。关节制作

五、实验报告要求

1.实验目的和要求

本实验目的：是定格动画专业的核心课程之一，是对学生角色制作能力的全面考查和提高。

2. 实验原理

三维塑造法则

3. 实验内容及过程

(1) 三视图绘制；

(2) 体块设计；

(3) 深入制作；

(4) 3D 打印关节

4.结果与分析

提交实验项目作业，首先与三视图对比，再进行评判。其次是大体块塑形，要求形似。然后是逐步深入，细节刻画。最后尝试使用 3D 打印关节进行组装。

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 10%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 20%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 50%；

期末理论考查成绩：占实验总成绩的 20%；

七、推荐教材和教学参考书

教材：自编

参考书：《泥塑造型与定格动画》，霍建亭著，人民邮电出版社，2012 年第 1 版。

参考书：《创意定格动画实验室》，梅尔文·特南著 上海人民美术出版社，2016 年第 1 版

撰写人：陈赛

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《定格动画场景制作》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470450

课程名称：定格场景角色制作

课程学分：4

课程学时：64（理论学时：16；实验（实践）学时：48）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画专业定格方向（本）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业必修课，旨在培养学生的角色手工制作能力，为学生今后从事艺术教育和艺术创作提供专业技能的支持。通过本课程的教学，使学生掌握角色手工制作技能，了解肌理、灯光、材料对角色强化作用。掌握一定的专业拍摄技能。并应用定格专业软件进行定格短片的实拍并最终成片。

三、课程目标

（一）教学目标

《定格动画场景设计》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. **教学目标 1.** 通过中国民居的制作让学生了解四合院的基本构造，为动画本土化奠定良好基础。（指标点 2.1）
2. **教学目标 2.** 通过四合院民居的制作让学生掌握复杂的手工制作，培养学生的专业塑造能力。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用艺术相关理论与知识，辨识艺术作品。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的艺术理论知识与基本的艺术素养，对艺术作品进行鉴赏与批评。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《定格动画场景设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：定格动画场景设计	任课教师：陈赛
课程性质：专业必修	课程学分：4
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据

毕业要求 2: 2.1 具有综合的人文知识和艺术素养，形成较为敏感的艺术辨识力。	教学目标: 培养学生的艺术素养，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 达成途径: 通过对艺术的本质、艺术的门类、艺术的发展、艺术创作、艺术作品、艺术欣赏等基础知识和理论的学习，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生形成较为敏感的艺术辨识力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够运用综合的人文知识和艺术素养，对具体的广播影视作品进行鉴赏与批评。	教学目标: 培养学生对具体的广播影视艺术作品进行鉴赏与批评的能力。 达成途径: 通过讲授艺术基本理论与知识，以及对各种艺术现象、艺术风格、艺术流派以及艺术的民族性与世界性之关系的研究性学习，使学生具备艺术作品的鉴赏与批评能力。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	四合院民居制作	44	综合性	专业	3~5 人	通用工具

(二) 实验教学内容和基本要求

实验项目 1：四合院民居制作

(通过本实验，学生应掌握的基本技能，如：理解实验原理、掌握分析方法、操作规程等。)

1.1 实验内容和要求

- (1) 了解四合院结构；
- (2) 制作四合院模型；

1.2. 主要实验方法

- (1) 依据故事主题进行场景、道具的创意构思
- (2) 场景、道具的概念设计
- (3) 场景、道具设计效果图的绘制技巧
- (4) 场景、道具初级模型制作
- (5) 场景、道具模型精加工
- (6) 场景、道具模型贴封
- (7) 场景、道具模型上色

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点；掌握角色制作的完整流程，提高动手能力
- (2) 本实验难点。关节制作

五、实验报告要求

1.实验目的和要求

本实验目的：是定格动画专业的核心课程之一，是对学生角色制作能力的全面考查和提高。

4. 实验原理

三维塑造法则

5. 实验内容及过程

- (1) 依据故事主题进行场景、道具的创意构思
- (2) 场景、道具的概念设计
- (3) 场景、道具设计效果图的绘制技巧
- (4) 场景、道具初级模型制作
- (5) 场景、道具模型精加工
- (6) 场景、道具模型贴封
- (7) 场景、道具模型上色

4.结果与分析

提交实验项目作业，首先与三视图对比，再进行评判。其次是大体块塑形，要求形似。然后是逐步深入，细节刻画。最后尝试使用 3D 打印关节进行组装。

六、课程考核

1.考核方式：考查

2.考核形式：平时考核、期末考核

3.成绩评定：采用百分制

平时日常考核成绩：占实验总成绩的 10%。

实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 20%；

实验操作考核成绩：占实验总成绩的 50%；

期末理论考查成绩：占实验总成绩的 20%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：自编

参考书：《动画场景设计》（第 1 版）.韩 笑 著. 京华出版社. 2010 年

参考书：《创意定格动画实验室》，梅尔文.特南著 上海人民美术出版社，2016 年第 1 版

.....

撰写人： 陈赛

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《动态图形设计》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66470240

课程名称：动态图形设计

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业选修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：6

建议先修课程：动画原理、二维动画后期剪辑、二维动画后期合成、视听语言、动画分镜设计、设计基础

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画专业选修课，是学生在掌握了二维动画制作流程之后，学习当今传媒界运用最为广泛、最具有市场发展潜力的“动态图形设计”（英文名：Motion Graphic Design）制作方式。该课程要求学生具备一定的平面设计能力，由此弥补动画专业学生在平面设计能力上的不足，研究文字、声音、图形、图像等元素在动态设计中的综合运用。一方面让学生适应目前行业在该形式上的发展和需求，另一方面也开拓学生在动画创作上新的形式和可能性。

三、课程目标

（一）教学目标

《动态图形设计》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1.能够运用软件 After Effects 进行动态图形设计。（指标点 2.1）
2. 能够从创意到制作，独立完成一部动态图形设计。并且在制作中，能够运用生长动态、摄像机运动、转场动态、运动原理等所学技能。（指标点 3.1）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2、毕业要求 3
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、3.1：

(1) 指标点 2.1: 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。

(2) 指标点 3.1: 了解动画、数字媒体相关专业和艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程, 掌握相关领域的基本创作及研究方法, 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表

《动态图形设计》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称: 动态图形设计	任课教师:
课程性质: 专业选修	课程学分: 3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1: 2.1 掌握动画、数字媒体专业的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。	教学目标: 培养学生掌握动态图形设计的核心知识、基础理论, 以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。 达成途径: 通过制作动态图形设计, 让学生掌握软件 After Effects 技术。 评价依据: 课堂作业、课外作业和考查。
毕业要求 2: 3.1 了解动画、数字媒体相关专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程, 掌握相关领域的基本创作及研究方法, 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。	教学目标: 让学生了解动画、数字媒体专业的艺术创作、传播或相关工具开发的基本流程, 掌握相关领域的基本创作及研究方法, 能够熟练使用创作工具独立完成策划、创作、技术研发、运营、推广中的至少一个环节, 具备初步的实践工作能力。 达成途径: 通过讲授与实践结合, 让学生能够从创意到制作, 独立完成一部动态图形设计。并且在制作中, 能够运用生长动态、摄像机运动、转场动态、运动原理等所学技能。 评价依据: 课堂作业、课外作业和考查。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	图形变化和节奏韵律	8	设计研究性	专业	1 人	计算机
2	生长动态	8	设计研究性	专业	1 人	计算机
3	一张运动的照片	8	设计研究性	专业	1 人	计算机

4	动态文字排版	8	设计研究性	专业	1 人	计算机
---	--------	---	-------	----	-----	-----

（二）实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：图形变化和节奏韵律

通过练习，理解节奏韵律和图形变化之间的关系；掌握缩放、旋转、位移等不同的关键帧动画技术。

1.1 实验内容和要求

- (1) 熟练掌握软件的基本设置；
- (2) 掌握初步的关键帧动画技术：缩放、旋转、位移等；
- (3) 能够按照音乐等节奏韵律变化，给予相应的动画关键帧。

1.2 主要实验方法

- (1) 上机操作
- (2) 课内放映、小结、评讲。

1.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点：软件的基本设置、关键帧动画技术；
- (2) 本实验难点：按照音乐等节奏韵律变化，给予相应的动画关键帧。

2.实验项目 2：生长动态

通过上机操作，更加熟练掌握软件的基本设置、关键帧动画技术。并且通过生长动态的制作，掌握“遮罩”、“擦除”等动画技术。

2.1 实验内容和要求

- (1) 熟练掌握软件的基本设置；
- (2) 熟练掌握关键帧动画技术；
- (2) 掌握“遮罩”、“擦除”等动画技术。

2.2 主要实验方法

- (1) 上机操作
- (2) 课内放映、小结、评讲。

2.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点：软件的基本设置、关键帧动画技术、“遮罩”、“擦除”等动画技术。
- (2) 本实验难点：如何运用动画技术制作出有生长动态的动画艺术短片。

3.实验项目 3：一张运动的照片

通过将一张照片分层、抠像、重组，制造前后景关系，并制作出具有运动感觉的三维照片，培养学生对摄像机运动的认知，掌握软件的三维技术和摄像机运动技术。

3.1 实验内容和要求

- (1) 选取一张照片进行分层、抠像、重组；
- (2) 采用软件假三维技术制造出前后景关系；
- (3) 运用软件中摄像机的推拉技术，制作出具有运动感觉的三维照片。

3.2 主要实验方法

- (1) 上机操作
- (2) 课内放映、小结、评讲。

3.3 实验重点难点

(1) 本实验重点：软件中照片分层、抠像、重组技术，制造前后景关系技术，摄像机运动技术。

(2) 本实验难点：如何运用所学技术制作出一张具有美感的运动照片。

4.实验项目 4：动态文字排版

通过动态文字排版动画的制作，进一步熟练掌握关键帧动画、摄像机运动、遮罩等技术，训练文字排版设计能力，并训练将动画与音乐节奏韵律进行声画合一的能力。

4.1 实验内容和要求

- (1) 选取一段歌曲，并剪辑为 2 分钟相对完整的音乐；
- (2) 将其歌词进行文字排版设计；
- (3) 运用关键帧动画、摄像机运动、遮罩等技术进行文字排版的动态设计，并与音乐节奏韵律相对应。

4.2.主要实验方法

- (1) 上机操作
- (2) 课内放映、小结、评讲。

4.3 实验重点难点

- (1) 本实验重点：音乐的剪辑、文字排版设计、文字排版的动态设计。
- (2) 本实验难点：文字排版的动态设计与音乐的声画合一。

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求
8. 实验仪器与材料
9. 实验内容及过程
- 10.实验总结与分析(附实验内容光盘)

六、课程考核

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：平时考查、期末考查、实验考核
- 3.成绩评定：采用百分制

平时考核成绩：占课程总成绩的 30%（其中考勤占 10%，课堂发言、讨论、；作业、工作笔记本 20%）；

期末考查成绩：占课程总成绩的 40%；

实验考核：占课程总成绩的 30%。

七、推荐教材和教学参考书

教材：《动态图形设计》，张蔚、李濯缨、李星丽编著，四川美术出版社，2013 年第 1 版。

参考书：《Motion Graphic Design—Applied History and Aesthetics》，Jon Krasner 编著，Focal Press 出版社，2008 年第 1 版。

参考书：《动态图形设计基础》，李渝编著，西南师范大学出版社，2011 年第 1 版。

撰写人：李濯缨

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画后期合成1》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码：10470890

课程名称：三维后期合成1

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：24 实践学时：24）

课程性质：专业必修课

开课部门：动画系

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握三维特效处理的基础知识点。锻炼特效表达能力。为后续动画专业的三维动画课程奠定基础。

三、课程目标

（一）教学目标

1. **教学目标 1.** 通过本课程的学习，了解三维数字动画中特效制作的基础知识点；具备三维数字动特效的基础能力；基本掌握三维动画软件在特效方面的基础操作，为《三维动画后期2》课程模块提供渲染片段资源。（指标点 2.1）
2. **教学目标 2.** 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画特效。（指标点 2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 2
2. 本课程支撑的指标点：指标点 2.1、2.2：
 - （1）指标点 2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中模型和材质融会贯通。
 - （2）指标点 2.2：能够所学的三维数字动画建模、材质方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画模型、材质。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画后期 1》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画后期 1	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 2: 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中特效融会贯通。	教学目标: 锻炼学生对物理特效的能力；培养基础美术素养、对特效的理解。 达成途径: 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求 2: 2.2 能够所学的三维数字动画特效方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画特效。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标: 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础特效制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径: 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据: 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程的主要教学内容

(一) 实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	粒子特效制作	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
2	烟雾火焰制作	16	演示性	专业基础	1 人	计算机

(二) 实验教学内容和基本要求

1.实验项目 1：粒子特效制作

通过本实验，学生应掌握简单的粒子系统，能够独立完成粒子特效，同时保证物理节奏的正确性。

1.1 实验内容和要求

- (1) 了解物理特效属性
- (2) 体验粒子流体原理
- (3) 制作粒子系统及细节

1.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练
- (2) 根据范例的规律，总结粒子系统的操作原理，并进行拓展训练

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：粒子的物理真实表现

(2) 本实验难点：相关命令的掌握

2.实验项目 2：烟雾火焰制作

通过本实验，学生应掌握的基本的三维动画烟雾火焰理解三维动画软件操作原理、掌握软件操操规程等。

2.1 实验内容和要求

- (1) 烟雾火焰物理现象学习
- (2) 火焰的效果调节
- (3) 烟雾的效果调节

2.2.主要实验方法

- (1) 了解粒子种类及用途；
- (2) 根据范例的步骤进行跟随训练，赋予粒子系统适合的形态。
- (3) 根据范例的规律，总结三维动画中的粒子原理，并进行拓展训练。

2.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：三维动画软件中的粒子系统及用途
- (2) 本实验难点：调试较好效果的粒子系统参数

五、实验报告要求

1. 实验目的和要求
2. 实验内容及过程
3. 结果与分析

六、课程考核

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。
- 3.成绩评定：采用百分制，按以下 3 项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：
平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。
实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；
实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《3ds Max 影视特效火星课堂》， 亓鑫辉、周光平、才源编著， 人民邮电出版社， 2011 年第 1 版

参考书：《渲染王 3dsMax 三维特效动画技术(附光盘全彩印刷)》， 编著：来阳， 出版社：清华大学出版社 2017 年第 1 版

撰写人：梁怡

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

年 月 日

《三维动画后期合成2》实验教学大纲

一、课程概况

课程代码： 66470282

课程名称：三维动画后期合成2

课程学分：3

课程学时：48（理论学时：16；实验（实践）学时：32）

课程性质：专业必修课

开课部门：动画系

建议修读学期：4

建议先修课程：无

适用专业（方向）：动画（本）三维方向

二、课程地位、作用与任务

本课程为动画（本科）专业三维方向必修课，旨在通过本课程学习使学生掌握三维软件的使用方法。初步掌握合成剪辑处理的基础知识点。本课程是前面三维数字动画课程的补充。能够制作后期合成剪辑，为三维动画服务，并且增添三维动画的视觉冲击力及表现效果。

三、课程目标

（一）教学目标

《三维动画后期1》课程具体要求达到的特定教学目标包括：

1. 通过本课程的学习，了解三维数字动画中合成与剪辑制作的基础知识点；具备三维数字动画合成、剪辑制作的基础能力；基本掌握三维动画软件在合成、剪辑方面的基础操作，为所有三维课程模块提供最终视频文件。

2. 能够运用所学的三维动画理论知识与基本的艺术素养，制作基础三维动画合成、剪辑。（指标点2.2）

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求2

2. 本课程支撑的指标点：指标点2.1、2.2：

（1）指标点2.1：能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中合成、剪辑融会贯通。

（2）指标点2.2：能够所学的三维数字动画合成、剪辑方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画合成、剪辑。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。

（三）课程教学目标与毕业要求对应表

《三维动画后期2》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：三维动画后期2	任课教师：
课程性质：专业必修	课程学分：3
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求2： 2.1 能够运用三维数字动画理论与知识，并与三维数字动画中特效融会贯通。	教学目标： 锻炼学生对特效表现思路理解能力；培养基础美术素养，对合成、剪辑的理解。 达成途径： 理论结合实践。简化复杂的知识点，使抽象的知识点变得直观，易懂。结合各种多媒体媒介，使知识点图形化、形象化。循序渐进，掌握一定的节奏。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。
毕业要求2： 2.2 能够所学的三维数字动画特效方面的理论知识与基本的艺术素养，制作、调整三维动画合成、剪辑。具备初级跨人文、艺术、与科学领域的符合知识结构。	教学目标： 培养学生实际制作及自己解决问题的能力。使学生具备基础合成、剪辑制作能力，并能在以后的作品中得以运用。 达成途径： 教师指导，分步骤进行实际操作，同时在分步骤操作中融入艺术、文化、科学等相关知识点。总结经验，提高制作水准。 评价依据： 课堂笔记、提问和作业、课外作业和考试。

四、课程的主要教学内容

（一）实验项目基本情况

序号	实验项目名称	学时	实验类型	实验类别	分组人数	主要实验设备
1	合成制作	16	演示性	专业基础	1 人	计算机
2	剪辑制作	16	演示性	专业基础	1 人	计算机

（二）实验教学内容和基本要求

1.实验项目1：合成制作

通过本实验，学生应掌握简单的后期合成系统，能够独立完成影片素材合成，同时保证影片镜头的正确性。

1.1 实验内容和要求

- (1) 了解合成系统
- (2) 体验合成系统原理
- (3) 制作合成单镜头及细节

1.2.主要实验方法

- (1) 根据范例的步骤进行跟随训练
- (2) 根据范例的规律，总结合成系统的操作原理，并进行拓展训练

1.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：影片镜头的美术表现

(2) 本实验难点：相关命令的掌握

2.实验项目 2：剪辑制作

通过本实验，学生应掌握的基本的三维动画剪辑理解三维动画软件操作原理、掌握软件操作规程等。

2.1 实验内容和要求

- (1) 剪辑规律的学习
- (2) 节奏效果与情节的效果把控
- (3) 音乐音效的效果调节

2.2.主要实验方法

- (1) 了解剪辑种类及用途；
- (2) 根据范例的步骤进行跟随训练，赋予影片合适的剪辑手法。
- (3) 根据范例的规律，总结三维动画中的剪辑原理，并进行拓展训练。

2.3. 实验重点难点

- (1) 本实验重点：三维动画软件中的剪辑系统及用途
- (2) 本实验难点：调试较好效果的影片结构及效果

五、实验报告要求

- 1. 实验目的和要求
- 2. 实验内容及过程
- 3. 结果与分析

六、课程考核

- 1.考核方式：考查
- 2.考核形式：以学生实验报告、实验操作、平时成绩等方式综合评定。
- 3.成绩评定：采用百分制，按以下 3 项考核指标进行实验成绩综合评定，其构成比例如下：
 - 平时日常考核成绩：占实验总成绩的 20%。
 - 实验报告评阅成绩：占实验总成绩的 50%；
 - 实验操作考核成绩：占实验总成绩的 30%；

七、推荐教材和教学参考书

教 材：《数字视频编辑与合成》，石流沙编著， 齐鲁书社， 2007 年第 1 版

参考书:《后期动画技术(附光盘全彩印刷)》, 编著: 来阳, 出版社: 清华大学出版社 2017 年第 1 版

撰写人: 梁怡

审核人:

学院分管领导签字 (盖章):

年 月 日

（三）实习课程

《毕业实习》课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：66420140

课程名称：毕业实习

课程学分：5

课程学时：80（理论学时：0；实践学时80）

课程性质：学科必修课

开课部门：影视与动画学院

建议修读学期：7（3）.8（2）

建议先修课程：民间造型艺术、民间造型艺术实践、动画创作

适用专业（方向）：动画专业（二维方向、三维方向、绘本方向、定格方向）

二、课程地位、作用与任务

毕业实习作为动画专业的专业必修课，是学生在通过理论学习之后，毕业前进行的一次重要实践教学环节。其目的在于通过毕业实习，走出校门，深入第一线，接触实际，了解社会，以增强学生的群众观点，劳动观念和社会主义事业心、责任感，提高政治思想觉悟；通过参加实践、验证与巩固所学专业知 识，培养、提高独立分析问题的能力和综合素质，成为合格毕业生，促进学生顺利就业

三、课程目标

（一）教学目标

毕业实习课程具体要求达到的特定教学目标包括：

- 1、培养学生专心学习、刻苦钻研的能力，用严格的科学态度，扎扎实实地工作。
- 2、培养学生运用所学专业知 识解决工作中遇到的实际问题，完成所承担的任务。
- 3、培养学生通过实践活动，调查了解行业情况，加强政策观念，提高政策水平，遵纪守法，加强团结，使之在思想上、业务上和工作能力等方面都能得到锻炼与提高。
- 4、使学生通过参加实践、验证与巩固所学专业知 识，培养、提高独立分析问题的能力和综合素质，成为合格毕业生，促进学生顺利就业

（二）本课程支撑的毕业要求

1. 本课程支撑的毕业要求：毕业要求 1、2

2. 本课程支撑的指标点：指标点 1、2.1

(1) 指标点 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。

(2) 指标点 2.1：具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。

(三) 课程教学目标与毕业要求对应表 (示例如下:)

《毕业实习》课程教学目标与毕业要求的对应表	
课程名称：毕业实习	任课教师：
课程性质：专业必修课	课程学分：5
课程支撑的毕业要求	课程目标、达成途径、评价依据
毕业要求 1： 1：培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。	教学目标： 培养学生具有正确的人生观、价值观、世界观。 达成途径： 通过对学生实习的培养，引导学生树立正确的人生观、价值观、世界观。 评价依据： 实习周记
毕业要求 2： 2.1 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。	教学目标： 培养学生具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构。 达成途径： 通过对不同民间艺术类型的起源，社会历史背景，艺术现象、艺术风格、艺术流派，发展现状进行研究性学习。使学生逐步具备跨人文、艺术、与科学领域的复合知识结构 评价依据： 实习报告

四、课程内容

实践内容	作业要求
毕业实习	自学内容： 课堂作业： 课外作业： 1. 实习周记：实习周记是学生整理实习报告的原始材料，应逐详细记载。实习周记的主要内容包括：日期、天气、地点、工作情况及主要收获和心得。 2. 实习报告：实习结束后，对实习期间参加的工作进行全面总结。同时还要包括专业提升、政治学习、工作态度、团结同志以及遵守纪律等方面的内容，并由实习所在单位领导和指导教师签署意见，并评定成绩。

四十一、建议学时分配表

序号	课程内容	学 时 分 配				对应教学目标
		讲 授	实 验	习题课	小 计	

	毕业实习	0	80			目标 1、目标 2、 目标 3
	合 计	0	80			

四十二、实践方法

1.进入事业单位、公司、企业顶岗实习

七、课程考核内容及方式

1.考核方式 考查

2.考核形式 报告

3.成绩评定 考核成绩为百分制，其中企业评定 80%，实习报告 20%

八、推荐教材和教学参考书

无

撰写人： 陈雯

审核人：

学院分管领导签字（盖章）：

2018 年 7 月 10 日