SJQU-QR-JW-033（A0）

【动画制作实践（1）**】**

**【 animation design practic （1）】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040676】

**课程学分：**【4】

**面向专业：**【数字媒体方向】

**课程性质：**【专业必修课】

**开课院系：**【艺术设计学院数字媒体系】

**使用教材：**【《动画表演规律》， 南希.贝曼，中国青年出版社，2022年2月第四版】

**教材**

参考书目【《The Adobe Illustrator WOW！Book》，斯得渥，中国青年出版社，2015年5月】

【《海报招贴设计手册》，孙芳，清华大学出版社，2016年6月1日第一版】

【英国艺术与设计学院用书：破译数码插画设计，(英)泽阿根，广西美术出版社， 2013年4月】

**课程网站网址：**https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/bb-group-mgmt-LEARN/execute/groupInventoryList?course\_id=\_13075\_1&mode=cpview

**先修课程：**【《字体与版式设计》】

二、课程简介

本课程是该专业学生能更好的完成毕业设计设及的课程，重点强调了动画片动画原理制作的环节，鼓励学生用三年所学的不同软件和制作手段制作动画片，课程强调的实际的动画片制作和软件整合能力，通过实际项目的训练，培养学生具有广泛的类的动画制作能力，特别为以后的毕业设计以及就业打下良好的基础。以及适应日新月异的就业形势和社会的人才需求。

三、选课建议

本课程适合于艺术设计专业和影视动画方向的四年级学生，要求有一定的美术基础，并能在电脑上运用相应的动画设计软件制作动画片

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 |  |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 | ● |
| LO31：具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。 | ● |
| LO32：具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。 |  |
| LO33：具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。 |  |
| LO34（动漫设计方向）：具备动漫画创意与创作能力 |  |
| LO35（动漫设计方向）：具备动漫画美术设计能力 |  |
| LO36（动漫设计方向）：具备动漫画制作能力 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 | ● |
| LO61：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 |  |
| LO71：愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱，富于爱心，懂得感恩(“感恩、回报、爱心”为我校校训内容之一) |  |
| LO81：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意。 |  |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程预期  学习成果 | 课程目标  （细化的预期学习成果） | 教与学方式 | 评价方式 |
| 1 | LO211 | 能根据动画制作实践2课题的需要自己确定学习目标，搜集课题相关的资料与素材，并设计学习计划。 | 主要以常用的制作动画片的技法教授。学生做相关课题的调研。 |  |
| 2 | LO32 | 1.能够具备动画角色设计的造型构思能力，学会矢量图案绘制 | 教师通过理论授课、案例分析、课堂讨论等方式进行教学；学生除课堂学习之外，需要进行优秀作品调研、文献调研等方式 | 图案绘制 |
| 2.能够进行数字艺术创意表达，掌握前期制作素材的收集 | 教师进行实践演示，学生根据演示进行实践 | 15秒短片 |
| 3.学会用FLASH软件制作 | 课堂讲解学生操作。 | 30秒短片 |
| 3 | LO711 | 1.了解祖国的优秀传统文化和革命历史，注重团队合作，善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 | 分析传统设计元素，追寻历史文脉，尝试将其应用与实践创新之中。 | 角色设计 元素 |
| 2.具有服务企业、服务社会的意愿和行为能力。 | 学习实务设计技能，应用于实践。 | 设计图 作品 |

**六、课程内容**

本课程课内教学课时为64学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节）学时约为24学时；学生课内实践环节约为40学时；课外阅读文献、练习及作业等自主学习时间不计在内。

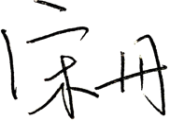
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课时 | 项目 | 任务要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| 1 | 24 | 理论授课 | 熟练掌握动画制作实践2的理论知识 | 1. 知道动画片的基本概念和特点。   2.理解短片制作的基本流程和设计理念； | 熟练掌握动画的常用制作技法 |
| 2 | 40 | 拍摄实践 | 熟练掌握动画实践2的实际操作 | 理解二维三维动画的不同类别的表现形式 | 1. 熟练掌握分析优秀作品，并学习二维三维动画片的创作思路与方法   2.熟练掌握并能独立的二维三维动画项目进行创作。 |

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验 | 主要内容 | 实验时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 动画角色制作 | 教授常用的动画角色制作方法和流程 | 8 | 综合型 | 第二周开设 |
| 2 | 动画场景制作 | 教授常用的动画场景制作方法和流程 | 12 | 综合型 | 第四周开设 |
| 3 | 动画短片 | 如何用FLASH软件制作动画短片的流程与技法 | 20 | 综合型 | 第十周开设 |

八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 动画角色 | 25% |
| X2 | 动画场景 | 25% |
| X3 | 动画短片 | 50% |

撰写人：赵静 系主任审核签名：

审核时间：2023.09.01