**【动态漫画设计】**

SJQU-QR-JW-033（A0）

**【motion comic Design】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040673】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【数字媒体艺术】

**课程性质：**【系级选修课】

**开课院系：**艺术设计学院数字媒体艺术系

**使用教材：**

# 教材【MG动画设计5项修炼：文案+脚本+图形+动作+后期，黄临川，人民邮电出版社，2018年8约 】

# 参考书目【 After Effects全套影视特效制作典型实例 第2版，水木居士，人民邮电出版社，2017年5月】

**课程网站网址：**

**先修课程：**【计算机动画原理，漫画】

二、课程简介

漫画作为一种传统的艺术形态被延续至今，进入数字化社会后许多漫画有了新的衍生形态，动态漫画是在原有漫画形态的基础上，将漫画原稿进行二次加工，制作成为可以播放的影像式的作品，非纸质媒介，而是通过电视、电脑、手机屏幕播放的动态作品，广泛的被应用于影视片头、动漫画网站连载。课程通过认识动态漫画的形态，应用领域，未来发展开始，重点学习在相应的产品需求下，如何制作动态漫画，从作品风格、原稿的拆图和命名、声音和节奏、动作和特效等方面进行实践，最终学生能够按照作品要求完成动态漫画的制作。

三、选课建议

动态漫画设计课程设置在学生第7学期，要求学生完成了大部分专业课的学习，懂得一定的数字化制作技术，能够使用手绘及数字化方式表达自己的创意，在实际的学习和生产活动中能够有一定的思考和体会，通过系统化的训练，能够将所学应用到生产生活实践中。

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| **专业毕业要求** | **关联** |
| 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。 |  |
| 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 |  |
| 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识 |  |

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** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO11 | 对动态漫画作品进行调研，在课上讨论调研的结果。 | 调研与讨论 | 调研报告 |
| 2 | LO32 | 具备动画创意与创作的能力 | 讲授与实践 | 作业（分镜头设计） |
| 3 | LO51 | 同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员. | 任务驱动 | 作品（动态漫画制作） |

六、课程内容

本课程课内教学课时为48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16学时；学生课内实践环节约为32学时；课外阅读文献、练习、及作业等自主学习时间不计在内。

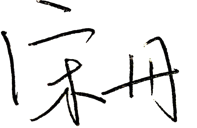
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 单元 | 理论 | 实践 | 内容 | 能力要求 |
| 1 | 12 | 4 | 动态漫画概论 | 认识动态漫画的形态，知道动态漫画的应用领域，未来发展，制作流程。 |
| 2 | 4 | 28 | 动态漫画实践 | 能够制作动态漫画，从作品设计，风格确定、原稿的拆图和命名、声音和节奏、动作和特效等方面进行实践，最终学生能够按照作品要求完成动态漫画的制作。 |

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 |
| 1 | 动态漫画调研 | 对漫画的形态和应用领域进行市场产品的调研，认识最新的动漫台漫画市场发展及最新作品。 | 8 | 综合型 |
| 2 | 动态漫画分镜头 | 将漫画进行动态化的改编与设计，对原有漫画进行图层分层及时长、声音、特效各方面的设计 | 8 | 综合型 |
| 2 | 动态漫画实践 | 制作动态漫画，从作品风格、原稿的拆图和命名、声音和节奏、动作和特效等方面进行实践，最终学生能够按照作品要求完成动态漫画的制作 | 16 | 综合型 |

八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 调研报告 | 20% |
| X2 | 动态漫画分镜头设计 | 30% |
| X3 | 动态漫画制作 | 50% |

撰写人：宋丹 系主任审核签名：

审核时间：2023.09.01