**【分镜头脚本设计】**

SJQU-QR-JW-033（A0）

**【StoryBoard design】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040369】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【动画】

**课程性质：**【系级必修课】

**开课院系：**艺术设计学院数字媒体艺术系

**使用教材：**

教材【 《分镜头设计》李佩伦等 中国铁道出版社 2010.11 】

参考书目【《电影语言的语法》（乌拉圭）丹尼艾尔·阿里洪（Daniel Arijon）后浪出版咨询（北京）有限责任公司、北京联合出版公司 2013年3月第一版 】

**课程网站网址：**

**先修课程：**【速写】

二、课程简介

本课程主要讲授动画片分镜头的设计规律，了解脚本分镜头与故事板的基本概念以及设计制作的方式方法，对学生掌握动画制作的技能具有重要地位。对学生前期学习视听语言基础以及后期将要学习的定格动画以及动画片前期制作起到了承前启后的作用。

三、选课建议

本课程适用于数字媒体艺术专业三年级的学生学习，学习本课程要求学生初步了解动画片设计的基本概况，了解故事板的基本绘制方法和电子故事板的基本绘制方法，并利用课下时间自学软件的基本操作方法，具备一定的手绘草图的能力。在学习的过程中，学生需要持续思考手绘画面与视听语言表现的关系，不断探索影片表现的可能性。

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。 |  |
| 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 |  |
| 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**  **（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO211 | 掌握基本的分镜绘制方法，并能够将技术应用于作品创作中，使分镜成为表达创意的有效手段。 | 教师讲解制作要求，给出样例。  学生动手实践，教师一对一辅导与集体讲评相结合 | 设计作品 |
| 2 | LO312 | 需要理解分镜的基本要素，理解分镜构成基本方法，初步了解常用的创意方法，初步了解数字化创作作品的流程，认识到手绘草图在创作中的作用。 | 教师讲解制作要求，讲解制作进度计划。  学生按照步骤进行实践 | 设计作品 |
| 3 | LO36 | 能够有意识的应用视听语言于作品创作中。 | 教师讲解要点、学生在项目实践中体会。 | 设计作品 |
| LO513 |

六、课程内容

本课程总课时为64学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、点评等环节）学时约为32学时；学生课内实践环节约为32学时，课外练习、调研、阅读文献及作业等时间不计在内。

一、课程基础理论

1.课程概述。学生了解课程的学习目标、内容、进度，学习方法、考核方式，课程使用到的工具与学习资源；

2.数字媒体设计的特点。学生需要了解分镜设计的主要类型与设计过程；通过实践理解分镜设计中的时间与空间。

二、设计构成中的视觉要素

本部分主要通过理论结合实践训练学生对于基本设计要素的认知与基本的应用能力。学生应该掌握以下设计元素的设计方法：

1.基本镜头绘制方法

2.叙事性蒙太奇设计

3.表现性蒙太奇设计

4.场面调度的基本原理

5.时间与空间的安排

三、分镜绘制的理论依据

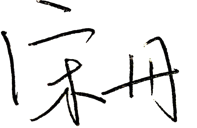
本部分主要通过具体的实践项目训练学生对于设计分镜绘制规律中的视听语言知识的认知与应用能力，学生需要掌握分镜绘制的基本方法，并能够将影片制作的各方面要素融入其中。

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 | 备注 |
| 1 | 基本绘制方法 | 1）体会二人对话场面的基本原理，和轴线原则；  2）绘制两个人物的对话场面；  3）三人对话设计  4）场面调度表现 | 6 | 设计型 | 第1周开设 |
| 2 | 叙事练习 | 1）分镜绘画练习。  2）多人对话设计及表现  3）情节设计与分镜绘制。  4）时空结构编排与绘制。 | 8 | 设计型 | 第3周开设 |
| 3 | 表现性蒙太奇 | 1）分镜绘画练习。 2）比喻性的画面的设计和绘制 3) 积累蒙太奇的使用 | 8 | 设计型 | 第5周开设 |
| 4 | 综合设计实践项目 | 根据自己的经历和本课程所学到的知识设计作品，并制作动态故事板。 | 10 | 设计型 | 第7周开设 |

八、评价方式与成绩（必填项）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 设计作品 | 20% |
| X2 | 设计作品 | 20% |
| X3 | 设计作品 | 20% |
| X4 | 设计作品 | 40% |

撰写人：徐哲晖 系主任审核签名： 

审核时间：2023.09.01