《定格动画》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）定格动画※ | | | | | |
| （英文）Stop-motion Animation | | | | | |
| 课程代码 | 2040606 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 24 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大二上 | | |
| 课程类别与性质 | 系级必修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《定格动画》、朱云飞、ISBN: 9787515330389、中国青年出版社、2015年2月第1版 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 动漫模型制作2040672（3） | | | | | |
| 课程简介 | 本课程是定格动画制作的选修课程。定格动画是动画中的一种技法分支，国内外定格动画作品数量甚多，有不少作品获得了不菲的成绩，近年来莱卡工作室出品的动画作品更是获得了知名奖项，足以得见定格动画有其自身魅力。本课程主要讲授定格动画的全套制作流程，从故事概念、定格人偶制作、定格场景制作、定格道具制作、定格拍摄几个方面来详细了解定格动画中的制作技巧。通过一系列作业的实践，实际动手，以组为单位，合作制作出定格动画作品。通过本课程的学习，学生可以进一步强化创意技能，雕塑技能，人偶制作技能以及影视视听语言技能等，同时加强汇报演示的能力与团队合作的能力。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程课时数48学时，其中理论授课24学时，实践课24学时，主要采用边理论讲课边实践练习或者穿插进行的方式。本课程适合数字媒体艺术方向的本科学生学习，但本课程涉及设计基础的学习，且要求具有一定美术造型功底，和对物体有基本的审美能力。 | | | | | |
| 大纲编写人 | （签名） | | 制/修订时间 | | 2023年12月19日 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | |  | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 理解定格动画制作的基本概念。 |
| 2 | 能够掌握用黏土制作模型的技法。 |
| 技能目标 | 3 | 能够独立掌握从故事概念、定格人偶制作、定格场景制作、定格道具制作、定格拍摄几个方面的能力。 |
| 4 | |  | | --- | | 具备获取专业前沿知识、技能的自主学习能力，能搜集、获取达  到目标所需要的学习资源的能力。 | |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| **LO1品德修养**：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ⑤爱岗敬业，热爱所学专业，勤学多练，锤炼技能。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |
| **LO2专业能力**：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。②具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。 |
| **LO4自主学习**：能根据环境需要确定自己的学习目标，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。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。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。 |

1. 毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| **LO1** | ⑤ | M | 5.专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。 | 100% |
| 20% |
| **LO2** | ② | H | 1.理解定格动画制作流程的概念。 | 20% |
| 2.能够掌握用黏土制作定格模型的基本知识。 | 60% |
| 3. 能够独立掌握从故事概念、定格人偶制作、定格场景制作、定格道具制作、定格拍摄几个方面的能力。 | 20% |
| **LO4** | ② | L | |  | | --- | | 4.具备获取专业前沿知识、技能的自主学习能力，能搜集、获取达  到目标所需要的学习资源的能力。 | | 100% |

三、课程内容与教学设计

（一）各教学单元预期学习成果与教学内容

|  |
| --- |
| 第 1章 定格动画概述  1.1　定格动画的基本原理和应用。  1.2 定格动画的发展历程  1.3 观看分析相关定格动画影片及制作花絮。  第　2章 定格动画制作材料及工具设备  2.1定格动画中制作材料的种类与特性  2.2定格动画制作中工具设备的种类与使用。  第3章 定格动画设定与脚本  3.1定格动画的剧本与分镜头设定  3.2定格动画的角色设定  3.3定格动画的场景设定  第4章 定格动画的偶与场景  4.1偶形态的设定与绘制  4.2偶的骨骼种类与制作  4.3不同材质偶的特性与制作  4.4偶的色彩与涂装  4.5 定格人偶的制作  4.6定格场景的制作  4.7定格道具制作  第5章 定格动画的拍摄  5.1角色表情设计  5.2动画的 运动原理和规律  5.3拍摄前的准备  5.4灯光的设计与布局  第6章 定格动画的后期剪辑  6.1定格动画的视觉特效  6.2后期制作中的常用软件  6.3影片配音输出 |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 第 1章 定格动画概述 | √ |  |  |  |  |  |
| 第2章 定格动画制作材料及工具设备 | √ | √ | √ |  |  |  |
| 第3章 定格动画设定与脚本 | √ | √ | √ |  |  |  |
| 第4章 定格动画的偶与场景 | √ | √ | √ |  | √ |  |
| 第5章 定格动画的拍摄 |  | √ |  | √ |  |  |
| 第6章 定格动画的后期剪辑 |  | √ | √ |  | √ |  |

（三）课程教学方法与学时分配

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 课程概述 | 学生需要知道课程的学习目标、内容与进度、考核方式、教材；知道本课程的学习方法、课程使用到的工具（包括硬件与软件）以及相应的学习资源。 | 考查 | 4 | 4 | 16 |
| 定格动画剧本创意 | 基于对定格动画有了初步了解后，开始引导学生掌握定格动画短片剧本的创意构思方法。学生需要掌握故事的写作技巧，以及对同类型作品进行分析汇报。 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
| 定格动画制作拍摄实践 | 掌握人偶骨架制作以及人体结构雕刻和衣物制作；初步掌握定格场景的制作，以及材料的综合运用；初步掌握定格道具的制作，在材质上体现细节。 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 定格制作 | 运用课程所学独立进行定格动画的中期拍摄 | 考查 | 8 | 8 | 8 |
| 合计 | | | 24 | 24 | 48 |

（四）课内实验项目与基本要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验  时数 | 实验  类型 |
| 1 | 定格人偶制作 | 学生根据已有的人偶设定资料，进行人偶制作，要求骨架和材质表现正确。 | 8 | 综合型 |
| 2 | 定格场景制作 | 学生根据已有的场景设定资料，进行场景制作，要求能够综合运用材料。 | 8 | 综合型 |
| 3 | 定格道具制作 | 学生根据已有的道具设定资料，进行道具制作，要求道具细节展现到位。 | 4 | 综合型 |
| 4 | 定格动画视频拍摄合成 | 学生使用前期制作的人偶、场景、道具来进行中期拍摄，并且完成后期合成。 | 4 | 综合型 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。  具体讲授过程：首先，专业知识必须进行深入浅出的讲解，注意与学生实时互动，营造课堂氛围; 然后，结合知识点将具有共性的思政点融入。融入的方式要做到启承婉转、巧妙自然; 融入效果要做到潜移默化、润物无声; 之后，再次引入自觉遵守职业规范，具备职业道德操守等内容，通过互动讨论对学生进行价值引导，最后回归教学目标，将思政素养落实到学生的行动中。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | 100 |
| X1 | 25 | 作品（角色制作） | 40 | 50 | 10 |  |  |  | 100 |
| X2 | 25 | 作品（场景制作） | 30 | 30 | 40 |  |  |  | 100 |
| X3 | 50 | 作品（动画片） | 20 | 30 | 20 | 20 | 10 |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 | 1、2 | 掌握定格人偶设计的基本知识，模型完全复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 很好的掌握定格人偶制作的的基本知识，模型完全复原设计稿，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐。 | 较好的掌握定格人偶制作的基本知识，模型较好的复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 人偶模型比例比较失调，细节较丰富，材质效果表现不逼真其余较好。 | 没有准时提交作业0分提交作业质量差，数量少。 |
| X2 | 3 | 掌握定格场景设计的基本知识，模型完全复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 很好的掌握定格场景制作的的基本知识，模型完全复原设计稿，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐。 | 较好的掌握定格场景制作的基本知识，模型较好的复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 场景模型比例比较失调，细节较丰富，材质效果表现不逼真其余较好。 | 不符合作业提交规范 |
| X3 | 4 | 能独立制作定格动画短片，短片时长1分钟以上，短片模型制作精良，风格统一，动画规律运用流畅。 | 短片1分钟以上，人偶场景制作精致，动画流畅，风格统一，剧本逻辑性强。 | 短片1分钟以上，人偶场景制作一般，动画教流畅，风格较统一。 | 短片不到1分钟，人偶场景制作粗糙，动画不流畅，风格不太统一，故事看不懂在说什么 | 不符合作业提交规范 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |