SJQU-QR-JW-033（A0）

【动画制作实践（2）**】**

**【 animation design practic （2）】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040675】

**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：**【《原动画基础教程》，查理德，威廉姆斯 中国青年出版社，2006年1月】

【《分镜头脚本设计教程》，李杰 中国青年出版社， 2014年9月】

**参考教材与资料：**【《动画表演规律》，南希，贝曼 中国青年出版社， 2020年7月】

【《动画时间的掌握》哈罗德,维特克/约翰,哈拉斯中国电影出版社，2005年10月】

【《MG动画设计5项修炼》，黄临川，赵竹宇，人民邮电出版社，2018年】

**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：**【计算机动画原理，漫画，分镜与脚本设计，动画背景表现技法】

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，重点强调了动画短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短片，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三年级学生，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 | LO21 | 对动画短片作品进行调研，在课上讨论调研的结果。 | 调研与讨论，以常用的制作动画片流程教授。学生做相关课题的调研。 |  |
| 2 | LO34 | 具备动漫画创意与创作能力 | 讲授与实践 | 作品动画角色 |
| LO35 | 具备动漫画美术设计能力 | 讲授与实践 | 作品动画背景 |
| LO36 | 具备动画创作实践能力 | 讲授与实践 | 作品动画分镜 |
| 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。 |  |
| 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。 | 作品动画短片 |

**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16学时；学生课内实践环节约为48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 | 16 | 理论授课 | 作动画短片制作整体流程，及注意事项。 | 1. 掌握动画短片制作的基本流程和设计理念。
2. 根据流程制定工作总量并且安排工序步骤制定时间表。
3. 完成动画制作流程重要环节。
 | 熟练掌握动画基础知识——动画原理;及动画绘制相关的常用制作软件。 |
| 2 | 48 | 制作实践 | 动画短片按制作流程实际操作 | 动画原理，动画场景设计，分镜台本设计，MG，PS | 能够制作动画短片，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画短片的制作。 |

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 | 16 | 综合型 |  |
| 2 | 动画场景制作 | 教授常用的动画场景制作方法和流程 | 16 | 综合型 |  |
| 3 | 动画分镜制作 | 教授常用的动画分镜制作方法和流程 | 16 | 综合型 |  |
| 4 | 动画短片制作 | 用动画软件制作动画短片的流程与技法 | 16 | 综合型 |  |

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 | 20% |
| X2 | 动画场景 | 20% |
| X3 | 动画分镜 | 30% |
| X4 | 动画短片 | 30% |

撰写人：冯平 系主任审核签名：

审核时间：