**【信息动画 】**

SJQU-QR-JW-033（A0）

**【motion information】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040640】

**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【《信息图表设计——全球创意信息平面设计》，王绍强，北京美术摄影出版社，2017年2月】

# 参考书目【《MG动画设计5项修炼：文案+脚本+图形+动作+后期》，黄临川 赵竹宇，人民邮电出版社，2018年8月】【《After Effects CC高手成长之路》，铁钟，清华大学出版社，2014年11月1日第一版】

**课程网站网址：**

**先修课程：**【设计基础（4），色彩（4）】

二、课程简介

本课程是数字媒体艺术专业本科学生的一门系定专业选修课。需要有必要的计算机动画基础，能够操作ae软件制作动态图形动画。信息动画是动态图形的一种表达形式，主要集中在对“信息”和“数据”的动态化展示，这种动画是在保留了信息可视化、平面设计的艺术风格的基础上，融合新闻的叙事思维和动画的娱乐性而产生的一种新的动画类型。这种新型动画需要时间上短小精悍，但内容信息含量大，特别符合信息时代的高效的传播需求。

三、选课建议

本课程适合大学本科数字媒体艺术专业第6学期，学习本课程要求学生具有善于观察客观世界运动规律的能力；具备基本的计算机常识与造型基础。由于课时的限制，学生除了完成课上、课下的学习任务之外，还应该在课余拿出足够的时间进行练习与自学。

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：（网络与多媒体设计方向）具备面向用户体验的设计能力，能够进行数字媒体产品的界面与内容的视觉设计 |  |
| LO35：（网络与多媒体设计方向）具备面向企业运营的设计能力，能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持。 |  |
| LO36：（网络与多媒体设计方向）具备面向数字媒体产品的设计能力，能够进行产品研究、交互设计、制定产品视觉规范以及DEMO的制作。 |  |
| LO34：（游戏美术设计方向）具备游戏原画设计与三维制作能力 |  |
| LO35：（游戏美术设计方向）具备游戏角色动画设计、特效设计、游戏界面设计能力。 |  |
| LO36：（游戏美术设计方向）能够在游戏引擎中进行游戏整合制作 |  |
| 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 | 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。 | 赏析临摹 | 拉片作业 |
| 2 | 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 | 讲授  案例分析  操作实践 | 设计作品 |
| 3 | 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 | 任务驱动 | 大作业 |

六、课程内容

课程3学分，课内教学48学时，其中理论课程授课为12学时；课内实践环节36学时。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 单元 | 理论 | 实践 | 内容 | 能力要求 |
| 1 | 4 | 4 | 信息设计文案 | 知道文案的形式，理解文案与画面相互间的补充关系，能够运用画面和文案的关系进行文案创作。 |
| 2 | 4 | 8 | 信息视觉化设计 | 能够对各类标示、地图、新闻、[技术文档](https://www.baidu.com/s?wd=%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%96%87%E6%A1%A3&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "_blank)、教材等内容进行信息视觉化设计。视觉化的设计配以简单说明能够让繁杂的信息体系变得容易让人理解。 |
| 3 | 4 | 8 | 图形化动态设计 | 能够将复杂的mg图形图像技术应用于信息动画中 |
| 4 | 0 | 16 | 信息动画项目实践 | 将学习的信息动画制作方法应用于实际项目中，制作完整的信息动画作品。 |

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 | 信息设计文案 | 理解文案制作方法，并进行文案设计实践。 | 4 | 综合型 |  |
| 2 | 信息视觉化设计 | 学习视觉化的设计配以简单表达一个内容，能够让繁杂的信息体系变得容易让人理解。 | 8 | 综合型 |  |
| 3 | 图形化动态设计 | 学习复杂的mg图形图像技术应用于信息动画中 | 8 | 综合型 |  |
| 4 | 信息动画项目实践 | 将学习的信息动画制作方法应用于实际项目中。 | 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 | 文案策划（信息设计文案） | 20% |
| X2 | 设计作品（信息视觉化设计） | 20% |
| X3 | 设计作品（图形化动态设计） | 20% |
| X4 | 设计作品（命题创作） | 40% |

撰写： 毕频 系主任审核： 审核时间：