**【影视片头设计】**

SJQU-QR-JW-033（A0）

**【Movie and TV Titles Design】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040594】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【数字媒体艺术】

**课程性质：**【系级专业选修】

**开课院系：艺术设计学院 数字媒体艺术系**

**使用教材：**教材:【电脑商业设计就业指导：影视节目片头设计与制作入行实战，王志新/王德鹿/王波 著，电子工业出版社,2006/10/1】

参考书目:【多媒体设计与运用艺术，陈绪常 龚明斌等编著.陆丽娜 王忠民 王志敏等译，中国林业出版社】

【广告片头设计--艺术设计本专科通用基础教材，铁钟 著，上海人民美术出版社，2010/3/1】

【栏目片头包装(新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材，杨春蓉/朱富宾，编浙江人美，2010/1/1】

二、课程简介

本课程是为数字媒体艺术专业学生开设的课程，以影视片头设计作品的设计与制作为主。影视片头设计课程与其他设计课程所不同的是，影视片头设计与多媒体信息技术紧密相关。若要理解影视片头设计的独特性，就不可避免的需要了解电影领域。因此，本课程首先简单介绍影视片头设计的基础理论及电影领域作为知识背景。本课程的主要内容分成三个部分：内容设计，视觉表现设计，动态表现设计，作业也按照三个部分分别设置，以巩固每一部分的学习成果。影视片头设计教学是为了适应新时期的人才培养需求而提出的，并对当今影视包装的应用有着深远影响。因此，影视片头设计课程正是为了适应这一新的要求而开设。通过此课程的学习，使学生一方面系统的掌握片头设计的基础理论、设计原则及方法，领悟团体协作的精神；另一方面让学生理清制作影视片头设计作品中的逻辑关系，脉络及内容，为将来从事影视包装方面的工作打好良好的基础。

三、选课建议

此课程适合数字媒体艺术本科专业学生大三下学期学习，一般应具备相应的数字艺术基本知识和审美素养，要求学生具有一定的图形设计制作的基本能力以及相关动画的基本知识，因此先修课程包括AfterEffects软件制作基础，数字媒体思维与表达等。本课程适用范围艺术设计专业数字媒体艺术系的本科学生。

值得强调的是对于设计制作软件的操作讲解并非本课程的重点而是基础，影视片头设计中内容及分镜头脚本设计及动态设计才是本课程的重点，但是作为实现影视片头设计的工具AfterEffects而言，AfterEffects软件的应用及熟练性应该引起重视，如果之前的相关软件运用课程的学习不够扎实，课后更需花一定时间进行反复练习以熟练掌握，不然设计创意无法得到良好的体现。影视片头设计课程的学习最好学生能够提前利用业余时间多多观察一些相关的实际案例，在课程之前有一定的认知。

影视片头设计课程逻辑性强内容及细节繁多，故学生在生活和学习过程中需对相关实际作品进行充分的思考及构思，否则很难理清脉络，进入学习状态。另每次课程中都有课后思考和作业的布置，需要学生勤勉努力、不能拖拉怠慢。

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。 |  |
| 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** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | 了解影视片头的概念与发展历史 | 教师通过理论授课、案例分析、课堂讨论等方式进行教学；学生除课堂学习之外，需要进行市场调研、案例分析等方式，学习影视片头设计的意义及其艺术概况，掌握影视片头设计功能的特点和在信息传播与人际沟通方面的特性，影视片头设计艺术分类。 | 调研报告 |
| 2 | 了解影视片头设计的基本理论与创意方法，并能够初步应用于实践 |
| 3 | 在实践的基础上理解分镜头脚本设计的流程 | 教师结合案例分析，进行实践演示，学生根据演示进行课题练习，掌握设计内容的功能性、艺术性、技术性；从脚本、插图、动画、声音等多个方面学习设计分镜脚本设计。 | 快题设计 |
| 4 | 理解动态设计及画面特效在影视片头设计里面的意义和掌握初步的制作与实现. | 教师进行软件操作演示，学生根据所授内容，对原创素材进行特效设计。 | 快题设计 |
| 5 | 导入虚拟课题，带学生理解课题，并根据课题要求进行影视片头原创设计。 | 教师进行课题分析讲解；学生实践。 | 课题实践 |
| 6 | 影视片头设计软件综合运用 | 教师进行软件演示并解答问题，说明操作要点；学生实践。 |

六、课程内容

本课程总课时为48学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、点评等环节）学时约为24学时；学生课内实践环节约为24学时；课外调研、阅读文献等时间不计在内。

**第1章 影视片头设计的概述**

学习目的:明确影视片头设计的意义,了解影视片头设计艺术概况与基本常识

学习内容:影视片头设计的意义及其艺术概况，影视片头设计功能的特点和在信息传播与人际沟通方面的特性，影视片头设计艺术分类

教学重点：影视片头设计的概况与基本常识

**第2章 影视片头的设计过程**

学习目的：了解影视片头设计流程，观摩优秀设计作品，分析设计的成功要素

学习内容：影视片头设计作品欣赏及设计成功要素分析；设计人员、团队与沟通，创意、制作与后期工作；市场与商业运作方面的考虑；设计流程；

教学重点及难点：影视片头设计的基本流程；通过市场及商业运作的考虑明确设计方向

**第3章 分镜头脚本设计**

学习目的：了解设计内容的功能性、艺术性、技术性；学习内容：内容的功能性，艺术性和技术性（脚本、插图、动画、声音）

教学重点及难点：影视片头设计的艺术性和技术性

**第4章 画面动态及特效设计**

学习目的：了解动态设计的意义与要素；学习实践视觉特效表现设计的实施。

学习内容：动态设计的意义与要素；视觉特效表现设计原则（风格与主题；版面编排原则；特效的采用与内容的风格统一；文字效果；动画呈现时刻与显现速度；分镜头脚本；图、文、声音与运动的综合效果）

教学重点及难点：动态设计的制作与实现以及画面特效的把握。

**第5章 影视片头设计之虚拟项目导入**

学习目的：了解虚拟项目课题要求，并熟悉片头设计全流程。

学习内容：布置虚拟课题，学生分析课题要求，并针对课题制作出符合要求的方案。

教学重点及难点：如何理解课题要求，及制作片头方案。

**第5章 影视片头设计之软件综合运用**

学习目的：学习综合使用这些软件的技巧和应用方法

学习内容： Adobe Aftereffects （特效类）；PR（影片剪辑类）PS、 AI（平面设计类）

教学重点及难点：了解及掌握各个软件在影视片头设计中的制作优势；综合使用上述软件设计与制作虚拟课题中的影视片头设计作品。

七、自主学习

自主学习包含：**指定的课外扩展阅读、预习任务、教师指导下的小组项目（任务）等。**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **内容** | | **预计学生学习时数** | **检查方式** |
| 1 | **指定课外扩展阅读** | 《影视节目片头设计与制作入行实战》（作者:王志新，王波 编著出版社:电子工业出版社出版时间:2006年10月 ） | 4 | 课堂抽查 |
| 2 | **课外扩展阅读** | 戛纳获奖广告视频合集 | 8 | 课堂抽查 |
| 3 | **课外扩展阅读** | 艾美奖提名杰出片头设计视频合集 | 8 | 课堂抽查 |

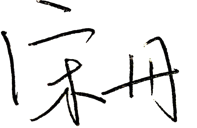
八、课内实验名称及基本要求

列出课程实验的名称、学时数、实验类型（演示型、验证型、设计型、综合型）及每个实验的内容简述。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | AfterEffects动画基础 | 演示AfterEffects中基础动画的运用 | 6 | 演示型 |  |
| 2 | AfterEffects动画制作 | 学习AfterEffects中基础动画的运用，及制作影视片头。 | 14 | 设计型 |  |
| 3 | 影视片头设计 | 学生根据虚拟课题要求，制作出方案，并以此为基础，综合运用AE、PS、音频软件等工具制作出影视片头。 | 12 | 综合型 |  |

九、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | AE动画基础 | 25% |
| X2 | 案例分析报告 | 20% |
| X3 | 分镜脚本设计 | 25% |
| X4 | 影视片头设计 | 30% |

撰写人：贺炫超 系主任审核签名： 

审核时间： 2023.3.6