

目 录

理论课程教学大纲

书法篆刻.....	1
雕塑基础.....	3
传播学概论 B.....	5
数字媒体艺术概论 A.....	9
数字视频制作.....	12
动漫造型设计.....	18
场景设计.....	21
二维动画.....	24
动画运动规律.....	27
动画视听语言.....	31
三维动画 I.....	35
分镜头故事设计.....	40
视觉传播设计史.....	42
装饰基础.....	45
文字设计.....	48
传播学.....	52
标志设计.....	56
图形与海报设计.....	59
外国美术史.....	62
现代教育技术学 A.....	64
中小学美术教学论.....	68
美术概论.....	70
现代教育技术学 B.....	72
文字设计.....	76
视觉设计史.....	80
书法.....	83
中国画基础.....	86
油画基础.....	88

版画基础.....	91
刺绣基础.....	93
陶艺基础.....	96
数字色彩与版式设计.....	98
影视摄影与摄像.....	102
数字影视技术.....	105
视听语言.....	109
计算机网络基础.....	112
三维造型与动画技术.....	115
数字媒体设计与创意.....	118
音频技术基础.....	121
动画概论.....	125
表演基础.....	127
影视剪辑基础.....	131
摄像基础.....	135
动画剧作.....	141
影视音乐音响.....	145
影视后期特效 I.....	149
影视美学.....	152
科技动画传播.....	156
三维数字造型基础.....	160
空间形态.....	164
制图基础与 cad.....	167
版式与书籍设计.....	171
书法篆刻（一）.....	174
美术鉴赏与批评.....	176
西方现代艺术史.....	178
中国画论选读.....	181
解剖透视学.....	183
装饰语言表达.....	185
图形创意.....	188

思维训练.....	191
形式构成基础.....	194
中国艺术简史.....	198
色彩基础.....	201
广告设计.....	204
包装设计.....	207
造型基础.....	210
摄影基础.....	212
思维训练.....	215
图形图像处理.....	218
媒介叙事.....	222
广播电视节目编辑.....	224
电视摄像.....	228
图形图像处理.....	233
美术基础.....	237
书法基础 A（一）.....	240
书法基础 B.....	242
书法基础 A（二）.....	245
幼儿园实用美术.....	247
书籍设计.....	250
广告策划与文案.....	253
动态图形设计.....	257
品牌形象设计.....	260
实现技术 1+项目 A.....	263
实现技术 1+项目 A.....	265
实现技术 3+项目 C.....	267
实现技术 3+项目 C.....	269
数字影视剪辑.....	271
数字影视特效.....	274
交互设计概论.....	279
设计程序与方法.....	281

实现技术 2+项目 B.....	284
实现技术 2+项目 B.....	287
综合项目.....	290
综合项目.....	292
影视写作基础.....	294
影视画面造型.....	297
影视导演基础.....	301
项目实践一.....	304
影视三维制作.....	306
影视声音艺术.....	309
项目实践（二）.....	312
项目实践（三）.....	315
游戏设计基础.....	318
数字游戏策划.....	321
原画设计.....	323
定格动画.....	327
三维动画 II.....	331
交互动画.....	335
漫画与插画.....	340
项目实践 I（一）.....	343
项目实践 I（二）.....	345
影视后期特效 II.....	347
项目实践 II（一）.....	349
项目实践 II（二）.....	351
包装设计.....	354
动态图形设计 A.....	357
空间软装饰设计.....	360
品牌学.....	364
广告策划与文案.....	367
广告设计.....	371
品牌形象+项目.....	374

广告策划+项目	377
界面设计.....	379
影像叙事设计.....	383
实验短片+项目	385
信息可视化+项目	389
中国工艺美术史.....	391
装饰材料与工艺.....	395
纤维结构与设计.....	398
传统手工艺+项目	401
装饰艺术+项目.....	403
书法篆刻（一）	405
书法篆刻（二）	407
意笔人物.....	410
小品临摹与创作.....	412
油画造型.....	414
油画肖像.....	417
油画人体.....	420
造型与形式语言.....	422
材料与饰品制作.....	424
线描基础（一）	426
线描基础（二）	428
工笔人物（一）	430
工笔人物（二）	432
意笔花鸟.....	434
山水（一）	436
山水（二）	439
意笔人物（一）	442
意笔人物（二）	444
小品创作.....	446
工笔花鸟.....	448
书法篆刻（二）	451

意笔花鸟.....	454
山水.....	456
油画材料技法.....	458
油画静物.....	461
油画风景.....	463
油画人体.....	465
油画创作.....	467
造型现象与表现.....	469
泥塑与造型.....	471
装饰色彩与造型.....	473
刺绣工艺基础.....	475
木版雕刻创作表现.....	478
泥塑材料创作表现.....	480
饰品创意.....	482
油画材料技法.....	485
油画静物.....	488
油画造型.....	490
油画肖像一.....	493
油画肖像二.....	496
油画创作一.....	499
油画创作二.....	502
多媒体应用技术.....	505
中国画基础.....	508
油画基础.....	510
苏州传统民间艺术.....	512
版画基础.....	515
丝网版画基础.....	517
水彩画.....	519
中外民间艺术鉴赏.....	521
书法鉴赏.....	525
影视广告.....	528

新媒体前沿研究.....	531
逐格动画基础.....	533
动画大师研究.....	542
媒介经营与管理.....	544
微电影创作.....	548
展示设计 B.....	551
吉祥物设计.....	554
室内设计 B.....	557
服装设计.....	560
动态图形设计 B.....	563
材料与表现.....	566
商业摄影.....	569
flash 动画设计与制作.....	573
数码照片后期处理.....	576
网页设计与制作.....	579
无纸动画基础.....	581
音频技术与艺术.....	584
民间艺术.....	587
摄影.....	589
计算机二维辅助设计.....	593
吉祥物设计.....	596
UI 界面设计	599
展示设计.....	602
计算机三维设计.....	605
Flash 设计	609
旅游产品设计.....	612
实践课程教学大纲	
数字视频制作.....	615
二维动画.....	618
动画视听语言.....	622
三维动画 I.....	626

现代教育技术学 A.....	629
现代教育技术学 B.....	631
影视摄影与摄像.....	633
数字影视技术.....	635
计算机网络基础.....	638
三维造型与动画技术.....	641
音频技术基础.....	643
影视剪辑基础.....	646
摄像基础.....	649
影视音乐音响.....	652
影视后期特效 I.....	655
科技动画传播.....	657
三维数字造型基础.....	659
制图基础与 cad.....	662
摄影基础.....	665
图形图像处理.....	668
广播电视节目编辑.....	671
电视摄像.....	674
图形图像处理.....	677
数字影视剪辑.....	680
数字影视特效.....	682
影视画面造型.....	685
影视三维制作.....	688
影视声音艺术.....	690
定格动画.....	693
三维动画 II.....	696
交互动画.....	699
影视后期特效 II.....	701
多媒体应用技术.....	704
逐格动画基础.....	708
微电影创作.....	711

商业摄影.....	714
无纸动画基础.....	717
音频技术与艺术.....	720
摄影.....	723
计算机二维辅助设计.....	725
计算机三维设计.....	727
色彩写生.....	730
专业采风.....	732
文化考察 B.....	734
专业调研.....	736
毕业设计（数字媒体艺术）.....	738
文化考察 A.....	740
动画调研与创意.....	741
短片联合作业.....	743
毕业设计（动画）.....	745
专业调研.....	747
手工艺创作与表现.....	749
艺术考察与设计.....	751
毕业设计（视觉传达设计）.....	753
素材收集与创作.....	755
教育见习（一）.....	757
教育见习（二）.....	759
师范生技能综合培训与测试.....	761
教育实习.....	763
毕业创作.....	766
教育见习（三）.....	767
毕业论文.....	769
风景写生.....	771
毕业设计（视觉传达设计专转本）.....	773
民族艺术考察与设计.....	775
专题研究与实践.....	777

《书法篆刻》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Calligraphy & Seal Cutting

课程代码: MA241004

课程类别: 核心必修

学时: 48

学分: 3

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

本课程是美术学(师范)专业核心必修课程。要求在《书法》课程学习基础上有所深入和拓展,对书法和篆刻艺术有进一步认识,认清书法和篆刻在书画作艺术中的重要作用,理解中国的诗、书、画、印和谐一体的文化渊源,对历代书法和篆刻的艺术风格之间相互关系作深入探讨,启发学生创新和表现。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 书法基础知识; 楷书基本技法解析(笔法、墨法、章法); 书法鉴赏概论; 颜柳欧赵四体楷书选临(实临)。

要求: 学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法,执笔、运笔与楷书点画的写法,要求执笔正确,运笔自如。

单元二: 楷书的临摹与仿制; 唐代楷书名作鉴赏; 颜柳欧赵四体楷书选临(背临); 楷书集字创作指要(斗方、条幅)。

要求: 通过常用楷书偏旁的练习,会举一反三地写偏旁部首; 楷书结字的基本规律,要求掌握有关法则并能正确审视字的结构,懂得其结构原理; 同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三: 楷书创作技法指要; 历代楷书名作鉴赏; 从钟王小楷到清代碑学——楷书风格嬗变管窥。

要求: 使学生了解楷书创作的基本技法,尝试书写习作(斗方、条幅、对联、中堂等)。作品书写过程中体现对书法三要素: 笔法、结构和章法的整体把握与理解。

了解楷书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

单元四：篆刻基础；历代篆刻作品鉴赏；篆刻的临摹与创作。

要求：学生了解篆刻的基础知识，鉴赏历代经典篆刻作品，尝试进行篆刻实践。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一：楷书基本技法解析	12			
2	单元二：楷书的临摹与仿制	12			
3	单元三：楷书创作技法指要	12			
4	单元四：篆刻基础与实践	12			
合计		48			
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

该课程为考试课，通过实践作业和平时成绩综合评定，平时成绩占 30%，期末考试占 70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：书法

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

自编

（二）主要参考书目

1. 张一农 编著. 书法基础. 重庆：西南师范大学出版社.
2. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.
3. 韩天衡、陈道义 著. 点击中国篆刻. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：朱骏益

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《雕塑基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Sculpture Basis

课程代码: MA241005

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

本课程为美术学专业必修课程,主要通过理论讲解和作品实践,让学生对雕塑艺术的门类与表现特点、制作方法与步骤、表现规律与技巧有基本了解。培养学生审美认知能力、观察能力、概括提炼能力和动手能力,竖立学生空间概念和造型意识,全面提升学生基本造型能力和综合审美能力。在此基础上,使学生对雕塑的表现方法和表现技巧有基本了解,并通过作品写生实践,让学生对雕塑表现形式和表现语言有基本的掌握。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 第一单元、作品临摹:

教学主题: 雕塑头像临摹

教学目的: 通过对雕塑头像作品的临摹训练,让学生对雕塑的基本制作方法与步骤有所了解,培养学生整体观察能力和提炼概括能力,竖立空间观念和造型意识,掌握圆雕头像的表现方法和表现技巧,全面提升基本造型能力。

2. 第二单元、作品写生:

教学主题: 人物头像写生

教学目的: 通过对人物头像写生训练,让学生进一步理解雕塑表现方法,培养学生整体观察能力和提炼概括能力,感受雕塑表现特点,提升基本造型能力的同时,探索表现技巧。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	雕塑临摹	24			
2	雕塑写生	40			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式以考试作业结合平时成绩综合评定，平时占 30%，期末考试占 70%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：版画基础

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

自编教材

(二) 主要参考书目：

1. 吴少湘. 雕塑艺术. 北京：人民美术出版社.

制订人：马俊伟

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《传播学概论 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Introduction to Communication B

课程代码: MA241101

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的基础课程, 该课程主要研究人类活动演进的历史、信息传播的形态, 特点, 过程、模式及规律, 属于社会科学中理论性较强的学科。

教学目标: 掌握传播学相关的理论知识, 把握传播学的发展概况, 了解传播学研究的前沿动态。

教学基本要求: 要求学生通过学习本课程, 使学生能够了解人类传播的发展历程以及推动传播历史发展的动力; 掌握传播的微观过程以及传播要素对传播实践的重要影响; 形成传播的系统观念。能够把具体的传播问题放到复杂的传播环境中去理解。学会在学习的同时大胆质疑, 不迷信既有的理论, 最终达到用传播原理指导所学专业的程度。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 绪论

通过本章学习, 明确传播学的研究对象和基本问题, 理解传播的定义, 了解传播的各个主要层次及其特点, 把握传播学的研究体系和研究方法, 从而明确学习传播学的理论价值和现实意义。

第二讲 传播学的回顾与展望

通过本章学习, 了解传播学的渊源与发展历史, 了解传播学的现状与趋势。

第三部分 传播

通过本章学习, 重点掌握传播的概念、特点、分类以及传播的革命、模式和功能。

熟悉传播过程，掌握传播过程的构成要素。熟悉几种主要的传播模式并能辨析。

第四部分 传播者

通过本章学习，能够了解和把握个人层面、组织层面和制度层面的传者的特点、权利、责任以及运作机理和相关理论成果。

第五部分 传播与信息

通过本章学习，掌握信息的概念、特征与分类，了解和分析信息社会中的信息问题，诸如信息爆炸和信息匮乏以及信息污染和信息侵略。

第六部分 传播与符号

通过本章学习，理解符号的意义、特征、功能，深入分析了语言符号与非语言符号的特点、性质和功能。

第七部分 传播媒介

通过本章学习，把握传播媒介的基本概念和特点、媒介的分类、以及媒介理论。

第八部分 传播的策略

通过本章学习，正确理解与把握传播谋略的立体透视与分析，传播谋略的运筹与决断，以及古今传播谋略。

第九部分 传播技巧

通过本章学习，明确传播技巧的概念和特点，了解中外传播技巧案例、掌握传播技巧，能够合理运用传播技巧。

第十部分 受众

通过本章学习，正确认识受众的形貌，了解一些有影响的受众理论，学习和把握受众的心理、选择机制、受众的反馈，意见领袖等内容。本章就是从受众的特点来研究它在传播过程中的特殊作用。

第十一部分 传播环境

通过本章学习，能够了解传播与环境的关系，传播环境的特征与类型，以及媒介环境的理论研究。

第十二部分 传播效果

通过本章学习，了解传播效果研究的历程与阶段理论、断面理论，认识传播效果的实质，理解传播效果的形成过程。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	绪论	3			
2	传播学的回顾与展望	3			
3	传播	6			
4	传播者	3			
5	传播与信息	6			
6	传播与符号	6			
7	传播媒介	3			
8	传播的谋略	3			
9	传播技巧	3			
10	受众	3			
11	传播环境	3			
12	传播效果	6			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

理论与实际相结合; 课堂教学与研讨相结合; 教师讲授与学生讨论相结合; 课堂教学与参观实践相结合。

考核采用考试方式, 平时表现 50%+期末考试 50%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 无

后续课程和教学环节:

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

邵培仁. 传播学. 北京: 高等教育出版社。

(二) 主要参考书目

1. 赛弗林·坦卡德. 传播理论起源. 方法与应用. 华夏出版社.
2. 斯蒂文·小约翰. 传播理论. 中国社会科学出版社.
3. 洛厄里·德弗勒. 大众传播效果研究的里程碑. 中国人民大学出版社.
4. 埃弗里特·罗杰斯. 传播学史——一种传记式的方法. 上海译文出版社.
5. 施拉姆. 传播学概论. 新华出版社.

制订人：辛蔚峰

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《数字媒体艺术概论 A》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Introduction of Digital Media Art A

课程代码: MA241102

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的基础课程, 该课程主要从科学和艺术发展的角度, 对数字媒体艺术的发展历史和现状, 数字媒体艺术和创意产业, 数字媒体艺术的学科知识体系、学科范畴、学科的方法论、学科的核心课程体系等进行了深入和系统化的阐述。

教学基本要求: 要求学生从科学和艺术发展的角度, 深入了解媒体艺术, 特别是数字媒体艺术的发展历史和现状, 熟练掌握数字媒体艺术的学科体系, 研究范畴及方法论, 深刻理解数字艺术和信息设计的本质。

目标: 掌握数字媒体艺术与设计相关的理论知识, 把握数字媒体艺术与设计的发展概况, 了解数字媒体艺术与设计的分类与形态。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 数字媒体进化论

理解什么是媒体, 数字媒体, 数字媒体的基本特性, 媒介进化论, 以及简要介绍数字媒体的未来发展方向。

第二部分: 数字媒体艺术理论

主要讲解媒介艺术的起源, 数字媒体艺术模型, 数字媒体艺术的艺术语言, 交互媒体艺术, 编程与软件的美学, 数字媒体艺术教育, 数字电影的美学, 新媒体艺术的文化思考等。

第三部分: 数字艺术与图像拼贴

理解数字艺术的美学溯源，数字媒体时代的图像、电影和动画艺术，新媒体和艺术大众化以及数字媒体艺术的图像创意美学。

第四部分：数字媒体艺术与科学、技术的关系

主要讲解什么是科学与艺术，科学与艺术的同源性，数字媒体艺术的美学溯源，现代艺术的诞生和心灵探索之旅，现代科学对艺术的影响，科技、艺术与生活的关系等内容。

第五部分：数字媒体艺术发展简史

世界计算机技术发展的回顾，数字媒体发展历程，中国数字媒体艺术的起步和发展等。

第六部分：数字媒体艺术与创意产业

理解创意产业和内容产业新经济增长点，中国的内容数字化产业，数字媒体设计与互联网经济，数字电视、宽带媒体和在线教育以及创意产业与数字媒体设计人才的培养。

第七部分：数字媒体艺术与信息化设计

理解信息时代的会展业以及走向未来的数字媒体设计形式和类型，参观和展示各类型的数字媒体艺术作品和学生的设计作品。

第八部分：数字媒体艺术未来

理解科技进步和观念创新是数字媒体艺术发展的动力，未来数字媒体艺术发展的主流是数字内容产业，增强学生对数字媒体艺术专业的认识。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	数字媒体艺术进化论	4			
2	数字媒体艺术基础理论	4			
3	数字图像艺术演变	4			
4	科学和艺术的结晶：数字媒体艺术	4			
5	数字媒体艺术发展简史	4			
6	数字媒体设计与创意产业	4			
7	数字媒体艺术与信息化设计	4			
8	数字媒体艺术未来	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核采用考试方式，平时表现 30%+期末考试 70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 数字媒体设计与创意、交互设计

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 李四达. 数字媒体艺术概论. 清华大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 李四达. 数字媒体艺术史. 清华大学出版社.

制订人：周红

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《数字视频制作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Digital Video Production

课程代码: MA241103

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课程。课程主要介绍数字视频制作的基础知识和基本流程,涉及到了数字视频制作的各个环节的相关技艺。本课程是一门技术与艺术、理论与实践紧密结合的课程,同时也是一门紧密结合应用的技能性课程。

课程主要内容包括数字视频制作的基本知识(数字视频的定义、数字视频制作的技术基础、数字视频制作的基本流程)、数字视频创意的知识(数字视频的创意、稿本的编写创作知识)、数字视频制作技艺(数字视频素材获取的途径与相关技能、数字视频编辑的知识与技能)、数字视频作品综合创作的范例与要点。

通过本课程的学习,将使学生:

- 1、在拓宽数字视频知识面的同时,全面了解数字视频在整个数字媒体框架体系意义、地位和作用;
- 2、能在一定程度上从技术和艺术的两个维度入手,掌握数字视频制作技术与技巧,制作完成属于自己的数字视频作品。
- 3、从技术、艺术以及美学等多个角度认识和解读数字视频作品及其创作。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 数字视频制作基础

本章主要介绍了数字视频的概念与特点、数字视频制作的流程和数字视频技术基础。

1. 理解数字视频的概念,了解数字视频的发展历程;

2. 理解数字视频制作的流程，特别是基于电视节目和基于多媒体两种制作形式的具体流程；
3. 掌握数字视频制作的技术基础知识

第二部分 数字视频作品创意

本章主要介绍了数字视频创意的一般流程和各种数字视频作品创意的要点。要求学习者：

1. 掌握数字视频作品创意的一般流程。
2. 了解创意形成的过程。
3. 掌握主要类型的数字视频作品的创意要点。

第三部分 稿本创作

本章主要介绍了稿本创作在整个数字视频制作过程中的作用与意义，包括文字与分镜头稿本创作的具体过程。要求学习者：

1. 熟悉文字稿本与写作格式与创作要点。
2. 结合实例阐释镜头的内涵、类别与作用。
3. 掌握分镜头稿本的格式及创作要点。
4. 了解分镜头画面稿本的创作及相应软件的使用方法步骤。
5. 掌握蒙太奇的涵义、形式及其作用。
6. 结合数字视频作品制作实例，阐述蒙太奇的表现形式。

第四部分 画面构图

本章主要介绍了数字视频画面的特点，影响画面构图的伊苏和画面构图的方法与原则。要求学习者：

1. 了解数字视频画面的构图要素。
2. 掌握画面构图的法则与构图方法。

掌握画面景别的造型功能

第五部分 数字视频素材的获取

本章主要介绍了数字视频素材获取途径，重点介绍了作为主要途径的摄像的相关内容，包括摄像机的操作要领与摄像用光的基本知识。要求学习者：

1. 熟悉数字视频素材获取的主要途径。
2. 掌握利用摄像机进行拍摄的操作要领
3. 掌握摄像机拍摄的基本技巧
4. 了解摄像用光的方法及要领

第六部分 数字视频的编辑制作

本章主要介绍了数字视频编辑工作的基本程序,重点介绍了数字非线性编辑系统的特点与构成以及基本工作流程。要求学习者:

1. 理解数字视频编辑的程序
2. 了解线性编辑的概念与特点
3. 了解非线性编辑的概念、特点和种类
4. 了解非线性编辑系统的构成
5. 了解常用的非线性编辑软件
6. 了解非线性编辑软件的基本操作。
7. 掌握典型非编软件的基本操作流程。

第七部分 画面镜头的组接

本章主要介绍了作为食品作品构成基础的画面组接的基础知识和技能。包括画面剪接点的选择和画面镜头组接原则与画面镜头组接过程中节奏处理。要求学习者:

1. 掌握画面镜头的剪接点;
2. 掌握画面镜头组接的原则;
3. 掌握 premiere pro 基本剪辑技术。

第八部分 数字视频转场与特效

本章介绍了数字视频作品场面转换的依据与转场的主要类型与方法,同时介绍了技术上实现的具体操作技术。要求学习者:

1. 掌握场面转换的视觉基础和心理依据。
2. 熟练掌握技巧性转场和无技巧转场的基本方法。
3. 掌握 Premierepro2.0 转场特效的设置方法。
4. 能够在数字视频作品中合理设置转场特效。

第九部分 数字视频特效

本章主要介绍数字特效的基本概念与分类,并探讨了数字特效应用时应注意的问题,介绍了常见的特效的基本用法。要求学习者:

1. 了解视频特效的作用和种类
2. 了解视频特效的常见屏幕效果
3. 理解数字视频特效制作的要点
4. 掌握 premiere 中各种视频特效的使用方法

第十部分 字幕设计

本章介绍了字幕在视频作品中作用与意义,字幕设计的原则与方法,以及字幕设计常用的软件的具体操作方法。要求学习者:

1. 了解字幕的分类与其传播功能
2. 掌握字幕在数字视频中的作用及设计原则
3. 使用 Title Designer 等工具制作字幕与图形

第十一部分 数字视频中的声音

本章主要介绍了数字视频中声音的主要类型及其剪辑要领，以及如何使用 Premiere Pro 软件和其他相关软件处理与剪辑音频素材的方法与技巧。要求学习者：

1. 了解数字视频中声音的主要类型及其作用
2. 理解声音蒙太奇
3. 掌握声音的剪辑技巧
4. 掌握 premiere pro 中的音频编辑技术

第十二部分数字视频的生成与输出

本章将详细介绍数字视频的生成与输出所需要掌握的基础知识以及具体的操作。要求学习者：

1. 掌握数字视频输出媒体选择的一般程序
2. 了解各种输出媒体的特性
3. 掌握 Premiere pro 作品输出的方法与技巧。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	数字视频制作基础	2			
2	数字视频创意设计	2			
3	稿本创作	3			
4	画面构图	3	4		
5	数字视频素材获取	4	6		
6	数字视频编辑	2	4		
7	画面镜头组接	4	4		
8	数字视频转场	2	2		
9	数字视频特效	4	6		
10	字幕设计	2	2		
11	数字视频中的声音	2	2		
12	作品输出与发布	2	2		
合计		32	32		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24110301	数字视频素材获取	10	必修	验证	1	(1) 了解数字视频素材的获取途径 (2) 熟悉利用相关软件从不同途径获取作品主题需要的画面镜头素材的方法 (3) 熟练掌握摄像操作的要领与摄像用光知识与技术
MA24110302	画面镜头的组接	8	必修	验证	1	(1) 了解镜头画面组接的几种方式 (2) 熟悉利用 premiere 软件进行镜头组接的方法, 并掌握镜头组接的依据。 (3) 熟练掌握镜头组接的原则, 在组接的过程中注意节奏的处理。
MA24110303	数字视频特效	8	必修	验证	1	(1) 了解数字视频特效的分类 (2) 熟悉利用 premiere 软件进行视频特效的添加与设置。 (3) 熟练掌握转场特效、运动特效、滤镜与合成特效的运用。
MA24110304	字幕、配音与作品输出	6	必修	验证	1	(1) 了解字幕的类型, 了解各种输出媒体的特性。 (2) 熟悉利用 premiere 软件进行字幕添加与设置。音频的添加与设置 (3) 熟练掌握掌握 premiere pro 中的音频编辑技术与字幕叠加技术, 掌握 Premiere 软件中作品输出的方法与技巧。

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式: 考试;

成绩评定办法: 平时 50%+卷面 50%

平时成绩=平时作业 50%+实验成绩 50%; 实验成绩=实验报告+实验作品

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：影视摄影与摄像，视听语言

后续课程和教学环节： 影视导演基础、影视画面造型、影视剪辑基础

平行开设课程和教学环节： 数字媒体设计与创意，音频技术基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

王靖. 数字视频创意设计与实现. 北京：北京大学出版社.

（二）主要参考书目

傅正义. 影视剪辑编辑艺术. 北京：中国传媒大学出版社.

制订人：王靖 万华明

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《动漫造型设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Design of Animation Modeling

课程代码: MA241201

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 影视动画专业

二、教学目标与要求

通过系统学习使学生能做到基本掌握动漫造型的知识结构框架及要点,不再止步于以往“了解经典与模仿经典”。使学生掌握动漫造型设计需要的所有共通性原理,在以后的动漫设计中始终有理可循、有据可依,重点在此基础上培养个人创造力和想像力,开拓和设计出独具个人风格的设计理念。通过讲解辅导与作业练习,要使学生能对动漫造型设计熟练掌握操作方法、灵活应用知识技巧。培养高水平的动漫设计人才学生能够独立完成故事情节漫画的绘制,熟练掌握漫画的绘制技巧,能够将数码与手绘完美结合创作出优秀的动漫设计作品。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 绘制人体骨骼的基本构造

1. 绘制人体骨骼的基本构造
2. 体造型的关键节点

重点要求学生掌握掌握人体结构以及人体骨骼基本构造,人体造型的关键节点为以后动作脚本设计打下坚实的基础

难点: 了解造型设计的概念

第二部分 人体结构了解

1. 人体结构相关人体骨骼的基本构造
2. 相关人体骨骼的基本构造

重点: 重点掌握人体结构以及人体骨骼的基本构造

难点：了解人体造型的关键节点为以后的动作脚本设计打下坚实的基础

第三部分 人物的动态与表演

1. 人体重心和重心线的概念、作用

2. 人物的静态与动态平衡

重点：深入理解人物的静态与动态平衡

难点：掌握人体重心和重心线的概念、作用

第四部分 人体的夸张模式

1. 人物头部与五官的比例关系

2. 人物头部与五官的夸张技法

重点：人物头部与五官的比例关系

难点：掌握将人物头部与五官的夸张技法

第五部分 服饰考证与设计

1. 服饰对于人物体量的营造与影响方法

2. 动画角色服饰的设计原理

重点：服饰对于人物体量的营造与影响方法

难点：重点与难点是动画角色服饰的设计原理

第六部分 动物设计

1. 各种常见的动物结构

2. 有创造性的卡通动物造型设计

重点：掌握各种常见的动物结构，引导学生进行有创造性的卡通动物造型设计

难点：掌握各种常见的动物结构，为以后动作脚本设计打下坚实的基础

第七部分 怪物设计

1. 动物的气质

2. 拟人类怪兽的体感设计

重点：理解动物的气质表现并应用于自己的怪物设计中重点学习拟人类怪兽的体感设计

难点：掌握动物的气质表现

第八部分 机械设计

1. 常见的机械

2. 完整的动画的造型设计

重点：重点能够独立设计机械造型的拟人设计

难点：了解并掌握各种机械造型元素的使用和堆积原理

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	原画拷贝	4	4		1
2	原画创作流程的掌握	4	4		1
3	原画的制作	4	4		1
4	基本动作分析	4	4		1
5	人物的动作分析绘制	4	4		1
6	人物的口型配合及人物表情绘制	4	4		1
7	人物走路的画法	4	4		1
8	人物的跑步画法	4	4		1
合计		32	32		1
		64			8

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：运动规律

后续课程和教学环节：毕业设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 李杰. 原画设计. 中国青年出版社.

(二) 主要参考书目

1. 理查德威廉姆斯. 原动画基础教程——动画人的生存手册. 中国青年出版社.

2. 司徒宁、司徒忻. 动画运动规律——原理 原画 原创. 南京师范大学出版社.

3. 顾永帜. 原画设计与技法. 中国传媒大学出版社.

制订人：张迪

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《场景设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Layout Design in Animated Film

课程代码: MA241202

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

《场景设计》是动画专业核心技法课程之一。它是一门为影视动画服务，为展开故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。通过对这门课程的学习，让学生了解和掌握影视动画场景造型设计的构思方法与设计技巧，树立“形式追随功能，场景追随影片”的设计观念。

动画场景设计是除角色造型以外的一切物的造型，是电影视听语言中视觉语言的一部分。通过本课程的学习，培养学生在镜头画面中表现场景空间与时间的能力，掌握影视动画场景设计的技巧与方法，掌握影视动画中涉及的自然景物、建筑空间、自然环境等等的动画制作方式和表现技巧，为今后的创作打下实践与理论基础。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一章 动画场景语言与动画场景设计的造型原则与方法

重点: 要求学生了解动画场景的内涵，场景在影片中的功能；基本掌握动画场景设计的本质以及动画场景与其他场景设计的区别，动画场景的特性。

难点: 掌握动画场景的设计要求与造型原则、设计方法；树立整体造型意识，把握主题，确定基调，探索独特恰当的造型形式。

第二章 动画场景的空间结构处理

重点: 了解造型的规律和方法，掌握动画场景中空间的表现。

难点: 掌握动画场景画面构图的处理方法，动画场景的空间构成与空间表现。

第三章 动画场景的色彩处理

重点：了解色彩基本规律，色彩的心理；

难点：掌握动画场景中色彩的应用与创作方法。

第四章 动画场景的光影处理

重点：了解光影造型、自然光、人造光。

难点：掌握光影在动画影片中的作用和实际应用。

第五章 动画场景的道具配件与自然气氛

重点：了解场景中道具配件的基本概念、主要自然气氛元素。

难点：掌握道具配件、自然气氛在影片中的作用。

第六章 动画场景镜头透视与应用

重点：掌握方位结构图的制作、场景效果图的制作。

难点：掌握场景镜头画面透视的各种画法和实际应用。

第七章 动画场景的材质

重点：了解材质的分类与基本特征，掌握材质的艺术表现力、场景材质的表现原则。

难点：掌握场景材质的创作方法。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	动画场景语言与动画场景设计的造型原则与方法	4	4		
2	动画场景的空间结构处理	4	4		
3	动画场景的色彩处理	4	4		
4	动画场景的光影处理	4	4		
5	动画场景的道具配件与自然气氛	4	4		
6	动画场景镜头透视与应用	4	12		
7	动画场景的材质	4	4		
合计		28	36		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，本课程实行随堂作业考核与综合考试作业相结合。

学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师与同行结合学生平时作业和考试

作业共同评定课程考核成绩。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：《造型基础》、《色彩基础》、《图形图像基础》

后续课程和教学环节：《分镜头故事设计》、《动画运动规律》

平行开设课程和教学环节：《动画概论》、《动漫造型设计》、《二维动画》

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 韩笑. 动画场景设计. 京华出版社.

（二）主要参考书目

1. 田杨. 动画场景创作技法. 北京联合出版公司.

2. 杨诺. 动画场景设计. 清华大学出版社.

3. 叶橹. 次世代游戏场景设计. 京华出版社.

4. 刘鸿良. 影视动画背景绘制技法. 海洋出版社.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《二维动画》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Two Dimensional Animation

课程代码: MA241203

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画设计的核心主干必修课程,通过本课程的学习,让学生学习数字化无纸二维动画设计的程序和各个环节的详细内容,基本把握二维动画设计的正确步骤、正确方法,在二维动画设计、生产过程中灵活运用以前所学基础知识,同时为学生今后的毕业设计打下坚实的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 二维动画的基础知识。

重点: 介绍二维动画软件的类型,重点概述 Harmony 的基本特点。对比切分动画与传统动画的制作流程。概述动画创作设计流程的各个环节。

难点: 掌握二维动画设计的美学原则、造型元素、形式美法则、经济性法则
二维无纸动画软件的操作使用。

重点: 熟悉无纸动画软件的界面与视图操作、熟练掌握无纸动画软件的各项工具使用、切分动画、无纸动画软件模块与特效操作等。

难点: 运用动画软件技能制作合符运动规律的切分动画。

第三章 结合具体案例从分镜头故事板设计到渲染输出的二维动画制作。

重点: 要求学生能够根据该课程的特点,了解二维动画设计的理论基础和实践要求,熟悉二维动画设计的步骤与方法,以实际训练为主,熟练掌握二维动画设计的造型技法,并按课程的要求完成相应的创作。

难点: 创作内容要求学生具有较好的设计表现能力(场景设计、人物设定、动作

设计等等), 理念超前, 制作精湛。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	二维动画的基础知识。	4			
2	二维无纸动画软件的操作使用。	4	24		
3	结合具体案例从分镜头故事板设计到渲染输出的二维动画制作	8	24		
合计		16	48		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24120301	无纸动画软件界面与视图操作	6	必修	验证	1	掌握基本视图操作方法, 熟悉数字律表、绘画工具、选择工具等。
MA24120302	无纸动画软件的工具使用	6	必修	验证	1	绘制角色并清稿上色, 制作口型动画、创建变形动画等。
MA24120303	切分动画	6	必修	验证	1	拆分并搭建角色、设置切分动画、动画调整。
MA24120304	无纸动画软件模块与特效操作	6	必修	验证	1	导入素材、反向动力学链接、添加常见特效模块、渲染输出等。
MA24120305	结合具体案例从分镜头故事板设计到渲染输出的二维动画制作	24	必修	设计研究	2-3	根据文字分镜创建数字化故事板, 在绘图软件和无纸动画软件中完成角色、道具、场景等的设计与制作, 在无纸动画软件中完成原画和动画并描线上色, 最后完成后期处理, 提高合成技术的综合运用能力。

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

本课程是考试课，学生须按教学要求呈交课堂作业，任课教师以完成作品质量为考核标准评分。平时成绩 30%，考试成绩 70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理、造型基础

后续课程和教学环节：动画运动规律、分镜头故事

平行开设课程和教学环节：动漫造型设计、场景设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 项建华. 无纸动画实训. 中国人民大学出版社.
2. 刘霞, 肖扬. 无纸动画技术应用. 中国劳动社会保障出版社.

（二）主要参考书目

1. Sherri Sheridan. 数字短片创作. 人民邮电出版社.
2. Richard Williams. 原动画基础教程. 中国青年出版社.
3. 肖扬, 陈志. 数字无纸动画——HARMONY 创作之路. 北京迪生动画科技有限公司.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《动画运动规律》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Animation Movement Regulation

课程代码: MA241204

课程类别: 核心必修

学时: 64

学分: 4

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

(一) 课程的性质、地位

本门课程是艺术类动画专业学生的一门专业课,对于学生掌握动画艺术创作的技能具有重要地位。本课程的任务是学习人和事物运动绘制的方法,通过课堂训练,使学生掌握绘制动态事物的相关技巧。逐步培养创造运动、表现运动的思维,从而使设计构思到艺术实现的途径更加通畅。

(二) 教学目标

(1)、知识目标:了解运动规律的“基本原理”以及“人物的基本运动规律”、“动物的基本运动规律”和“自然现象的基本运动规律”;掌握的运动事物绘制原理相关知识。

(2)、技能目标:通过教学实践和训练,掌握绘制动漫画中人物和事物运动方法,能利用各种工具合理表现对象的运动和速度。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 一般运动规律

第一节 弹性运动

第二节 惯性运动

第三节 曲线运动

教学要求

了解一般运动的规律,掌握一般运动的类型特征,并能灵活地综合应用。

教学重点难点

掌握一般运动特征，注意中间画的位置、形态，避免动作的呆板、机械。

第二章 人物常规运动规律

第一节 人的结构与运动

第二节 人的走路动作

第三节 人的跑步动作

第四节 人物的跳跃动作

教学要求

掌握人物走、跑、跳跃时的基本规律，做到活学活用。

教学重点难点

注意人物在走、跑、跳跃时，人体运动上的具体体现。

第三章 动物的运动规律

第一节 兽类

第二节 禽类

第三节 鱼类

第四节 昆虫类

第五节 两栖类

教学要求

学习动物的特性及运动规律

教学重点难点

实际掌握动物具体的运动形态。

第四章 自然现象的运动规律

第一节 风

第二节 云、雾

第三节 雷、电

第四节 雨、雪

第五节 雪

第六节 水、火

第七节 爆炸、烟、汽、灰尘

教学要求

了解自然现象的运动规律，学习用特技效果制作。

教学重点难点

研究自然现象的运动规律和动画的表现方法。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			备注
		讲课	设计	上机	
1	一般运动规律	3			
2	人物常规运动规律	25			
3	动物的运动规律	21			
4	自然现象的运动规律	15			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

一、成绩考核方法：

平时成绩（出勤情况）占 20%（满分 20 分），实验成绩占 20%（满分 20 分），平时作业占 60%（满分 60 分），三者合计，90 分以上为优；80-90 分为良；70-80 分为中，60-70 分为及格，60 分以下为不及格。

二、作业要求：

根据教学安排，伴随课内实验环节完成。作业应当按照大纲规定的知识、能力、素质结构比例要求来安排。

1、总体要求：

画具：铅笔、橡皮、透写台、A4 纸等

作业数量及要求：平时课上作业封面自行设计（标明课程名称、班级、姓名、学号、指导教师）、5 套完成的动画运动图，A4，横版，抽杆夹装订；设计一个人物的走跑跳连贯动作，不少于 60 张，电脑合成出短片。

上交时间：结课当天即上交作业。

2、具体要求：

(1) 根据课程性质，作业要求动作清楚准确，连贯性强，能够完整出片。图纸包括：一套人物走路动作、一套人物跑步动作、一套动物走路动作、一套动物跑步动作、一套自然现象的动画；一个人物走、跑、跳的连贯动作。

(2) 纸质版：封面（标明课程名称、班级姓名学号、指导教师），所有动作过程的每一帧图纸，装订成册。

(3) 电子版：将所有图电子版装进以学生姓名命名的文件夹中，以班级为单位刻录光盘，盘面标明课程名称、班级、授课教师

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、动漫造型设计

后续课程和教学环节： 定格动画、项目实践 I、项目实践 II

平行开设课程和教学环节： 三维动画 I

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 司徒宁、司徒忻 编著. 动画运动规律. 南京师范大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 周进 编著. 动画运动规律. 高等教育出版社.

制订人：黄鹿

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《动画视听语言》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Audio-Visual Language of Animation

课程代码: MA241205

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的专业选修课,课程的主要任务是通过 48 课时的学习,了解视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法,从理论与实践紧密结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统讲解,帮助同学们提高视听语言的分析能力和创作能力,为今后的专业创作打下好基础。

本课程通过对经典动画片进行案例分析,深入具体地讲授动画视听语言的相关知识。本课程将理论联系实际,通过边学边练习,让学生掌握动画视听语言的基本规律,提升学生的实际动手能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 影像——景别与景深

1. 景别
2. 景深

重点要求了解学生镜头的基本概念及其作用,较为娴熟地用景别讲故事。

难点:用景别讲故事。

第二部分 影像——角度与构图

1. 建立角色档案
2. 角色类型
3. 角色的塑造手法

重点:要求学生掌握建立角色档案,了解常见的类型及其特点。

难点：角色的塑造手法

第三部分 影像——光线与色彩

1. 情节设计的环节
2. 矛盾冲突的确定
3. 如何使情节吸引人
4. 情节线索

重点：要求学生了解情节设计的各个环节，掌握让情节变得精彩的各种方法。

难点：矛盾冲突的确定；情节点的设置

第四部分 影像——运动镜头

1. 基本结构类型
2. 剧本的三段式结构模式

重点：要求学生掌握动画剧本的基本结构类型，主要采用悉德·菲尔德的三段式结构。

难点：激励事件的设置

第五部分 剪辑——蒙太奇

1. 叙述性语言
2. 台词

重点：要求学生了解写作中的叙述性语言与动画片中的台词之间的区别。

难点：学习台词的写作。

第六部分 声音

1. 脚本的类型
2. 脚本的格式

重点：要求学生了解脚本的类型及其格式

难点：要求学生按场景写作。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	影像---景别与景深	4	4		
2	影像---角度与构图	4	4		
3	影像---光影与色彩	4	4		
4	影像---运动镜头	4	4		
5	剪辑---蒙太奇	4	4		
6	声音	4	4		
合计		24	24		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24120501	照相机练习拍摄景别与景深镜头	4	必修	验证	4-5	了解各种景别、景深镜头。
MA24120502	摄像机(或照相机)练习拍摄角度与构图	4	必修	验证	4-5	掌握不同的角度处理及各种构图技巧
MA24120503	照相机练习拍摄光影与色彩	4	必修	验证	4-5	掌握光影处理技巧
MA24120504	摄像机练习拍摄运动镜头	4	必修	验证	4-5	掌握运动镜头的运用及其作用
MA24120505	上机进行非编练习	4	必修	验证	4-5	练习蒙太奇技巧
MA24120506	上机进行声音练习	4	必修	验证	4-5	练习声音元素的运用

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考查成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画剧作

后续课程和教学环节：电视编辑

平行开设课程和教学环节：动画概论、动画作品赏析

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 殷俊, 王平主编. 动画视听语言. 苏州大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 孙立主编. 动画视听语言. 京华出版社.
2. 艾琳、张杰著. 动画视听语言. 清华大学出版社.
3. 吴振尘著. 动画视听语言. 中国传媒大学出版社.

制订人：郭碧云

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维动画 I》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：3D Animation (I)

课程代码：MA241206

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本门课程是动画专业的核心必修课之一，学生通过学习掌握三维动画的基础知识与操作，包括建模、材质、灯光、渲染、动画、粒子等内容，达到三维动画制作的初中级应用水平，了解使用三维软件进行简单动画短片制作的工作流程。教学注重学生实践能力的培养，将实际项目加入到教学过程中去，强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的三维动画制作水平。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1、初识三维软件

内容：掌握 Maya 的界面与公共菜单等

要求：

认识三维软件的用途、主流三维软件、三维软件的前景与现状、二三维软件的结合；

熟练掌握 Maya 的界面布局、学习对视图的操作、各种基本操作，了解公共菜单、模块、模块切换、热盒菜单；

学习文件管理（工程、参考等）、学习编辑物体以及层管理；

常用工具：组、父子关系、捕捉等；

简单动画的制作了解动画制作流程。

2、Nurbs 建模

内容：结合实例介绍 Nurbs 建模的三个菜单与建模方法。

要求:

Nurbs 原理、曲线基础、曲面基础、建模方法、建模技巧;

创建 Nurbs 曲线: 控制点、编辑点工具、铅笔曲线工具、圆弧工具、文本等;

创建 Nurbs 基本几何体;

编辑 Nurbs 曲线: 合并曲线、断开曲线、打开/关闭曲线、反转曲线方向、重建曲线等;

编辑曲面: 相交曲面、剪切工具、布尔运算、合并曲面、断开曲面、打开/关闭曲面、插入 ISO 线参考线、反转曲面方向、重建曲面、曲面导角、缝合等;

应用实例

3、多边形建模

内容: 结合实例介绍 Polygon 多边形建模菜单与建模方法, 掌握多边形建模的规则。

要求:

多边形元素显示与编辑;

多边形点、线、面子级别;

网格菜单及编辑网格菜单: 结合、分离、提取、布尔、合并、合并到点、合并边工具、创建多边形、雕刻几何体工具、平滑、倒角等;

多边形建模方法的几种方法;

非法多边形及清理命令;

应用实例。

4、灯光与材质

内容: 结合实例介绍灯光的设置、基础材质的设置方法及渲染设置。

要求:

灯光基础

基本灯光类型

灯光属性设置

灯光与物体间的连接

三点照明

灯光特效

灯光阴影: 深度贴图阴影与光线跟踪阴影

全局光

灯光实例

材质基础

材质编辑器 HyperShader 的使用方法；

贴图及 UV 坐标，如何创建 UV 及平面映射；

表面材质；

基本材质训练：玻璃、玛瑙、金属等；

分层着色器与分层纹理；

卡通纹理的实现；

应用实例

渲染

渲染设置

软件渲染及设置

向量渲染

渲染动画

5、动力学基础

内容：结合实例介绍 maya 中使用粒子与动力场实现动画特效

要求：

粒子基础、粒子的属性、粒子的创建方法

粒子发射器

粒子碰撞、粒子替换等

动力场

刚体与柔体基础

粒子效果：火焰特效、烟雾特效、烟火特效、闪电特效、破碎特效、曲线流动特效、等

软件和硬件粒子的渲染

实例制作

6、动画基础

内容：结合实例介绍 Maya 基础动画技术

要求：

非线性动画编辑器、动画曲线编辑窗口的使用、修改动画曲线关键点、关键点的插入和删除，自由编辑动画曲线形状、拷贝粘贴动画关键点

路径动画、设置驱动关键帧

角色动画：骨骼的设定与蒙皮

实例制作

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	初识三维软件	2	0		
2	Nurbs 建模	4	12		
3	多边形建模	4	12		
4	灯光与材质	2	8		
5	动力学基础	2	8		
6	动画基础	2	8		
合计		16	48		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24120601	Nurbs 建模	12	必修	验证	1	掌握 Nurbs 建模的方法
MA24120602	多边形建模	12	必修	验证	1	掌握多边形建模方法
MA24120603	灯光与材质	8	必修	验证	1	为场景布光, 设置材质
MA24120604	动力学基础	8	必修	验证	1	粒子基础, 为场景添加特效
MA24120605	动画基础	8	必修	验证	1	路径动画、驱动关键帧、骨骼设定、蒙皮、角色动画等

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为大作业，成绩占 80%，平时作业成绩占 20%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理、摄影基础

后续课程和教学环节：影视后期特效 I、三维动画 II、交互动画

平行开设课程和教学环节：动画运动规律、影视剪辑基础、摄像基础

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

参考当年的更新软件和教材确定

(二) 主要参考书目

1. 时代印象编写. 中文版 Maya 2012 实用教程, 人民邮电出版社.
2. Bob George 等. Digital Tutors Introduction to Maya2009, 出版社.
3. 张宝荣. Maya 总动员系列丛书. 兵器工业出版社.
4. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 I. 人民邮电出版社.
5. 万建龙. 火星人——中文版 Maya 2012 大风暴. 人民邮电出版社.

制订人：杨久俊

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《分镜头故事设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Design of Shooting Script

课程代码: MA241207

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程作为动画专业教学中具有承上启下意义的专业技法课,是一门核心必修课程。分镜头画面设计是导演为动画片设计的施工蓝图,也是影片摄制组各部门理解导演的具体要求,统一创作思想,制订拍摄日程计划和测定影片摄制成本的依据。分镜头画面设计关系到整部动画片的风格,关系到整部动画片的视听效果,是动画片制作中重要的一个环节。本课程建立在《动画造型设计》、《场景设计》等课程知识的基础上,通过对分镜头课程的教学,使学生掌握分镜头剧本的基本绘制方法,具备扎实的手绘造型基本功。培养学生的空间想象能力,使学生通过文字剧本绘制出分镜头剧本,把文字变成视觉效果,提高其动画作品的镜头美感,并与视听语言有机的结合起来。为动画创作学习打下坚实的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

教学内容: 从角色造型、空间架构、视听语言多方面细化分镜头创作要点;讲解镜头剧本及分镜头故事绘制方法;观赏分析优秀动画和电影的分镜头;临摹优秀分镜头故事; 绘制分镜头训练; 分镜头故事台本设计。

教学重点: 视听语言的分镜头应用

教学难点: 分镜头故事台本设计

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	动画分镜头基础、角色造型	4	4		8
2	虚拟空间架构	4	4		8
3	视听语言的分镜头应用	4	4		8
4	不同类型的动画分镜头创作方法	4	4		8
5	临摹优秀分镜头故事	4	4		8
6	绘制分镜头的训练	4	4		8
7	独立分镜头故事台本设计	8	8		16
合计		32	32		64
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式：考试

平时成绩 30%，考试成绩 70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画剧作、场景设计、动漫造型设计、动画视听语言

后续课程和教学环节：影视后期特效、三维动画

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 谭东方. 动画分镜头技法. 京华出版社.

（二）主要参考书目

1. 哈罗德·威特克, 约翰·哈拉斯. 动画基础. 中国电影出版社.

2. 王海智. 分镜头脚本设计. 中国传媒大学出版社.

3. 克里斯提亚诺. 分镜头脚本设计教程. 中国青年出版社.

4. 特米勒罗. STORYBOARDING 分镜头脚本设计. 中国青年出版社.

5. 赵莹. 动画前期：剧本编创与分镜头设计. 中国青年出版社.

制订人：杨秋

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《视觉传播设计史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: History of Visual Communication Design

课程代码: MA241301

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业一门重要的专业理论课程,对从事视觉传达设计工作的人来说有很强的指导作用。本课程的任务是通过对视觉艺术设计史发展过程中的代表人物、核心事件及其重要历史意义的讲述,让学生了解人类视觉传达设计发展的历史脉络和趋势,认识视觉传达设计与经济、政治、社会、文化之间的密切关系,意识到视觉传达设计在本质、方法、意义等方面的复杂性和综合性,为其他实践课程奠定坚实的理论基础。

基本要求:

1、通过本课程学习,使学生了解和掌握基本的世界视觉传播设计的历史知识,对学科知识的发展脉络有具体的理论认识。

2、通过对历史上重要设计作品的解读,进一步提高对于学科专业知识的理解,为其他后续实践类课程和以后的创作生涯奠定坚实的理论基础。

3、通过对设计理念的分析,培养学生融会贯通的能力和思考研究的习惯,加强理论基础。并以此巩固学生的专业思想,拓宽设计思路。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

本课程基本内容分为:绪论、1850年之前的视觉传达设计;1850——1914年的视觉传达设计;1941——1950年代的视觉传达设计;后现代主义平面设计;1990年代之后的视觉传达设计。按照时间顺序进行讲解。要求系统掌握视觉传达发展的历史和趋势。

第一部分：绪论：视觉传达设计的概念和范畴，视觉传达设计与人类文明发展的密切联系，设计史对设计创新的重要意义等。

重点：视觉传达设计的概念发展，视觉传达设计与人类文明发展的关系。

难点：视觉传达设计概念的发展。

第二部分：1850 年之前的视觉传达设计：史前时代人类记录和传递信息的重要手段——图形，东西方古代文明时期的视觉传达设计发展状况，理解技术手段、社会经济、意识形态等对视觉传播设计的影响与促进。

重点：史前视觉传达的内容

难点：认识东西方古代文明时期视觉传播设计的对社会文化发展的影响。

第三部分：1850-1914 年的视觉传达设计：欧洲工业革命对社会发展所产生的重大而深刻的影响，特别是摄影与印刷技术的突破使得视觉艺术传播得到革命性的跨越，同时，艺术运动的发展也推动了现代设计意识的觉醒。教学中还应该对重要的人物、流派和理论进行阐述和讨论。

重点：工业革命时期的视觉传播设计、现代设计的现代性问题。

难点：理解现代视觉传播设计在现代工业社会的地位和影响。

第四部分：1914 年-1950 年代的视觉传达设计：从第一次世界大战开始到第二次世界大战结束后的 1950 年期间的欧洲视觉传达设计，包括各种现代主义设计运动及其对中国视觉传达设计的影响等。

重点：各种现代主义设计运动及现代设计教育的建立等。

难点：各种现代主义设计运动对现代工业社会文化的发展及对中国视觉传达设计的影响。

第五部分：后现代主义平面设计：1960 年代之后兴起的后现代主义平面设计在视觉传达设计史上的地位及新风格，第三世界国家视觉传达设计的兴起等。

重点：后现代主义设计运动的概念、第三世界国家视觉传达设计的兴起等。

难点：后现代主义设计运动与现代主义设计运动之间的关系和在社会文化发展中的地位等。

第六部分：1990 年代之后的视觉传达设计：影像、数码时代的视觉传播设计揭开了视觉传播设计新的一页，数字时代的来临对于视觉传播设计的巨大意义，思考和讨论如何更好地适应这一时代对于设计领域提出的要求。

重点：数码时代的视觉传达设计的内容、新风格

难点：数码时代的视觉传达设计的新要求。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	绪论	2			
2	1850年之前的视觉传达设计	4			
3	1850-1914年的视觉传达设计	6			
4	1914年-1950年代的视觉传达设计	8			
5	1960年代后兴起的后现代主义平面设计	8			
6	1990年代之后的视觉传达设计	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，试卷考试，按照标准答案采点给分，平时成绩占30%，期末考试占70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国艺术简史

后续课程和教学环节：包装设计、文字设计等

平行开设课程和教学环节：图形设计、传播学等

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 王文广等著. 视觉传达设计史. 合肥：合肥工业大学出版社.

2. 陈鸿俊编著. 现代设计史. 北京：高等教育出版社.

（二）主要参考书目

1. 王受之著. 世界平面设计史. 北京：中国青年出版社.

2. Meggs P., A History of Graphic Design, 3rd edition, New York: John Wiley & Sons, 1998.

3. Hollis R., Graphic Design: A Concise History, London: Thames & Hudson, 2001.

制订人：陆丹丹

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《装饰基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名： Basics of Decoration

课程代码： MA241304

课程类别： 核心必修

学 时： 64

学 分： 4

适用专业： 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的重要实践基础课。课程教学以培养学生对装饰艺术的认识理解为基础，结合具体设计实践使学生掌握传统图案和装饰设计的基础理论和各种表现形式技法，提高学生的图形想象力，表现力，了解古今中外的装饰风格，提高学生对装饰艺术的鉴赏力和构想能力。学会在现实世界的形象素材中吸取图形设计元素，提高学生在画面中的造型组合能力，综合技法表现能力。在实践中培养学生认识客观形态的创意思维、专业意识及审美表现能力，为专业应用设计打下坚实的基础。

基本要求：

教学过程要注重形式美感和视觉情趣，形象的概括提炼和点线面的运用，表现艺术个性和强调主观审美的引导。同时对装饰图形的造型规律：夸张变形、概括简化、想象、添加、寓意、表现技法的形态、肌理、构图、色彩情感等给予诱发。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：概述

要求：讲述装饰设计的概念、类别和艺术特征。论述装饰设计学习的重要意义和作用；说明课程教学思路与安排，对学生提出课程学习的各项准备工作和要求。

第二部分：装饰艺术的发展与变迁

要求：了解东西方传统装饰艺术发展的渊源，装饰设计的学习和研究强调东西方传统装饰设计、相关艺术的学习、借鉴和研究。明确其源与流的辩证关系。了解传统

装饰艺术的种类，学习掌握传统装饰艺术的形式语言。

重点：东西方各个历史时期装饰艺术的特征。

难点：不同历史时期的文化特征对装饰工艺的影响。

第三部分:装饰设计的形式法则

要求：学习掌握装饰设计的构成法则和形式语言，通过实践练习，以设计作业的形式提高造型方法、构图形式和审美特征。

重点：通过课上实践练习，了解装饰设计的各种形式美法则与画面特征。

难点：形式美法则在绘画中的灵活运用。通过作业的方式根据形式美法则做练习。

第四部分:装饰设计的素材收集

要求：以市场调研的方式了解素材收集是装饰设计的基础，是图案造型的依据；通过学习素材收集的方式方法，从调研出发，学会从多角度多层面的观察物象中发现美，以实践的方式学习形式美。

重点：观察物象的方式方法。练习模仿形式美法则。

难点：多角度提炼具有美感的原始形态。

第五部分:装饰设计的表述

要求：主要讲授形态的创造方法与组织形式。通过作业实践，以实践作业的形式练习归纳修饰、简化夸张、美化添加等手法的学习，掌握客观形态设计的变化方法、基本结构与特征以及形态创造的表述方式；通过实际绘画练习各种构图组织形式的学习，掌握画面的经营技巧。

重点：通过实践掌握各种装饰造型的手法和画面的组织形式。

难点：画面美感的营造。

第六部分:装饰设计的表现

要求：主要讲解基本元素表现技法与表现规律，挖掘装饰设计表现技法的多样性、可塑性。通过作业实践让学生充分体验、感受不同元素、不同技法营造的不同情感语义特征。

重点：装饰设计实践表现的技法

难点：装饰情感语义与技法关系的把握

第七部分:实践装饰设计元素的扩展与应用

根据大量图例讲述装饰设计的适用性、适应性以及应用的广泛性，并通过实际应用让学生在实践中体验，感受装饰设计训练与专业艺术设计的重要关系。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	概述	1			
2	装饰艺术的发展与变迁	3			
3	装饰设计的形式法则	2			
4	装饰设计的素材收集	6	6		
5	装饰设计的表述		14		
6	装饰设计的表现		16		
7	装饰设计元素的扩展与应用		16		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为本课程实行随堂实践作业考核。学生须按教学要求呈交课堂实践作业，并由任课教师评分，教师结合学生平时实践作业评定课程考核成绩。考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、色彩基础

后续课程和教学环节：包装设计、广告设计、插画、图形创意、VI 形象设计

平行开设课程和教学环节：形式构成基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 牛建琳、钟健. 装饰设计新概念. 上海：上海书店出版社.

（二）主要参考书目

1. 庞薰琴. 中国历代装饰画研究. 上海：上海人民美术出版社.

2. 赵茂生. 装饰图案. 北京：中国美术学院出版社.

3. 王亚非、韩晓曼. 装饰画基础教程——现代设计表现技法. 沈阳：辽宁人民美术出版社.

4. 郭烈炎. 装饰语意设计. 江苏美术出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《文字设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Font Design

课程代码：MA241305

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业重要的专业基础与核心必修课程。课程主要任务是训练和提高学生基础文字形式审美、造型与艺术表现力，以及运用文字媒介进行创造性的设计创意和表达的基础能力。

本课程主要通过文字设计课题研究与实践，使学生在认识人类文字发展历史的基础上，学习和掌握文字设计基本原理与方法；通过经典字体临习，新字体、品牌文字设计，以及创意图形文字设计训练三大模块的实践训练，深入探索文字的点画结构、空间排列以及各类文字应用创意设计方法，熟练掌握基础印刷字体的书写技巧，具备文字书写与创作设计的基本造型与审美技能，能够采用多种造型与创意手段，设计出满足社会需要和符合视觉审美的创意文字设计，为今后进一步的专业学习打好基础。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：绪论

介绍课程相关内容、任务与基本要求。

第二部分：文字设计历史与发展概述

重点：概述人类文字艺术发展历史及演变，为后续课程教学奠定基础。

难点：从“字体设计”到“文字设计”观念转换，论述现代文字设计实践中“文字设计”观念的重要意义与价值。

第三部分：文字设计的分类、应用领域与设计原则

一、文字的分类、应用领域和发展趋势；

二、文字设计的基本原则与程序方法。

重点：现代文字设计应用领域、设计程序与原则的分析讲解。

难点：在课题实践训练中不断强化设计程序方法的具体运用。

第四部分：传统经典字体的临习与实践

一、工具技术、制作原理和技巧（基础字体造型、审美与书写研究）

二、传统印刷字体工艺与形式法则；

三、文字设计的技术与方法。

重点：以黑体和老宋体等传统经典字体模仿性学习研究为主。通过对经典文字研习，认真体会优秀字体笔划、字形的美学特点和形式美规律，在规范绘写的过程训练中，准确掌握不同字体笔画、偏旁部首写法、结构组合关系，强化文字形态和基本造型技巧的深入理解。

难点：造型审美意识、设计能力与制作技巧的培养。要求掌握字体设计的美学构造与规律，感悟文字设计之美。

第五部分：新字体设计与实践

一、文字变体设计形态与历史演变；

二、笔形与结构的变体设计实践；

三、品牌标识文字设计实践。

重点：以变体研究为基础，以品牌文字设计为重点学习内容，在充分理解文字形态和内涵关系基础上，通过笔形与结构建构原理的研究，探索新字体创新设计的基本规律与技巧。

难点：规范化、应用品牌文字设计设计技能的理解与掌握。

第六部分：图形化文字设计与实践

一、图形化文字设计类型；

二、图形化设计设计方法实践与训练；

三、图像化文字设计创意实践；

四、传统汉字图像设计与应用（根据课程具体情况，作为补充教学内容灵活安排）。

重点：进行文字设计视觉思维拓展和表现风格设计与训练。探索图形化装饰文字的设计原理和方法，运用创造性思维开发进行图形形意结合的符号化创意表现。同时，就应用设计中图文编排设计问题，进行初步的探索实验，为今后相关版面编排设计奠定一定的专业基础。

难点：形意相生的图形文字创意设计。

第七部分：市场调研

一、调研范围：根据课程进度情况，选择合适的时间，通过走入现代商业环境中各类产品宣传、销售市场，或者专业展览活动，考察专业应用领域中文字应用设计市场状况。

二、调研任务与要求：撰写《文字设计市场调研报告》，提交优秀案例成果。报告正文要求说明市场调研的时间段、地点以及调研的内容。说明通过调研学习的收获和体会。根据老师课题要求，选择所收集的部分优秀文字范例进行分类汇编，并简要分析说明。

重点：开阔视野，通过直观观摩与体验，学习优秀文字设计范例，提升现代文字设计的专业观念、意识与素养，不断积累专业经验，为进一步的文字应用设计学习打好基础。

难点：资料收集与学习过程中发现问题、分析问题与理解问题的能力训练。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它 (实践)
		讲课	设计	上机	
1	文字设计历史与发展概述	2			
2	文字设计的分类、应用领域与设计原则	1			
3	中西字体书写原理与技巧	2	12		
4	变体文字设计（品牌新字体设计与研究）	4	16		
5	图形化文字设计	3	20		
6	市场调研		4		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试，百分制。考核方式为平时课题训练和最后的综合课题设计成绩相结合，平时成绩 50%，考试成绩 50%。考试成绩为最后一次作业。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、形式构成基础、色彩基础

后续课程和教学环节：版式与书籍设计

平行开设课程和教学环节：装饰基础、空间形态

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 孙东阳、周婧、龚雯莉、李晓玲. 字体设计. 中国青年出版社.

（二）主要参考书目

1. 朱永明、华佳. 创意文字设计. 上海：上海书店出版社.
2. 张同. 字体创意与表现. 武汉：湖北美术出版社.
3. 季铁. 文字设计与传播. 北京：高等教育出版社.
4. (美) 埃伦·鲁普顿. 字体设计指南. 上海：上海人民美术出版社.
5. (日) 伊达千代、内藤孝彦. 文字设计的原理. 北京：中信出版社.
6. 庄子平. 现代创意字体设计. 哈尔滨：黑龙江美术出版社.
7. 张爱鹏，李子君. 品牌字体设计. 华中科技大学出版社.
8. 张道一. 美哉汉字. 上海：上海锦绣文章出版社.
9. 李明君. 中国美术字史图说. 北京：人民美术出版社.
10. 代福平. 激扬文字：文字设计基础教学. 南京：江苏美术出版社.
11. 朱永明. 传统汉字图像艺术. 南京：南京大学出版社.

制订人：朱永明

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《传播学》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Communication

课程代码：MA241306

课程性质：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的核心理论课之一，课程的基本任务是系统介绍有关人类传播活动的基本原理。要求学生能够理解人类传播活动的整体概念，掌握传播活动的基本要素、传播内容、传播控制、传播符号、受众及传播效果的基本原理。掌握图像符号传播的基本概念、符号编码、意义结构的要素，懂得视觉创意传播的基本要求，主要的图像意义生成模式和图像符号之间的关系结构等基本原理。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分 传播的定义及人类传播活动的演进

1. 概述
2. 人类传播发展演进
3. 传播学理论发展

重点要求学生掌握传播的定义、人类传播发展过程及传播技术的演进对人类传播活动的推动。

难点：传播研究中批判学派的基本理论流派及研究特征。

第二部分 人类传播活动的类型

1. 自我传播
2. 人际传播
3. 群体传播
4. 组织传播

5. 大众传播

重点：要求学生掌握不同范围传播活动的类型和特点，掌握人类传播的基本过程。

难点：自我传播的特点、弗洛伊德的人格理论；

第三部分 传播控制研究

1. 传播者类型及特点
2. 传播组织的运作及把关理论
3. 传播制度研究

重点：要求学生了解传播的四种基本制度，掌握把关的基本理论及发展。

难点：影响把关人把关行为的诸多因素。

第四部分 受众研究、传播内容研究

1. 受众的概念及受众研究理论的演变
2. 受众选择理论
3. 传播内容的特点
4. 传播内容选择的影响因素
5. 信息的概念及特点

重点：要求学生掌握受众理论的演变、受众选择的层次、信息的特点。

难点：信息是反熵的理解

第五部分 传播效果研究

1. 传播效果理论的演变
2. 两级传播
3. 说服理论
4. 议程设置理论
5. 涵化理论

重点：要求学生了解传播效果理论发展过程，掌握两级传播、议程设置、涵化的理论及其发展。

难点：内容、形式对说服效果的影响。

第六部分 传播媒介

1. 媒介发展简史
2. 媒介即信息、麦克卢汉媒介论
3. 传播媒介类型及其特点

重点：要求学生了解媒介技术革命的历史，掌握传播媒介的类型及其特点。

难点：媒介即信息的内涵。

第七部分 视觉传播的符号与意义研究

1. 符号的含义及特点
2. 符号的分类
3. 视觉符号的优势及劣势
4. 结构主义与符号关系
5. 视觉符号的结构与意义生成

重点：要求学生掌握符号的所指与能做，符号的分类，理解符号的结构关系与意义生成方式

难点：视觉符号的表意缺陷

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	传播的定义及人类传播活动的演进	4			
2	人类传播活动的类型	4			
3	传播控制研究	4			
4	受众研究、传播内容研究	4			
5	传播效果研究	4			
6	传播媒介	4			
7	视觉传播的符号与意义研究	8			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考试方式为综合课题设计，期末占课程 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：媒介叙事、视觉传播设计史

后续课程和教学环节：广告设计、包装设计

平行开设课程和教学环节：标志设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 郭庆光. 传播学教程. 北京: 中国人民大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 胡正荣. 传播学总论. 北京: 清华大学出版社.
2. 朱永明. 视觉语言探析——符号化的图像形态与意义. 南京: 南京大学出版社.

制订人: 梁建飞

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《标志设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Logo Design

课程代码：MA241308

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业必修课程。标志是现代经济和文化活动中的一个重要内容。通过实践练习，培养学生学习标志设计的设计思想和艺术规律，并具有独立进行标志设计实践的能力。通过教学及对学生的训练，对学生在制作标志的过程中进行指导，进一步掌握标志设计的基本技法和基础知识，并具有较好的设计、构思能力与制作能力。

（一）教学基本要求：

1. 教学中应注意通过吸收新方法，训练学生创作新事物和新技巧的能力。
2. 重点进行案例讲授。进行少而精、触类旁通、举一反三的引导式教学。
3. 本着从简到繁，从易到难，由浅入深，循序渐进的原则组织教材。组织课堂教学与实践并行，并以实践为主。
4. 加强学生草图创意的训练。提倡在临摹中体会、学习。除草图外，一般要求用电脑美术设计软件绘制，但要求有一定比例的手工绘制作品。
5. 因材施教，加强基础理论知识教学，可通过资料图片和电化教学手段，拓展学生视野，提高学生审美、鉴赏能力。
6. 在发挥教师的主导作用的同时，应充分发挥学生的主观能动性及个性特点，培养学生的独立思考能力和钻研创造精神。
7. 注意对学生进行艺术修养和创作思想的教育，使其认识到标志设计的实际应用对相关专业尤其是CI设计有着极其重要的联系。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分：讲授、欣赏与临摹训练

- 一、标志的产生、发展概况。
- 二、标志的风格、设计思想和艺术规律。
- 三、标志设计实践过程的艺术处理方式、应用规范。
- 四、标志设计的形式及其赏析。
- 五、搜集、临摹、分析分类标志，并写出分析说明。

重点：通过临摹学习和领会标志设计的设计思想和艺术规律。

难点：使学生了解标志设计的独特要求和设计的基本程序、艺术处理方式和应用规范。

第二部分：讲授与实践练习

- 一、象征型标志设计练习，
- 二、字母型标志设计练习，
- 三、中文型标志设计练习，
- 四、综合型标志设计练习。

重点：通过讲授和结合具体实例进行全面分析讲解，进入实践性操作。作业大部分要求运用电脑软件制作完成。在教师的指导和审定、帮助下进行模拟训练。

难点：综合型标志设计的创新及运用。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	标志的产生、发展概况	2			
2	标志的风格、设计思想和艺术规律	2			
3	标志设计的艺术处理方式、应用规范	2			
4	标志设计的形式及其赏析	2			
5	搜集、临摹、分析分类标志，并写出分析说明		3		
6	象征型标志设计		5		
7	字母型标志设计		3		
8	中文型标志设计		3		
9	综合型标志设计		10		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考试

本课程实行随堂作业考核。每阶段课程结束时,学生须按教学要求呈交课堂作业,并由任课教师评分,同时进行随堂评讲。教师结合学生平时作业评定课程考核成绩其中课程实训作业占 30%,平时成绩占 10%,考试占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节:形式构成基础、思维训练、图形图像处理

后续课程和教学环节:品牌学、广告设计、品牌形象+项目、广告策划+项目

平行开设课程和教学环节:版式与书籍设计、图形与海报设计、视觉传播设计史、文字设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 郭振山、李翔.标志设计.天津:天津大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 毛德宝.标志设计.南京:东南大学出版社.

2. 陈天荣.标志设计.武汉:湖北美术出版社.

制订人:刘彦荣

审核人:狄野

审定人:陈卫东

《图形与海报设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Graph and Poster Design

课程代码：MA241310

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的必修课程。它是一门综合性较强的实践性课程，在教学内容上强调对学生的创意思维能力和市场应用能力的培养。本课程通过理论与实践性设计专题的社会市场调研及相关资料的搜集与分析，培养学生的社会责任感与经济意识；通过撰写设计方案培养学生的策划、判断及宏观把握能力；通过实践性作业的训练，培养学生设计表达能力及市场意识。因此，海报设计课程对于学生综合素质的提高具有重要意义。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：图形设计的基本原理

了解并掌握图形设计的基本概念及其研究目的，明确图形设计的基本任务和作用。

一、图形的功能特征

二、图形的创意原则

重点：了解图形与海报设计的基本原理，

难点：图形创意方法的运用。

第二部分：海报的原理、分类及特点

了解掌握海报设计的分类形式及其特点，明确不同种类海报设计的任务和应用表

现特点。

一、海报的分类及形式

二、海报的特点及实践表现

重点：基本原理与分类

难点：明确不同类型海报设计的任务和应用表现特点。

第三部分：海报设计中视觉传达原理的应用

掌握视觉传达在海报设计中的作用，了解视觉传达中的思维形式及视觉语言的特征，明确有效的海报视觉传达的涵义；通过实践的手段深刻理解。

一、视觉传达的概念和本质

二、视觉思维

三、视觉语言

四、有效的海报视觉传达

重点：视觉传达运用于海报设计。

难点：视觉语言有效的表现于海报中。

第四部分：海报的构成要素与编排设计

了解掌握图形与海报构成要素的特点，掌握编排设计的原则与方法，具备海报设计的基本能力。

一、平面海报的构成要素

二、平面海报的编排设计

重点：进行图形设计，进行排版并最终海报形式展现。

难点：综合图形与版式设计，海报的综合表现。

第五部分：海报创意的原则与方法

明确平面海报创意的基本原则，掌握海报创意的方法，为实战性课题的训练与研究打下良好的基础。

一、平面海报创意的原则

二、平面海报创意的方法

重点：海报创意方法及应用。

难点：将创意熟练应用于海报。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	图形的基本原理	8			
2	海报的原理、分类及特点	4	8		
3	海报设计中视觉传达原理的应用		12		
4	海报的构成要素与编排设计		20		
5	海报创意的原则与方法		12		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考试方式为考试成绩占 70%，平时成绩占 30%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：思维训练、形式构成基础

后续课程和教学环节：交互设计概论

平行开设课程和教学环节：版式与书籍设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 林家阳. 图形创意. 黑龙江：黑龙江美术出版社.
2. 王序. 设计新视点丛书：拉甫·舒拉沃格的海报设计. 北京：中国青年出版社.

（二）主要参考书目

1. 崔生国. 图形设计. 上海：上海人民美术出版社.
2. 朱琪颖. 高等艺术院校视觉传达设计专业教材：海报设计. 中国建筑工业出版社.
3. 靳埭强. 中国平面设计：海报设计. 上海：上海文艺出版社.

制订人：莫君华

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《外国美术史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：A History of Foreign Art

课程代码：MA241402

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：美术学

二、教学目标与要求

《外国美术史》是美术学专业的必修课。本课程的任务是向学生传授外国(主要是西方)美术发展演变的历史，通过教学使学生对外国美术发展中呈现的不同艺术流派和其重要画家的作品及背景进行分析、研究，从而熟悉了解各个不同时代的艺术概貌，剖析不同流派演变与形式语言，启示与诱导学生对美术创作语言的认知。教学中坚持理论联系实际的原则，贯彻“洋为中用”的精神，适当结合中国传统文化与之加以对比，通过学习有选择地吸取外来艺术文化的营养，并加以融会贯通。使学生具备基本的外国美术史的知识与素养。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1、原始、古代美术

要求：重点讲解原始社会美术、爱琴美术、古代希腊美术、古代罗马美术

2、欧洲中世纪时期美术

要求：重点讲解早期基督美术、拜占庭美术、蛮族艺术的加洛林文艺复兴、罗马式美术、哥特式美术

3、欧洲文艺复兴时期美术

要求：重点讲解意大利文艺复兴时期、尼德兰文艺复兴时期、德国文艺复兴时期、西班牙文艺复兴时期和法国文艺复兴时期的美术

4、17、18 世纪欧洲美术

要求：重点讲解 17、18 世纪欧洲美术、佛兰德斯美术、西班牙美术、荷兰美术、

法国美术

5、19 世纪欧洲美术

要求：重点讲解法国新古典主义美术、浪漫主义美术、批判现实主义美术和印象主义美术

6、二十世纪西方现代美术

要求：对二十世纪西方现代美术的流派、风格和艺术观念作深入分析讲解，使学生多角度了解认识多种视觉语言形式和艺术观念，作为课程重点。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	原始、古代美术	4			
2	欧洲中世纪时期美术	4			
3	欧洲文艺复兴时期美术	6			
4	17、18 世纪欧洲美术	6			
5	19 世纪欧洲美术	6			
6	二十世纪西方现代美术	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式以期末考试成绩结合平时成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国艺术简史

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 张敢. 外国美术史简编. 北京：高等教育出版社.

(二) 主要参考书目

1. 贡布里希. 艺术发展史. 天津：天津人民美术出版社.

制订人：郑英锋

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《现代教育技术学 A》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Modern Educational Technology A

课程代码: MA241407/MA251407/MA261407

课程类别: 核心必修/一般必修/方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 全校师范专业

二、教学目标与要求

本课程是本校师范专业学生的必修课。本课程的主要教学目的是培养学生的信息素养和教育技术能力,使未来的教育工作者能够有效地运用现代教育技术手段,实现信息技术与课程整合,提高教育教学的实践能力。

本课程要求学生能够了解现代教育技术和信息化教学设计的基本内容,熟悉各类教学资源获取和处理的方法和技巧,掌握多媒体课件的制作流程和方法,并树立科学应用教育技术的意识,具备把信息技术应用到教育教学中的能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1、现代教育技术概述

掌握现代教育技术的基本概念,理解教育信息化的定义及特点;了解现代教育技术的理论基础,掌握建构主义学习理论、多元智能理论、经验之塔理论的基本观点,及对教学的启示。

重点: 现代教育技术的概念,教育信息化的定义及特点;

难点: 建构主义学习理论、多元智能理论、经验之塔理论对教学的启示。

2、思维导图的教学应用

理解思维导图的概念、特点及功能,掌握思维导图的绘制方法,掌握运用思维导图软件的操作方法与技能。

重点: 思维导图的特点、功能,思维导图的绘制方法;

难点：思维导图的特点，思维导图的绘制方法。

3、信息化教学资源的建设

(1) 了解图形、图像素材的常见格式，掌握图形、图像素材的获取方法；

(2) 应用软件对图形、图像素材进行编辑和处理的方法；

(3) 了解声音素材的常见格式，掌握声音素材获取与编辑的方法。

重点：图像素材的获取方法，图形、图像素材进行编辑和处理的方法，声音素材的编辑方法；

难点：图形、图像素材的编辑的方法，声音素材的编辑方法。

4、现代教学媒体的选择与应用

理解并掌握教学媒体的概念、特性，现代教学媒体的功能，理解信息化教学环境建设的意义及任务。

重点：教学媒体的特性、功能，信息化教学环境建设的意义及任务。

难点：教学媒体的特性、功能。

5、多媒体课件制作

理解多媒体课件的概念、特点，制作流程，掌握多媒体课件设计的原则和基础知识，了解多媒体课件制作的一般流程，掌握多媒体课件的制作技巧。

重点：多媒体课件的设计与制作技巧；

难点：多媒体课件设计与制作与信息化教学设计的有机结合。

6、信息化教学设计与评价

(1) 理解教学设计的概念，掌握教学设计的基本过程，掌握教学媒体选择的原则、方法；

(2) 理解信息化教学设计的概念，掌握常用的信息化教学方法；

(3) 理解教学评价的概念及类型。

重点：教学设计的基本过程，教学媒体的选择方法，信息化教学方法；

难点：教学设计的基本过程，信息化教学方法。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	现代教育技术概述	3	0		
2	思维导图的教学应用	3	3		
3	信息化教学资源建设	9	12		
4	现代教学媒体的选择与应用	3	0		
5	多媒体课件制作	6	6		
6	信息化教学设计与评价	3	0		
合计		27	21		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24140701	思维导图的教学应用	3	必修	设计	1	掌握思维导图工具的使用，并能结合所学专业，设计和绘制思维导图
MA24140702	多媒体课件素材获取和编辑	12	必修	验证	1	图像素材的采集和编辑 音频素材的采集和编辑 网络多媒体素材的获取和编辑
MA24140703	多媒体课件制作	6	必修	设计	1	根据每个专业的专业特点选择多媒体制作工具，并完成课件的设计和制作

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，成绩评定方式：平时成绩*50% + 期末成绩*50%。

平时成绩：考勤、课堂表现、实验成绩，实验成绩根据学生的实验报告和实验作品综合评定。

期末考试：现代教育技术学课程的理论知识部分。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：教育学概论，学习心理学

后续课程和教学环节：教育实习

平行开设课程和教学环节：教育原理与设计，学科教学论

五、教材和主要参考书目

（一）教材

陈琳. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.

（二）主要参考书目

1. 祝智庭等. 现代教育技术——走进信息化教育. 北京：高等教育出版社.
2. 李志河. 现代教育技术. 北京：清华大学出版社.
3. 张剑平. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.
4. 王润兰. 现代教育技术应用. 北京：北京师范大学出版社.

制订人：刘卫春

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《中小学美术教学论》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Art Teaching Methodology of Primary and Secondary Schools

课程代码: MA241408

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

《中小学美术教学论》是美术学专业必修课程。课程阐述和分析了中小学美术教学的原则,内容,方法及组织形式和一般规律。通过本课程的学习,学生应对中小学美术教学的总体情况具备较全面的了解,对中小学美术教学的教学理念、教学方法、教学组织形式具备较深入的理解。在此基础上,学生应能够运用教育理论和方法对教材进行分析和研究并设计和编写教案,制定完善的教学计划。本课程还要同时培养学生的教学组织能力,通过实践环节体会和掌握组织教学的基本方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元:本课程是研究美术教学本质、规律以及美术教学的方法、技术和策略的科学,是美术教育学的分支学科之一,在教学的过程中,讲解中小学美术教学的总体情况,对中小学美术教学的教学理念、教学方法、教学组织形式的认知。对于课程的设置,教案的编写等一系列的教学有个普遍的认识。

教学重点与难点:重点是现在中小学美术教育现状,难点是现在中小学美术教育的特点。

第二单元:每个学生上讲台说一节中小学的美术课程,学生将阐述如何设计这节课。

教学重点与难点:重点是课程的完整,难点是课程的设置有亮点。

第三单元:微格教学,用录像机记录师范生的教学,有指导教师组织评讲。

教学重点与难点:重点是记录完整,难点是师范生教学经验匮乏,评价点不具代

表性，需要教师引导。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体教学，对中小学美术现状及教育特点阐述	4			
2	学生说课	20			
3	微格教学	8			
合计					
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：考查，以期末考试结合平时成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：教育概论

后续课程和教学环节：教育见习

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 钱初熹. 美术教育理论与方法. 北京：高等教育出版社著.

(二) 主要参考书目

1. 王大根. 美术教学论. 上海：华东师范大学出版社.

制订人：顾国兰

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《美术概论》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Introduction to Fine Arts

课程代码: MA241413

课程类别: 核心必修

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学非师范

二、教学目标与要求

《美术概论》是美术学非师范专业的核心必修课。本课程通过分析对比美术的主要类型、方法、流派及其艺术成就与观念,使学生对中国和西方美术形成一个简明、清晰的轮廓和基本框架。课程内容包括美术的类型与样式、色彩观念、美术流派与美术群体、美术的变革等方面的内容。通过学习,要求学生能够在掌握理论知识的基础上,对美术作品的产生有更为丰富、全面的认识。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 介绍绘画艺术的主要形式: 油画、中国画、版画、素描、雕塑等。

要求: 通过学习,使学生能对这几种造型美术形式形成基本的认识与了解。

单元二: 讲述美术的功能与目的。

要求: 了解美术在美术创作中的作用与功能,了解美术作品的最初目的。

单元三: 讨论美术的宗教功能。

要求: 了解美术在宗教传播中的重要性和功能性,认识宗教美术的基本内容。

单元四: 探讨美术的宣传与装饰功能。

要求: 了解美术作品在宣传和装饰功能中的重要性,拓展对美术功能的认识。

单元五: 讲述并讨论美术作品的内容与形式。

要求: 让学生了解民间建筑的区域性和风格特征,以及相关建筑装饰的表现形式。

单元六: 讨论中国绘画中的色彩观。

要求: 使学生了解绘画与色彩的关系,认识色彩观念在美术创作中的实际应用。

单元七：讲述西方美术的创作与观念

要求：理解西方美术与中国美术创作形式和美术理念中的差异。

单元八：对当代美术的讨论与思考。

要求：了解当代美术的实际应用和表现形式。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	绘画艺术的主要形式	4			
2	美术的功能与目的	4			
3	美术的宗教功能	4			
4	美术的宣传与装饰功能	4			
5	美术作品的内容与形式	4			
6	中国绘画中的色彩观	4			
7	西方美术的创作与观念	4			
8	当代美术的讨论与思考	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法：

该课程为考试课程。期末总评以平时成绩和平时作业占 30%，考试占 70%的比例评定。

五、教材和主要参考书目

（一）教材

邓福星. 美术概论. 上海：上海人民美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 汪小洋, 姚义斌. 美术考古与宗教美术. 上海：上海大学出版社.
2. 吕品田, 徐雯. 东方美术鉴赏. 长沙：湖南美术出版社.
3. 朱亮亮, 王韧. 美术考古与美术史. 上海：上海大学出版社.

制订人： 赵玲

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《现代教育技术学 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Modern Educational Technology B

课程代码：MA241807

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：学前教育师范专业

二、教学目标与要求

本课程是本校学前教育师范专业学生的必修课。本课程的主要教学目的是培养学生的信息素养和教育技术能力，使未来的学前教育工作者能够有效地运用现代教育技术手段，实现信息技术与课程整合，提高教育教学的实践能力。

本课程要求学生能够了解现代教育技术和信息化教学设计的基本内容，熟悉各类教学资源获取和处理的方法和技巧，掌握多媒体课件的制作流程和方法，并树立科学应用教育技术的意识，具备把信息技术应用到教育教学中的能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1、现代教育技术概述

掌握现代教育技术的基本概念，理解教育信息化的定义及特点；了解现代教育技术的理论基础，掌握建构主义学习理论、多元智能理论、经验之塔理论的基本观点，及对教学的启示。理解信息技术与幼儿园课程整合的含义、意义与原则。

重点：现代教育技术的概念，教育信息化的定义及特点；

难点：建构主义学习理论、多元智能理论、经验之塔理论对教学的启示。

2、思维导图的教学应用

理解思维导图的概念、特点及功能，掌握思维导图的绘制方法，掌握运用思维导图软件的操作方法与技能。

重点：思维导图的特点、功能，思维导图的绘制方法；

难点：思维导图的特点，思维导图的绘制方法。

3、信息化教学资源的建设

- (1) 了解图形、图像素材的常见格式，掌握图形、图像素材的获取方法；
- (2) 应用软件对图形、图像素材进行编辑和处理的方法；
- (3) 了解声音素材的常见格式，掌握声音素材的获取与编辑的方法。

重点：图像素材的获取方法，图形、图像素材进行编辑和处理的方法，声音素材的编辑方法；

难点：图形、图像素材的编辑的方法，声音素材的编辑方法。

4、现代教学媒体的选择与应用

理解并掌握教学媒体的概念、特性，现代教学媒体的功能，理解信息化教学环境建设的意义及任务。

重点：教学媒体的特性、功能，信息化教学环境建设的意义及任务。

难点：教学媒体的特性、功能。

5、多媒体课件制作

理解多媒体课件的概念、特点，制作流程，掌握多媒体课件设计的原则和基础知识，了解多媒体课件制作的一般流程，掌握多媒体课件的制作技巧。

重点：多媒体课件的设计与制作技巧；

难点：多媒体课件设计与制作与信息化教学设计的有机结合。

6、现代教育技术在幼儿园教育活动中的应用

理解现代教育技术在幼儿园各项教育活动中的整合方式，这些教育活动主要包括幼儿园的健康教育活动、语言教育活动、社会教育活动、科学教育活动、艺术教育活动。

重点：现代教育技术在幼儿园各项教育活动中的整合方式；

难点：现代教育技术在幼儿园各项教育活动中的整合方式。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	现代教育技术概述	2	0		
2	思维导图的教学应用	2	2		
3	信息化教学资源建设	6	10		
4	现代教学媒体的选择与应用	1	0		
5	多媒体课件制作	3	4		
6	现代教育技术在幼儿园教育活动中的应用	2	0		
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24180701	思维导图的教学应用	2	必修	设计	1	掌握思维导图工具的使用，并能结合所学专业，设计和绘制思维导图
MA24180702	多媒体课件素材的获取和编辑	10	必修	验证	1	图像素材的采集和编辑 音频素材的采集和编辑 网络多媒体素材的获取和编辑
MA24180703	多媒体课件制作	4	必修	设计	1	根据学前教育专业的专业特点选择多媒体制作工具，并完成课件的设计和制作

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，成绩评定方式：平时成绩*50% + 期末成绩*50%。

平时成绩：考勤、课堂表现、实验成绩，实验成绩根据学生的实验报告和实验作品综合评定。

期末考试：现代教育技术学课程的理论知识部分。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：学前教育学、学前课程论、教育心理学

后续课程和教学环节：幼儿园实用多媒体技术、专业实习

平行开设课程和教学环节：学前儿童具体的课程教育

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 贾居坚，秦旭芳. 现代教育技术在学前教育中的应用. 北京：高等教育出版社.

(二) 主要参考书目

1. 陈琳. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.

2. 张莉. 现代教育技术. 上海：复旦大学出版社.

3. 佟元之, 许文芝. 学前教育现代教育技术教程. 南京: 南京大学出版社.
4. 王润兰. 现代教育技术应用. 北京: 北京师范大学出版社.

制订人: 刘卫春

审核人: 杨丽

审定人: 陈卫东

《文字设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Font Design

课程代码：MA241Z02

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：视觉传达设计（专转本）

二、教学目标与要求：

本课程是视觉传达设计专业重要的专业基础与核心必修课程。课程主要任务是训练和提高学生基础文字形式审美、造型与艺术表现力，以及运用文字媒介进行创造性的设计创意和表达的基础能力。

本课程主要通过文字设计课题研究与实践，使学生在认识人类文字发展历史的基础上，学习和掌握文字设计基本原理与方法；通过经典字体临习，新字体、品牌文字设计，以及创意图形文字设计训练三大模块的实践训练，深入探索文字的点画结构、空间排列以及各类文字应用创意设计方法，熟练掌握基础印刷字体的书写技巧，具备文字书写与创作设计的基本造型与审美技能，能够采用多种造型与创意手段，设计出满足社会需要和符合视觉审美的创意文字设计，为今后进一步的专业学习打好基础。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：绪论

介绍课程相关内容、任务与基本要求。

第二部分：文字设计历史与发展概述

重点：概述人类文字艺术发展历史及演变，为后续课程教学奠定基础。

难点：从“字体设计”到“文字设计”观念转换，论述现代文字设计实践中“文字设计”观念的重要意义与价值。

第三部分：文字设计的分类、应用领域与设计原则

一、文字的分类、应用领域和发展趋势；

二、文字设计的基本原则与程序方法。

重点：现代文字设计应用领域、设计程序与原则的分析讲解。

难点：在课题实践训练中不断强化设计程序方法的具体运用。

第四部分：传统经典字体的临习与实践

一、工具技术、制作原理和技巧（基础字体造型、审美与书写研究）；

二、传统印刷字体工艺与形式法则；

三、文字设计的技术与方法。

重点：以黑体和老宋体等传统经典字体模仿性学习研究为主。通过对经典文字研习，认真体会优秀字体笔划、字形的美学特点和形式美规律，在规范绘写的过程训练中，准确掌握不同字体笔画、偏旁部首写法、结构组合关系，强化文字形态和基本造型技巧的深入理解。

难点：造型审美意识、设计能力与制作技巧的培养。要求掌握字体设计的美学构造与规律，感悟文字设计之美。

第五部分：新字体设计与实践

一、文字变体设计形态与历史演变；

二、笔形与结构的变体设计实践；

三、品牌标识文字设计实践。

重点：以变体研究为基础，以品牌文字设计为重点学习内容，在充分理解文字形态和内涵关系基础上，通过笔形与结构建构原理的研究，探索新字体创新设计的基本规律与技巧。

难点：规范化、应用品牌文字设计设计技能的理解与掌握。

第六部分：图形化文字设计与实践

一、图形化文字设计类型；

二、图形化设计设计方法实践与训练；

三、图像化文字设计创意实践；

四、传统汉字图像设计与应用（根据课程具体情况，作为补充教学内容灵活安排）。

重点：进行文字设计视觉思维拓展和表现风格设计与训练。探索图形化装饰文字的设计原理和方法，运用创造性思维开发进行图形形意结合的符号化创意表现。同时，就应用设计中图文编排设计问题，进行初步的探索实验，为今后相关版面编排设计奠定一定的专业基础。

难点：形意相生的图形文字创意设计。

第七部分市场调研

一、调研范围：根据课程进度情况，选择合适的时间，通过走入现代商业环境中各类产品宣传、销售市场，或者专业展览活动，考察专业应用领域中文字应用设计市场状况；

二、调研任务与要求：撰写《文字设计市场调研报告》，提交优秀案例成果。报告正文要求说明市场调研的时间段、地点以及调研的内容。说明通过调研学习的收获和体会。根据老师课题要求，选择所收集的部分优秀文字范例进行分类汇编，并简要分析说明。

重点：开阔视野，通过直观观摩与体验，学习优秀文字设计范例，提升现代文字设计的专业观念、意识与素养，不断积累专业经验，为进一步的文字应用设计学习打好基础。

难点：资料收集与学习过程中发现问题、分析问题与理解问题的能力训练。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	文字设计历史与发展概述	1			
2	文字设计的分类、应用领域与设计原则	1			
3	中西字体书写原理与技巧	1	10		
4	变体文字设计（品牌新字体设计与研究）	2	11		
5	图像化文字设计	3	15		
6	市场调研		4		
合计		8	40		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试，百分制。考核方式为平时课题训练和最后的综合课题设计成绩相结合，平时成绩 50%，考试成绩 50%。考试成绩评定依据为最后一次作业。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、形式构成基础、色彩基础

后续课程和教学环节：版式与书籍设计

平行开设课程和教学环节：装饰基础、空间形态

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 孙东阳, 周婧, 龚雯莉, 李晓玲. 字体设计. 北京: 中国青年出版社.

(二) 主要参考书目

1. 朱永明, 华佳. 创意文字设计. 上海: 上海书店出版社.
2. 张同. 字体创意与表现. 武汉: 湖北美术出版社.
3. 季铁. 文字设计与传播. 北京: 高等教育出版社.
4. (美) 埃伦·鲁普顿. 字体设计指南. 上海: 上海人民美术出版社.
5. (日) 伊达千代、内藤孝彦. 文字设计的原理. 北京: 中信出版社.
6. 庄子平. 现代创意字体设计. 哈尔滨: 黑龙江美术出版社.
7. 张爱鹏, 李子君. 品牌字体设计. 华中科技大学出版社.
8. 张道一. 美哉汉字. 上海: 上海锦绣文章出版社.
9. 李明君. 中国美术字史图说. 北京: 人民美术出版社.
10. 代福平. 激扬文字: 文字设计基础教学. 南京: 江苏美术出版社.
11. 朱永明. 传统汉字图像艺术. 南京: 南京大学出版社.

制订人: 朱永明

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《视觉设计史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Visual Design History

课程代码：MA241Z06

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：视觉传达设计（专转本）

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业一门重要的专业理论课程，对从事视觉传达设计工作的人来说有很强的指导作用。本课程的任务是通过对视觉艺术设计史发展过程中的代表人物、核心事件及其重要历史意义的讲述，让学生了解人类视觉传达设计发展的历史脉络和趋势，认识视觉传达设计与经济、政治、社会、文化之间的密切关系，意识到视觉传达设计在本质、方法、意义等方面的复杂性和综合性，为其他实践课程奠定坚实的理论基础。

基本要求：

1、通过本课程学习，使学生了解和掌握基本的世界视觉传播设计的历史知识，对学科知识的发展脉络有具体的理论认识。

2、通过对历史上重要设计作品的解读，进一步提高对于学科专业知识的理解，为其他后续实践类课程和以后的创作生涯奠定坚实的理论基础。

3、通过对设计理念的分析，培养学生融会贯通的能力和思考研究的习惯，加强理论基础。并以此巩固学生的专业思想，拓宽设计思路。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

本课程基本内容分为：绪论、1850年之前的视觉传达设计；1850——1914年的视觉传达设计；1941——1950年代的视觉传达设计；后现代主义平面设计；1990年代之后的视觉传达设计。按照时间顺序进行讲解。要求系统掌握视觉传达发展的历史和趋势。

第一部分：绪论：视觉传达设计的概念和范畴，视觉传达设计与人类文明发展的密切联系，设计史对设计创新的重要意义等。

重点：视觉传达设计的概念发展，视觉传达设计与人类文明发展的关系。

难点：视觉传达设计概念的发展。

第二部分：1850 年之前的视觉传达设计：史前时代人类记录和传递信息的重要手段——图形，东西方古代文明时期的视觉传达设计发展状况，理解技术手段、社会经济、意识形态等对视觉传播设计的影响与促进。

重点：史前视觉传达的内容

难点：认识东西方古代文明时期视觉传播设计的对社会文化发展的影响。

第三部分：1850-1914 年的视觉传达设计：欧洲工业革命对社会发展所产生的重大而深刻的影响，特别是摄影与印刷技术的突破使得视觉艺术传播得到革命性的跨越，同时，艺术运动的发展也推动了现代设计意识的觉醒。教学中还应该对重要的人物、流派和理论进行阐述和讨论。

重点：工业革命时期的视觉传播设计、现代设计的现代性问题。

难点：理解现代视觉传播设计在现代工业社会的地位和影响。

第四部分：1914 年-1950 年代的视觉传达设计：从第一次世界大战开始到第二次世界大战结束后的 1950 年期间的欧洲视觉传达设计，包括各种现代主义设计运动及其对中国视觉传达设计的影响等。

重点：各种现代主义设计运动及现代设计教育的建立等。

难点：各种现代主义设计运动对现代工业社会文化的发展及对中国视觉传达设计的影响。

第五部分：后现代主义平面设计：1960 年代之后兴起的后现代主义平面设计在视觉传达设计史上的地位及新风格，第三世界国家视觉传达设计的兴起等。

重点：后现代主义设计运动的概念、第三世界国家视觉传达设计的兴起等。

难点：后现代主义设计运动与现代主义设计运动之间的关系和在社会文化发展中的地位等。

第六部分：1990 年代之后的视觉传达设计：影像、数码时代的视觉传播设计揭开了视觉传播设计新的一页，数字时代的来临对于视觉传播设计的巨大意义，思考和讨论如何更好地适应这一时代对于设计领域提出的要求。

重点：数码时代的视觉传达设计的内容、新风格

难点：数码时代的视觉传达设计的新要求。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	绪论	2			
2	1850年之前的视觉传达设计	4			
3	1850-1914年的视觉传达设计	6			
4	1914年-1950年代的视觉传达设计	8			
5	1960年代后兴起的后现代主义平面设计	8			
6	1990年代之后的视觉传达设计	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，试卷考试，按照标准答案采点给分，平时成绩占30%，期末考试占70%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国艺术简史

后续课程和教学环节：包装设计、文字设计等

平行开设课程和教学环节：思维训练等

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 王文广等著. 视觉传达设计史. 合肥：合肥工业大学出版社.
2. 陈鸿俊编著. 现代设计史. 北京：高等教育出版社.

(二) 主要参考书目

1. 王受之著. 世界平面设计史. 北京：中国青年出版社.
2. Meggs P., A History of Graphic Design, 3rd edition, New York: John Wiley & Sons, 1998;
3. Hollis R., Graphic Design: A Concise History, London: Thames & Hudson, 2001;

制订人：陆丹丹

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《书法》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Calligraphy

课程代码: MA242001

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

《书法》是美术学（师范）专业的核心必修课程，书写技能是教师职业技能的基本要求。本课程的任务首先是让学生了解中国书法艺术的发展概况及有关常识；其次，是使学生理解并掌握书法的基本技法（如笔法、字法、章法等）。该课程以临摹练习为主要手段，通过对楷书的艺术理论及用笔、结字系统、严格的讲授与训练，培养学生正确地认识楷书的笔法与结构、结构与章法、结构与情感表达之间的相互关系，为以后的书法学习打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：书法基础知识；楷书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；书法鉴赏概论；了解国家语言文字工作的方针、政策，掌握汉字的规范标准。

要求：①理解汉字规范的重要意义，了解什么是规范汉字、什么不是规范汉字。

②理解教师规范正确书写的重要意义。学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法，执笔、运笔与楷书点画的写法，要求执笔正确，运笔自如。

单元二：楷书的临摹与仿制；现代汉语常用字书写方法与训练。

要求：通过常用楷书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；楷书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三：楷书的笔法、章法与艺术表达的对应关系。

要求：使学生了解楷书的结构特征和用笔使转的基本规律；使学生体验和理解

审美趣味与笔墨要求。

单元四：楷书创作技法指要；历代楷书名作鉴赏；从钟王小楷到清代碑学——楷书风格嬗变管窥。

要求：①掌握正确的执笔、运笔的方法，纠正不正确动作和姿势。熟练掌握粉笔字书写技巧。

②书写时做到：笔画清楚、正确规范、结构合理、熟练有力、匀称美观。

③掌握书写款式：卷面干净，留有天地，布局恰当，行款整齐。

④遵循书法练习规律，从楷书入手，逐步过渡到行楷和行书。

⑤板书规范清楚，结合现行中小学教材以及新课改要求，板书设计力求概括化、条理化、系统化、美观化。

⑥掌握选帖、读帖和临摹的基本知识和要领，形成初步的书法作品鉴赏能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	书法常识	6	0		
2	讲授楷书的结构特征和用笔使转的基本规律	6	0		
3	讲授楷书临摹的要求与方法	6	0		
4	讲解范本的审美趣味与笔墨要求	6	0		
5	指导学生完成教学内容和计划	6	0		
6	讲授楷书的笔法、章法与艺术表达的对应关系	6	0		
7	讲授楷书集字创作的要求与方法	6	0		
8	楷书书写测试与书法鉴赏概述	6	0		
合计		48	0		
		48			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法：

该课程为考查课，通过实践作业和平时成绩综合评定，平时成绩占 60%，期末考试占 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系：

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：书法篆刻

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编

(二) 主要参考书目：

陈振濂主编. 大学书法. 高等教育出版社.

制订人：朱骏益

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《中国画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basis of Chinese Painting

课程代码: MA242004

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

本课程是是美术学国画选修方向课程。课程任务与基本要求是使学生对中国绘画的工具、材料、笔墨、各种艺术风格和独特的艺术传统,有所了解,有所认识,懂得如何领会和感受艺术的美,提高艺术审美与鉴赏能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

基本内容:

单元一: 中国画的使用工具有所了解与认识,对中国画的表现形式与题材有大致的理解与认识。

教学要求:

多媒体教学,使学生认识中国绘画的基本工具,并展示中国历代优秀的绘画作品,认识各个时代绘画的艺术风格特征,表现形式和题材。

重点与难点: 重点是中国画表现形式与题材的认识。难点是中国画主观情感的表达。

单元二: 笔墨训练

教学要求:

以写意花鸟或山水作品进行临摹,要求掌握用笔用墨用水的基本方法。

重点与难点: 重点是掌握用笔及用墨的技法,难点是摹本作者主观情感在绘画中的表达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体教学, 中国画发展史概述	4			
2	写意花鸟或山水摹本临摹	60			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查, 以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定, 平时成绩占 60%, 期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 书法篆刻等

后续课程和教学环节: 油画基础、版画基础等

平行开设课程和教学环节: 无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材: 自编教材

(二) 主要参考书目:

1. 张安治编. 宋代小品全集. 北京: 朝花美术出版社.
2. 齐白石编. 齐白石画集. 北京: 文物出版社.
3. 吴昌硕著. 吴昌硕画集. 北京: 荣宝斋出版社.
4. 四僧画集 北京: 人民美术出版社.

制订人: 顾国兰

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《油画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basis of Oil Painting

课程代码: MA242005

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

本课程的任务是训练学生掌握油画色彩的观察方法和理解色彩的变化规律,提高油画色彩造型能力。要求学生初步了解油画的各种表现技巧、技法和熟悉油画工具性能,最终能初步运用油画表现技巧进行油画写生、创作。

其中最为重要的是如下一些基本能力的提升:

- 1 对于形体与色彩的感受能力,包括观察力和领悟力。
- 2 对于形体与色彩的表现能力,掌握和运用油画艺术语言的能力。
- 3 对于视觉形象的审美判断能力和对于视觉艺术形式的驾驭能力。

在整个教学过程中,教师将会自始至终鼓励和启发学生的创造力和想象力,因为这是作为美术学专业学生所不可缺少的基本素质。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

(1) 油画静物: 主要通过油画静物的训练使学生对油画材料和语言有初步的了解。油画语言包括传统和现代油画绘画语言。本阶段学习要使学生对古典油画的造型观念和色彩观念有所了解,了解现代油画绘画材料并对现代绘画的造型观念和色彩观念形成一定的认识,对现代绘画的表现方法如点彩、抽象、照相写实等表现手法有基本的认识,初步学会运用油画材料进行一定的表现。

(2) 油画头像临摹: 以大师写实作品为主,头像临摹要求学生对头部基本的结构和体积的进行较为准确的表现,能够捕捉人物的表情,对画面的构图和色彩有黑白灰层次有一定的认识,且能够注重油画所特有的笔触和肌理美感;

(2) 油画风景临摹：通过对大师优秀作品进行分析和临摹，了解风景画的表现技法对风景画的构图、色调、光色关系，以及对意境有一定的认识；

要求学生了解油画的起源，了解中西方油画各历史阶段不同风格、流派画家及其作品，了解当代油画审美思潮及油画工具材料方面的运用情况，理解色彩观察方法以及物体的形体结构，理解色彩与形体、色彩与感情的关系，使学生初步掌握油画造型的能力，熟练运用色块、肌理、笔触等油画基本语言和技巧，具有较高层次的审美趣味和开阔的艺术思维。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画风格演变史	4			
2	油画静物写生的基本技法	20			
3	油画头像临摹的基本技法	20			
4	油画风景临摹的基本技法	20			
合计					
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式评定，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编教材

(二) 主要参考书目：

1. [德] 马克斯·多奈尔. 欧洲绘画大师技法和材料. 重庆：重庆出版社.

2. 肖玉明. 西方绘画大师材料技法研究. 沈阳: 辽宁美术出版社.
3. 杨永胜主编. 世界静物名画鉴赏. 济南出版社.
4. 油画家工作室报告——解读肖像. 上海书画出版社.

制订人: 王霞

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《版画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Printing Basis

课程代码: MA242006

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

教学目标:

- 1、让学生了解什么是版画, 了解版画的特性和与其他画种的区别。
- 2、让学生在掌握了艺术造型的基本功基础上, 能以更鲜明、强烈、简洁和概括的手段去表现生活、思想和情感, 充分发挥版画艺术特有的表现力。
- 3、让学生掌握版画(黑白)的基础知识、语言形式规律及表现方法, 以单纯的方法表现艺术情趣和艺术追求, 从单纯中体会独特的艺术魅力。
- 4、通过黑与白的设计, 使学生了解和掌握版画的基本知识和实现审美观念的转移, 以对黑白二极色的最简明和强烈的表现因素的学习和运用, 达到对版画基本知识、技法和艺术特性的理解, 并贯串于艺术实践中。理论联系实际, 能独立完成作业, 使学生初步具备以版画特有的艺术形式表现生活的能力和从事教学工作的能力, 并为今后的木刻创作打下一个良好的基础。
- 5、让学生了解木刻版画的各种工具及制作过程、印刷过程和签字顺序。
- 6、要让学生了解木刻版画的技法, 并掌握和运用各种工具。

要求:

- 1、掌握黑白木刻表现技法, 熟练运用木刻工具印制版画作品。
- 2、掌握木刻版画套色技法, 会运用彩色油墨创作分版套色/绝版套色作品。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 版画艺术概述

第二章 版画制作原理与版种

第三章 版画的发展

第四章 黑白木刻版画制作技法

第五章 套色木刻版画制作技法

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 版画艺术概述	4			
2	第二章 版画制作原理与版种	4			
3	第三章 版画的发展	4			
4	第四章 黑白木刻版画的制作	26			
5	第五章 套色木刻版画制作	26			
合计		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，最终成绩评定由两部分组成，一、平时成绩，它由作业必须完成两个作业以上、课堂表现考勤、态度等占 60%来评价；二、考试作业成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国画基础

后续课程和教学环节： 刺绣基础

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

孙黎. 版画. 北京: 高等教育出版社.

(二) 主要参考书目：

1. 姚于惠. 木刻版画技法. 安徽: 安徽美术出版社.

制订人：张秋实

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《刺绣基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basic Techniques of Embroidery

课程代码: MA242007

课程类别: 核心必修

学时: 64

学分: 4

适用专业: 美术学(师范)

二、教学目标与要求

- 1、通过学习用平针刺绣,使学生初步了解我国的民族工艺——刺绣的有关知识,学会刺绣的基本方法。
- 2、培养学生的动手能力、审美能力和创新能力。
- 3、以展示各种彩绣作品激发学生学习彩绣的兴趣,感受彩绣与生活的密切关系,借助已有生活经验对彩绣的常用针法熟知并会使用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 刺绣概述

1.1 刺绣的定义、作用、分类

1.2 刺绣的特征

1.3 刺绣的应用范围

1.4 刺绣的区域风格

第二章 刺绣题材分析

2.1 自然因素

2.2 人文因素

2.3 心理因素

第三章 刺绣材料、工具分析

3.1 材料的范畴

3.2 材料的选择

第四章 刺绣图案肌理分析

- 4.1 图案的肌理
- 4.2 材料的肌理
- 4.3 工艺的肌理
- 第五章 刺绣的工艺技法分析
- 6.1 刺绣工艺的历史传承
- 6.2 现代刺绣的新工艺
- 第六章 平针秀综合练习

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	刺绣概述	2			
2	刺绣题材分析	2			
3	刺绣材料、工具分析	2			
4	刺绣图案肌理分析	2			
5	刺绣的工艺技法分析	2			
6	平针绣综合练习	54			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法:

本课程为考查课,成绩以平时成绩和考试成绩为依据综合评定,平时成绩占 60%,期末占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系:

先修课程和教学环节:

后续课程和教学环节:

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材:

陈立. 刺绣艺术设计教程. 北京: 清华大学出版社.

(二) 主要参考书目:

1. 朱培初编著. 中国的刺绣. 北京. 人民出版社.
2. 林锡旦编著. 中国传统刺绣. 北京. 人民美术出版社.
3. 李友友编著. 民间刺绣. 北京. 中国轻工业出版社.

制订人： 姚惠芬

审核人： 潘道生

审定人： 陈卫东

《陶艺基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Ceramic Foundation

课程代码: MA242008

课程类别: 核心必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学师范

二、教学目标与要求

本课程为综合绘画专业方向的限选课程,主要让学生以泥土中的陶泥和瓷泥为媒介,通过创意构思、草图绘制创作作品。课程中主要学习三种成型技法,分别是捏塑成型、拉坯塑造、模制成型,在成型的过程中摸索泥土自身装饰语言的可能性,最后修坯上釉完成作品。目的是为了培养学生的空间概念,强化立体审美意识,锻炼学生创意构思能力和动手能力,全面提升学生的造型能力和综合审美能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元: 学会配制装饰黏土

教学主题: 讲授黏土的种类和主要成分

教学目的: 感受泥性, 尝试配置黏土

第二单元: 通过作品分析, 讲授成型的三种方式

教学主题: 用三种方式临摹作品

教学目的: 感受泥性, 制作作品

第三单元: 草图构思

教学主题: 草图构思

教学目的: 以草图的方式来展现个人的创意构思, 从而使不太具体的想法和构思通过反复的推敲和交流沟通而变得相对具体和完整。

第四单元: 塑造成型

教学主题: 泥塑成型

教学目的: 通过陶艺的各种制作方法, 制作不同样式的作品, 如: 器皿、装饰瓷

板或陶板、具有雕塑语言的陶瓷作品等，把个人相对具体的构思和想法以泥塑的方式塑造成型，但又保留陶瓷语言的特殊性，提升学生的动手能力、想象力和综合审美能力。

第五单元：修坯施釉

教学主题：修坯施釉

教学目的：把已经成型的作品修饰完整，并通过釉彩特殊设计，使得作品更加完整，最后进行烧制。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	24			包括创作期间一对一交流
2	草图构思	0			课后构思
2	泥塑成型	32			
3	修坯施釉	8			
合计		64			
		64			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以考试作业结合平时成绩综合评定，平时成绩占 60%，期末成绩 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

（二）主要参考书目：

1. 章星著. 陶艺. 成都：西南师范大学出版社.
2. (英) 贾克奎阿特金著. 杨志译. 陶瓷创意设计秘籍. 人民美术出版社.

制订人：杨新华

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《数字色彩与版式设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Digital Color and Layout Design

课程代码：MA242101

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业重要的专业课程，主要包括课程讲授、设计与制作两大部分。通过对材料、工具、审美的认识，加强实际操作能力及实际应用的能力。版式设计是现代设计艺术的重要组成部分，是视觉传达的重要手段，它不仅是关于编排的学问，还是一种技能，是技术与艺术的高度统一体。本课程教学以版面设计的形式法则为基本内容，以版面视察功能设计为前提，强调学习版式设计的基本规律和形式法则的理论，注重版式的创造性研究。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

运用多媒体教学，注意色彩中形式美规律的教学和实践，同时把色彩的情感和象征表现作为教学和研究重点，在数字色彩练习训练的基本上，加深对色彩原理和色彩设计理论的理解学习，在实践中感悟体验色彩对设计的重要意义。注意色彩语义的理解和认识，在教学中既要严格要求又要根据学生的不同素质因材施教，启发学生的想象力和创作潜力。

第一部分 自然色彩与设计色彩的关系及基本原理

区分绘画色彩与设计色彩之间的异同，建立设计色彩基本概念和专业意识，了解色彩在设计中所扮演的角色。了解色彩的三要素以及色彩的表示方法，掌握色彩对比所产生的不同色调关系。

重点：课程全面系统的讲述色彩的科学规律及色彩美方面的理论知识，认识和理解色彩的基本知识、色彩的混合原理，包括色彩的正混合、负混合和空间混合，以及色彩调和的一般规律。

难点：通过实践作业使学生充分理解色彩的基本原理，提高学生的色彩审美能力。

第二部分 色彩审美习惯与爱好及其联想与象征意义

从多种学科角度研究认识人类色彩审美习惯和特点，分析阐述不同领域、不同民族、不同国家、不同性别的人对色彩的习惯与爱好。从心理学的角度研究色彩联系哪个与象征对人的作用，

重点：了解色彩对人的情绪、审美和认识的影响，色彩联想及色彩的象征意义。

难点：色彩配色的基础概念、色彩的情感和象征、色彩运用等方面的系统原理，提高想象力、创造力以及色彩审美表达能力，为今后专业学习打好扎实的数字色彩应用基础。

第三部分 数字色彩设计的创意与运用及版式设计概述

通过设计作品的分析使学生了解并掌握数字色彩的审美习惯与爱好，色彩的联想和象征意义在设计中应如何运用。论述编排设计的概念、内涵，阐述版式设计是视觉传达中重要的视觉语法训练课程。认识其在数字设计中的重要意义与作用。

重点：通过该课程的学习，使学生掌握设计视觉要素、构成要素，编排设计表现内容与形式的关系，设计要素及其构成规律与方法，

难点：使学生初步掌握版面设计的基本理论和方法以及各种应用性设计的形式特点，提高学生对版面设计的创意编排能力、审美能力和创新意识。

第四部分 版式设计的历史发展和风格演变及基本原理与规律

讲述版式设计的历史，重点阐述自工艺美术运动以来，西方各种设计艺术流派中版式设计的风格、特点和演变。了解版式设计的原则、编排原理、编排的基本类型以及版式编排设计的形式美法则，

重点：掌握基础形态、文字及图形的编排构成。

难点：掌握了解版式编排的基本构成形式，文字、图形、图文混排的构成元素、语言和方法。

第五部分 不同版式设计形式的认识与实践

了解掌握版式设计原理在不同媒体中的编排、设计及应用，通过实践将形式与内容有机的结合起来，实现版式视觉创意、审美和语义内涵的和谐统一。教学以理论讲授和实践辅导相结合，针对不同阶段的课题，采用不同的教学方法。

重点：主动引导学生对编排设计的规律和方法进行认知与实践。

难点：要求学生能够有效的掌握编排设计的规律性，实现版式设计与创意能力的提高。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	自然色彩与设计色彩的关系及基本原理	5			
2	色彩审美习惯与爱好		8		
3	色彩的联想与象征意义		8		
4	数字色彩设计的创意与运用		8		
5	概述编排版式设计	5			
6	版式设计的历史发展和风格演变		8		
7	编排设计的基本原理与规律		10		
8	不同编排设计形式的认识与实践		10		
合计		10	54		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

认识和理解色彩的基本知识，色彩的配色基本概念，提高学生的色彩审美能力。通过学习掌握版式设计的原理，能灵活运用视觉元素有机的排列组合，将理性思维个性化的表现出来，创造一种具有个人风格和艺术特色的视觉传达作品。

包括两大环节：

- （1）色彩基础训练系列；
- （2）版式编排基础训练与应用训练

本课程属考查课，考核方式为平时作业和考试作业相结合来评定课程考核成绩。

考核方式：平时成绩 60%，期末成绩 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：《形式构成基础》构成原理和方法技巧及形式语言研究，《色彩基础》中对色彩原理的初步学习及《图形图像处理》课程对于所需软件的掌握和研究

后续课程和教学环节：《数字媒体设计与创意》、《游戏设计基础》等专业应用设计课程

平行开设课程和教学环节：《数字媒体艺术概论 A》

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 孙敏. 商业插画教程. 重庆: 西南师范大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. (美) 古德曼. 平面设计的 7 大要素. 上海: 上海人民美术出版社.
2. 王绍强. 版式设计+: 给你灵感的全球最佳版式创意方案. 北京: 中国青年出版社.

制订人: 胡依娜

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《影视摄影与摄像》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Cinematography and Photography

课程代码：MA242102

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是根据数字媒体艺术专业的培养目标而设置的学科基础课程。通过本课程的学习,使学生掌握数字媒体艺术专业所必备的摄影与摄像技艺的基本理论和实际操作方法。

本课程所涉及的理论和技巧十分广泛。在教学内容的选择上应使学生在掌握摄影基本理论和方法的基础上,充分理解摄影、摄像特有的视点、视角,充实数码摄影新理论、新方法在摄影中的特殊作用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 光学镜头及其运用

本章着重阐述了基本光学镜头的技术特点、及其在摄影中的画面造型特点。本章学习的主要知识点;镜头的性能与种类;镜头的焦距与口径;专题摄影中的各种镜头特性

2. 曝光控制与摄影用光

本章着重阐述了相机的测光系统、曝光与影像质量的关系,曝光量(EV值)的含义与用途,以及运用直方图测定曝光情况。着重阐述摄影用光的基本原理、灯具的特性;光、色与彩色摄影原理、光源色温以及色彩的表现力。本章学习的主要知识点;正确认识曝光与曝光量的估计;测光系统;摄影用光的六个基本因素;三点式布光的基本原理和方法;光、色与彩色摄影原理;光源色温与感光特性;色彩的表现力

3. 固定画面拍摄

本章着重阐述了固定画面的概念及特点,固定画面的作用及局限以及固定画面的拍摄要求。本章学习的主要知识点:固定画面的概念;固定画面的特性;固定画面的作用及局限;固定画面的拍摄要求。

4. 运动摄像

本章阐述了运动摄像的概念、运动画面的特点、重点阐述了推、拉、摇、移、跟、甩、升降等运动镜头的拍摄。本章学习的主要知识点:运动摄像的概念;运动画面特点;推、拉、摇、移、跟、甩、升降镜头及拍摄;综合运动镜头

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	光学镜头及其运用	3	6		
2	曝光控制与摄影用光	9	6		
3	固定画面拍摄	6	6		
4	运动摄像	6	6		
合计		24	24		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24210201	曝光与影调控制	6	必修	验证	1	(1)熟悉运用直方图测定曝光情况的方法 (2)熟练掌握高调摄影,低调摄影,逆光剪影的拍摄方法 (3)理解影响曝光量的主客观因素,掌握准确曝光和正确曝光的方法。
MA24210202	取景与构图	6	必修	验证	1	(1)了解景别和拍摄角度的分类 (2)熟练掌握运用各类造型手段进行摄影造型创作的方法
MA24210203	固定拍摄与运动拍摄	12	必修	验证	1	(1)了解摄像机的类别 (2)熟悉摄像机的光圈、快门、增益、黑白平衡调整,录像机的的调整与操作。 (3)熟练掌握固定和运动镜头地构图形式和拍摄技巧

开放性课程实验: 否 是

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属：考查课，考核方式：开卷，其中各部分所占成绩的比例为：平时+实验 60% 作品 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：摄影基础

后续课程和教学环节：数字视频制作，影视画面造型

平行开设课程和教学环节：数字影视技术，视听语言

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 詹青龙等. 数字摄影与摄像. 清华大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 颜志刚. 摄影技艺教程. 上海：复旦大学出版社.

2. 孟春, 齐稚忠. 拍摄技术百科. 哈尔滨：黑龙江科学技术出版社.

制订人：王靖

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《数字影视技术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Technology of Digital Movie

课程代码：MA242103

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

课程设置的目的是使学生通过理论教学了解数字广播电视技术基本理论；掌握数字广播电视从业岗位处理技术问题所需的一般原理和方法。通过实验教学理解、巩固理论教学所学知识，培养学生在选择、使用电视设备、构成、操作电视系统完成电视节目方面的实际能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

通过全面系统学习电视基本知识、数字电视、数字摄录像机、数字电视节目制作系统简介等内容。要求全面准确了解数字影视技术的基础理论、基本技术及相关标准与设备，并能对设备参数进行正确把握与选型，对基本设备能够正确搭配、有效系统组接及操作使用。

第一章 电视基础知识

1.1 光与色

1.2 光的度量

1.3 人眼的视觉特性

1.4 人耳的特性与听觉

1.5 电视传像原理

1.6 黑白全电视信号

1.7 彩色全电视信号

第二章 数字电视

2.1 电视数字化

2.2 数字电视参数的选择

2.3 数字电视标准

2.4 数字视频接口应用

2.5 实例

第三章 数字摄录像机

3.1 摄录像机分类

3.2 数字摄录像机组成与原理

3.3 数字摄录像机性能参数

3.4 数字摄录像机使用

第四章 数字电视节目制作系统简介

4.1 录音系统

4.2 监视器

4.3 灯光设备与演播系统

4.4 指挥通话系统

4.5 EFP 与 ESP 系统

4.6 虚拟演播室 VSP (EVP) 系统

4.7 后期编辑系统与字幕系统

4.8 其它设备：稳定器 导轨 摇臂 CCU 接口 线缆 安全 转运

4.9 其它制作系统：调色系统 特技制作系统

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	电视基础知识	10	0	0	
2	数字电视	6	0	0	
3	数字摄录像机	4	16	0	
4	数字电视节目制作系统简介	4	8	0	
合计		24	24	0	
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24210301	摄录像机组成与结构	4	必修	演示	5	通过学习摄像机组成与结构,了解全电视信号形成理论与方法,掌握视频信号输入与输出接口与应用。
MA24210302	数字摄录功能使用	12	必修	综合	5	通过学习使用说明书,全面掌握 M9000、SONY180、松下 DVPR050-908、173、153 等部分型号摄像机参数设置及基本功能并能正确使用,为后续课程创作做好准备。
MA24210303	数字虚拟演播功用	4	必修	综合	5	通过学习说明书,掌握虚拟演播室的参数及基本功能,并通过实验与操作能正确使用设备。
MA24210304	数字演播系统组建	4	必修	综合	5	在全面掌握相关设备的功能、接口与使用后,通过自己设计,完成数字演播室的系统的简单组建。

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

考查, 成绩评定方式: 平时 20% (点名、提问、作业等), 课堂测验 (或随课堂考试) 40%, 实验成绩占课程成绩比例 40%, 实验成绩评定方式: 实验报告与实验动手参与情况。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 基础数学物理

后续课程和教学环节: 电视节目摄制

平行开设课程和教学环节: 无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 万华明. 数字影视技术基础. 重庆: 重庆大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 李勇. 数字影视摄影教程. 北京: 北京师范大学出版社.
2. 姜秀华. 数字电视原理与应用. 北京: 人民邮电出版社.
3. 方德葵. 电视数字摄录像技术. 北京: 中国广播电视出版社.
4. 杨杰, 姜秀华. 数字电视制作与播出技术. 北京: 人民邮电出版社.
5. 卢官明. 数字电视原理. 北京: 机械工业出版社.
6. 苏志武. 数字电视系统测量与监测. 北京: 电子工业出版社.
7. 高宗敏. 数字电视与 CATV 宽带综合网. 北京: 电子工业出版社.

制订人: 万华明 王靖

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《视听语言》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Audio-Visual Language

课程代码：MA242104

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体专业的一门核心必修课程，主要以经典的影视作品为分析对象，结合丰富的实例，讲授如何理解视听语言的特性，分析视听语言的运用方法，从而使学生掌握视听语言的理论知识和思维方法。

本课程要求学生掌握视听语言的理论知识和思维方法，并将视听语言与影视作品分析紧密联系，培养学生运用视听语言分析影视作品的的能力，提高学生学以致用意识，提升学生创作影视作品的技能。本课程所学内容，对于学生影视理论知识架构的建立、影视知识学习体系的形成，均具有重要的意义。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1、影视的视听语言概述：

视听语言概念；视听语言的产生；视听语言的感知机制；视听语言的基本元素和特征。

重点：视听语言的概念，视听语言的感知机制，视听语言的特征。

难点：视听语言的概念，视听语言的特征。

2、影视的视觉语言：

影像的概述，构图、景别、角度、焦距、运动、色彩和光线等视觉影像元素的基本概念，类型和功能。

重点：构图、景别、角度、焦距、运动、色彩和光线等视觉影像元素的基本概念，类型和功能。

难点：构图、景别、角度、焦距、运动、色彩和光线等视觉影像元素的功能。

3、影视的听觉语言：

影视声音的概念、意义、类型；人声、音乐、音响的种类及作用。

重点：人声、音乐、音响的种类及作用。

难点：人声、音乐、音响的作用。

4、影视的视听结合：

影视的视听结合的类型，影视视听结合的功能

重点：影视视听结合的种类与功能。

难点：影视视听结合的种类与功能。

5、影视的蒙太奇与长镜头：

蒙太奇的概念、类型和功能；长镜头的概念、类型和功能；蒙太奇与长镜头的关系。

重点：蒙太奇与长镜头的类型和功能。

难点：蒙太奇与长镜头的类型和功能。

6、影视的时空艺术：

影视时间的概念、表现形式、运用技巧和功能；影视空间的概念、表现形式、运用技巧和功能。

重点：影视时间与影视空间的表现形式、运用技巧和功能。

难点：影视时间与影视空间的表现形式、运用技巧和功能。

7、影视的视听语言实例分析：

结合经典的影视作品，详细分析其视听语言的运用方式，运用特色和运用效果。

重点：影视片断中视听语言的运用方式及运用效果。

难点：影视片断中视听语言的运用方式及运用效果。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	影视的视听语言概述	8			
2	影视的视觉语言	20			
3	影视的听觉语言	4			
4	影视的视听结合	8			
5	影视的蒙太奇与长镜头	8			
6	影视的时空艺术	8			
7	影视的视听语言实例分析	8			
合计		64			
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%。

平时成绩根据出勤、课堂表现、平时作业。

期末考查：期末大作业

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：色彩基础、摄影基础、媒介叙事

后续课程和教学环节：数字视频制作、影视画面造型、数字影视剪辑、影视声音艺术、项目实践（一）、项目实践（二）、项目实践（三）

平行开设课程和教学环节：影视摄影与摄像、数字影视技术、数字媒体艺术概论

五、教材和主要参考书目

（一）教材

陈吉德等著. 影视视听语言. 北京：国防工业出版社.

（二）主要参考书目

1. 李晋林等. 视听语言拉片实训教材. 北京：中国广播电视出版社.
2. 彭澎. 视听语言与设计. 北京：高等教育出版社.
3. 杜桦，吴秋雅. 视听语言的语法. 北京：北京大学出版社.
4. 邵清风等. 视听语言. 北京：中国传媒大学出版社.
5. 张菁，关玲. 影视视听语言. 北京：中国传媒大学出版社.
6. 陆绍阳. 视听语言. 北京：北京大学出版社.

制订人：刘卫春

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《计算机网络基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Basis of Computer Network

课程代码：MA242105

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的核心必修课程。通过本课程的学习要达到的主要目的是使学生了解计算机网络的基本知识,掌握计算机网络的基本概念和应用方法。本课程的主要任务是通过学习能够使学生在已有的计算机知识的基础上,使学生对计算机网络从整体上有一个较清晰的全面、系统的了解,主要内容包括计算机网络与数据通信技术基础、网络实用基础知识、网络实现技术基础、计算机网络应用等知识。本课程教学内容安排以基础性、实用性为主,针对本专业学生特点,力图在阐明计算机网络基本原理的基础上,注重理论联系实际,突出计算机网络在实践中的应用,强化学生动手能力方面的培养,从而为后续课程的学习打下坚实基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:计算机网络理论基础

主要包含如下教学内容:计算机网络概述;数据通信知识基础;网络体系结构基础等。

第二部分:网络实用基础知识

主要包含如下教学内容:网络常用传输介质基础知识;网络常用互联设备使用与技术;局域网络基础、介质访问控制方式;广域网络基础等。

第三部分:计算机网络实现技术

主要包含如下教学内容:局域网络组网技术;网络软硬件的搭建与基本配置;TCP/IP 协议基础等。

第四部分：计算机网络应用

主要包含如下教学内容：网络操作系统基础；常用网络服务器的搭建与配置；Internet 应用基础等。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	计算机网络理论基础	4			
2	网络实用基础知识	4	12		
3	计算机网络实现技术	6	16		
4	计算机网络应用	2	4		
合计		16	32		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24210501	绘制网络拓扑图	4	必修	设计研究	1	网络的规划与设计
MA24210502	网络传输介质使用及网络协议的安装与配置	8	必修	验证	1	常用网络传输介质使用；常用网络协议的配置与应用
MA24210503	局域网的组建	10	必修	验证	1	局域网设计的原则及组网技术
MA24210504	网络服务器的安装与配置	10	必修	验证	1	常用服务器的安装与配置 如：DHCP、WWW、DNS 服务器的配置

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+实验成绩（实验任务+实验报告） 40%

期末考查：期末大作业

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：大学计算机基础

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 张博. 计算机网络技术与应用. 北京：清华大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 谢希仁. 计算机网络. 北京：电子工业出版社.

制订人：刘彪

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《三维造型与动画技术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：3D Modeling and Animation Technology

课程代码：MA242106

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

教学目标：掌握三维建模技术和三维制作软件的基本操作，包括三维模型的创建、材质贴图的制作、三维动画基础等内容。

基本要求：熟练掌握三维制作软件各个基本功能模块的使用方法，熟悉使用三维软件进行基本艺术设计的工作流程。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分 三维制作软件基础知识和基本操作

1. 三维制作软件的操作界面
2. 各种基本操作

第二部分 三维模型的创建

1. 三维建模的概念及基本方法
2. 标准几何体建模、扩展几何体建模和复合对象的创建方法
3. 多边形建模和曲面等高级建模技术

第三部分 材质贴图的制作

1. 材质编辑器的使用方法
2. 贴图的类型和制作方法

第四部分 三维动画基础

1. 关键帧的概念
2. 简单动画的设计原理和制作流程

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	三维制作软件基础知识和基本操作	1	3		
2	三维模型的创建	8	24		
3	材质贴图的制作	4	12		
4	三维动画基础	3	9		
合计		16	48		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24210601	三维模型的创建	27	必修	验证	1	熟悉 3ds Max 软件的工作界面，掌握常用工具和对象的基本操作；掌握 3ds Max 基础建模技术和高级建模技术。
MA24210602	材质贴图的制作	12	必修	验证	1	了解材质和贴图的基本知识；掌握常用材质的设置方法；掌握各类贴图的设置方法。
MA24210603	基础动画制作	9	必修	综合	1	了解动画的概念及制作方法；掌握关键点动画的设置方法。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程为考查课，考核以大作业的方式进行。

成绩评定方式为：考勤 20% + 实验成绩(实验任务+实验报告) 40% + 期末作品 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理

后续课程和教学环节：实现技术 1+项目 A、影视三维制作
平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 亿瑞设计. 3ds Max 2012 从入门到精通. 北京：清华大学出版社.
2. 王珂. 3ds Max 2012 高手成长之路. 北京：清华大学出版社.

制订人：孙芳芳

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《数字媒体设计与创意》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Digital Media Design and Creation

课程代码：MA242107

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的核心必修课程，该课程主要从创意和设计的角度，分析数字媒体创意的基本原理与创意思维的主要形式，媒体创意的方法与过程，数字媒体创意的受众研究以及数字媒体的设计原则，并从静态、动态、交互、移动四类数字媒体作品为例，介绍了数字媒体设计与创意方法。

教学基本要求：要求学生从创意和设计的角度，深入了解数字媒体的创意和设计过程，特别是数字媒体创意思维，熟练掌握数字媒体设计的原则和具体方法，深刻理解数字媒体创意与设计的本质。

目标：掌握数字媒体创意与设计相关的理论知识，把握数字媒体创意与设计的原则与方法

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1. 数字媒体创意与设计概论

主要讲解课程的基本要求，数字媒体的基本形式，创意的必要性和重要性。

2. 创意的基本原理与创意思维的主要形式

主要讲解创意的基本概念，基本要求，基本原则；创意思维以及创造性思维的几种形式

3. 媒体创意的方法和过程

主要讲解媒体创意的主要方法，创意形成的过程

4. 数码文字创意与设计

学生根据数码文字的创意特点、创意技法及设计流程，进行数码文字的创意与设计。

5. 数字图形（图像）创意与设计

学生根据数字图形（图像）的创意特点，创意技法及设计流程，进行数字图像的创意与设计。

6. 数字广告创意与设计

学生以数字广告为切入点，根据动态数字媒体的创意特点、创意技法及设计流程，进行数字广告的创意与设计。

7. 交互网站创意与设计

学生以交互网站为切入点，根据交互数字媒体作品的创意特点、创意技法及设计流程，进行交互网站的创意与设计。

8. 移动媒体创意与设计

学生根据移动数字媒体作品的创意特点、创意技法及设计流程，进行交互网站的创意与设计。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	数字媒体创意与设计概论	4			
2	创意的基本原理与创意思维的主要形式	4			
3	媒体创意的方法和过程	4			
4	数码文字创意与设计		8		
5	数字图形（图像）创意与设计		12		
6	数字广告创意与设计		16		
7	交互网站创意与设计		8		
8	移动媒体创意与设计		8		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，平时表现 30%+设计作品 30%+期末考查 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字媒体艺术概论、数字色彩与版式设计、影视摄影与摄像

后续课程和教学环节：交互设计概论、设计程序与方法、综合项目等

平行开设课程和教学环节：数字视频制作、三维造型与动画技术

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 胡雨霞. 创意思维. 北京：北京大学出版社.
2. 李四达. 数字媒体艺术史. 北京：清华大学出版社.
3. 陈念群. 数字媒体创意艺术. 北京：清华大学出版社.
4. (日)原研哉. 设计中的设计. 济南：山东人民出版社.

制订人：陈卫东

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《音频技术基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名： Basic Audio Technology

课程代码： MA242108

课程类别： 核心必修

学时： 64

学分： 4

适用专业： 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是一门介于声学、电学及听觉艺术的交叉学科，是数字媒体艺术专业的基础课程。它是影视传媒、音像制作、网络多媒体、教育技术等专业的基础应用技术。

教学目标：课程全面介绍音频技术的有关内容、学生掌握音频信号的原理、拾取和效果处理，为音频节目制作，视音频结合提供理论和技术基础。

教学基本要求：要求学生通过学习本课程，掌握声学基础知识、人耳的听觉特性、室内声学系统的特性；掌握常见音频设备的基本原理、主要功能和具体应用。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分 音频技术绪论

通过本章学习，了解音频技术的研究领域包括可闻声的发生与传播，声音信息的加工与处理，声音信息记录与重放，声学环境的测量和设计等。

第二部分 音频声学基础

通过本章学习，了解声波的形成、人的发声机理、声压、声强等声学基础原理，了解常见的声学效应。

第三部分 人耳听觉特性

通过本章学习，重点掌握音质、音调、音色等声音特性，以及人耳听听觉效应和立体声原理。

第四部分 室内声学

通过本章学习，了解声源在特定空间内从声源发出的声波直至被接收过程中的特性变化，以及空间环境对声源特性的影响因素；了解混响、回声等室内声学效应。

第五部分 电声器件

电声器材是指电声系统中开始和末尾的部件。通过本章学习，掌握传声器、扬声器的工作原理、了解声音信号至数字信号的转变。

第六部分 数字音频技术

数字音频技术已经成为音响和音像设备的主流。通过本章学习，了解数字音频基础知识，数字音频格式、数字音频接口标准，以及常见的系统过程。

第七部分 音频系统构成

音频技术的核心是电声技术。各种音频器材只有在组成一定的系统后才能实现相应的功能。通过本章学习，了解音频系统的构成要素、类型。

第八部分 音频节目制作

音频节目制作是一个涉及范围很广的系统工程。通过本章学习，了解音频节目制作的过程、以及后期编辑，以达到音频技术的最终目标。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	音频技术绪论	2			
2	音频声学基础	4			
3	人耳听觉特性	4	4		
4	室内声学	2	4		
5	电声器件	4	4		
6	音频系统的组接	4	4		
7	拾音	2	4		
8	混音	2	4		
9	音效	4	4		
10	音频后期编辑	4	4		
合计		32	32		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA2421001	人耳的听觉特性	4	必修	演示	4	掌握认识人耳的听觉特性
MA2421002	室内声现象	4	必修	演示	4	认识室内声现象
MA2421003	电声器件	4	必修	验证	4	认识音频设备 认识连接器和连接电缆
MA2421004	音频系统	4	必修	验证	4	掌握音频系统的连接和安装；掌握音频设备的保养
MA2421005	拾音	4	必修	验证	4	掌握声音素材的拾取和采集；掌握传声器与声源的距离、传声器的摆位；掌握立体声的拾取；掌握数字采样器的使用。
MA2421006	混音	4	必修	验证	4	掌握模拟调音台混音；掌握数字调音台混音
MA2421007	音效	4	必修	验证	4	掌握数字音频工作站音效处理
MA2421008	后期编辑	4	必修	综合	4	掌握数字音频工作站音频后期处理；掌握音频节目的后期制作

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

理论与实际相结合；课堂教学与研讨相结合；教师讲授与学生讨论相结合；课堂教学与参观实践相结合。

考核采用考察方法，平时表现 10%+实验成绩 40%+期末综合作品 50%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：视听语言

后续课程和教学环节：影视声音艺术、项目实践

平行开设课程和教学环节：数字影视技术

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 倪其育. 音频技术教程. 北京: 国防工业出版社.

(二) 主要参考书目

1. 卢宫明. 数字音频原理及应用. 北京: 机械工业出版社.
2. Tomlinson Holman. 数字影像声音制作. 北京: 人民邮电出版社.
3. 韩纪庆. 音频信息处理技术. 北京: 清华大学出版社.
4. 陶一陌. 电脑音乐:MIDI 与音频应用技术. 上海: 人民音乐出版社.
5. Alexander U. Case. Sound FX 声音制作效果器:解密录音棚效果器的创作潜能. 北京: 人民邮电出版社.

制订人: 辛蔚峰

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《动画概论》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Introduction to Animation

课程代码：MA242201

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是针对动画设计专业开设的一门核心必修课程，作为动画专业的入门课程之一，本课程将为学生介绍动画专业的基础性理论知识，并且指导学生尝试一些基础性的实践创作，培养学生的专业兴趣与专业素养。本课程的学习将使学生全面系统地了解动画基本知识，激发学生学习兴趣和热情，提高学生的动画鉴赏能力并掌握动画学习和研究的方法，为以后进一步研究动画理论以及进行动画创作奠定良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

动画的性质与定义，动画片的类型，动画的起源与发展，动画片制作工艺流程，动画片制作基础知识，动画学习方法等。

本课程的教学重点为动画的制作流程，教学的难点则是动画的学习方法。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	动画的性质与定义	2			
2	动画片的类型	4			
3	动画的起源与发展	16			
4	动画片制作工艺流程	2			
5	动画片制作基础知识	2			
6	动画学习方法	2			
7	动画片欣赏	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程考查课。

考核要求：平时 40%，大作业 60%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国艺术简史、媒介叙事

后续课程和教学环节：动漫造型设计、动画运动规律、表演、场景设计

平行开设课程和教学环节：动画剧作、动画运动规律、影视音乐音响

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 弗尼斯 编著. 动画概论. 中国青年出版社.

（二）主要参考书目

1. 聂欣如 著. 动画概论. 复旦大学出版社.

2. 冯文 著. 动画概论. 中国电影出版社.

3. 王宁、杨宝容 编著. 动画概论. 清华大学出版社.

4. 段佳主编. 世界动画电影史. 湖北美术出版社.

制订人：杨秋

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《表演基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：The Basis of Performance

课程代码：MA242202

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

（一）教学目标：

本课程是动画的基础专业课程，是动画专业学生必须掌握的主干课程。本课程培养学生观察生活、深入生活，进行由表及里、由外到内、从现象到本质的筛选和提炼，组织成生动的生活小品，并逐渐向动画分镜的人物塑造过渡。通过对动画表演的设计训练，让学生充分理解动画中的关键帧动画，理解原动画设计、掌握动画时间，通过对动画分镜头的实际设计进行原画设计，充分锻炼学生的实际动画创作和制作的能力，最终掌握动画片中期制作程序。

（二）基本要求

（一）解放天性

解放天性是表演的基础性训练，要求学生做到身心放松，排除杂念和制约，以一种良好的、正确的表演状态投入到所设定的规定情境中，体现人物的活生生的精神生活。

（二）面部表情与肢体语言

面部表情与肢体语言属于动画中期创作中的内容，要求学生熟练掌握面部表情与肢体语言动作所传达的角色心理活动和情绪变化，使角色的形象更加生动。

（三）动画配音

要求了解动画配音的流程，前期配音和后期配音的特点。要求掌握有声语言表演技巧，能对不同风格的动画、不同的角色性格、不同的情绪与气氛、不同的环境进行动画配音创作。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容:

1. 面部表情与肢体语言

面部表情与肢体语言属于动画中期创作中的内容，它是在原动画的基础上，将角色的内在的情绪与动作变化表现出来，并结合分镜头脚本来进行创作。

理解：面部表情与肢体语言配合。

掌握：面部表情与肢体语言的绘制方法。

熟练掌握：面部表情与肢体语言动作所传达的角色心理活动和情绪变化。两者间的结合能够是角色的形象更加生动。

重点：动作清晰合理并能够注意剪影效果，能够清晰的表达出人物的动作。

难点：根据不同的角色，不同的性格，将真人的表演与卡通形象的表演相结合，在真人表演的基础上夸张表演尺度，绘制中注重对角色情绪的刻画，创作出有特点的表演形式。

2. 口型与面部表情

对白在动画片构成的诸多要素中具有举足轻重的作用，是抒情达意、塑造形象的重要手段，也是影视剧中角色之间交流思想感情的话语以及展示人物性格、推动剧情发展的有力手段。

理解：口型与面部表情的配合。

掌握：口型与面部表情的绘制方法。在口型律表中，以 A、B、C、D、E、F 等来表示。

熟练掌握：画口型动作时，要注意与脸部肌肉、眼睛表情和脸形的变化结合起来。刻画表情时要根据剧中的人物性格出发，抓住角色在特定情景下的典型表情。

重点：以剧情为中心来把握反应与吃惊的标准。

难点：调动角色的所有形象元素，发挥出面部语言的作用，服务于表情这一宗旨。

3. 动画配音

不同流派的配音风格：以上海人艺为代表的“海”派风格和以沈阳人艺为代表的“北”派风格以及他们的作品。

理解：配音风格特点要依托于不同题材的作品而存在，英雄故事、亲情故事、爱情故事等不同题材动画片的不同配音特点。

掌握：动画配音的流程，前期配音和后期配音的特点。

熟练掌握：动画片中声音的分类，运用道具制作动画片中的拟音。配音时要根据不同风格的动画片、不同的角色性格、不同的情绪与气氛、不同的环境来创作动画配音，分析片中的人物的表演。

重 点：准确的对照片中的角色口型与动作，根据动画配音的流程，在前期配音中根据分镜头及动画剧本进行配音，在后期配音中在动作绘制完成后根据直观的角色动作进行配音。

难 点：根据人物的性格不同增加主观的表现元素，将真人的表演与卡通形象的表现相结合，在真人表演的基础上夸张表演尺度，使形象能够更加生动的活跃在银幕上。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	绪论：表演的重要性 解放天性训练	3	3		
2	动画表演基础训练	3	6		
3	动画表演的人体元素	3	6		
4	动画表演的夸张变形	3	3		
5	动画配音训练	3	6		
6	小品训练		6		
7	期末考核		3		
合计		15	33		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式为考查，实行随堂作业考核。每阶段课程结束时，学生须按教学要求表演小品或呈交作业，并结合学生课堂表现评定成绩。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：表演心理

后续课程和教学环节：动画表演规律

平行开设课程和教学环节：银幕技巧与手段

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 伍振国, 齐小北. 影视动画表演. 中国科学技术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 林洪桐. 银幕技巧与手段. 中国电影出版社.
2. 李锦云. 表演心理教程. 北京大学出版社.
3. 南希·贝曼. 动画表演规律. 中国青年出版社.

制订人：孙纯

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视剪辑基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Fundamentals of Film and Video Editing

课程代码：MA242203

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的一门必修课程。影视剪辑是影视节目创作的必备后期环节，学生通过学习，掌握影视剪辑基本原理和技巧，培养综合运用影视后期剪辑技术的能力，树立剪辑思维，为影视动画创作打下必备的理论和技术基础。

课程的基本要求：

- 1、了解影视剪辑历史；
- 2、掌握影视剪辑工作流程；
- 3、掌握影视画面和声音的剪辑技巧；
- 4、熟练掌握常用剪辑软件的基本应用；
- 5、了解当代影视剪辑观念及剪辑风格；
- 6、剪辑创作视频短片。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一章 概论

1. 剪辑历史
2. 剪辑的概念与内容
3. 剪辑的工作流程
4. 剪辑的生理与心理基础

重点：了解影视剪辑的历史；理解影视剪辑的概念和内容；掌握影视剪辑的工作

流程。

难点：了解剪辑的生理与心理基础。

第二章 画面剪辑

1. 镜头组接层面的剪辑
2. 段落剪辑
3. 时空剪辑

重点：掌握镜头组接的基本原则和技巧；掌握段落剪辑的剪辑手法；理解剪辑中的时空问题。

难点：掌握镜头组接的基本原则和技巧。

第三章 声音剪辑

1. 声画关系与声音蒙太奇
2. 声音的常规剪辑与非常规剪辑

重点：掌握声画关系的基本表现形式；掌握声音的常规剪辑手法；了解声音的非常规剪辑。

难点：掌握声画关系的应用。

第四章 剪辑节奏

1. 影视节奏
2. 剪辑中的节奏

重点：理解影视节奏的含义；了解剪辑中的节奏问题；掌握形成剪辑节奏的基本因素；尝试分析影片的剪辑节奏。

难点：掌握形成剪辑节奏的基本因素。

第五章 剪辑风格与当代剪辑观念

1. 剪辑风格
2. 当代影视剪辑观念

重点：了解各种影视剪辑风格；掌握当代影视剪辑观念的发展趋势。

难点：了解各种影视剪辑风格。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 概论	4	9		
2	第二章 画面剪辑	6	9		
3	第三章 声音剪辑	2			
4	第四章 剪辑节奏	2	6		
5	第五章 剪辑风格与观念	2	8		
合计		16	32		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24220301	剪辑基础操作	9	必修	验证	1	1、熟悉剪辑软件的基本工作环境； 2、掌握剪辑操作的基本流程； 3、学会剪辑的基本操作。
MA24220302	视频切换与特效	9	必修	验证	1	1、掌握视频切换和视频特效的基本应用； 2、熟悉常用视频特效的使用。
MA24220303	字幕制作	6	必修	验证	1	1、了解影视动画字幕运用特点； 2、熟练掌握文字及图形的基本应用； 3、学会使用几种常用字幕软件。
MA24220304	剪辑综合实验	8	必修	综合	1-4	1、理解画面剪辑点的选择； 2、模仿完成一个影视片段的剪辑； 3、综合运用编辑技能完成一个短片的后期编辑制作。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

实验成绩占课程成绩比例：50%

实验成绩评定方式：根据平时实验操作综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 动画概论

后续课程和教学环节： 影视后期特效 I

平行开设课程和教学环节： 动画视听语言、摄像基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 姚争. 影视剪辑教程. 浙江大学出版社.

2. 刘峰、吴洪兴等. 数字影视后期制作. 中国广播电视出版社.

（二）主要参考书目

1. [英] 卡雷尔·赖兹&盖文·米勒著. 郭建中等译. 电影剪辑技巧. 中国电影出版社.

2. 聂欣如著. 影视剪辑. 复旦大学出版社.

3. 新文化视角行著. Premiere Pro 视频编辑剪辑制作完美风暴. 人民邮电出版社.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《摄像基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Basics of Camera

课程代码：MA242204

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

1、地位和作用

本课程是根据影视动画专业的培养目标而设置的专业课程。通过本课程的学习，使学生掌握影视专业所必备的摄影摄像基本理论和实际操作方法。使学生了解电视摄像机的结构和原理，熟练掌握摄像机的操作规程与方法，并能按要求进行拍摄；掌握影视摄像造型的基本规律。

2、教学目的与要求

本课程是影视动画专业的基础课，目的是培养学生的摄像造型能力，为其将来从事影视动画等艺术创作工作打下摄像技能基础。同时培养学生正确理解摄影摄像的基本理论和方法，并能合理地运用于摄影摄像实践中。

3、内容的选择

本课程所涉及的理论和技巧十分广泛。在教学内容的选择上应使学生在掌握摄像基本理论和方法的基础上，充分理解摄影、摄像特有的视点、视角，充实数码摄像新理论、新方法在摄影摄像中的特殊作用。

4、注意事项

由于摄影、摄像具有实践性、应用性强的特点，在教学中应当注意理论联系实际，使教师讲授、多媒体课件、实验课密切配合方能取得较好效果。在教学中应当注意对具有一般性、规律性的知识的归纳和讲解，这对于提高学生的应变能力、对新设备、新技术的适应是大有帮助的。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

一. 概论

1、 影视摄像的发展轨迹

2 、电视摄像的类别

教学目的和要求:

了解构图与照相, 了解戏剧、绘画、雕塑、摄影等造型艺术与影视艺术的异同, 了解 EFP、ENG 及演播室方式的摄像方式的特点。

重点及难点: 重点是对影视造型的本体性的理解

二. 摄像机原理及操作方法

1、摄像机基本结构和原理

2、执机方式与执机要领

教学目的和要求:

了解摄像机的工作原理, 掌握摄像机的各类设置。掌握白平衡调整技巧。

重点及难点:

重点是各种光源条件下的白平衡调整技巧。

三. 电视摄像的造型元素

1、电视景别

2、拍摄角度

3、构图

4、运动

教学目的和要求:

了解不同景别带来的视点、视野、视距的变化, 实现造型意义和形成节奏, 不同的拍摄角度决定位置关系、轮廓造型的作用, 了解主体。陪体与环境。背景的关系, 了解运动表现的形式特点。

重点及难点:

重点是各种景别的组合使用如何形成节奏。

四. 光学镜头及其运用

1、长焦距镜头的画面特性与运用

2、广角镜头的画面特性与运用

3、变焦距镜头的画面特性与运用

教学目的和要求：

了解焦距、视场角和相对孔径三个光学特征对画面造型的影响，掌握长焦距镜头、广角镜头以及变焦距镜头的运用技巧。

重点及难点：重点是长焦距镜头的运用技巧。

五. 运动摄像

1、 推拉摄像技巧

2 、 摇移摄像技巧

3 、 综合运动技巧

教学目的和要求：

了解摄像机运动方式的画面造型特点、功用与表现力以及拍摄应该注意的问题。

重点及难点：

重点是对综合运动的运用。

六. 光线与色彩的画面表现

1、 自然光的画面表现

2、 人工光的画面表现

教学目的和要求：

了解光线是如何赋予电视画面以生命和灵魂、掌握顺光、逆光的运用技巧，掌握三点布光技巧，了解色彩的感情倾向。

重点及难点

重点是三点布光的运用技巧。

七. 电视摄像师的基本素质要求

基本内容：

1、 电视摄像的不同类型

2、 电视摄像师的基本素质要求

教学目的和要求：

了解摄像的不同类型，掌握电视摄像师的职业道德要求以及在不同场合的素质要求。

重点及难点：

重点是对摄像师的职业素养的要求。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	摄像概述	2			
2	摄像原理及操作方法	4	6		
3	电视摄像的造型元素	4	6		
4	光学镜头及其运用,光线与色彩的画面表现	3	8		
5	运动摄像	3	8		
6	视频采集与剪辑		4		
合计		16	32		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25200201	固定镜头及移动镜头拍摄	10	必修	验证	3~4	复习摄像机的使用操作 自己探索拍摄视频短片的一般规律,总结经验
MA25200202	电视用光与造型	10	必修	验证	3~4	掌握人物拍摄中室内布光的具体方法——三点式布光,同时拍摄多人的布光方法 掌握室外拍摄的用光方法,注意观察被摄景物在一天中的光线变化,包括清晨、朝阳、上午、中午、下午、傍晚和余辉。熟悉反光板在拍摄外景中的作用
MA25200203	综合技能训练	12	必修	综合	3~4	按教学规定命题拍摄一段有关景物的电视片观察由于镜头的焦距变化,带来电视摄像构图中的透视变化,包括线条透视、近大远小透视。自己探索拍摄电视片的一般流程,总结经验

开放性课程实验: 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式：

本课程属：考查课

考核方式：开卷或大作业及摄影、摄像等作品。

其中各部分所占成绩的比例为：平时+实验 60% 作品 40%

2、作业与练习：

本课程主要是学习摄影与摄像技术，实践性强，因此习题也主要是实践操作型，主要针对摄影摄像造型技术的训练，目的是为了促进学生熟练掌握摄像技术，其中关于电视照明和纪录片拍摄要多一些，因为这是艺术工作者、电视记者在实际工作中经常遇到的问题。因此以实验报告，拍摄的摄像视频短片为主。

课程进度安排：

本课程是实践性强的技能课程，主要易受天气气候、课程安排实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，课程尽量安排每周 6~8 课时、选择较好的时间段集中加强技能训练，有利于较快速的提高学生的知识和技能。

实验室场地及设备安排：

由于本课程是实践性强的技能课程，课程安排易受实验场地等条件因素的影响，总结过往的教学情况，建议学院加快人造光源下的摄影摄像影棚建设，尽量提供 80~100 平方米以上面积的影棚或摄影厅，有利于 1~2 个教学班数量的学生同时进行摄影摄像实验，尽量装备足够数量并且采用数字存储卡方式的摄像机设备，淘汰磁带式设备。可极大缩短影像数据采集与剪辑时间，提供装备有标准化的视频采编设备的计算机实验室，便于集中强化训练，提高实验教学效果。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：摄影基础

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 赫伯特·泽特尔著. 摄像基础. 中国传媒大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 夏正达著. 摄像基础教程. 上海人民美术出版社.

2. 刘永泗著. 影视摄影. 辽宁美术出版社出版.
3. FIL Hunter 等著. 美国摄影用光教程. 人民邮电出版社.
4. 刘书亮著. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社出版.

制订人：曾义

审核人：姜艳琴

审定人：陈卫东

《动画剧作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Animation Script Writing

课程代码：MA242205

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是一门基础理论课。本课程旨在系统地讲授动画剧作的基础理论，包含动画剧作创作的格式、类型、主题、叙事、改编等，让学生对动画剧本的内涵和特性有更为

清晰的认识。

本课程通过对经典动画片进行案例分析，深入具体地讲授动画剧本创作的技巧。本课程将提供许多实战技巧，解决剧本创作中的实际问题，让学生掌握创作技巧，学会如何写剧本，如何改编剧本，能够真正开始创作专业的动画剧本。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分 动画剧作概论

1. 概述（蒙太奇）
2. “场性思维”训练

重点要求学生掌握动画剧作的基本概念，了解动画写作的基本要求。

难点：建立“场性思维”，学会为眼睛写作，用耳朵写作。

第二部分 角色塑造

1. 建立角色档案
2. 角色类型
3. 角色的塑造手法

重点：要求学生掌握建立角色档案，了解常见的类型及其特点。

难点：角色的塑造手法

第三部分 情节设计

1. 情节设计的环节
2. 矛盾冲突的确定
3. 如何使情节吸引人
4. 情节线索

重点：要求学生了解情节设计的各个环节，掌握让情节变得精彩的各种方法。

难点：矛盾冲突的确定；情节点的设置

第四部分 动画剧作的结构

1. 基本结构类型
2. 剧本的三段式结构模式

重点：要求学生掌握动画剧本的基本结构类型，主要采用悉德·菲尔德的三段式结构。

难点：激励事件的设置

第五部分 语言

1. 叙述性语言
2. 台词

重点：要求学生了解写作中的叙述性语言与动画片中的台词之间的区别。

难点：学习台词的写作。

第六部分 脚本

1. 脚本的类型
2. 脚本的格式

重点：要求学生了解脚本的类型及其格式

难点：要求学生按场景写作。

第七部分 分镜头剧本

1. 格式
2. 按镜头写作

重点：要求学生了解分镜头的格式，掌握分镜头的基本知识。

难点：综合运用镜头，按镜头写作。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	动画剧作概论	4			
2	角色塑造	8			
3	情节设计	10			
4	结构	4			
5	语言	4			
6	脚本	8			
7	分镜头	10			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考查成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画概论、动画视听语言、摄影与摄像

后续课程和教学环节：分镜头设计

平行开设课程和教学环节：电视编辑、场景设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 王乃华、李铁编著. 动画编剧. 清华大学出版社、北京交通大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 汪流著. 戏剧与电影的剧作与技巧. 中国电影出版社.

2. 王迪黄式宪等著. 电影剧作概论. 中国电影出版社.

3. 劳逊著. 戏剧与电影的剧作理论与技巧.

4. 新藤兼人. 电影剧本的结构. 中国电影出版社.

5. 罗伯特·麦基..周铁东译. 故事:材质, 结构, 风格和银幕剧作的原理, 中国电影出版社.

6. 汪流. 电影编剧学. 北京广播学院出版社.

7. 斯科特著. 动画剧本创作与营销. 电子工业出版社.
8. 巴拉兹. 贝拉著电影美学. 中国电影出版社.

制订人：郭碧云

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视音乐音响》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：The Film and Television Music Audio

课程代码：MA242206

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的必修课程之一，旨在培养学生影视声音设计和制作能力。通过课程的学习，学生能够掌握影视声音尤其音乐音响方面的基本理论知识，培养影视声音设计能力以及声音剪辑技能，为影视动画创作打下一个必备的声音艺术与技术基础。

基本要求：

- 1、了解影视声音的发展概况；
- 2、了解影视声音设计工作流程；
- 3、掌握声音剪辑技能；
- 4、尝试分析影视动画声音；
- 5、设计与制作影视动画声音作品。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一章 影视中的声音

1. 影视声音的分类和功能
2. 从无声到有声
3. 声音的属性
4. 影视声音的理论与技术发展概况

重点：掌握影视声音功能、了解影视声音的历史发展、掌握声音的属性；

难点：掌握声音的物理、心理与艺术属性。

第二章 影视中的音乐

1. 影视音乐类型与功能
2. 原创音乐的发展历程
3. 挪用音乐

重点：掌握影视音乐类型与功能、掌握挪用音乐的特性与应用；

难点：理解古典音乐在影视中的挪用问题。

第三章 影视中的音响

1. 影视音响类型与功能
2. 拟音艺术
3. 音响的写实与写意

重点：了解影视音响类型、掌握音响的写实与写意功能、基本了解拟音艺术；

难点：掌握音响的客观与主观化表现手法。

第四章 影视声音设计

1. 声音设计流程
2. 声音元素设计

重点：掌握常规声音设计流程、基本掌握声音元素尤其音乐、音响的设计；

难点：了解影视音乐的设计。

第五章 影视声音作品研究

1. 电影音乐赏析
2. 影视声音作品分析

重点：影视声音作品分析

难点：影视声音作品分析

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 影视中的声音	4	6		
2	第二章 影视中的音乐	6	6		
3	第三章 影视中的音响	4	6		
4	第四章 影视声音设计	6	6		
5	第五章 影视声音作品研究	4			
合计		24	24		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24220601	数字录音与编辑	6	必修	验证	1	1、了解声音的特性及数字音频的技术特征； 2、学会使用音频软件进行数字录音； 3、掌握常用的数字音频编辑技术。
MA24220602	影视音乐编辑	6	必修	验证	1	1、了解影视音乐的功能； 2、了解影视音乐的基本表现手法； 3、根据影视画面进行音乐编辑。
MA24220603	影视音响编辑	6	必修	验证	1	1、了解影视音响的功能； 2、了解影视音响的表现手法； 3、根据影视画面进行音响编辑。
MA24220604	影视声音设计与制作	6	必修	综合	1	1、掌握混音的基本流程； 2、了解常规与非常规声音剪辑； 3、根据影视画面进行声音设计与制作，完成影视声音作品。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

实验成绩占课程成绩比例：50%

实验成绩评定方式：根据平时实验操作综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：影视剪辑基础、动画视听语言

后续课程和教学环节：影视美学、项目实践 II（二）

平行开设课程和教学环节：动画剧作

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

付龙, 张岳编著, 声音设计与制作——CG 影像与动画, 高等教育出版社。(二)

(二) 参考书目

1. [美]Robin Beauchamp 著, 徐晶晶译, 动画声音设计, 人民邮电出版社.
2. 姚国强著, 影视声音艺术与技术, 中国广播电视出版社.
3. 裴雅勤等编著, 动画声音, 江苏科学技术出版社.
4. [美]David Sonnenschein 著, 王旭锋译, 声音设计: 电影中语言、音乐和音响的表现力, 浙江大学出版社.

制订人: 丁国蓉

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《影视后期特效 I》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Film & Television Special Effects Post-Production (I)

课程代码: MA242207

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的核心必修课程。本课程从动漫和影视后期特效合成的角度出发,选择动漫及影视后期特效合成常见的特效作品,详细介绍 After Effects 在数字合成技术方面的应用。不仅讲解了软件和特效插件的使用方法,还重点讲述影视广告创意技巧以及色彩、节奏、灯光和摄影在广告制作中的实际应用。通过实例和特效的剖析,提高软件的综合使用技巧,鼓励学生举一反三,扩展思路,使应用软件成为影视制作强有力的工具,为他们以后的综合创作打下坚实的技术基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

教学内容: 光影特效合成、场景特效合成、魔幻特效合成、自然特效合成、恐怖特效合成、烟雾及爆炸特效合成、特效文字表现及综合特效表现。

教学重点: 场景特效合成、烟雾及爆炸特效合成、特效文字表现

教学难点: 综合特效

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它(技 法)
		讲课	实验	上机	
1	光影特效合成	2	6		
2	场景特效合成	2	6		
3	魔幻、恐怖、自然特效合成	2	6		
4	烟雾及爆炸特效合成	2	6		
5	特效文字合成	2	6		
6	综合特效	2	6		
合计		12	36		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25270401	基础性实验	2	必修	验证	1	掌握影视后期特效软件的基础入门和使用。
MA25270402	提升级实验	2	必修	验证	1	进一步深入学习较为复杂的特效技法，提升专业技能。
MA25270403	综合性实验	10	必修	综合	1	通过综合性实验促使学生举一反三，扩展思路，提高软件的综合使用技巧。

开放性课程实验： 是 否

(注：1、实验项目编号为：本课程编号+两位序号。

2、实验要求分为：选修、必修、其它

3、实验类型分为：演示、验证、综合、设计研究、其它

4、4 学时以下（含 4 学时）实验不做此表）

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查

平时成绩 40%，考试成绩 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 影视剪辑基础

后续课程和教学环节： 影视后期特效 II

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

参考当年的更新软件和教材确定。

(二) 主要参考书目

1. 王红卫. After Effects CS 5.5 动漫、影视特效后期合成秘技（配光盘）. 清华大学出版社.

2. 曹茂鹏, 瞿颖键. After Effects CS6 影视后期特效设计与制作 300 例（1DVD）. 北京希望电子出版社.

3. 杨盈昀等编著：电视节目编辑与制作技术——广播影视工程技术人员实用教材.
中国广播电视出版社.

4. 李兴国. 影视艺术与高科技应用. 中国传媒大学出版社.

制订人：杨秋

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视美学》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Film Aesthetics

课程代码: MA242208

课程类别: 核心必修

学时: 32

学分: 2

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的一门必修课程。该课程内容历时性与共时性相结合,一方面以影视美学发展轨迹为线索进行梳理,另一方面以影视艺术审美、中国电影美学、动画美学等内容进行分析探讨。学生通过课程的学习,能够掌握影视美学有关的基础理论,并能结合影视作品进行批评研究,培养影视鉴赏能力。

(一) 课程的基本要求

- 1、影视艺术特性与文化功能;
- 2、无声电影、有声电影的美学特征
- 3、电视剧与微电影、微视频美学特征;
- 4、理解动画美学特性;
- 5、尝试影视美学批评研究。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 概论

1. 美学与影视美学
2. 影视美学的发展轨迹

重点: 理解影视美学的范畴、了解影视美学的发展轨迹;

难点: 理解影视美学的范畴。

第二章 无声电影

1. “第七艺术”

2. 世界无声电影美学

3. 中国无声电影

重点：掌握无声电影美学基本理论、了解欧美与中国无声电影美学特征；

难点：理解无声电影美学特征。

第三章 有声电影

1. 好莱坞戏剧化电影

2. 新现实主义和新浪潮

3. 新中国十七年及“文革”期间电影

4. 中国新时期电影

5. 全球化时代的世界电影与中国电影

重点：理解电影符号学和电影叙事学基本理论、了解精神分析学电影理论；

难点：了解意识形态批评等基本理论、理解后现代主义。

第四章 电视剧与微电影、微视频

1. 电视艺术的美学特性

2. 电视审美心理

3. 电视审美文化

重点：掌握电视艺术的审美特性、了解电视审美心理和文化；

难点：掌握电视艺术的审美特性。

第五章 动画片

1. 动画艺术的美学特性

2. 动漫审美文化

3. 中国动画美学特征

重点：掌握动画艺术的美学特性、了解动漫审美文化、理解中国动画美学特征；

难点：理解中国动画美学特征。

第六章 纪录片

1. 纪录片的定义与特征

2. 纪录片发展概述

重点：了解数字技术特征、理解数字技术与影视艺术的关系、掌握数字技术时代的影视美学特征；

难点：掌握数字技术时代的影视美学特征。

第七章 影视技术美学特征

1. 画面与声音

2. 蒙太奇与长镜头

3. 编剧与导演

4. 表演与拍摄

5. 剪辑与制作

第八章 鉴赏与评论

1. 影视鉴赏能力的培养

2. 影视评论

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 影视艺术特性与文化功能	4			
2	第二章 无声电影	4			
3	第三章 有声电影	4			
4	第四章 电视剧与微电影、微视频	4			
5	第五章 动画片	8			
6	第六章 纪录片	4			
7	第七章 鉴赏与评论	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时作业 60%，期末大作业 40%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画概论、动画视听语言

后续课程和教学环节：微电影创作

平行开设课程和教学环节：科技动画传播

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 邵雯艳编著. 影视艺术基础. 苏州大学出版社, 2015.

(二) 主要参考书目

1. 潘天强著. 新编西方电影简明教程. 复旦大学出版社.
2. 史可扬著. 影视美学教程. 北京师范大学出版社.
3. 宋家玲、李小丽编著. 影视美学. 中国广播电视出版社.
4. 让·米特里著. 电影美学与心理学. 江苏文艺出版社.

制订人：杨秋

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《科技动画传播》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Sci-Tech Animation Communication for Science and Technology

课程代码: MA242209

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的一门必修课程,旨在开拓专业视野,培养学生对于泛动画艺术形态之一科技动画的认知和传播能力。学生通过课程的学习,理解科技普及与传播的意义,并尝试作为传播者进行传播活动实践。

(一) 课程的基本要求:

- 1、理解科技传播的概念和意义;
- 2、了解科技动画的现状与发展;
- 3、掌握科技动画的创意与制作流程和方法;
- 4、能够对科技动画进行鉴赏评价;
- 5、尝试进行科技动画传播实践。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 科技传播概述

1. 科技传播的历史发展
2. 科技传播的概念理解

重点: 了解科技传播的历史发展轨迹,理解科技传播的概念;

难点: 了解科技传播的历史发展轨迹。

第二章 科技动画: 现状与发展

1. 科技动画的状况
2. 科技动画的发展

重点：了解科技动画的现状与发展趋势；

难点：掌握国内科技动画的状况。

第三章 科技动画的创意

1. 科技动画的特征；

2. 创意表现：分镜头故事板、动态分镜

重点：了解科技动画的美学特征，熟悉动画创意表现形式；

难点：了解科技动画的美学特征。

第四章 科技微动画的制作

1. 制作流程与工具

2. 动画制作

重点：掌握微动画制作流程和技能；动画制作。

难点：动画制作。

第五章 科技动画的传播

1. 传播模式与技术

2. 传播主体与受众

3. 传播内容

4. 传播效果

重点：了解一般传播模式，了解科技传播主体与受众，了解科技传播内容特点，理解传播效果；

难点：受众分析、效果分析；

第六章 作品赏析

1. 科技动画类型与风格

2. 科技动画的美学特征

3. 优秀作品赏析

重点：了解科技动画类型与风格特征，理解科技动画的美学特征，对作品进行赏析；

难点：理解科技动画的美学特征，作品赏析。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	科技传播概述	2			
2	科技动画：现状与发展	2	4		
3	科技动画的创意	4	4		
4	科技微动画的制作	2	4		
5	科技动画的传播	2	4		
6	作品赏析	2			
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24220901	动画产业分析	4	必修	验证	1	1、了解动画产业现状； 2、了解科技对动画的影响； 3、掌握动画产业的数据分析方法。
MA24220902	微动画创作	8	必修	设计	6	1、创作有关主题的微动画。
MA24220903	科技动画的传播	4	必修	验证	6	1、了解动画的传播渠道与方式。 2、进行动画传播实践。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

实验成绩占课程成绩比例：50%；

实验成绩评定方式：根据平时实验操作综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画概论、分镜头故事设计、二维动画、三维动画 I

后续课程和教学环节：项目实践 I（二）、项目实践 II（二）

平行开设课程和教学环节：影视美学、项目实践 I（一）、项目实践 II（一）

五、教材和主要参考书目

（一）教材

自编

（二）主要参考书目

1. 任福君, 翟杰全著. 科技传播与普及教程. 中国科学技术出版社.
2. 何苏六, 张国平主编. 科技与传播：策略及创新研究. 人民出版社.
3. 黄鸣奋著. 泛动画百家创意. 厦门大学出版社.
4. [丹] 克劳斯·布鲁恩·延森著, 刘君译, 媒介融合：网络传播、大众传播和人际传播的三重维度. 复旦大学出版社.

制订人：邵斌

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维数字造型基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basis Of Three Dimensional Digital Modeling

课程代码: MA242302

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业核心必修课程,也是一门重要的基础课程。本课程为实践性课程,目标以艺术设计与计算机技术相结合,系统介绍计算机三维造型的原理与方法,为各专业方向后续相关课程的学习及应用打下基础。通过该课程的学习,要求学生对当前三维数字造型与动画制作的整体现状、应用范围以及制作流程有较全面的了解,能使用常用三维软件进行基本的建模、材质、灯光编辑及空间构建,以达到能够胜任当前视觉传达设计中对三维造型的基本要求。软件采用设计领域目前较为常用的三维设计与制作工具,如 3DS Max、Maya、C4D 等,择一而教。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 三维数字造型概述

1. 三维数字造型应用领域
2. 三维数字造型基本流程
3. 三维软件简介及软件界面基本操作

重点要求学生了解三维数字造型的发展和应用领域,掌握学习方法,熟悉常用软件。

难点: 从二维到三维的思维转换,三维软件的入门。

第二部分 模型的建立

1. 标准几何体建模与空间构成
2. 二维图形的编辑

3. 从二维图形生成三维模型

4. 多边形建模

重点：要求学生掌握创建三维模型的不同方法和常用修改编辑器的使用，放样和多边形建模。

难点：虚拟空间的把握，精致模型的塑造。

第三部分 材质的编辑

1. 材质的基本原理

2. 材质编辑器的使用

3. 基本材质与复合材质

4. 材质贴图

重点：要求学生理解材质的概念和原理，掌握软件中编辑材质的基本方法，掌握制备贴图以及精确指定贴图坐标的方法。

难点：深入理解复合材质和贴图的概念，真实感材质的细节表现，材质编辑的一些高级技巧。

第四部分 灯光与摄影机的设定

1. 灯光基础与布光技巧

2. 灯光的类型、参数与使用

3. 摄影机的建立与使用

重点：理解灯光和摄影机在三维造型与表现中的作用，掌握灯光与摄影机的使用方法。

难点：灯光的配合和参数的合理调节，利用摄影机构图。

第五部分 渲染与输出

1. 渲染器的使用和输出基本设置

2. 高级渲染器

重点：要求学生掌握静态场景的渲染输出设置，了解真实和非真实渲染的技术和方法。

难点：高级渲染器的使用和参数调节。

第六部分 综合应用

1. 作品赏析

2. 气氛营造

3. 作品创作

重点：要求学生感受三维数字造型作品的创意美和形式美，领悟作品气氛营造的

手段，并将获得的感悟应用到自己的作品创作综合演练中。

难点：创意的表达和知识点的巧妙运用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	三维数字造型概述	1			
2	模型的建立	2	8		
3	材质的编辑	2	8		
4	灯光与摄影机的设定	1	4		
5	渲染与输出	1	4		
6	综合应用	1			
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24230201	三维模型建立	8	必修	设计	1	实验目的： 1. 了解三维建模常见方法。 2. 掌握常用基本建模手段。 基本要求： 1. 掌握基本几何体运用。 2. 掌握二维图形编辑。 3. 二维图形生成三维模型。 4. 多边形建模。 5. 其它建模方法与技巧。
MA24230202	材质的编辑	8	必修	验证	1	实验目的： 1. 了解材质的基本原理。 2. 掌握一般材质编辑方法。 基本要求： 1. 掌握材质编辑器使用。 2. 基本材质编辑。 3. 复合材质编辑。

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24230203	灯光与摄影机使用	4	必修	验证	1	实验目的： 1. 掌握 3D 灯光的设置。 2. 掌握摄影机的使用。 基本要求： 1. 灯光原理和参数设定。 2. 布光技巧。 3. 摄像机基本参数。 4. 使用摄像机构图。
MA24230204	渲染与输出	4	必修	验证	1	实验目的： 1. 掌握场景渲染输出方法。 2. 掌握全局渲染概念和方法。 基本要求： 1. 渲染参数设置。 2. 场景输出。 3. 了解全局渲染概念和技术。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理

后续课程和教学环节：设计应用类相关课程

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 陈昌辉. 三维计算机辅助设计. 上海交通大学出版社.

(二) 主要参考书目

2. 付琳 等. 数字三维造型及动画设计标准教程. 电子工业出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《空间形态》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Spatial Form

课程代码: MA242303

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的一门重要的专业实践必修课, 主要是以通过训练三维空间材料的运用, 通过三维视觉造型语言的基本原理、构成组织和审美规律学习与体验, 培养学生在训练中掌握三维空间形态构成的生成方法和加工技能。在系统掌握空间设计创作的基本方法和程序的基础上, 通过制作与创造性思维的开发, 提升学生审美感受能力和创造性视觉造型、组织与表达能力, 为后续的专业学习打好基础。

基本要求

1、本课程主要包括课程讲授、设计与制作两大部份, 其中设计与制作占主要教学的大部份学时。教学方法以多媒体讲授和现场指导制作、课外制作、师生共同探讨为主。通过学习及练习要求学生认识、理解三维空间的基础上, 加强实际操作能力及实际应用的能力, 对材料、工具、审美的认识有所提高。

2、三维构成每个章节都必须结合材料的实际训练, 掌握形态材料、结构、加工技术、掌握材成方法、把握其创造的构思, 机智巧妙地用形态体现出来。

备注: 由于本课程是设计实践类课程, 相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 概述

- 一、阐释三维空间构成观的形成发展以及所涉及的相关理论;
- 二、说明课程教学思路与安排;
- 三、了解三维构成学习目的及任务。

重点：了解空间的形态对设计意义。

难点：空间形态的复杂性。

第二部分：三维空间的构成要素

一、了解把握三维形态构成的基本要素：点、线、面、体的概念、作用及表现特性；

二、阐释立体构成要素中立体形态、环境空间、人的知觉与心理等方面的相互关系。

重点：了解点、线、面、体的概念。

难点：研究点、线、面、体的构成关系。

第三部分：三维空间的形式

一、通过实践研究研究三维基础造型的形式、构成方法和审美特点；

二、体验、感受形式美规律在三维空间形态构成中的重要作用及应用。

重点：实践从三维空间造型的角度理解形式美要素。

难点：将形式美要素灵活运用到空间形态的创作中。

第四部分：三维空间的材料要素

一、了解并尝试材料分类及常见材料的性能和加工方法；

二、挖掘材料美的特性及实际应用表现。

要点：充分了解各种材料的特性。

难点：根据材料特性进行空间形态的设计。

第五部分：三维空间的形态构成与表现

一、认识不同形态的构成组织与规律，训练兵掌握三维形态空间表现方法与技巧；

二、通过构成组织的各类课题设计与训练，体验、感受不同材料形态属性的表现力和创造力，体会视觉形态语言的丰富形式和情感意象；

三、综合运用学习过的知识技能进行专题性构成设计。强调形式语言的个性化风格与技巧创新。

重点：体验不同材料的造型方法。

难点：空间形态创作的工艺制作技巧。

（六）优秀材料构成艺术、设计作品评析

展示国内外优秀的空间构成作品实例，并进行典型范例的分析讲解。

重点：典型范例的分析

难点：灵活吸取优秀作品中的设计方法，并将其运用于设计实践中。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	概述	2			
2	三维空间的构成要素	2			
3	三维空间的形式要素	4	18		
4	三维空间的材料要素		2		
5	三维空间的形态构成与表现		18		
6	优秀材料构成艺术、设计作品评析		2		
合计		8	40		
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查课程，考核方式为实践综合课题设计和平时成绩相结合。平时：60%，考试：40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、色彩基础、形式构成基础

后续课程和教学环节：包装设计、展示设计、室内设计

平行开设课程和教学环节：三维数字造型基础

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 王安霞，张涛. 构成设计—立体篇. 武汉：武汉理工大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 胡介鸣. 立体构成. 上海：上海人民美术出版社.

2. 张建幸. 构成基础. 北京：高等教育出版社.

3. 何平静. 立体构成入门：南宁：广西美术出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《制图基础与 cad》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Drawing Foundation & CAD

课程代码: MA242307

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是一门通过实验方法研究用正投影法绘制和设计包装、产品及建筑制图的专业基础课。主要解决产品设计制造中技术信息的图样,包装设计展开图以及室内设计中的表达问题。它的作用是培养学生具有一定程度的识图能力、读图能力、空间想象力和思维能力以及掌握计算机绘制和阅读设计图样的方法和技能。1、学习各种投影法,主要是正投影法的基本理论及其应用。掌握对三维立体及其相互位置的分析方法和构思能力,培养和发展学生的空间想象和思维能力。2、培养学生具有绘制和识读设计制图能力。掌握制图国家标准的基本内容,具有查阅标准和手册的初步能力。3、掌握正确地使用绘图工具和仪器绘图及计算机等工具进行包装设计,建筑设计以及产品设计等平面图绘制。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 cad 制图基础

1、教学内容

学习计算机辅助设计技术。

2、教学目标

- (1) 了解 CAD 技术的应用方法与原理。
- (2) 熟悉计算机制图的操作及使用
- (3) 掌握设计制图国家标准与规范

重点：掌握设计制图的基础知识。

难点：记住国标内容，掌握绘图工具及设计制图的步骤与基本思路。

第二部分 空间投影及制图原理

1、教学内容

利用三维软件演示各种空间几何形体的正投影和三视图，包括点、直线、平面的投影，基本立体的投影，轴测投影，截交线与相贯线，组合体等。

2、教学目标

(1) 了解三维空间向二维投影的原理

(2) 熟悉理解二维三视图的形成

(3) 掌握、几何形体三视图画法，以及相贯线的替代画法和模糊画法、组合体的轴测图画法等。

重点：掌握设计制图原理，包括投影法，三视图等内容。

难点：理解投影原理，掌握长对正，高平齐，宽相等的三视图作图法则。

第三部分 包装设计制图实践

1、教学内容

学习计算机辅助包装设计制图。

2、教学目标

(1) 了解包装设计展开图结构图的制图规范，包括线型与尺寸标注等。

(2) 熟悉包装设计制图画法与步骤。

(3) 能够独立进行包装设计制图绘制。

重点：进行包装结构设计制图实践。

难点：注意包装设计制图规范，并按照制图原理绘制准确的设计图稿。

第四部分 建筑设计制图实践

1、教学内容

学习计算机辅助建筑设计制图。

2、教学目标

(1) 了解建筑平面图绘图标准及规范，包括楼梯，墙柱，尺寸，线型，比例等。

(2) 熟悉建筑平面设计制图画法与步骤。

(3) 能够独立进行建筑平面设计制图绘制及室内家具布置设计绘制。

重点：进行建筑平面设计制图实践。

难点：注意建筑平面设计制图规范，并按照制图原理绘制准确的设计图稿。

第五部分 产品设计制图实践

1、教学内容

学习计算机辅助产品设计制图。

2、教学目标

(1) 了解产品外观三视图绘图标准及规范，包括正视图，左视图，俯视图的绘制。

(2) 熟悉产品三视图制图画法与步骤。

(3) 设计一个简单产品能够独立进行产品外观设计制图三视图及六视图的绘制。

重点：进行产品外观三视图设计制图实践。

难点：注意产品外观三视图制图规范，并按照制图原理绘制准确的设计图稿。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	cad 制图基础	1	7		
2	空间投影及制图原理	1	7		
3	包装设计制图实践	2	6		
4	建筑设计制图实践	2	10		
5	产品设计制图实践	2	10		
合计		8	40		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24230701	CAD 制图	7	必修	验证	1	CAD 制图
MA24230702	空间投影	7	必修	验证	1	空间投影
MA24230703	包装设计制图	6	必修	验证	1	掌握包装平面设计图的绘制
MA24230704	建筑设计制图	10	必修	验证	1	掌握建筑平面设计图的绘制
MA24230705	产品设计制图	10	必修	设计	1	掌握产品外观三视图的绘制

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为大作业，成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础

后续课程和教学环节：传统手工艺+项目

平行开设课程和教学环节：图形与海报设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 管殿柱主编. 计算机绘图. 北京：机械工业出版社.

（二）主要参考书目

1. 高铁汉. 艺术设计专业基础教程-设计制图. 沈阳：辽宁美术出版社.

2. 李琦编著. 工业设计制图. 重庆：西南师范大学出版社.

制订人：王文瑜

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《版式与书籍设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Format and Book Design

课程代码：MA242309

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程要求学生在课程中通过实践将文字、图形根据特定内容的需要成功的组织在版面上并最终形成书籍。版面设计是一切视觉传达设计的核心，在人们接触到的各种印刷品——书刊、报纸、广告招贴、包装、名片、贺卡等都离不开版面设计这道工序。版面设计意味着对印刷品可视部位每一个细节的设计与推敲，是对平面设计构成形式及组成要素的深入探讨，在对文字、图形、空白的合理实践和制作处理过程中培养学生的观察能力、想象能力和创造能力。这对提高学生在平面设计领域中的设计能力有十分重要的意义。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：版面与书籍设计概述

一、版面与书籍设计的意义

二、版面与书籍设计的任务

重点：提高版面设计的意义的重视程度。

难点：认识到版面设计在后期设计中的重要地位，增加学习的兴趣与动力。

第二部分：版面设计构成形式

重点：形式法则运用与版面设计。

难点：运用形式法则的同时关注版面的整体。

第三部分：版面设计原理及印刷品中的应用

重点：认识并了解印刷流程

难点：进行版式设计的同时关注印刷，使元素的使用符合印刷要求

第四部分：书籍设计的元素

一、书籍设计的文字

二、书籍设计的图形

三、书籍设计的色彩

重点：了解各个元素的特点

难点：各个元素在版面布局中的综合运用。

第五部分：书籍中的封面、目录、扉页设计

重点：封面、目录与扉页设计原理

难点：封面、目录与扉页设计综合运用于书籍设计。

第六部分：书籍装帧中的开本设计

一、开本（书籍的内容和性质、人群定位、阅读方式）

二、书籍的装订

三、套书设计

重点：了解各种开本。

难点：书籍的整体设计要考虑开本的形式。

第七部分：书籍装帧中的版心设计

重点：多种版心设计方法。

难点：版心设计的综合运用。

第八部分：书籍装帧中的图文版面表现形式

一、插图与文字

二、图形与文字的排版

重点：图文混排。

难点：将版式设计综合运用与书籍设计。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	书籍与版面设计概述	6			
2	版面设计构成形式	3	2		
3	版面设计原理及印刷品中的应用	3	5		
4	书籍设计的元素		5		
5	书籍中的封面、目录、扉页设计		10		
6	书籍装帧中的开本设计		10		
7	书籍装帧中的版心设计		10		
8	书籍装帧中的图文版面表现形式		10		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时实践作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：思维训练、文字设计

后续课程和教学环节：界面设计

平行开设课程和教学环节：标志设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 吕敬人. 名师设计实验课程：吕敬人书籍设计. 湖北：湖北美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 靳埭强. 中国平面设计：封面设计. 上海：上海文艺出版社.

2. 吕敬人. 书籍设计：书艺问道(中青新世纪高等院校设计教材). 北京：中国青年出版社.

3. 余秉楠. 书籍设计. 湖北：湖北美术出版社.

制订人：刘蓓蓓

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《书法篆刻（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Calligraphy and Seal Cutting （I）

课程代码：MA242401

课程类别：核心必修

学 时：48

学 分：3

适用专业：美术学

二、教学目标与要求

《书法篆刻》是美术学专业的专业基础课。本课程的任务首先是让学生了解中国书法篆刻艺术的发展概况及有关常识，让学生懂得书法与篆刻之所以能成为中华民族的独特艺术表现形式的历史因素；其次，是使学生理解并掌握书法的基本技法（如笔法、字法、章法等），让学生懂得篆刻是一门艺术。要求学生对古代书法与篆刻的经典作品有一定的认识 and 了解，掌握书法与篆刻的学习方法，会写楷书（或隶书），会临摹创作印稿，并进一步了解书法篆刻与中国传统文化的特殊关系以及书法篆刻艺术在美术创作中的应用。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：书法基础知识；楷书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；书法鉴赏概论；颜柳欧赵四体楷书选临（实临）。

要求： 学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法，执笔、运笔与楷书点画的写法，要求执笔正确，运笔自如。

单元二：楷书的临摹与仿制；唐代楷书名作鉴赏；颜柳欧赵四体楷书选临（背临）；楷书集字创作指要（斗方、条幅）。

要求： 通过常用楷书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；楷书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三：楷书创作技法指要；历代楷书名作鉴赏；从钟王小楷到清代碑学——楷

书风格嬗变管窥。

要求：使学生了解楷书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解楷书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一：楷书基本技法解析	16	0		
2	单元二：楷书的临摹与仿制	16	0		
3	单元三：楷书创作技法指要	16	0		
合计		48	0		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 书法篆刻（二）

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材无

（二）主要参考书目

1. 张一农著. 书法基础. 重庆：西南师范大学出版社.
2. 陈振濂主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.
3. 韩天衡、陈道义著. 点击中国篆刻. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《美术鉴赏与批评》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Art Appreciation and Criticism

课程代码：MA242402

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：美术学

二、教学目标与要求

本课程重点学习从美学、社会、文化角度，通过对美术作品进行解读、比较、分析、批评的方法，提高对美术文化、美术活动的意义和价值的理解。该课程学习的主要任务是让学生建立美术欣赏与批评的视角，了解不同美术批评思想产生的历史语境、文化环境，提高多角度、多层次分析美术作品的能力。在提高理论水平的基础上，培养学生在美术鉴赏与批评中的方法论意识，提高鉴赏与批评段文写作、讲述的实践能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：讲述美术鉴赏与批评的基本特点。

要求：通过对美术作品、作者、风格、流派的讨论，了解美术鉴赏的基本内容和主要形式。

单元二：讲述中西美术传统与跨文化交流。

要求：通过分析中西美术文化传统中的异同，了解跨文化美术的互识与误读，了解美术创作的区域性和时代性。

单元三：讲述美术鉴赏与批评的视角和方法。

要求：举例讨论美术作品在表现形式、历史社会、文化图像中的理论与方法，使学生认识和了解美术创作的表现性、社会性和文化性的特质。

单元四：中国书画批评传统与经典案例。

要求：了解中国美术形式与表现在鉴赏中的特殊性。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	美术鉴赏与批评的基本特点：作品、作者与观者	4			
2	美术鉴赏与批评的基本特点：风格、流派与思潮	4			
3	美术鉴赏与批评的基本特点：内容、功能与形式	4			
4	中西美术传统与跨文化交流：中西美术文化的异同	4			
5	中西美术传统与跨文化交流：跨文化交流中的互识与误读	4			
6	美术鉴赏与批评的视角和方法：表现形式论的理论与方法	4			
7	美术鉴赏与批评的视角和方法：历史社会论的理论与方法	4			
8	中国书画批评传统与经典案例	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课程。通过平时成绩和课程小结综合评定。其中，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编

（二）主要参考书目：

- 1、孔新苗. 美术鉴赏与批评. 杭州：浙江人民美术出版社，2012.
- 2、沃尔夫林著，潘耀昌译. 艺术风格学. 北京：中国人民大学出版社，2004.
- 3、温克尔曼著，邵大箴译. 论古代艺术. 北京：中国人民大学出版社，1989.

制订人： 赵玲

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《西方现代艺术史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Western Modern Art History

课程代码：MA242404

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：美术学非师范

二、教学目标与要求

《西方现代艺术史》是美术学专业的核心必修课。本课程的任务是向学生传授西方现代美术发展演变的历史。本课程区别于外国美术史的课程，外国美术史主要讲授 19 世纪之前西方国家的美术发展历程，本课程在时间轴上接续外国美术史内容，以欧洲与美国艺术为主要内容，以 19 世纪美术为现代美术史的前背景，主要讲授 20 世纪以来的西方艺术的变迁。通过教学使学生对西方现代美术发展中呈现的不同艺术流派、艺术概貌有所了解，探究其背后的成因，进而深入理解和掌握流派演变的形式语言与重要画家的艺术特色，启示与诱导学生对美术创作语言的认知。坚持贯彻深入浅出、理论联系实际的教学原则，力求学生在充分理解的基础上做到融会贯通，为我所用，在提高学生西方现代美术方面的知识和美术修养的同时，提升学生创作能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1、向 20 世纪过渡

要求：重点讲解 19 世纪的绘画（主要包括现代绘画史前背景、印象主义、新印象主义和后印象主义），现代雕塑的起源，现代建筑的起源和新艺术运动等

2、20 世纪早期的西方艺术

要求：重点讲解 20 世纪早期的绘画（主要包括野兽派、立体主义表现主义和未来主义等），20 世纪早期的雕塑，20 世纪早期的建筑等

3、1920 年代和 1930 年代的艺术

要求：重点讲解德国绘画（主要包括新客观现实派、构成主义），战后的立体主义，巴黎画派，超现实主义，魔幻现实主义等

4、1950 年以前的美国绘画与雕塑

要求：重点讲解美国现代主义先驱，军械库展览，现实主义、社会现实主义和地方主义等。

5、1930 年以来的建筑

要求：重点讲解法兰西、德国、荷兰、意大利、美国等建筑

6、20 世纪世纪中叶的艺术

要求：重点讲解美国的抽象表现主义、行动绘画，欧洲的抽象绘画，抽象雕塑和构成等

7、1960 年代和 1970 年代的新动向

要求：重点讲解波普艺术，环境艺术，偶发艺术，新现实主义，概念主义和最低限艺术等

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	向 20 世纪过渡	2			
2	20 世纪早期的西方艺术	6			
3	1920 年代和 1930 年代的艺术	4			
4	1950 年以前的美国绘画与雕塑	4			
5	1930 年以来的建筑	4			
6	20 世纪世纪中叶的艺术	6			
7	1960 年代和 1970 年代的新动向	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以期末考试成绩结合平时成绩进行综合评定，平时成

绩占 60%，期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国美术史、外国美术史

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

1. (美) H·H·阿纳森. 邹德侗、巴竹师、刘珽翻译. 西方现代艺术史. 天津：天津人民美术出版社，

(二) 主要参考书目：

1. (美) 乔纳森·费恩伯格著. 王春辰、丁亚雷翻译. 一九四零年以来的艺术. 北京：中国人民大学出版社.

制订人： 张子谦

审核人： 潘道生

审定人： 陈卫东

《中国画论选读》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Selected Readings of Chinese Painting Theory

课程代码：MA242413

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：美术学非师范

二、教学目标与要求

《中国画论选读》是美术学非师范专业的核心必修课。本课程的任务让学生了解与中国古代美术创作密切相关的画论著述。中国古代绘画理论作为美术创作的理论体系和美学思想的反映，对我们今天的美术教学活动仍有指导作用。课程意在通过“画论”的选读和研究，了解和认识中国画论的发展全貌。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：顾恺之之画理论及画法。

要求：了解魏晋绘画理论的基本内容。熟读顾恺之主要著述。

单元二：南北朝之画理论及画法。

要求：阅读并理解宗炳《画山水序》、王微《叙画》、谢赫《古画品录》中之六法。

单元三：唐代之画理论及画法。

要求：阅读并理解张彦远《历代名画记》、王维之画诗与画论。

单元四：五代宋之画论及画法。

要求：阅读荆浩《笔法记》，理解其中之六要，阅读郭熙《临泉高致》。

单元五：元代关于绘画之理论及画法。

要求：了解元代绘画理论与画法之论述，阅读元代画竹图谱。

单元六：明代关于绘画之理论。

要求：理解董其昌与南北宗。

单元七：明代关于山水画法之论述。

要求：了解明代关于山水画法之论述，阅读明代绘画品评著作。

单元八：清代关于绘画之理论及画法。

要求：重点阅读清代南部宗论、清代关于山水画法之论述等内容。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	顾恺之之画理论及画法	4			
2	南北朝之画理论及画法	4			
3	唐代之画理论及画法	4			
4	五代宋之画论及画法	4			
5	元代关于绘画之理论及画法	4			
6	明代关于绘画之理论	4			
7	明代关于山水画法之论述	4			
8	清代关于绘画之理论及画法	4			
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课程。通过平时成绩和期末考试综合评定。其中，平时成绩占 60%，期末考试占 40%。

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编

（二）主要参考书目：

1. 俞剑华. 中国画论选读. 南京：江苏美术出版社.
2. 王世襄. 中国画论研究. 桂林：广西师范大学出版社.
3. 周积寅. 中国画论辑要. 南京：江苏美术出版社.

制订人：赵玲

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《解剖透视学》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Anatomy and Perspective

课程代码：MA242601

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：美术学非师范

二、教学目标与要求

《解剖透视学》是美术学非师范方向的核心必修理论课之一。通过对这门课程的学习，使学生系统地掌握解剖学、透视学的基本概念、基本原理和法则，培养学生熟练地运用所学专业理论知识及专业技能进行艺术创作，进一步提高学生的绘画造型表达能力与水平，从而达到完善学生专业知识结构，为以后专业良性发展奠定坚实基础。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：解剖篇

教学要求：分别讲授（一）艺用人体解剖学的概念及其应用、研究内容。（二）人体整体概况，包括人体的部位区分、主要构成、基本比例以及人体的形体结构。（三）人体的骨骼系统，包括头部、躯干、上肢、下肢。（四）人体肌肉系统，包括头部、躯干、上肢、下肢。（五）人体体态与动态之美

单元二：透视篇

教学要求：分别讲授（一）透视的基本概念。包括透视图的形成原理与有关概念，视域、画面、物体与视点的关系，近大远小与消失。（二）平行透视。包括平行透视及其特点、消失规律、作图法、写生与创作中的运用。（三）成角透视。包括成角透视及其特点、消失规律、作图法、写生与创作中的运用。（四）倾斜透视。包

括倾斜透视及其特点、消失规律、作图法、写生与创作中的运用，俯视和仰视的透视情况。

单元三：完成期末考查作业

考试要求：根据考题要求默画一张人体某部位的骨骼与肌肉解剖透视图

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实践	上机	
1	艺用解剖（人体整体概况）	4			
2	艺用解剖（人体骨骼系统）	4	4		
3	艺用解剖（人体肌肉系统）	4	4		
4	艺用解剖（人体体态与动态之美）	4			
5	透视篇（作用、意义、常见几种透视现象）	4	4		
合计		20	12		
		32			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，成绩评定方式为平时成绩占 60%，期末成绩占 40%综合评定。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材：

魏永利, 殷金山. 透视与解剖. 高等教育出版社.

（二）主要参考书目：

1. 乔治 伯里曼. 伯里曼人体结构绘画教学. 广西美术出版社.

2. 叶勇. 艺用人体解剖与透视. 安徽美术出版社.

制订人：吴线

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《装饰语言表达》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Decorative Art and Design

课程代码: MA242Z01

课程类别: 核心必修

学时: 48

学分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的重要基础课。课程教学以培养学生对装饰艺术的认识理解为基础,使学生掌握传统图案和装饰设计的基础理论和各种表现形式技法,提高学生的图形想象力,表现力,了解古今中外的装饰风格,提高学生对装饰艺术的鉴赏力和构想能力。学会在现实世界的形象素材中吸取图形设计元素,提高学生在画面中的造型组合能力,综合技法表现能力。培养学生认识客观形态的创意思维、专业意识及审美表现能力,为专业应用设计打下坚实的基础。

(二) 基本要求

教学过程要注重形式美感和视觉情趣,形象的概括提炼和点线面的运用,表现艺术个性和强调主观审美的引导。同时对装饰图形的造型规律:夸张变形、概括简化、想象、添加、寓意、表现技法的形态、肌理、构图、色彩情感等给予诱发。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:概述

要求:讲述装饰设计的概念、类别和艺术特征。论述装饰设计学习的重要意义和作用;说明课程教学思路与安排,对学生提出课程学习的各项准备工作和要求。

第二部分:装饰艺术的发展与变迁

要求:了解东西方传统装饰艺术发展的渊源,装饰设计的学习和研究强调东西方传统装饰设计、相关艺术的学习、借鉴和研究。明确其源与流的辩证关系。了解传统

装饰艺术的种类，学习掌握传统装饰艺术的形式语言。

重点：东西方各个历史时期装饰艺术的特征。

难点：不同历史时期的文化特征对装饰工艺的影响。

第三部分:装饰设计的形式法则

要求：学习掌握装饰设计的构成法则和形式语言，通过实践练习，以设计作业的形式提高造型方法、构图形式和审美特征。

重点：通过课上实践练习，了解装饰设计的各种形式美法则与画面特征。

难点：形式美法则在绘画中的灵活运用。通过作业的方式根据形式美法则做练习。

第四部分:装饰设计的素材收集

要求：以市场调研的方式了解素材收集是装饰设计的基础，是图案造型的依据；通过学习素材收集的方式方法，从调研出发，学会从多角度多层面的观察物象中发现美，以实践的方式学习形式美。

重点：观察物象的方式方法。练习模仿形式美法则。

难点：多角度提炼具有美感的原始形态。

第五部分:装饰设计的表述

要求：主要讲授形态的创造方法与组织形式。通过作业实践，以实践作业的形式练习归纳修饰、简化夸张、美化添加等手法的学习，掌握客观形态设计的变化方法、基本结构与特征以及形态创造的表述方式；通过实际绘画练习各种构图组织形式的学习，掌握画面的经营技巧。

重点：通过实践掌握各种装饰造型的手法和画面的组织形式。

难点：画面美感的营造。

第六部分:装饰设计的表现

要求：主要讲解基本元素表现技法与表现规律，挖掘装饰设计表现技法的多样性、可塑性。通过作业实践让学生充分体验、感受不同元素、不同技法营造的不同情感语义特征。

重点：装饰设计实践表现的技法

难点：装饰情感语义与技法关系的把握

第七部分:实践装饰设计元素的扩展与应用

根据大量图例讲述装饰设计的适用性、适应性以及应用的广泛性，并通过实际应用让学生在实践中体验，感受装饰设计训练与专业艺术设计的重要关系。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	概述	1			
2	装饰艺术的发展与变迁	1			
3	装饰设计的形式法则	1			
4	装饰设计的素材收集	5	5		
5	装饰设计的表述		5		
6	装饰设计的表现		15		
7	装饰设计元素的扩展与应用		15		
合计		8	40		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为本课程实行随堂作业考核。学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师评分，教师结合学生平时作业评定课程考核成绩。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、色彩基础

后续课程和教学环节：包装设计、广告设计、插画、图形创意、VI 形象设计

平行开设课程和教学环节：形式构成基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 牛建琳 钟健. 装饰设计新概念. 上海：上海书店出版社.

（二）主要参考书目

1. 庞薰琴. 中国历代装饰画研究. 上海：上海人民美术出版社.

2. 赵茂生. 装饰图案. 北京：中国美术学院出版社.

3. 王亚非 韩晓曼. 装饰画基础教程——现代设计表现技法. 沈阳：辽宁人民美术出版社.

4. 邬烈炎. 装饰语意设计. 南京：江苏美术出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《图形创意》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Creative Graphics

课程代码: MA242Z04

课程类别: 核心必修

学时: 64

学分: 4

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业核心选修课程,通过本课程的学习,旨在培养学生的创造性图形思维和表达能力,从新的观念视角去观察、认识、理解、表达事物,以独创性思维为先导,寻求独特、新颖的意念表达方式和表现方式。研究图形设计的设计原理和方法,增强学生的观察力,理解力和表现力,利用视觉语言,突出创新思维,培养现代设计观念,为今后广告应用设计打下良好的基础。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:图形创意概述

重点:论述图形的概念、内涵,简述图形传播的起源和变革,图形设计的目的与用途。强调用图形正确、充分、迅速传递信息。

难点:用创造性思维模式寻求图形的现代性。

第二部分:图形创意与策略设计

重点:讲述创意的思维基础以及特定要求下的不同策略方法。

难点:不同语境的创意方法研究。

第三部分:图形表述方式和快题训练

重点:分析图形表述方式的多样性,创意理念推演与推理的方法。

难点:通过快题训练,加深学生对图形表述的了解。

第四部分:图形的表现形式及快题训练

重点：论述解构与设计元素的发现和含义同构的探索，通过图例分析讲述创意表现形式和技巧以及“形”的发现与创造。

难点：根据图形创意的类型及通过快题训练，寻找合适的表现形式。

第五部分：专题实践训练

重点：从生活出发，关注生活、捕捉生活，提炼生活，表现生活，这是对学生的第一要求；通过对图形想象的训练，加强学生对图形表现的研究和理解，训练创意思维的表达能力；

从民族文化角度审视自己所从事的工作，作品表现要有个性——创新是生活的原动力。

难点：强调设计意识和创新思维的培养，通过训练促进设计能力的提高。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	图形创意概述	2			
2	图形创意与策略设计	4			
3	图形表述方式及快题训练	4	10		
4	图形的表现形式及快题训练	2	10		
5	专题实践训练		32		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，出勤 30%+作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：装饰语言表达

后续课程和教学环节：书籍设计、广告设计、动态图形设计

平行开设课程和教学环节：思维训练

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 伍立峰、牛建琳. 图形创意新解. 上海：上海书店出版社.

(二) 主要参考书目

1. 周宗凯. 图形创意. 重庆: 西南师范大学出版社.
2. 林家阳. 图形创意. 哈尔滨: 黑龙江美术出版社.

制订人: 莫君华

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《思维训练》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Thinking Training

课程代码: MA242Z05

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计、美术等专业的专业必修实践课程。本课程强调学生实践能力的额培养,在实践的基础上培养设计新观念、新思维、新方法的学习与训练,通过设计思维的系统学习和训练,进一步发掘学生的想象力和创造潜能,充分发挥学生的创造性思维能力,开阔学生艺术视野,开拓艺术设计的新方法、新思路,掌握艺术设计的创造性思维方法和技巧,确立正确的创新设计观念。使得学生在设计过程当中能够有效地利用设计思维的方式在设计创意、构思方面(设计语言和主题之间)探索创新思维的模式,培养创新思维的观念意识、积累创新思维的认识。

(一) 基本要求

(1) 以实践为主,穿插理论教学。

(2) 通过课上及课下的实践,探讨逻辑思维、形象思维和创造思维在设计中的运用并结合设计思维训练,加强对课程学习重点的认识。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 概述

论述艺术设计思维的基本概念、内涵,艺术设计思维学的意义和学习方法。

重点:艺术设计思维训练对艺术设计学习的重要意义和价值。

难点:培养学生合理运用艺术设计思维进行创作的意识。

第二部分 艺术设计与逻辑思维

讲解逻辑思维基本概念和内涵，在艺术设计创作中的重要作用和意义，论述艺术设计创意的本质——逻辑思维能力。

重点：逻辑思维对于视觉传达表现的价值和在艺术设计中的作用。

难点：如何将逻辑思维能力运用到艺术设计的创作中。

第三部分 艺术设计与形象思维

通过实践明确形象思维的基本概念和内涵，形象思维在艺术设计创作中的作用和意义，以及如何进行形象的观察、想象、联想，并将之运用于艺术设计表现。

重点：形象思维与视觉表现和创意的关系及应用。

难点：在艺术设计创作中合理运用形象思维。

第四部分 艺术设计与创造思维

创造思维基本概念和内容及应用，实践中要求创造性思维中发散思维重要性，形象思维、直觉思维与逻辑思维以及逻辑思维与形象思维的依存关系。通过训练激发创造思维的潜能和开拓艺术设计创造思维方法。

重点与难点：创造性思维能力的培养。

第五部分 想象与联想思维

通过训练理解想象与联想的基本概念和内容，两种思维方式的区别及关系。

重点：通过学习和训练，激发学生的想象和联想的能力。

难点：区分想象和联想的不同，并将这两种思维方式适当运用到艺术设计的创作中。

第六部分 标新立异与独创性思维

在实践中理解独创性思维的基本概念和内容，在艺术设计创作中的运用及对艺术设计创作的作用等。

重点：标新立异与独创性思维在艺术设计创作中的作用与运用。

难点：如何合理地将这两种思维运用到艺术创作中。

第七部分 广度与深度思维、流畅性与敏捷性思维、求同与求异思维

通过实践训练学生以不同思维方式的基本概念、内容在艺术设计创作中的运用及作用。

重点：各种思维方式在艺术设计创作中的运用。

难点：在实践中合理地综合运用这些思维方式。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	概述	2			
2	艺术设计与逻辑思维、形象思维、创造思维	6			
3	想象与联想思维		4		
4	流畅性与敏捷性思维		4		
5	广度与深度思维		4		
6	标新立异与独创性思维		4		
7	求同与求异思维		4		
8	不同思维方式的综合运用		4		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷。成绩评定依好坏分为优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。平时成绩占 60%，期末考试占 40%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、形式构成基础等

后续课程和教学环节：图形与海报设计、文字设计等

平行开设课程和教学环节：图形图像处理、色彩基础等

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 周至禹. 艺术设计思维训练. 北京：高等教育出版社.

（二）主要参考书目

1. 周至禹. 艺术设计思维训练. 北京：高等教育出版社.

2. 伍立峰编著. 设计思维实践. 上海：上海书店出版社.

3. 贺善侃、黄德良等编著. 思维艺术学. 中国纺织出版社.

制订人：计国彦

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《形式构成基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Form Foundation

课程代码：MA251001

课程类别：一般必修

学时：64

学分：4

适用专业：视觉传达设计、数字媒体艺术、美术学、动画等相关专业

二、教学目标与要求

本课程是传媒与视觉艺术学院艺术类本科专业重要的基础平台课程。课程主要任务是训练和提高学生二维空间形式审美、造型与艺术表现的基础能力，以及创造性的设计思维和研究的基础能力。

作为阶段性专业设计基础教学，课程要求学生以视觉图式的形式构成、组织与表达学习为核心，通过系列化的课题设计与训练，引导学生系统开展视觉形式语言基本原理和审美规律的研究与实践，使不同专业方向学生系统掌握形式构成的基本方法和程序，在创造性思维开发基础上，促进学生审美感受能力，创造性视觉造型、组织与表现能力的提升，为今后专业学习打好基础。

三、教学内容及学时数分配

一、形式构成基础综述 4 课时

1、论述课程意义，说明教学思路与安排，对学生提出课程学习的各项准备工作和要求。

2、阐释形式的观念，论述形式与语义相结合的图式结构及艺术特征。

3、阐述设计的程序与方法，提出对今后学习训练中程序方法的严格要求。

4、介绍课程基本工具与材料。通过临摹等手段，使学生由感性经验直接体会传统应用艺术形态的基本特点，尽快熟悉掌握相关工具与材料的使用。

二、形式的结构与审美法则 4 课时

1、阐释视觉图式的结构组成（形式的基本元素与构成）。

2、论述视觉构成的基本形式法则，包括对比与统一、局部与整体、对称与均衡、

尺度与比例、节奏与韵律、简约与繁复、空间与运动等视觉构成形式的审美原理和规律。

三、视觉形式构成基础研究 4 课时

通过二维视觉形式法则的理论讲解、案例学习与分析，了解掌握视觉形式与审美的基本原理、规律与特点：

- 1、平面形态的空间关系
- 2、形的塑造与表现
- 3、分割与构图
- 4、构成的组合形态设计：对称、均衡、强调与变异
- 5、意象空间与多维语境表达
- 6、肌理与材料

第一单元 形态的分割、组织与繁殖表现研究 12 课时

作为入门的基础知识与能力训练，建立学生初步的空间造型、审美与形式组织建构能力。

一、形的分割构成与训练。

二、形的组织与繁殖构成与训练。

第二单元 二维构成形态组织与表现研究 24 课时

二维空间构成基本形态与组织规律研究。学习二维基础造型的形式、构成方法和审美特点，体验、感受有序构成与自由构成的组合编排特点、规律。包括：

一、重复、渐变与发射所建构的有序网络构成设计训练。

二、密集、对比、特异等非对称的自由构成设计训练。

三、在以上两项课题训练中穿插二维平面中空间、时间维度意象的建构研究与训练。感受、学习与创造性表达二维空间深度的视觉语言，探索具有时间性的空间形态与元素转换的视觉构成形式与表现方法，及其丰富的形式意味和情感意象。

第三单元 材料与肌理构成表现研究 8 课时

通过课题设计与组织，让学生在创作中感受材料与肌理的设计价值。鼓励学生依据自己的审美取向和对物象特质的感受，利用不同的物质材料，使用不同的工具和表现技巧创造画面的构成组织形式，丰富构成艺术的表现力。

第四单元 综合构成与训练 8 课时

选择一个特定构成主题，进行综合设计研究与训练。

四、专业考察 1 天

课程中期，参观学习相关专业展览，或考察城市空间环境、商品展示等视觉形态

构成，可通过拍摄记录考察内容与公开讨论的方式深化学生对形式构成应用的认识。

基本要求：

1、课程强调课题实践与训练，强调基础性构成学习与研究，为后期进一步专业课程学习打好基础。

2、在视觉构成研究与实验基础上，注重视觉体验、感受能力培养和创造性思维拓展。

3、以《大纲》为基点，强调研究性学习与创新能力培养，以形式审美法则学习研究为核心，同时兼顾形态语义学的观念导入，创设符合课程大纲要求的实践课题方案。

4、鼓励学生过程性实践中研究与探索，培育和推进学生自学能力的养成。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它 (实践)
		讲课	设计	上机	
1	形式构成基础综述	4			
2	形式的结构与审美法则	4			
3	视觉符号形式构成基础研究	4			
4	第一单元研究与实践		12		
5	第二单元研究与实践		20		
6	第三单元研究与实践		8		
7	第四单元研究与实践		8		
8	考察（穿插在教学过程中）		4		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式：

本课程为考试。考核方式为平时课题训练和最后的综合课题设计成绩相结合，平时成绩 50%，考试成绩 50%。考试成绩为最后一次考试作业，公开展示，集体评分。

2、习题：

主要以分类课题设计与训练为主，根据班级总体能力和水平情况，灵活调整课题容量与难度。

系列构成训练课题 4 个，最后 1 个综合课题为考试作业。课程作业强调课外作业

训练的基本要求，课内检查辅导与讲评讨论相结合。

3、能力培养要求：

注重形式构成原理、方法的基础性、研究性学习与实践。强调感受、体验与创造性学习能力的培养。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础

后续课程和教学环节：色彩基础、专业基础课程

平行开设课程和教学环节

五、教材和主要参考书目

1. 周至禹. 形式基础. 高等教育出版社.
2. 夏镜湖. 平面构成. 西南师范大学出版社.
3. 朝仓直己. 艺术、设计的平面构成. 上海人民美术出版社.
4. 朱永明. 视觉语言探析：符号化的图像形态与意义. 南京大学出版社.
5. 伊顿. 造型与形式构成：包豪斯的基础课程及其发展. 天津人民美术出版社.
6. 伊顿. 设计与形态. 上海人民美术出版社.
7. 吴翔. 设计形态学. 重庆大学出版社.
8. 索斯马兹. 视觉形态设计基础. 上海人民美术出版社.
9. 康定斯基. 康定斯基论点线面. 中国人民大学出版社.
10. [美]金伯利·伊拉姆. 李乐山译. 设计几何学——关于比例与构成的研究. 中国水利水电出版社知识产权出版社.

制订人：朱永明

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《中国艺术简史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Brief history of Chinese Arts

课程代码: MA251002

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学, 视觉传达设计。数字媒体艺术, 动画

二、教学目标与要求

《中国艺术简史》是艺术学专业的一般必修课。本课程的任务首先是让学生了解中国传统艺术的发展演变的历史概况及有关专业知识。通过对中国艺术发展, 尤其侧重于美术各门类发展的梳理, 对不同历史时期艺术流派和其具有代表性画家的作品及背景进行分析、研究, 来让学生熟知各个不同时代背景下的艺术概貌, 并在此基础上让学生懂得中华民族的独特艺术表现形式。要求学生对《中国艺术简史》中的经典作品、艺术流派、艺术观念有一定程度的认识与了解, 掌握中国艺术, 尤其是视觉图像的相关知识, 并学会融会贯通。教学中坚持理论联系实际的原则, 把握深入浅出、难易清晰、重点突出的原则, 并运用中西比较的方式, 在传道、授业、解惑的同时, 调动学生的积极性, 达到学以致用目的。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 原始社会与春秋战国时期的艺术

要求: 重点讲解原始社会的彩陶与雕塑等; 青铜器的类别、造型与纹饰的演变等; 孔子与庄子的美学思想, 帛画、漆器装饰绘画代表作品。

单元二: 秦汉与魏晋南北朝的艺术

要求: 重点讲秦汉的陵墓雕塑、两汉画像石、画像砖; 魏晋南北朝的陵墓雕塑、壁画、画像砖与石窟艺术特点; 魏晋南北朝绘画艺术与绘画理论著作。

单元三: 隋唐时期的艺术与五代两宋时期的艺术 (一)

要求: 重点讲佛教石窟壁画、唐三彩、墓室壁画、陵墓雕塑与建筑等; 五代花

鸟画“富贵”与“野逸”的美学风格。

单元四：五代两宋时期的艺术（二）与元代绘画、壁画与工艺美术的发展

要求：宋代的画院及院体画；五代两宋的山水画、人物画、风俗画的发展；辽、金、西夏绘画概览；两宋、辽、金时期的工艺美术；重点讲赵孟頫的绘画理论与创作、元四家、山西晋祠等。

单元五：明清艺术的发展

要求：重点讲解“明四家”、董其昌的“南北宗论”及其影响；明代花鸟画和人物画的发展；明代的园林、家具、建筑等；清代的绘画、园林、建筑、年画等艺术发展概述。

单元六：期末总结

要求：讲过内容的梳理，突出重难点，结合答疑。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一：原始社会与春秋战国时期的艺术	6			
2	单元二：秦汉与魏晋南北朝的艺术	6			
3	单元三：隋唐时期的艺术与五代两宋时期的艺术（一）	6			
4	单元四：五代两宋时期的艺术（二）与元代绘画、壁画与工艺美术的发展	6			
5	单元五：明清艺术的发展	6			
6	单元六：期末总结	2			
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式以期末考试成绩结合平时成绩进行综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 杨先艺主编. 中国艺术简史. 北京: 北京大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 薄松年, 陈少丰, 张同霞编著. 中国美术史教程. 陕西: 陕西人民美术出版社.
2. 中央美术学院美术史系中国美术史教研室编著. 中国美术简史. 北京: 中国青年出版社.

制订人: 张子谦

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《色彩基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Color

课程代码: MA251003

课程类别: 一般必修

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学 视觉传达设计 动画 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

《色彩基础》是美术学专业必修课程,是《造型基础》的后续课程。通过教学过程,使学生在《造型基础》课程学习的基础上通过对色彩理论知识的学习,使学生理解色彩表现的内在规律,进一步掌握写生色彩的基本方法和艺术创作中色彩的表现方法和原理。在理论课题和写生课题的引导下,培养学生对色彩的观察,分析,提炼,概括和处理画面的综合表现能力,加强对色彩视觉因素的认识和了解,形成较强的色彩造型能力,掌握运用色彩语言进行艺术表现的基本能力。在掌握基本色彩表现能力的基础上着重训练学生分析色彩关系及解决色彩形式语言实际运用的能力培养,为今后的专业创作打下基础。课程着重对色彩现象的分析方法和色彩形式表现能力的培养并通过理论课程的介绍提高学生的色彩修养。色彩课题形式可以多样化,前期着重写生色彩规律的研究和训练,后期可根据学生情况鼓励培养学生的色彩个性化表现实践。色彩课程的训练使学生能够熟练运用一种或多种材料技法,较充分的表现色彩关系,进行较为充分的艺术表现。同时,能够初步掌握有关色彩问题的研究与分析方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一、颜料色的性质与调色板的使用

内容: 通过理论讲解为主,结合分析示范和小幅写生作业的方式,系统的介绍颜料色的性质及其在运用中的基本规律;介绍调色板的使用方式及其与画面色彩表现的关系。

课题形式: 简单的静物组合

作业形式：小幅色彩写生（工具不限）

单元二、色彩的基本语言及其规律

内容：通过分析示范、小幅大师作品分析作业、静物分析作业与写生作业结合理论讲解的方式，从色彩明度语言、色彩的平面语言、色彩与形体表现等方面系统地引导学生分析解读色彩的基本语言及其规律。

课题形式：大师作品分析和静物写生

作业形式：分析作业、写生作业（工具不限）

单元三、色彩的感知、解读与表现

内容：从色彩的结构感知、色彩的形态感知、色彩的节奏感知等方面，通过分析作业和写生作业的方式引导学生掌握解读色彩现象和将色彩现象有效转化为色彩语言并付诸于画面形式结构的能力。

课题形式：大师作品分析和静物写生

作业形式：分析作业、写生作业（工具不限）

内容：以静物为主。在色彩（一）的基础上进一步循序渐进，以复杂的色彩组合写生为主。要求老师示范作画，使学生自觉主动的表现色彩，加强直观教学。

课程教学要求：运用相应的课题引导学生对色彩进行感受和体验，通过大量的作品分析、实物对象分析和写生实践培养色彩观察、解读和表现能力。课题切入方法可用多种形式，但要遵循由易到难的原则，使学生形成较扎实的色彩写生能力和全面的色彩理论知识以及良好的色彩素养。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	颜料色的性质与调色板的使用	10			
2	色彩的基本语言及其规律	30			
3	色彩的感知、解读与表现	40			
合计		80			
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，课程根据平时作业成绩和考试作业成绩进行综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础 形式构成基础

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 王雨中. 色彩基础. 北京：人民美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 付晨阳. 经典印象派作品色彩分析. 北京：科学出版社.

制订人：曹钧

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《广告设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Advertising Design

课程代码: MA251Z11

课程性质: 一般必修

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

备注: 由于本课程是设计实践类课程, 相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业重要的专业必修课。课程主要通过基础理论讲授、项目分析研究和设计实践训练, 不断深化学生对广告设计相关概念、理念、范畴与媒体传播形态等基础知识的理解与掌握, 并以平面媒体广告设计学习与研究为核心, 以公益文化类广告与商业性广告为两大课题内容, 通过项目研究与实践过程, 树立策划与传播的现代广告设计观念, 培养学生具有综合运用广告设计理论、市场分析方法与创意表现策略, 进行应用广告创意设计的基础能力。

备注: 由于本课程是设计实践类课程, 相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 广告概述

(一) 广告基本概念与历史简述

论述广告与广告设计的基本概念与内涵, 论述现代广告源流与发展, 比较中西广告发展历史与特点, 树立现代广告设计观念。

(二) 广告媒体形态

论述媒体与广告的关系, 通过广告媒体分类比较, 评述不断发展中的现代广告传播媒体及其传播与设计形态。

(三) 广告设计类型与特点

通过应用广告设计分类研究, 了解广告传播的基本形态与内容, 论述公益文化类、

商业类广告设计的异同与相互关系，明确课程学习重点、核心内容与任务要求。

重点：广告与广告设计的基本概念和内涵。通过广告发展历史、媒体转换与传播内容设计等的研究分析，建立基础广告知识与概念，通过教学与案例研究，导入“策划”与“传播”的现代广告设计观念。为后续的进一步深入学习奠定基础。

难点：从图形创意与思维训练认识向广告应用创意设计观念的转换。

第二部分 广告设计原理与方法

（一）广告调研与分析

针对公益文化类广告与商业类广告不同特点，讲述视觉设计前期市场调研分析的重要意义，市场调研分析的基本策略与方法。

（二）广告创意策略与方案设计

论述在市场与文化研究基础上的广告定位研究与策略方案的设计规划。

（三）视觉创意概念、主题与诉求

通过 5W 策略与方案制定，探讨广告设计主题的寻找与发现，通过案例研究与分析，探索主题诉求与创意概念形成的设计原理与方法。

重点：以现代广告市场研究方法学习为基础，以公益文化类广告与商业类广告为主线，以创意设计研究为核心，强调市场调研基础上的课题分析与设计表达。

难点：综合运用跨学科的理论与方法，引导学生提升研究的意识，推进应用性创意设计观念形成。

第三部分 广告设计实践

（一）文化公益广告设计

选择年度设计大赛课题（如大学生广告设计大赛、金犊奖、学院奖竞赛项目）或实际应用项目，进行应用型广告创意设计训练。

（二）商业广告设计

选择年度设计大赛课题（如大学生广告设计大赛、金犊奖、学院奖竞赛项目）或实际应用项目，研究商业类广告设计的基本模式与方法，模拟商业市场调查、策略制定、商业推广流程和创意设计过程，进行应用型广告创意设计训练。

重点：以课题形式开展，以项目研究结论或已有策略单为基本依据，关注市场环境、产品、竞争者与受众研究，强调艺术设计表达与明确的客户需要和受众需求相结合的核心原则。

难点：强调广告艺术设计以市场研究为基础，整体策划表现的重要性，强调形意相生的广告创意设计原则。

(二) 学时分配

序号	主要内容		学时分配			其它
			讲课	设计	上机	
1	广告概述	广告基本概念与历史简述	12			
		广告媒体形态				
		广告设计类型与特点				
2	广告设计原理与方法	广告调研与分析	12			
		广告创意策略与方案设计				
		视觉创意概念、主题与诉求				
3	广告设计实践	文化公益广告设计	56			“市场调研”部分贯穿课程教学过程中
		商业广告设计				
		市场调研				
合计			24	56		
			80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考试方式为综合课题设计占课程 70%，平时作业成绩占 30%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：视觉传播设计史、广告策划与文案

后续课程和教学环节：品牌形象设计、展示设计

平行开设课程和教学环节：包装设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 莫军华. 广告传播设计. 北京：中国建筑工业出版社.

(二) 主要参考书目

1. 朱永明. 视觉语言探析. 南京：南京大学出版社.

2. 莫军华. 广告创意设计. 上海：上海人民美术出版社.

3. 周至禹. 招贴设计. 济南：山东友谊出版社.

4. 陈宏年. 广告设计概述. 北京：北京广播学院出版社.

5. 张红霞, 杨翌昀主译. 广告学原理和实务. 第五版. 昆明：云南大学出版社.

6. 中川作一. 视觉艺术的社会心理. 上海：上海人民美术出版社.

7. 余虹, 邓正强. 中国当代广告史. 长沙：湖南科学技术出版社.

制订人：莫军华

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《包装设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Packaging Design Course

课程代码：MA251Z13

课程类别：一般必修

学时：80

学分：5

适用专业：视觉传达设计（专转本）

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的主干实践课程，着重实践能力的培养，通过教学使学生在实践中掌握单品、系列商品的包装设计技法，并要求学生对包装市场、材料技术、加工流程、以及运输销售有系统了解。系统介绍有关包装设计的基本原理，从艺术设计的角度出发，根据商品的特点和销售方式，在实践中结合市场学、消费心理学，掌握包装设计的基本设计方法、构思途径及创作的基本原理。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：包装设计的概述

一、包装的起源、发展与未来

二、包装的定义、功能、目的

三、包装的分类

重点：包装发展的变革和发展过程中的几次重要节点

难点：优秀的包装设计应具有的特征

第二部分：包装设计方法与程序

一、包装与市场营销策略

二、包装企划与市场调研

三、设计流程

四、设计原则

重点：包装的营销策略与市场调研

难点：营销策略的定制角度、调研方法和人群

第三部分：包装的结构设计

一、各种折叠纸盒的应用特点

二、纸张的性能及常用的品种

三、盒底结构设计

四、常用纸盒结构设计

五、纸包装分类

六、包装的容器设计

第四部分：包装设计的要素表现及作品赏析

一、包装设计的平面设计要素

文字设计要素(练习字体在包装设计中的应用)

图形设计要素(练习图形在包装设计中的应用)

色彩设计要素(练习色彩在包装设计中的应用)

版面编排设计要素

二、包装设计的材料与工艺

三、包装设计作品赏析

重点：让学生开拓视野，了解包装设计方法的多元化和产品的多样性

难点：包装材料与工艺的具体面貌和设计方法的有机结合

第五部分 包装设计的文化特征及应用

一、包装设计的文化性及应用

二、包装设计的民族化与国际化

三、包装设计与商业文化

重点：掌握各文化类型的具体特征

难点：各个文化特质如何有机结合在包装设计环节中

第六部分 单品和系列包装设计

一、单品包装设计的方法

二、系列化包装设计的策略

三、系列化包装设计的常用方法

重点：做不匠气的设计，做好系列的内在而不流于表面

难点：传统的设计方式已经存在，打破格局进行创新变化。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	包装设计的概述	4	4		
2	包装设计方法与程序	4	4		
3	包装的结构设计	4	12		
4	包装设计的要素表现及作品赏析	4			
5	包装设计的文化特征及应用		12		
6	单品和系列包装设计		32		
合计		16	64		
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为开卷考试成绩占 70%，平时作业成绩占 30%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：平面构成、色彩构成、立体构成、字体与版式设计

后续课程和教学环节：商业策划、毕业设计

平行开设课程和教学环节：标识设计、摄影、书法等

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 崔华春. 包装设计. 南昌：江西美术出版社

（二）主要参考书目

1. 尹章伟. 包装概论. 北京：化学工业出版社

2. 姜锐. 包装设计. 长沙：湖南大学出版社

3. 王章旺. 包装分类设计—设计基础. 北京：中国轻工业出版社

4. 金子修也. 包装设计. 台北：艺风堂出版社

5. [美]爱德华·丹尼森. 包装纸型设计. 上海：上海人民美术出版社

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《造型基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basic Course of Modeling

课程代码: MA252001

课程类别: 一般必修

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学 视觉传达设计 动画 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是传媒与视觉艺术学院所有专业方向的基础课。要求在学生在原有（入学前）素描造型的基础上能够系统学习和掌握专业的造型方法，培养整体的观察方法和比较联系的分析表现手段，训练视觉思维。通过合理的课上练习和课外作业逐步提高造型的认知能力和艺术感受能力及表达能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：素描静物写生

1. 几何形体的认知和表现（主要解决透视、比例、构图等最基本造型问题）
2. 简单静物组合写生（主要解决透视、比例、构图的基本造型问题以及对客观对象的空间感、体积感、质感量感的处理）
3. 复杂静物组合写生（主要解决透视、比例、构图的基本造型问题以及对客观对象的空间感、体积感、质感、量感的处理）

要求：静物素描写生主要解决学生对形状的大小、长短、宽窄等比列关系的认识和把握，能够在形的认识和表现上整体把握对象，注意对组成静物的各个物体的构成关系的把握以及体积、透视、空间的准确表现。通过静物素描的训练为更为造型复杂的石膏人物写生的学习奠定基础。

单元二：素描石膏像写生

1. 石膏头像写生（主要解决造型比例和结构和体积透视的准确表现问题）；
2. 石膏胸像写生（面对更为复杂的研究对象既要解决造型准确和体积表现

问题的同时要注意表现空间、光感、质感、量感)

要求：从石膏几何体写生到静物写生主要涉及了空间、结构、体积造型的一般原理以及质感、量感、光感的表现方法。石膏像写生则进一步深入到更加复杂的造型关系。使对造型一般原理和技法的掌握上升到更加具体的现实层面。学生能够在系统的写生训练中逐渐建立起完整严格的视觉思维习惯和整体的观察和表现手段，面对复杂的造型能够运用一般原理进行概括、表现，培养良好的艺术感觉，形成严谨，科学的视觉表达能力。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	素描静物写生	36			
2	素描石膏像写生	44			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，根据平时作业和考试作业成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 袁元. 素描教学. 北京：人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 单德林、徐卫. 设计素描. 南京：南京师范大学出版社.

2. 林家阳、冯俊熙. 设计素描. 北京：高等教育出版社.

3. 【美】罗伯特黑尔. 素描基础. 北京：中国青年出版社.

制订人：曹钧

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《摄影基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Basic Photography

课程代码：MA252002

课程类别：一般必修

学时：32

学分：2

适用专业：数字媒体艺术、动画、美术学、视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是学习现代影像技术的基础课，是根据我院针对所有艺术专业而开设的学科平台课程，是为各专业的培养目标而设置的通识性课程。其目的是培养艺术类专业学生坚实的艺术造型素养和基础技能。摄影作为一门现代的造型艺术，是摄影师用来反映社会生活与自然现象，并表达作者思想情感的一种艺术形式。它作为一门现代造型艺术为传媒与视觉艺术学院各专业所必需，开设《摄影基础》课程具有一定的必要性与迫切性。

本课程的教学目的在于培养学生正确理解摄影的基本理论和方法，并能合理地运用于摄影实践中。在课程里我们重点学习以像素为核心的数字图像技术及模拟图像技术构成的知识，以奠定对数字摄影与模拟图像概念的基本认识，同时了解模拟图像与数字图像的色彩原理以及处理方法。通过本课程的学习，使学生掌握艺术专业所必备的摄影与数字图像的基本理论和实际操作方法。以照相机和感光材料为工具，运用画面构图、光线、影调、色调等造型手段来表现主题并求得其艺术形象。

《摄影基础》课程所涉及的理论和技巧广泛。在教学内容的选择上应使学生在掌握摄影基本理论和方法的基础上，充分理解摄影特有的视点、视角，充实数码摄影新理论、新方法在摄影中的特殊作用，同时考虑到各个专业的不同需求进行适度的内容调整。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1. 光学镜头及其运用(10 课时)

本章内容涉及以下内容：了解相机的原理和基本构造；现代照相机的基本类型及其应用；熟悉数码相机的结构，理解数码相机与传统相机的区别；理解镜头焦距的概念并掌握焦距与视角的关系；理解实际焦长、等效焦长及焦长转换率的概念，掌握口径的概念并理解大口径镜头的特点；理解景深的概念并掌握影响景深的因素；掌握镜头的各种分类方式以及各类镜头的成像特点

2. 摄影用光与曝光控制(12 课时)

本章内容涉及以下内容：熟练掌握照度、亮度、反光率等摄影曝光中的基本概念。熟悉影响摄影曝光的主客观因素；灵活运用光圈、快门和感光度根据不同的创作意图进行曝光控制。掌握数码相机各种曝光模式的运用；光源色温与感光特性，理解色温的概念，并掌握不同色温环境下的白平衡调整；摄影滤光镜的典型应用范围

3. 摄影专题(12 课时)

本章内容涉及以下内容：摄影构图的基本元素；摄影构图的基本方法；体育摄影中快门速度的选择与聚焦。风光摄影中各类不同自然景物的拍摄方法。人像摄影中的用光、针对不同脸型的拍摄处理方法。了解胶片模拟图像的数字化及其加工处理流程；理解数字打印及数字冲印流程及其特点

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	光学镜头及其运用	4	4		
2	摄影曝光控制	6	6		
5	摄影专题	6	6		
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA2421 0201	相机的使用	2	必修	验证	3~5	1、熟练掌握数码照相机的结构和各部件的功能。 2. 熟练掌握相机焦距、视角与空间感的关系。

MA2421 0202	曝光和用光控制	8	必修	验证	3~5	1. 正确掌握模拟图像或数字图像前端素材的拍摄流程 2. 理解准确曝光与正确曝光, 掌握影调控制的方法。
MA2421 0203	摄影综合实践	6	必修	综合	3~5	1. 掌握户外人像、建筑、风光、静物等专题摄影作品的拍摄要点。 2. 成品图像材料及数字 RAW 文件的冲印或转印, 了解与熟悉图像的中后期加工方法

开放性课程实验: 否

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式: 考查

平时+实验占 60% 图片作业及作品占 40%

2、课程进度安排:

本课程是实践性强的技能课程, 主要易受天气气候、课程安排实验场地等环境因素的影响, 总结以往的教学效果及情况, 建议缩短教学周期, 课程尽量安排每周 4~6 课时, 选择较好的时间段集中加强技能训练, 较有利于快速提高学生的知识与技能培养。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节:

后续课程和教学环节: 影视摄影与摄像, 数字视频制作

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材:

颜志刚. 摄影技艺教程. 上海: 复旦大学出版社.

(二) 主要参考书目:

1. 刘书亮. 影视摄影的艺术境界. 北京: 中国广播电视出版社出版.

2. 刘永泗. 影视摄影. 沈阳: 辽宁美术出版社.

3. FIL Hunter. 美国摄影用光教程. 北京: 人民邮电出版社.

制订人: 曾义 王靖 叶彬

审核人: 杨丽

审定人: 陈卫东

《思维训练》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Thinking Training

课程代码：MA252003

课程类别：一般必修

学时：32

学分：2

适用专业：视觉传达设计、美术学、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计、美术等专业的专业必修实践课程。本课程强调学生实践能力的额培养，在实践的基础上培养设计新观念、新思维、新方法的学习与训练，通过设计思维的系统学习和训练，在实践中进一步发掘学生的想象力和创造潜能，充分发挥学生的创造性思维能力，开阔学生艺术视野，通过课堂练习开拓艺术设计的新方法、新思路，掌握艺术设计的创造性思维方法和技巧，确立正确的创新设计观念。使得学生在设计过程当中能够有效地利用设计思维的方式在设计创意、构思方面（设计语言和主题之间）探索创新思维的模式，培养创新思维的观念意识、积累创新思维的认识。

基本要求：

（1）以实践为主，穿插理论教学。

（2）通过课上及课下的实践，探讨逻辑思维、形象思维和创造思维在设计中的运用并结合设计思维训练，加强对课程学习重点的认识。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分 概述

论述艺术设计思维的基本概念、内涵，艺术设计思维学的意义和学习方法。

重点：艺术设计思维训练对艺术设计学习的重要意义和价值。

难点：培养学生合理运用艺术设计思维进行创作的意识。

第二部分 艺术设计与逻辑思维

讲解逻辑思维基本概念和内涵，在艺术设计创作中的重要作用和意义，论述艺术设计创意的本质——逻辑思维能力。

重点：逻辑思维对于视觉传达表现的价值和在艺术设计中的作用。

难点：如何将逻辑思维能力运用到艺术设计的创作中。

第三部分 艺术设计与形象思维

通过实践明确形象思维的基本概念和内涵，通过训练深刻理解形象思维在艺术设计创作中的作用和意义，以及如何进行形象的观察、想象、联想，并将之运用于艺术设计表现。

重点：形象思维与视觉表现和创意的关系及实际创作中的应用。

难点：在艺术设计创作中合理运用形象思维。

第四部分 艺术设计与创造思维

创造思维基本概念和内容及应用，实践中要求创造性思维中发散思维重要性，形象思维、直觉思维与逻辑思维以及逻辑思维与形象思维的依存关系。通过训练激发创造思维的潜能和开拓艺术设计创造思维方法。

重点与难点：创造性思维能力的培养。

第五部分 想象与联想思维

通过训练理解想象与联想的基本概念和内容，两种思维方式的区别及关系。

重点：通过学习和训练，激发学生的想象和联想的能力。

难点：区分想象和联想的不同，并将这两种思维方式适当运用到艺术设计的创作中。

第六部分 标新立异与独创性思维

在实践中理解独创性思维的基本概念和内容，在艺术设计创作中的运用及对艺术设计创作的作用等。

重点：标新立异与独创性思维在艺术设计创作中的作用与运用。

难点：如何合理地将这两种思维运用到艺术创作中。

第七部分 广度与深度思维、流畅性与敏捷性思维、求同与求异思维

通过实践训练学生以不同思维方式的基本概念、内容在艺术设计创作中的运用及作用。

重点：各种思维方式在艺术设计创作中的运用。

难点：在实践中合理地综合运用这些思维方式。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	概述	2			
2	艺术设计与逻辑思维、形象思维、创造思维	6			
3	想象与联想思维		4		
4	流畅性与敏捷性思维		4		
5	广度与深度思维		4		
6	标新立异与独创性思维		4		
7	求同与求异思维		4		
8	不同思维方式的综合运用		4		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷。成绩评定依好坏分为优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。平时成绩占 60%，期末考试占 40%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、形式构成基础等

后续课程和教学环节：图形与海报设计、文字设计等

平行开设课程和教学环节：图形图像处理、色彩基础等

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 周至禹. 艺术设计思维训练. 北京：高等教育出版社.

（二）主要参考书目

1. 周至禹. 艺术设计思维训练. 北京：高等教育出版社.

2. 伍立峰编著. 设计思维实践. 上海：上海书店出版社.

3. 贺善侃，黄德良等编著. 思维艺术学. 中国纺织出版社.

制订人：计国彦

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《图形图像处理》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graphics and Image Processing

课程代码: MA252004

课程类别: 一般必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 数字媒体艺术、美术学、视觉传达设计、动画

二、教学目标与要求

《图形图像处理》课程是我院四个艺术类专业的平台必修课。课程的主要任务是使学生掌握当下图形图像处理的主流技术,包括图像处理软件 Photoshop 的使用和图形制作软件 illustrator 的使用。本课程要求学生能够熟练掌握数字化图形图像处理的流程及方法。熟练掌握图像处理软件 Photoshop 的基础技术,掌握 Photoshop 软件的高级应用;熟练掌握图形制作软件 illustrator 的使用方法和技巧,能够融会贯通各种图形图像处理技术,达到熟练处理和创作平面作品的水平,为后续相关课程的学习打下坚实的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 图像处理基础操作

1. 选区的创建
2. 绘图工具的使用
3. 矢量绘图工具的使用
4. 修图工具的使用
5. 文字的应用

重点: 掌握 Photoshop 软件中各种选择工具的使用; 掌握画笔工具的使用; 掌握各种修图工具的使用; 掌握矢量绘图工具的使用; 掌握图像调整命令的使用; 掌握使用文字工具等。

难点: 各种色彩模式及其工作原理; 钢笔工具绘制路径的方法; 各种色调调整命

令的综合应用。

第二部分 图像处理高级操作

1. 图层基本操作
2. 图层的样式
3. 图层与蒙版
4. 通道的操作
5. 滤镜的使用

重点：掌握图层的基本操作方法；掌握 Photoshop 图层的混合模式以及图层各种样式的使用；掌握图层蒙版的相关操作；掌握通道面板的使用；熟练掌握颜色通道及 Alpha 通道的使用方法和技巧；熟练掌握 Photoshop 各种内部滤镜的效果，参数设置及使用方法。

难点：Photoshop 蒙版的概念和工作原理；用蒙版创建各种图像效果；图层各种混合模式的计算方式；理解 Photoshop 通道的概念及工作原理；掌握 Alpha 通道的使用方法和技巧

第三部分 图形处理基础操作

1. 基本图形绘制
2. 色彩应用
3. 钢笔工具与路径
4. 实时描摹
5. 实时上色
6. 画笔工具的使用
7. 文字的使用

重点：掌握 illustrator 基本图形的绘制；掌握 illustrator 色彩的使用以及实时上色的使用方法；掌握钢笔工具的设置与使用方法，掌握路径的创建与编辑方法；掌握实时描摹和实时上色功能的使用；掌握画笔工具的参数设置与使用方法；掌握 illustrator 软件中文字的使用方法与技巧

难点：掌握钢笔工具的设置与使用方法；掌握路径的创建与编辑方法

第四部分 图形处理高级操作

1. 对象的基本操作
2. 对象的各种变换操作
3. 透明度与混合模式
4. 外观、样式和效果

5. 图表的操作
6. 符号的使用
7. 作品输入与输出

重点：掌握 illustrator 对象的基本操作；掌握对象的各种变换操作；掌握对象透明度和混合模式的设置方法；掌握对象的外观、样式和效果的设置；掌握图表和符号的操作；掌握作品的输出方法。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	图像处理基础操作	12	12		
2	图像处理高级操作	8	8		
3	图形处理基础操作	6	6		
4	图形处理高级操作	6	6		
合计		32	32		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25200401	图像处理基础操作	12	必修	验证	1	掌握 Photoshop 选区的创建、绘图工具的使用、矢量绘图工具的使用、修图工具和图像调整命令的使用以及文字的应用。
MA25200402	图像处理高级操作	8	必修	验证	1	掌握 Photoshop 图层基本操作、图层的样式以及图层蒙版的创建与使用。 掌握 Photoshop 通道的操作和滤镜的使用
MA25200403	图形处理基础操作	6	必修	验证	1	掌握 illustrator 软件基本图形绘制和色彩应用；掌握钢笔与画笔工具的使用；掌握实时描摹和实时上色功能，掌握文字的使用。
MA25200404	图形处理高级操作	6	必修	验证	1	掌握 illustrator 软件中关于对象的各种操作，掌握图表和符号的操作以及作品输入与输出。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+实验成绩（实验任务+实验报告）40%

期末考查：期末大作业

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：形式构成基础、造型基础

后续课程和教学环节：各专业开设的软件课程

平行开设课程和教学环节：色彩基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 郝军启. Photoshop CS5 图像处理标准教程. 北京：清华大学出版社.

2. 李东博. Illustrator CS5 标准教程. 北京：中国电力出版社.

（二）主要参考书目

1. 思维数码. 中文版 Photoshop CS5 应用大全. 北京：北京希望电子工业出版社.

2. 腾龙视觉. Photoshop CS5 中文版从入门到精通. 北京：人民邮电出版社.

3. 李敏虹等. Photoshop CS5 入门与提高. 北京：清华大学出版社.

4. 方宁. Illustrator CS5 中文版从新手到高手. 北京：清华大学出版社.

制订人：杨丽 审核人：孙芳芳 杨久俊 刘蓓蓓 王正林 审定人：陈卫东

《媒介叙事》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Narrative of Medium

课程代码: MA252005

课程类别: 一般必修

学时: 32

学分: 2

适用专业: 数字媒体艺术、美术学、视觉传达设计、动画

二、教学目标与要求

本课程是传媒与视觉艺术学院的平台基础课。主要任务是使学生了解叙事学的基本原理, 以及这门学科伴随着媒介载体日新月异的变化而发生的内涵演变与外延拓展。基本要求: 通过本门课程的学习, 旨在让学生在熟悉叙事学基础理论的同时, 能够掌握不同媒介进行叙事的技巧和手段, 并且提升他们对不同媒介叙事作品的鉴赏审美水平。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

教学内容: 本课程根据媒介不同的物理形态将教学内容分为六大板块, 分别是: 媒介叙事概述、图片叙事、文字叙事、声音叙事、影像叙事、跨媒介融合趋势。

教学重点: 根据不同的专业特征, 将图片叙事和影像叙事作为教学重点。

教学难点: 图片叙事、跨媒介融合趋势

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它(技法)
		讲课	实验	上机	
1	媒介叙事概述	4			
2	图片叙事	8			
3	声音叙事	4			
4	文字叙事	4			
5	影像叙事	8			
6	跨媒介融合趋势	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查

平时成绩 40%，考试成绩 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：动画剧作、编剧、广告修辞学、分镜头故事设计

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

自编讲义。

（二）主要参考书目

1. 阿瑟·阿萨·伯格著. 通俗文化、媒介和日常生活中的叙事. 南京大学出版社.
2. 杰拉姆·普林斯著. 叙事学：叙事的形式与功能. 中国人民大学出版社.
3. 里蒙·凯南. 叙事虚构作品. 三联书店.
4. 米克·巴尔. 叙述学：叙事理论导论. 中国社会科学出版社.
5. 雅各布·卢特. 小说与电影中的叙事. 北京大学出版社.
6. 热拉尔·热奈特. 转喻：从修辞格到虚构. 漓江出版社.
7. 西摩·查特曼. 故事与话语：小说和电影的叙事结构. 中国人民大学出版社.
8. 弗朗西斯·瓦努瓦. 书面叙事·电影叙事. 北京大学出版社.
9. 张新军. 可能世界叙事学. 苏州大学出版社.
10. 马军英. 媒介变化与叙事转换：以陈凯歌电影改编为例. 世界图书出版公司.
11. 张剑，裴悦舟. 设计，叙述生活：生活设计工作室教学实录. 上海人民美术出版社.
12. 沈其旺. 中国连环画叙事研究. 江苏大学出版社.
13. 王贞子. 数字媒体叙事研究. 中国传媒大学出版社.
14. 宋家玲. 影视叙事学. 中国传媒大学出版社.
15. 杨新敏. 电视剧叙事研究. 文化艺术出版社.
16. 伯杰. 媒介分析技巧. 人民大学出版社.
17. 雷跃捷. 媒介批评. 北京大学出版社.
18. 西伯特. 传媒的四种理论. 人民大学出版社.

制订人：邵斌

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《广播电视节目编辑》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Radio and TV Program Editing

课程代码: MA252701

课程类别: 一般必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 广播电视学

二、教学目标与要求

本课程是广播电视学专业的必修课程之一。广播电视节目编辑是广播电视节目创作的必备后期环节,通过课程的学习,学生能掌握广播电视节目后期编辑制作的基础理论及常用编辑技巧,培养编辑思维能力,为广播电视节目制作打下必备的理论和技术基础。

课程的基本要求:

- 1、了解广播电视节目编辑工作流程;
- 2、掌握画面和声音的编辑技巧;
- 4、熟练掌握常用编辑软件的基本应用;
- 5、了解当代广播电视编辑观念;
- 6、编辑创作声音作品及电视短片。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 概述

1. 编辑的含义与历史
2. 编辑工作流程
3. 常用设备

重点: 掌握广播电视编辑的含义与历史,掌握编辑工作流程;

难点: 了解广播电视编辑常用设备基本工作原理。

第二章 声音编辑

1. 声音的属性
2. 广播电视节目中的声音
3. 数字声音的编辑制作

重点：了解广播电视中的声音特性，掌握数字声音的常用编辑应用；

难点：了解声音的物理、心理与艺术属性。

第三章 电视画面编辑

1. 画面组接
2. 段落编辑
3. 时空编辑

重点：掌握画面组接的基本原则和技巧；掌握段落编辑的表现手法；理解电视时空；

难点：画面组接的基本原则和技巧。

第四章 编辑节奏

1. 广播电视中的节奏
2. 广播电视编辑中的节奏

重点：理解广播电视节目节奏的含义；了解编辑中的节奏问题；掌握形成编辑节奏的基本因素；尝试分析电视节目的编辑节奏。

难点：掌握形成编辑节奏的基本因素。

第五章 编辑风格与观念

1. 节目与风格
2. 当代广播电视编辑观念

重点：了解多种广播电视编辑风格；掌握当代编辑观念的发展趋势。

难点：了解各种广播电视编辑风格。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 概述	2			
2	第二章 声音编辑	4	6		
3	第三章 电视画面编辑	6	18		
4	第四章 编辑节奏	2	4		
5	第五章 编辑风格与观念	2	4		
合计		16	32		
		48			

（三）实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25270101	数字录音与编辑	6	必修	验证	1	1、掌握数字音频录音与编辑的基本操作； 2、学会常用音效处理与制作。
MA25270102	视频编辑基本操作	6	必修	验证	1	1、熟悉电视非编系统的基本工作环境； 2、掌握编辑操作的基本流程； 3、学会编辑的基本操作。
MA25270103	视频切换与特效	8	必修	验证	1	1、掌握视频切换和视频特效的基本应用； 2、熟悉常用视频特效的使用。
MA25270104	字幕制作	4	必修	验证	1	1、了解电视字幕运用特点； 2、掌握文字和图形的基本应用。
MA25270105	综合实验	8	必修	综合	1	1、根据主题设计与制作一个声音作品。 2、综合运用编辑技巧完成一个电视短片的后期编辑制作。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

实验成绩占课程成绩比例：50%；

实验成绩评定方式：根据平时实验操作综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：广播电视学概论

后续课程和教学环节：数字媒体艺术（影视特效）

平行开设课程和教学环节：电视摄像、专业基础实训

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 刘峰，关洪兴等. 数字影视后期制作. 中国广播电视出版社.

（二）主要参考书目

1. 聂欣如. 影视剪辑. 复旦大学出版社.
2. 靳义增. 广播电视编辑应用教程. 北京大学出版社.
3. 付龙、张岳. 声音设计与制作——CG 影像与动画. 高等教育出版社.
4. 新文化视角行. Premiere Pro CC 视频编辑剪辑制作完美风暴. 人民邮电出版社.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《电视摄像》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Television Camera Shooting

课程代码：MA252702

课程类别：一般必修

学时：48

学分：3

适用专业：广播电视学

二、教学目标与要求

1、地位和作用

《电视摄像》是根据广播电视专业的培养目标而设置的专业课程。通过本课程的学习，使学生掌握影视专业所必备的摄影摄像基本理论和实际操作方法。使学生了解电视摄像机的结构和原理，熟练掌握摄像机的操作规程与方法，并能按要求进行拍摄；掌握影视摄像造型的基本规律。

2、教学目的与要求

本课程是广播电视专业的基础课，目的是培养学生的摄像与用光的造型能力，为其将来从事广播电视等新闻工作打下摄像技能基础。同时培养学生正确理解摄影摄像的基本理论和方法，并能合理地运用于摄影摄像实践中。

3、内容的选择

《电视摄像技术》课程所涉及的理论和技巧十分广泛。在教学内容的选择上应使学生在掌握摄像基本理论和方法的基础上，充分理解摄影、摄像特有的视点、视角，充实数码摄像新理论、新方法在摄影摄像中的特殊作用。

4、注意事项

由于摄影、摄像具有实践性、应用性强的特点，在教学中应当注意理论联系实际，使教师讲授、多媒体课件、实验课密切配合方能取得较好效果。在教学中应当注意对具有一般性、规律性的知识的归纳和讲解，这对于提高学生的应变能力、对新设备、新技术的适应是大有帮助的。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

一. 概论

1、 影视摄像的发展轨迹

2 、电视摄像的类别

教学目的和要求:

了解构图与照相, 了解戏剧、绘画、雕塑、摄影等造型艺术与影视艺术的异同, 了解 EFP、ENG 及演播室等方式摄像的特点。

重点及难点: 重点是对影视造型本体性的理解。

二. 摄像机原理及操作方法

1、摄像机基本结构和原理

2、执机方式与执机要领

教学目的和要求:

了解摄像机的工作原理, 掌握摄像机的各类设置。掌握白平衡调整技巧。

重点及难点:

重点是各种光源条件下的白平衡调整技巧。

三. 电视摄像的造型元素

1、电视景别

2、拍摄角度

3、构图

4、运动

教学目的和要求:

了解不同景别带来的视点、视野、视距的变化, 实现造型意义和形成节奏, 不同的拍摄角度决定位置关系、轮廓造型的作用, 了解主体。陪体与环境。背景的关系, 了解运动表现的形式特点。

重点及难点:

重点是各种景别的组合使用如何形成节奏。

四. 光学镜头及其运用

1、长焦距镜头的画面特性与运用

2、广角镜头的画面特性与运用

3、变焦距镜头的画面特性与运用

教学目的和要求：

了解焦距、视场角和相对孔径三个光学特征对画面造型的影响，掌握长焦距镜头、广角镜头以及变焦距镜头的运用技巧。

重点及难点：重点是长焦距镜头的运用技巧。

五. 运动摄像

1、 推拉摄像技巧

2 、 摇移摄像技巧

3 、 综合运动技巧

教学目的和要求：

了解摄像机运动方式的画面造型特点、功用与表现力以及拍摄应该注意的问题。

重点及难点：

重点是对综合运动的运用。

六. 光线与色彩的画面表现

1、 自然光的画面表现

2、 人工光的画面表现

教学目的和要求：

了解光线是如何赋予电视画面以生命和灵魂、掌握顺光、逆光的运用技巧，掌握三点布光技巧，了解色彩的感情倾向。

重点及难点

重点是三点布光的运用技巧。

七. 电视摄像师的基本素质要求

基本内容：

1、 电视摄像的不同类型

2、 电视摄像师的基本素质要求

教学目的和要求：

了解摄像的不同类型，掌握电视摄像师的职业道德要求以及在不同场合的素质要求。

重点及难点：

重点是对摄像师的职业素养的要求。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	摄像概述	4			
2	摄象机原理及操作方法	6	8		
3	电视摄像的造型元素	4	6		
4	光学镜头及其运用	3	6		
5	运动摄像	3	4		
6	光线与色彩的画面表现	2			
7	作品点评	2			
合计		24	24		

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25270201	固定镜头及移动镜头拍摄	8	必修	验证	3~4	复习摄象机的使用操作 自己探索拍摄电视片的一般流程,总结经验
MA25270202	电视用光与造型	10	必修	验证	3~4	掌握人物拍摄中室内布光的具体方法——三点式布光,同时拍摄多人的布光方法 掌握室外拍摄的用光方法,注意观察被摄景物在一天中的光线变化,包括清晨、朝阳、上午、中午、下午、傍晚和余辉。熟悉反光板在拍摄外景中的作用
MA25270203	综合技能训练	6	必修	综合	3~4	按教学规定命题拍摄一段有关景物的电视片 观察由于摄象机镜头的焦距变化,带来电视摄像构图中的透视变化,包括线条透视、近大远小透视。

开放性课程实验: 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式：

本课程属：考查课

考核方式：开卷或大作业及摄影、摄像等作品。

其中各部分所占成绩的比例为：平时+实验 60% 作品 40%

2、作业与练习：

本课程主要是学习电视摄像技术，实践性强，因此习题也主要是实践操作型，主要针对摄影摄像造型技术的训练，目的是为了促进学生熟练掌握电视摄像技术，其中关于电视照明和纪录片拍摄要多一些，因为这是电视记者在实际工作中经常遇到的问题。因此以实验报告及拍摄的摄像视频短片为主。

课程进度安排：

本课程是实践性强的技能课程，主要易受天气气候、课程安排实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，课程尽量安排每周 4~6 课时、选择较好的时间段集中加强技能训练，有利于较快速的提高学生的知识和技能。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. [美] 赫伯特·泽特尔 著. 摄像基础. 中国传媒大学出版社

（二）主要参考书目

1. 夏正达 著. 摄像基础教程. 上海人民美术出版社.
2. 刘永泗 著. 影视摄影. 辽宁美术出版社出版.
3. FIL Hunter 等. 刘炳燕译. 美国摄影用光教程. 人民邮电出版社.
4. 刘书亮. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社出版.

制订人：曾义

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《图形图像处理》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graphics and Images Processing

课程代码: MA252703

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 广播电视学

二、教学目标与要求

《图形图像处理》是学习现代影像技术的基础课,是根据广播电视专业的培养目标而设置的专业课程。图形图像采集加工技术是广播电视专业学生必需具备的基础知识,在课程里我们重点学习以像素为核心的数字图像技术及模拟图像技术构成的知识,以奠定对数字摄影与模拟图像概念的基本认识,同时了解模拟图像与数字图像的色彩原理以及处理方法。通过本课程的学习,使学生掌握影视专业所必备的摄影与数字图像的基本理论和实际操作方法。

(一) 教学要求

- 1、了解光学与数字相机的原理和构造
- 2、了解数字图像与模拟图像的基本(技术)结构
- 3、了解图像从前端拍摄到后期调整的重要性
- 4、初步掌握模拟图像与数字图像的采集与转化方法
- 5、基本掌握或熟悉一种主流的数字图像处理工具
- 6、初步掌握模拟图像与数字图像的后期调整方式以及输出形式

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 1、现代相机的基本类型与构成
- 1、了解相机的原理和基本构造
- 2、现代照相机的基本类型及其应用

- 3、相机的使用与图像获取
- 2、模拟图像的转化与数字图像的采集

- 1、模拟图像的拍摄方法
- 2、胶片材料模拟图像数字化及其加工处理

- 3、全数字图像的拍摄方法

数字图像的处理与输出

- 1、数字图像的成像原理，数字图像成像要素，数字图像组成元素的含义及作用

2、光学色彩学与颜料色彩学在数字图像调整中的关系，了解与熟悉 RGB、CMYK 色彩特性、应用范围

- 3、数字图像调整软件，黑白、彩色图像影调、色彩调整方法

- 4、数字相机专业图像格式 RAW 文件的特性及解码软件应用

教学重点及难点：

重点是图像获取方法及主流形式的后期加工输出

难点是美学素养的综合培养，优美影调图像的拍摄，模拟图像、数字图像的调整方法与中后期的加工处理技能。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	相机获取图像的原理和基本构造	2			
2	现代照相机的基本类型及其特点	2	4		
3	模拟图像与数字图像的拍摄方法	2	6		
4	光学色彩学与颜料色彩学在数字图像调整中的关系，了解与熟悉 RGB、CMYK 色彩特性、应用范围	2			
5	数字图像调整软件，黑白、彩色图像影调、色彩调整方法	2	4		
6	模拟图像与数字图像的输出	2	6		
合计		12	20		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA25270301	图像拍摄与采集	6	必修	验证	3~5	正确掌握模拟图像与数字图像前端流程的素材拍摄
MA25270302	图像转化与处理	6	必修	验证	3~5	了解与熟悉图像的中后期加工方法
MA25270303	模拟图像与数字图像输出	8	必修	验证	3~5	成品图像材料及数字 RAW 文件的冲印或转印

开放性课程实验： 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式：考查

平时+实验占 60% 图片作业及作品占 40% 实验报告及作品应包含以下内容的练习

黑白图像作业 2 幅 (可提交胶片材料或电子文件原图、调整图)

彩色图像作业 3 幅 (可提交胶片材料或电子文件原图、调整图)

成品图像材料的冲印作品或专业 RAW 格式电子文件作品

2、课程进度安排：

本课程是实践性强的技能课程，主要易受天气气候、课程安排实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，课程尽量安排每周 4~6 课时，选择较好的时间段集中加强技能训练，较有利于快速提高学生的知识与技能培养。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：摄影及摄像原理

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. [美] Barry Haynes, Wendy Crumpier. 图像处理艺术. 电子工业出版社
2. 颜志刚. 摄影技艺教程. 复旦大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 刘永泗著. 影视摄影. 辽宁美术出版社.
2. 刘书亮著. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社.

制订人：曾义

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《美术基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Arts Foundation

课程代码: MA251801

课程类别: 一般必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 学前教育

二、教学目标与要求

《美术基础》是学前师范专业的必修课程。基于对教育技能的本质特性、幼儿园教师职业特性以及幼儿园美术教育活动特点等的理解,我们认为,学前教育专业美术教育应重在培养本科生的造型能力、应用能力和动手能力。其中造型能力包括素描、人物画、简笔画、中国画等,应用能力包括配色、构图、幼儿园和活动室环境创设等,动手能力包括纸工、泥工、废旧材料利用和教玩具制作等。美术课是培养学前教育专业本科生美术教育技能的首选途径。学前教育专业美术课的培养目标与美术专业学生不同,不是为了培养专门从事艺术工作的艺术家,而是要培养未来的幼儿园教师。因此,学前教育专业美术课在重视提高本科生艺术素养和欣赏水平的前提下,更应注重在实际应用领域的训练与引导。注重本科生对幼儿绘画特点的了解以及对幼儿园美术教育实践的尝试和探索。这一培养目标体现了学前教育专业特色和艺术教育特色相结合的原则,旨在让本科生通过系统学习和训练,开阔眼界,提高美术创造能力,习得幼儿园实用美术技能,以便今后能更好地胜任幼儿园教师工作,有效组织幼儿开展美术教育活动,有效进行幼儿园和活动室环境创设。

三、教学内容及学时数分配

(一) 美术教育技能的总体内容定位:

学前教育专业美术课应包括美术基础与幼儿园实用美术技能两方面内容(即学生将要开设的美术基础与幼儿园美术课程)。美术基础课程主要包括美术基础知识、素描、色彩、美术欣赏等内容。幼儿园实用美术技能课程则包括幼儿园板报、粘贴画、幼儿手工、环境布置等内容。学前教育专业本科生美术教育技能的培养需要时间,是

循序渐进的。本科生在校学习期间，前期教学重在学习和掌握美术基础技能，通过学习素描、色彩、美术鉴赏等内容，提高造型能力和审美能力。后期起则重在学习和掌握幼儿园实用美术技能，通过学习与幼儿园教学实践相关的美术方面的内容，提高应用能力、动手能力和创造能力。

(二) 具体内容:

为提高学生的艺术基本素养和技能,《美术基础》课程建议包含以下内容:

- (1) 美术常识:美术的概念、分类、功能、造型语言、组织原理等
- (2) 素描基础: 基本知识、线条造型、明暗造型、简笔画等
- (3) 色彩基础: 色彩的基本知识、水彩画、水粉画、装饰色彩、儿童卡通画等
- (4) 手工制作: 以当地的民间美术为蓝本开展手工制作课程
- (5) 美术欣赏: 儿童美术欣赏、绘画欣赏、建筑欣赏、雕塑欣赏、设计欣赏等

(三) 教学要求

学前教育专业美术课作为学前教育专业本科生美术教育技能习得的首选途径,不仅要强调对本科生进行美术基础知识的掌握,更要注重美术基础技能训练,比如素描练习、色彩写生等,其中应涵盖简笔画、儿童卡通画等内容。通过这类美术技能的训练,促使本科生提高自身审美修养和艺术表现力,从而提高教育实践能力。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	美术常识	4	0		
2	讲授素描的艺术特征和技法训练的基本规律	4	0		
3	讲授色彩的基本理论及相应的课题训练	8	0		
4	讲授民间美术的艺术之美及制作	8	0		
5	美术欣赏课程的安排	8	0		
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查,通过实践作业和平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 无

后续课程和教学环节：美术

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 沈建洲主编. 美术基础与训练. 复旦大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 高铁著. 美术基础教程. 北京：北京师范大学出版社.

制订人：王霞

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《书法基础 A（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basics of Calligraphy A (1)

课程代码: MA252802

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 学前教育

二、教学目标与要求

《书法基础 A（一）》是师范专业的必修课程。本课程的任务首先是让学生了解中国书法艺术的发展概况及有关常识,让学生懂得书法与篆刻之所以能成为中华民族的独特艺术表现形式的历史因素;其次,是使学生理解并掌握书法的基本技法(如笔法、字法、章法等)。该课程以临摹练习为主要手段,通过对楷书的艺术理论及用笔、结字系统、严格的讲授与训练,培养学生正确地认识楷书的笔法与结构、结构与章法、结构与情感表达之间的相互关系,为以后的书法学习打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 书法基础知识; 楷书基本技法解析(笔法、墨法、章法); 书法鉴赏概论; 颜柳欧赵四体楷书选临(实临)。

要求: 学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法,执笔、运笔与楷书点画的写法,要求执笔正确,运笔自如。

单元二: 楷书的临摹与仿制; 唐代楷书名作鉴赏; 颜柳欧赵四体楷书选临(背临); 楷书集字创作指要(斗方、条幅)。

要求: 通过常用楷书偏旁的练习,会举一反三地写偏旁部首; 楷书结字的基本规律,要求掌握有关法则并能正确审视字的结构,懂得其结构原理; 同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三: 楷书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系。

要求: 使学生了解楷书的结构特征和用笔使转的基本规律; 使学生体验和理解

审美趣味与笔墨要求。

单元四：楷书创作技法指要；历代楷书名作鉴赏；从钟王小楷到清代碑学——楷书风格嬗变管窥。

要求：使学生了解楷书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解楷书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	书法常识	4	0		
2	讲授楷书的结构特征和用笔使转的基本规律	4	0		
3	讲授楷书临摹的要求与方法	4	0		
4	讲解范本的审美趣味与笔墨要求	4	0		
5	指导学生完成教学内容和计划	4	0		
6	讲授楷书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系	4	0		
7	讲授楷书集字创作的要求与方法	4	0		
8	楷书书写测试与书法鉴赏概述	4	0		
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：书法基础 A（二）

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《书法基础 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basics of Calligraphy B

课程代码: MA252803

课程类别: 一般必修

学 时: 16

学 分: 1

适用专业: 数学与应用数学、物理学、历史学(师范)、化学、音乐(师范)、
思想政治教育(师范)

二、教学目标与要求

《书法基础 B》是师范专业的必修课程。本课程的任务首先是让学生了解中国书法艺术的发展概况及有关常识,让学生懂得书法与篆刻之所以能成为中华民族的独特艺术表现形式的历史因素;其次,是使学生理解并掌握书法的基本技法(如笔法、字法、章法等)。该课程以临摹练习为主要手段,通过对楷书的艺术理论及用笔、结字系统、严格的讲授与训练,培养学生正确地认识楷书的笔法与结构、结构与章法、结构与情感表达之间的相互关系,为以后的书法学习打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 书法基础知识; 楷书基本技法解析(笔法、墨法、章法); 书法鉴赏概论; 颜柳欧赵四体楷书选临(实临)。

要求: 学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法,执笔、运笔与楷书点画的写法,要求执笔正确,运笔自如。

单元二: 楷书的临摹与仿制; 唐代楷书名作鉴赏; 颜柳欧赵四体楷书选临(背临); 楷书集字创作指要(斗方、条幅)。

要求: 通过常用楷书偏旁的练习,会举一反三地写偏旁部首; 楷书结字的基本规律,要求掌握有关法则并能正确审视字的结构,懂得其结构原理; 同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三: 楷书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系。

要求: 使学生了解楷书的结构特征和用笔使转的基本规律; 使学生体验和理解

审美趣味与笔墨要求。

单元四：楷书创作技法指要；历代楷书名作鉴赏；从钟王小楷到清代碑学——楷书风格嬗变管窥。

要求：使学生了解楷书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解楷书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一：书法常识	2	0		
2	单元二：讲授楷书的结构特征和用笔使转的基本规律	2	0		
3	单元三：讲授楷书临摹的要求与方法	2	0		
4	单元四：讲解范本的审美趣味与笔墨要求	2	0		
5	单元五：指导学生完成教学内容和计划	2	0		
6	单元六：讲授楷书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系	2	0		
7	单元七：讲授楷书集字创作的要求与方法	2	0		
8	单元八：楷书书写测试与书法鉴赏概述	2	0		
合计		16	0		
		16			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京: 高等教育出版社.

制订人: 朱骏益

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《书法基础 A（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basics of Calligraphy A (II)

课程代码: MA252804

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 学前教育

二、教学目标与要求

《书法基础 A（二）》是师范专业的必修课程。本课程的任务首先是让学生了解中国书法艺术的发展概况及有关常识,让学生懂得书法与篆刻之所以能成为中华民族的独特艺术表现形式的历史因素;其次,是使学生理解并掌握书法的基本技法(如笔法、字法、章法等)。该课程以临摹练习为主要手段,通过对隶书的艺术理论及用笔、结字系统、严格的讲授与训练,培养学生正确地认识隶书的笔法与结构、结构与章法、结构与情感表达之间的相互关系,为以后的书法学习打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 书法基础知识; 隶书基本技法解析(笔法、墨法、章法); 书法鉴赏概论; 《乙瑛碑》《曹全碑》选临(实临)。

要求: 学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法, 执笔、运笔与隶书点画的写法, 要求执笔正确, 运笔自如。

单元二: 隶书的临摹与仿制; 汉代隶书名作鉴赏; 《乙瑛碑》《曹全碑》选临(背临); 隶书集字创作指要(斗方、条幅)。

要求: 通过常用隶书偏旁的练习, 会举一反三地写偏旁部首; 隶书结字的基本规律, 要求掌握有关法则并能正确审视字的结构, 懂得其结构原理; 同时通过介绍历代隶书的发展轨迹要求学生理解隶书与其它书体之间的关系。

单元三: 隶书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系。

要求: 使学生了解隶书的结构特征和用笔使转的基本规律; 使学生体验和理解

审美趣味与笔墨要求。

单元四：隶书创作技法指要；历代隶书名作鉴赏；从两汉隶书到清代篆隶复兴——隶书风格嬗变管窥。

要求：使学生了解隶书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解隶书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	书法史论知识	4	0		
2	讲授隶书的结构特征和用笔使转的基本规律	4	0		
3	讲授隶书临摹的要求与方法	4	0		
4	讲解范本的审美趣味与笔墨要求	4	0		
5	指导学生完成教学内容和计划	4	0		
6	讲授隶书的笔法、墨法与艺术表达的对应关系	4	0		
7	讲授隶书集字创作的要求与方法	4	0		
8	隶书书写测试与书法鉴赏概述	4	0		
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：书法基础 A（一）

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《幼儿园实用美术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Practical Art in Kindergarten

课程代码: MA252805

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 学前教育

二、教学目标与要求

《幼儿实用美术》是师范专业的必修课程。本课程通过理论教学和实际的动手制作（绘画、手工），使学生理解和掌握幼儿美术教育的一些基础知识和基本理论，了解幼儿美术学习的特点和需求。课程以动手实践及案例分析相结合的手段，通过培养学生具备运用多种媒材和表现手段的基本能力，来更好地辅助将来的实际教学。在熟练掌握制作技巧的同时，加强对学生的审美素养、教学能力的培养，培养学生综合性的教学能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：幼儿美术教育的意义和原理，。

要求： 学生通过案例分析、理论学习（艺术领域总目标、各年龄班的教育内容与要求、美术教育的价值、幼儿园美术教育活动的指导要点），熟悉幼儿美术教育的原理，如：儿童绘画心理发展、幼儿美术教育活动指导要点等。

单元二：绘画教学活动与指导

要求： 学习幼儿使用绘画材料的方法和策略以及教学活动案例的分析，结合动手实践，提升学生的基本美术素养与绘画能力。

单元三：色彩教学活动与指导

要求： 学习幼儿使用色彩工具的方法和策略以及教学活动案例的分析，结合动手实践，提升学生的基本美术素养与绘画能力。

单元四：纸艺教学活动与指导

要求： 使学生了解幼儿纸艺的基本技法，尝试练习（纸拼贴、折纸、剪纸、硬折纸、纸雕等）。结合动手实践，提升学生的基本美术素养与动手能力。

单元五：泥塑教学活动与指导

要求： 学习幼儿使用泥塑材料的方法和策略以及教学活动案例的分析，结合动手实践，学习相关技法（搓、捏、团、压等），提升学生的基本美术素养与绘画能力。

单元六：蔬果塑教学活动与指导

要求： 学习幼儿进行蔬果塑材料的方法和策略以及教学活动案例的分析，结合动手实践，提升学生的基本美术素养与绘画能力。

单元七：创意画（石头画）教学活动与指导

要求： 学习幼儿进行创意画（石头画）的方法和策略以及教学活动案例的分析，结合动手实践，提升学生的基本美术素养与绘画能力。

单元八：纸艺教学活动与指导

要求： 使学生了解幼儿废旧材料教学活动与指导的基本技法，了解不同材料的实际运用：纸盒、绳编、瓶子、易拉罐、吸管等。结合动手实践，提升学生的基本美术素养与动手能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	幼儿美术教育的意义和原理	4	0		
2	绘画教学活动与指导	4	0		
3	讲授色彩教学活动与指导	4	0		
4	纸艺教学活动与指导	4	0		
5	泥塑教学活动与指导	4	0		
6	蔬果塑教学活动与指导	4	0		
7	创意画（石头画）教学活动与指导	4	0		
8	废旧材料教学活动与指导	4	0		
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 孔起英 编著. 幼儿园美术教育. 上海：人民美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 李力加 主编. 超级美术老师的 100 堂课. 山东：山东美术出版社.

2. 杨景芝 主编. 儿童原创艺术研究系列丛书. 湖北：湖北美术出版社.

制订人：唐啟晴

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《书籍设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Book Design

课程代码: MA252Z07

课程类别: 一般必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计基础课程,通过系统学习本课程专业理论知识和设计技能,使学生全面了解书籍设计设计基础与设计原则,以及相关知识。掌握书籍设计创意和表现的一般规律。具备独立完成书籍整体设计的能力,有创新能力,有时代及个人特点。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:书籍设计概述

一、书籍设计的意义

二、书籍设计的任务

重点:提高书籍设计的意义的重视程度。

难点:认识到版面设计在后期设计中的重要地位,增加学习的兴趣与动力。

第二部分:版面设计构成形式

重点:形式法则运用与版面设计。

难点:运用形式法则的同时关注版面的整体。

第三部分:版面设计原理及印刷品中的应用

重点:认识并了解印刷流程

难点:进行版式设计的同时关注印刷,使元素的使用符合印刷要求

第四部分:书籍设计的元素

一、书籍设计的文字

二、书籍设计的图形

三、书籍设计的色彩

重点：了解各个元素的特点

难点：各个元素在版面布局中的综合运用。

第五部分：书籍中的封面、目录、扉页设计

重点：封面、目录与扉页设计原理

难点：封面、目录与扉页设计综合运用于书籍设计。

第六部分：书籍装帧中的开本设计

一、开本（书籍的内容和性质、人群定位、阅读方式）

二、书籍的装订

三、套书设计

重点：了解各种开本。

难点：书籍的整体设计要考虑开本的形式。

第七部分：书籍装帧中的版心设计

重点：多种版心设计方法。

难点：版心设计的综合运用。

第八部分：书籍装帧中的图文版面表现形式

一、插图与文字

二、图形与文字的排版

重点：图文混排。

难点：将版式设计综合运用与书籍设计。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	书籍与版面设计概述	6			
2	版面设计构成形式	3	2		
3	版面设计原理及印刷品中的应用	3	5		
4	书籍设计的元素		5		
5	书籍中的封面、目录、扉页设计		10		
6	书籍装帧中的开本设计		10		
7	书籍装帧中的版心设计		10		
8	书籍装帧中的图文版面表现形式		10		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：思维训练

后续课程和教学环节：广告设计

平行开设课程和教学环节：图形创意、文字设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 吕敬人. 名师设计实验课程：吕敬人书籍设计. 湖北：湖北美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 吕敬人. 书籍设计：书艺问道(中青新世纪高等院校设计教材). 北京. 中国青年出版社.

2. 杉浦康平（日）. 亚洲的书籍文字与设计. 北京：北京三联出版社.

3. 余秉楠. 书籍设计. 湖北：湖北美术出版社.

制订人：钱江

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《广告策划与文案》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Advertising Planning and Copy

课程代码: MA252Z12

课程性质: 一般必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达专业的方向限选课程之一,课程的基本任务是系统介绍有关广告策划的基本原理及广告文案的创作方法。要求学生能够理解策划在广告运动中的重要作用,了解策划思维的发展,掌握广告调查、广告目标受众洞察、广告主题、广告媒介组合、广告活动策略、广告文案撰写、广告效果测定等基本原理及操作方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 广告策划概述

1. 策划的字源
2. 策划的概念
3. 策划的原则

重点: 要求学生掌握策划的概念,策划的本质,广告策划的原则;理解策划在广告运动中的重要作用和意义;了解内容: 策划和计划的区别

难点: 策划的本质。

第二部分 策划活动的演进

1. 人类策划活动成立条件
2. 《孙子兵法》中策划思维
3. 企业营销理念的演进
4. 广告代理机构

重点: 要求学生掌握广告代理的发展过程,策划理念与市场营销观念的关系与演

进过程，理解《孙子兵法》中的策划思维，了解策划活动发生的条件

难点：孙子兵法与广告之“势”。

第三部分 广告策划知识体系

1. 5W+2H 模式
2. 广告策划程序
3. 策划的要点

重点：要求学生理解广告策划的知识框架，理解广告策划的程序，了解内容：广告策划的要点

难点：5W+H 模式

第四部分 广告市场调查

1. 市场调查定义
2. 市场调查的分类
3. 市场调查原则
4. 市场调查的方法

重点：要求学生掌握市场调查的定义，市场调查的方法、内容问卷调查技巧，了解市场调查的分类。

难点：抽样调查的原理与方法

第五部分 产品自身分析与消费者洞察

1. USP 理论
2. 产品周期
3. SWOT 分析法
4. 目标消费者界定
5. 消费者购买决策过程
6. 消费者需求心理

重点：要求学生掌握 USP 理论，AIDMA 模式，理解 SWOT 分析法，马斯洛需求层次理论，了解产品生命周期

难点：AIDMA 模式的内涵与启示

第六部分 广告定位术

1. 定位的概念
2. 定位的方法
3. 市场竞争格局下的定位策略

重点：要求学生了解定位的概念，掌握定位的方法，理解定位策略

难点：定位的方法

第七部分 广告文案表现

1. 文案在广告中的核心作用
2. 广告文案的构成
3. 广告语写作方法
4. 广告标题写作方法
5. 广告正文及随文写作方法

重点：要求学生理解广告文案基本组成，掌握广告语写作原则，理解语言文字的优势以及广告文案的核心作用

难点：视觉符号的表意缺陷

第八部分 广告媒介策略、效果测定、广告预算

1. 符号的含义及特点
2. 符号的分类
3. 视觉符号的优势及劣势
4. 结构主义与符号关系
5. 视觉符号的结构与意义生成

重点：要求学生掌握各种广告媒体特点，理解新媒体的特征，了解效果测定、广告预算的基本概念和方法

难点：新媒体的特征

第九部分 广告策划书撰写

1. 课外实地考察苏州某地产板块
2. 为板块内任一地产项目撰写一份完整策划方案

重点：掌握广告策划书结构及运用理论分析具体项目

难点：策划理论的实际应用

第十部分 广告策划模拟提案

模拟提案

重点：要求学生掌握广告策划向甲方提案技巧

难点：提案过程中的语言技巧

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	广告策划概述	4			
2	策划活动的演进	4			
3	广告策划知识体系	4			
4	广告市场调查		4		
5	产品自身分析与消费者洞察		4		
6	广告定位术		4		
7	广告文案表现		4		
8	广告媒介策略、效果测定、广告预算		4		
9	广告策划书撰写		20		
10	广告策划模拟提案		12		
合计		12	52		
					64

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考察课，考试方式为综合课题设计占课程 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形创意、视觉设计史

后续课程和教学环节：广告设计

平行开设课程和教学环节：品牌学

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 黄升民，段晶晶. 广告策划（第二版）. 北京：中国传媒大学出版社.

（二）主要参考书目

1. （美）奥格威. 一个广告人的自白. 北京：中信出版社.

2. 金力. 现代策划学丛书—广告营销策划经典案例分析. 北京：北京大学出版社.

制订人：梁建飞

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《动态图形设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Dynamic Graphic Design

课程代码：MA252Z14

课程类别：一般必修

学时：48

学分：3

适用专业：视觉传达设计（专转本）

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的专业选修课，为新媒体传播设计方向的限选课程。本课程任务的重点并不是动态图形设计的某个具体应用领域，而是从整体入手，系统地介绍动态图形设计的概念、方法及应用。要求学生能够对动态图形设计有一个整体的认识，对动态图形设计作品有一定的鉴赏能力，掌握动态图形设计的基本原理、表现形式、常用方法与一般技巧，具备基本的设计应用能力，从而适应时代要求，为今后进行具体应用领域的动态图形设计奠定基础。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：动态图形简介

1. 概念总述与历史背景
2. 发展现状与应用领域
3. 动态图形设计的流程和工具

重点要求学生了解动态图形设计的概念、范畴和发展历程，明确学习的方向和目标。

难点：掌握动态图形设计的方法和流程，了解软硬件设备方面的有关知识。

第二部分：动态图形设计的思维与创意

1. 动态图形设计基础理论
2. 从二维到四维的思维转换

3. 创意导入

重点：要求学生掌握动态图形设计创意思维的技巧与法则。

难点：从二维静态到四维动态的视觉思维的转换。

第三部分：基础动态设计

1. 移动、缩放和旋转

2. 变形

3. 生长动态

4. 颜色和质感

5. 视角动态

6. 转场动态

重点：要求学生了解动态运动规律，掌握一般动态生成的类型。

难点：动态实现的工具使用。

第四部分：动态设计的构成形式

1. 动态设计的构成原则

2. 方向和方位

3. 跟随和游离

4. 聚散和分合

重点：要求学生掌握动态画面的视觉元素与构成原则，掌握基本构成形式。

难点：动态构成中的形式美与创意表达。

第五部分：时间设计与声音

1. 时间设计的基本概念

2. 时间设计的形式语言

3. 声音的运用

重点：要求学生感受和把握动态图形时间构成中的节奏和美感，掌握时间设计方法；理解声音在动态图形设计中的重要作用，掌握声音的基本使用方法。

难点：掌握时间设计形式语言的运用。

第六部分：动态图形设计的构图和表意

1. 动态图形的构图

2. 动态图形的表意

重点：要求学生了解动态图形构图和表意的特点和类型，掌握常见的表现方法。

难点：构图的创意运用和信息的准确传达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	动态图形简介	2			
2	动态图形设计的思维与创意	6			
3	基础动态设计	4	12		
4	动态设计的构成形式		12		
5	时间设计与声音		6		
6	动态图形设计的构图和表意		6		
合计		12	36		
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为大作业成绩占 40%，平时成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：计算机二维辅助设计

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：flash 设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

许一兵、许肖潇. 动态图形设计. 上海:上海人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

李均. 动态媒体设计. 上海:上海人民美术出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《品牌形象设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Brand Image Design

课程代码：MA252Z15

课程类别：一般必修

学时：64

学分：4

适用专业：视觉传达设计（专转本）

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业品牌形象与广告设计方向的限选课程，该课程主要讲解品牌形象的策划与设计，以品牌战略思想为指导，通过案例分析讲授品牌形象设计的理论与实践，强调品牌形象的创新思想与设计思维。根据市场需求对品牌形象设计重新分类，从品牌战略的角度研究品牌形象视觉系统设计的方法，科学地进行市场调研与正确的设计定位，艺术地表现品牌形象。

教学基本要求：要求学生结合实际的项目，从品牌策划和设计的角度，完成品牌策划与塑造设计。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

（一）品牌形象理论

重点：明确品牌形象设计的基本概念、主要功能及战略思想，在教学过程中，以理论、方法阐述为主，以各种研究证据和经典案例为辅，循序渐进，使学生能够对品牌形象设计有一个比较系统的认识。

难点：侧重于让学生在了解品牌形象与标志的基础上，使其认识到品牌形象设计的实质和意义。

（二）品牌形象传播

重点：从品牌策划与定位入手，灌输品牌策划思想战略，使学生清楚地认识品牌战略与架构，遵循品牌定位原则与流程，科学地传播企业的品牌形象，最终目的是为

建立消费者的品牌忠诚。

难点：使学生全面地了解品牌形象、品牌意识、品牌联想、品牌忠诚、品牌态度之间的联系，应该如何进行品牌形象传播。

（三）品牌形象分类

重点：从企业、区域及政府品牌形象入手，分析国内外品牌形象设计的状况，学习优秀品牌的成功经验。

难点：通过分类，加深学生对品牌形象的了解，总结著名品牌的成功经验，归纳正确的品牌形象设计方法。

（四）视觉系统设计

重点：从基础系统设计和应用系统设计入手，了解 VIS 设计流程与方法，掌握完整的品牌形象视觉系统设计规范。

难点：VIS 具体内容规划设计不能流于形式化、模板化，杜绝贴膏药式的 VIS 设计。

（五）设计实践

重点：内容包括相关品牌形象调查，进行相关的课题研究。

难点：研究课题与实践课题之间的关联性

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	品牌形象理论	4			
2	品牌形象传播	4			
3	品牌形象分类	4			
4	视觉系统设计	4			
5	设计实践		48		
合计		16	48		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，出勤 30%+作业 30%+期末考试 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：品牌学、广告策划与文案、广告设计

后续课程和教学环节：广告策划+项目

平行开设课程和教学环节：广告策划、包装设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 林采霖. 品牌形象与 CIS 设计. 上海：上海交通大学出版社.

（二）主要参考书目

1. (美) 戴维·阿克, 吕一林. 创建强势品牌. 北京：中国劳动社会保障出版社.

2. 黄合水. 品牌建设精要——打造品牌之不二法门. 厦门：厦门大学出版社.

3. 朱国勤. 现代企业形象设计指南. 上海：上海书店出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《实现技术 1+项目 A》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (1) & Project A

课程代码: MA261111

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 数字媒体艺术 (虚拟现实与游戏设计方向)

二、教学目标与要求

(一) 课程任务

本课程是数字媒体艺术专业虚拟现实与游戏设计方向的限选课程,该课程的主要任务是讲解游戏美术制作的流程和操作方法、游戏场景和游戏界面的设计和实现技术。并在此基础上以任务驱动的方式,要求学生完成游戏场景设计和界面设计相关项目。

(二) 基本要求

通过讲解,使学生了解游戏美术设计的基本理论和实现技术,掌握游戏场景设计规范和技巧及游戏界面的设计要素和制作规则,熟悉使用相关软件进行游戏场景设计和界面设计的工作流程和方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 游戏美术设计理论与实现技术

第二部分 游戏场景设计

第三部分 游戏界面设计

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	设计	上机	
1	游戏美术设计理论与实现技术	4			
2	游戏场景设计		64		
3	游戏界面设计		44		
合计		4	108		
		112			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，以大作业的方式进行考核。

成绩评定办法：平时 30%+期末 70%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：三维造型与动画技术、游戏设计基础

后续课程和教学环节：实现技术 2+项目 B、实现技术 3+项目 C、综合项目

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. Tracy Fullerton. 游戏设计梦工厂. 北京：电子工业出版社.
2. 李瑞森，张卫亮，王星儒. 网络游戏场景设计与制作实战. 北京：电子工业出版社.
3. 盛意文化. 游戏 UI 设计之道. 北京：电子工业出版社.

制订人：孙芳芳

审核人：刘彪

审定人：陈卫东

《实现技术 1+项目 A》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (1) & Project A

课程代码: MA261111

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

(一) 课程目标

实现技术 1+项目 A 课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的限选课程, 该课程主要讲解网络交互媒体的设计与开发, 从网络交互产品的需求分析、到功能结构分析、原型构建等角度, 分析交互网络产品的设计流程, 并通过相应开发技术的学习, 实现作品原型的设计与 DEMO 制作。

(二) 教学基本要求

要求学生结合实际的项目, 从创意和设计的角度以及用户心理的分析基础上运用所学习的实现技术, 提出设计方案, 制作设计原型, 完成创意网络交互作品的原型设计。

(三) 基本教学方法

采用授课、练习、小组讨论、小组汇报、点评和互评相结合的方式组织课堂教学, 并尽量给学生提供实际可操作的项目环境和实际演练机会, 让他们把知识、技能和实际项目密切联系起来, 在更加真实的项目环境做到学以致用。更好的完成网络交互媒体的设计任务, 并培养学生的鉴别、判断、研究、实践、评价、分析、自我改进的能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 一、网络交互产品设计理论与实现技术
- 二、网络交互产品设计项目的战略层设计

三、网络交互产品设计项目的范围层设计

四、网络交互产品设计项目的结构层设计

五、网络交互产品设计项目的框架层设计

六、网络交互产品设计项目的表现层设计

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	网络交互产品设计理论与实现技术	20	12		
2	网络交互产品设计项目的战略层设计		16		企业调研
3	网络交互产品设计项目的范围层设计		16		
4	网络交互产品设计项目的结构层设计		16		
5	网络交互产品设计项目的框架层设计		16		
6	网络交互产品设计项目的表现层设计		16		
合计		20	92		
		112			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考试方式，平时考勤 10+平时作业 50%+ 期末作品设计 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字媒体艺术概论，数字色彩与版式设计

后续课程和教学环节：实现技术 2+项目 B，综合项目等

平行开设课程和教学环节：交互设计概论，设计程序与方法

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 昂格尔. 以用户体验为中心的 Web 设计. 北京：人民邮电出版社.
2. 黄琦，毕志卫. 交互设计. 杭州：浙江大学出版社.
3. 吕皓月，杨长韬. 网站蓝图 Axure PR 高保真网页原型制作. 北京：清华大学出版社.

制订人：周红

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《实现技术 3+项目 C》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (III) & Project C

课程代码: MA261112

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 数字媒体艺术（虚拟现实与游戏设计方向）

二、教学目标与要求

（一）课程任务

本课程为数字媒体艺术专业数字游戏方向限选课程。课程以主流游戏引擎为核心，讲解电子游戏及虚拟现实项目具体实现的相关知识。内容主要包括引擎的基础使用；场景设计及项目开发。课程内容根据学生特点，注重引擎中的场景特效 UI 等艺术设计知识的讲解、兼顾游戏程序技术开发知识的讲解与提高。

（二）基本要求

通过讲解，使学生了解游戏开发的基本知识技术；掌握主流游戏开发引擎的基本使用。学会游戏引擎的场景设计、基础插件使用、视觉元素的导入与使用、动画特效的实现、UI 的设计与实现等。并基本掌握基础脚本开发技术。最终可完成游戏项目的视觉元素设计及完整游戏的基本实现。

（三）教学方法

任务驱动式教学。以项目组形式组织课程。学生分成多个项目小组。以小组为单位，成员间共同协作完成学习内容及任务。教师讲解任务模块中所需知识技能，分配任务。全程指导跟踪学生任务完成情况。在做中学，不断提升学生的知识技能。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：游戏引擎基础

游戏引擎简介；游戏引擎的作用；主流引擎的基本界面功能及简单使用。

第二部分：游戏引擎中的游戏视觉元素设计

引擎中的场景技术应用；引擎中的常用插件应用；游戏动画技术；特效的实现；UI 的设计与实现等。

第三部分：游戏开发基础

游戏脚本开发技术；游戏引擎开发步骤与具体实现。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	第一部分：游戏引擎基础：		12		
2	第二部分：游戏引擎中的游戏视觉元素设计：		48		
3	第三部分：游戏开发基础：		36		
合计					
		96			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为期末成绩占 70%，平时成绩占 30%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：游戏设计基础、数字游戏策划、实现技术 1 +项目 A、实现技术 2+项目 B

后续课程和教学环节：综合项目

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. Unity Technologies.Unity 从入门到精通.北京：中国铁道出版社.

制订人：刘彪

审核人：孙芳芳

审定人：陈卫东

《实现技术 3+项目 C》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (III) & Project C

课程代码: MA261112

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 数字媒体艺术（新媒体交互设计方向）

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的限选课程,该课程的主要任务是讲解移动应用产品交互设计的理论知识和实现技术,并在此基础上要求学生以小组为单位完成移动应用产品的交互设计项目。课程要求学生按照设计抽象级别依次完成移动应用产品交互设计项目的战略层,范围层、结构层,框架层和表现层的设计,具体包含的设计内容分别为项目定位、用户研究,功能分析,信息架构设计,视觉设计和原型实现等环节。从创意和设计的角度,完成拟定媒体作品的交互设计,深刻理解移动数字媒体交互设计与创意的本质。

教学基本要求:要求学生结合实际的项目,从创意和设计的角度,在学习移动应用产品交互设计理论知识和实现技术的基础上,完成移动应用作品的交互设计,深刻理解移动数字媒体创意与设计的本质。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 一、移动交互设计理论与实现技术
- 二、移动应用产品交互设计项目的战略层设计
- 三、移动应用产品交互设计项目的范围层设计
- 四、移动应用产品交互设计项目的结构层设计
- 五、移动应用产品交互设计项目的框架层设计
- 六、移动应用产品交互设计项目的表现层设计

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	移动交互设计理论与实现技术	12			
2	移动应用产品交互设计项目的战略层设计		12		
3	移动应用产品交互设计项目的范围层设计		16		
4	移动应用产品交互设计项目的结构层设计		16		
5	移动应用产品交互设计项目的框架层设计		20		
6	移动应用产品交互设计项目的表现层设计		20		
合计		12	84		
		96			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用大作业方式，平时表现 60%+期末大作业 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：交互设计概论、设计程序与方法、实现技术 1+项目 A、实现技术 2+项目 B

后续课程和教学环节：综合项目

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 傅小贞, 胡甲超. 移动设计. 北京: 电子工业出版社.

制订人: 杨丽

审核人: 陈卫东

审定人: 陈卫东

《数字影视剪辑》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Digital Movie Editing

课程代码: MA261121

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

(一) 教学目标

本课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的限选课程, 通过理论讲授和案例分析, 让学生掌握影视剪辑的原理, 并通过练习掌握剪辑的基本技巧, 最终能承担起影视作品后期剪辑的工作。

(二) 教学要求

要求学生通过课程学习, 掌握影视剪辑的基本原理和技能, 并熟练掌握 Adobe Premiere 这一剪辑常用软件的使用, 能独立完成影视作品创作流程中后期剪辑的工作。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

一、绪论

本章节主要对影视剪辑的历史发展、原理与相关岗位职责等进行介绍和讲解。

二、剪辑原理

本章节重点讲授剪辑的基本规则和原理。

三、剪辑技巧

本章节主要以电影、音乐电视、专题片和电视节目为对象, 分类讲解不同的影视作品在剪辑技巧上的特点与要点。

四、经典案例分析

本章节通过对经典案例的分析, 加深学生对相关知识的认识和掌握。

五、剪辑创作实践（一）

本章节要求学生按要求进行影视剪辑作品的创作，在这一阶段完成策划方案。

六、剪辑创作实践（二）

本章节要求学生按要求进行影视剪辑作品的创作，在这一阶段完成剪辑工作。

七、作品展示

本章节对学生作品进行展播和点评。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	绪论	2			
2	剪辑原理	4			
3	剪辑技巧	6			
4	经典案例分析	2			
5	剪辑创作实践（一）		8		
6	剪辑创作实践（二）		8		
7	展示	2			
合计		16	16		
		32			

（三）实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA2611211	剪辑创作实践（一）	8	必修	设计	1	根据要求，使用 Adobe Premiere 软件完成指定命题短片的剪辑工作。 （1）掌握 Adobe Premiere 软件的基本操作。 （2）掌握影视剪辑的基本原理和规则。 （3）掌握最基本的动接镜头、静接静镜头以及动接静镜头的剪辑要点与特点。 （4）能根据视频素材的具体情况与命题要求，完成短片剪辑工作。

MA2611211	剪辑创作实践 (二)	8	必修	设计	1	理解综合影视作品剪辑原理和技巧,掌握影视剪辑的基本方法。 (1) 掌握综合性的影视作品的剪辑原理与技巧。 (2) 能根据作品内容风格,确定剪辑风格,设计剪辑方案。 (3) 能利用剪辑软件完成一部综合性的完整影视作品。
-----------	---------------	---	----	----	---	---

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

本课程属考试课, 考核方法为平时成绩占 20%, 期末考核占 80%

平时成绩=出勤 10%+实验成绩(实验任务+实验报告) 10%

期末考试: 期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 数字视频制作

后续课程和教学环节: 数字影视特效

平行开设课程和教学环节: 影视导演基础, 影视画面造型

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 罗伊·汤普森. 剪辑的语法. 后浪出版社.

制订人: 任颖子

审核人: 王靖

审定人: 陈卫东

《数字影视特效》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: After Effects of Digital Movies and TV Programs

课程代码: MA261122

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

(一) 教学目标

本门课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的限选课程,课程任务是使学生通过本课程的学习,熟练掌握数字影视特效软件 After Effects 的基础操作,能利用 AE 软件进行简单的特效制作,完成基础的影视后期包装任务,并能将 AE 特效技术运用到实际的成片制作中去。要求:熟练掌握 AE 的基础操作;能利用 AE 制作简单特效,完成基础的后期包装任务;能将 AE 特效技术运用到实际的数字影视制作中去。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. AE 基础操作界面与功能

内容: AE 基础操作界面; AE 的工具介绍与基本功能介绍; AE 特效与动画效果介绍。

要求:熟悉 AE 的操作界面和操作原理,熟悉各项工具的功能和用途,了解 AE 的基本功能,了解使用 AE 能完成的特效和动画效果。

2. AE 特效制作(初级篇)

内容: AE 的基础初级特效制作案例教学:抠像;跟踪与稳定;变速运动;3D 合成;文本动画控制器的使用;表达式的功能与使用方法;渲染输入。

要求:掌握 AE 的基础工具与功能的使用,并使用这些基础工具与功能完成最简单、最基础的几种数字影视特效。

3. AE 特效制作(中级篇)

内容：AE 中级特效制作案例教学：字幕特效制作：文字过光特效、手写字、文字光芒放射特效、粒子聚变字（粒子系统的使用）、乱舞的文字、涂鸦文字；舞动的光芒（放射器的使用）。

要求：利用 AE 基础工具与功能制作各类字幕特效，掌握粒子系统和放射器的功能和使用方法。

4. AE 特效制作（高级篇）

内容：AE 高级特效制作案例教学：标识融化浮现；末日星球；星球爆炸；替换天空；飞舞的光带；三维电视墙；卡片标识动画；细胞聚变；冲上云霄；动态背景制作；调色技术。

要求：能利用 AE 完成较为复杂和精彩的特效，掌握替换天空、冲上云霄等影视片中常用的特效制作，会使用 AE 自行制作动态背景效果，掌握基础的调色技术。

5. 数字影视特效综合制作

内容：影视片制作中的后期特效使用鉴赏；以 MV 制作为例讲解特效在影视片制作中的具体运用实务。

要求：了解数字影视特效在实际影视片制作中的使用情况及其功能；掌握 MV 的制作方法，并能将特效技术运用其中。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	AE 基础操作界面与功能	1	2		
2	AE 特效制作（初级篇）	2	6		
3	AE 特效制作（中级篇）	4	8		
4	AE 特效制作（高级篇）	6	10		
5	数字影视特效综合制作	3	6		
合计		16	32		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26112 2	AE 基础操作界面与功能	2	必修	设计	1	AE 基础操作界面；AE 的工具介绍与基本功能介绍；AE 特效与动画效果介绍。 (1) 熟悉 AE 的操作界面和操作原理。 (2) 掌握 AE 各项工具的功能和用途。 (3) 了解 AE 的基本功能。 (4) 了解使用 AE 能完成的特效和动画效果。
MA26112 2	AE 特效制作(初级篇)	6	必修	设计	1	AE 的基础初级特效制作案例教学：抠像；跟踪与稳定；变速运动；3D 合成；文本动画控制器的使用；表达式的功能与使用方法；渲染输入。 (1) 掌握 AE 的基础工具与功能的使用。 (2) 使用这些基础工具与功能完成最简单、最基础的几种数字影视特效。
MA26112 2	AE 特效制作(中级篇)	8	必修	设计	1	AE 中级特效制作案例教学：字幕特效制作：文字过光特效、手写字、文字光芒放射特效、粒子聚变字(粒子系统的使用)、乱舞的文字、涂鸦文字；舞动的光芒(放射器的使用)。 (1) 利用 AE 基础工具与功能制作各类字幕特效。 (2) 掌握粒子系统和放射器的功能和使用方法。

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26112 2	AE 特效制作(高级篇)	10	必修	设计	1	AE 高级特效制作案例教学：标识融化浮现；末日星球；星球爆炸；替换天空；飞舞的光带；三维电视墙；卡片标识动画；细胞聚变；冲上云霄；动态背景制作；调色技术。 (1) 能利用 AE 完成较为复杂和精彩的特效。 (2) 掌握替换天空、冲上云霄等影视片中常用的特效制作。 (3) 会使用 AE 自行制作动态背景效果。 (4) 掌握基础的调色技术。
MA26112 2	数字影视特效综合制作	6	必修	综合	1	影视片制作中的后期特效使用鉴赏；以 MV 制作为例讲解特效在影视片制作中的具体运用实务。 (1) 了解数字影视特效在实际影视片制作中的使用情况及其功能。 (2) 掌握 MV 的制作方法，并能将特效技术运用其中。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考试课，考核方法为平时成绩占 20%，期末考核占 80%

平时成绩=出勤 10%+实验成绩(实验任务+实验报告) 10%

期末考试：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字影视剪辑

后续课程和教学环节：实践项目(二)

平行开设课程和教学环节：影视三维制作

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

自编

(二) 主要参考书目

1. 曹金元, 徐志. AFTER EFFECTS CS 4 影视特效风暴. 北京科海电子出版社.

制订人: 任颖子

审核人: 王靖

审定人: 陈卫东

《交互设计概论》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Introduction to Interaction Design

课程代码: MA262111

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术、视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的基础理论课程, 教学内容主要有关交互设计的基本概念、特性、本质、目标, 交互设计的发展历程, 交互设计的理论基础, 交互媒体与技术以及交互设计的创新研究与未来发展等。其教学目的在于让学生了解交互设计学科的脉络, 交互设计的形成与特性以及相应的理论基础和应用技术, 建立起数字媒体产品交互设计的必要性和学习兴趣。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 交互设计概述

涉及交互设计的概念, 学科范畴, 基本特征, 设计本质、基本目标、意义流程、交互设计与其它学科的关系等

2. 交互设计的简史

涉及交互设计的发展史, 交互设计在我国的发展

3. 交互设计的理论基础

主要涉及交互设计的相关理论, 如非物质设计理论、用户体验的理论、用户需求层次论、可用性与情感体验等

4. 交互媒体与交互技术

涉及交互媒体的产生与发展, 交互媒体的特征及传播模式, 交互技术和应用

5. 交互设计案例分析

主要通过典型的交互设计产品的案例分析, 分析各种不同类型数字媒体作品的交

互特性。

6. 交互设计的创新研究与未来发展

主要讲解交互设计领域的研究新进展，基于不同终端的设计创新研究以及未来的交互的创想与发展等。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	交互设计概论	2			
2	交互设计的简史	2			
3	交互设计的理论基础	8			
4	交互媒体与交互技术	6			
5	交互设计案例分析	8			
6	交互设计的创新研究与未来发展	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，平时表现 30%+作业 30%+期末考查 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字媒体设计与创意、数字色彩与版式设计

后续课程和教学环节：实现技术 1+项目 A、实现技术 1+项目 B、实现技术 1+项目 C

平行开设课程和教学环节：设计程序与方法

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 李四达. 交互设计概论. 北京：清华大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 黄琦，毕志卫. 交互设计. 浙江：浙江大学出版社.

2. 李世国，顾振宇. 交互设计. 北京：中国水利水电.

制订人：陈卫东

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《设计程序与方法》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Design Procedure and Methods

课程代码: MA262112

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的主干课程。课程的基本任务是使学生掌握交互设计的主流方法和流程等理论知识,并在此理论基础上以项目小组形式开展实体交互项目的设计实践。本课程要求学生掌握的理论知识具体包括:当下交互设计的主流方法和流程、交互设计研究的内容,用户研究的方法和流程,原型设计与构建以及原型评估等;实体交互项目实践从项目选题、用户研究,交互设计到原型构建均已小组形式开展,教师跟踪每个小组的项目进展情况,参与讨论,实施个性化指导,确保小组项目顺利开展。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 交互设计的主流方法和流程

涉及交互设计的基本目标,交互设计的意义与流程;交互设计的方法和交互设计的流程,交互设计的工作内容等。

重点:掌握交互设计的基本目标;掌握交互设计的流程;掌握交互设计的方法;掌握交互设计的内容。

难点:掌握交互设计的系统观。

第二部分 用户研究

包括用户研究的方法,用户研究的计划,人物角色的建立以及场景剧本,用户需求获取等内容。

重点:掌握用户研究的方法;掌握人物角色的创建;掌握场景剧本的创建方法等。

难点：掌握用户需求的获取。

第三部分 原型设计与创建，设计评估

该部分内容包括产品交互原型的设计，产品交互原型的构建和设计评价等内容。其中，交互原型的设计涵盖产品功能架构设计、信息架构设计、行为设计和视觉设计等内容。交互原型的构建包含线框图、高保真图和交互原型等。

重点：掌握原型的设计工具与方法；掌握交互设计策略；掌握构建原型的技术方法；掌握交互设计过程的评估。

难点：掌握原型的设计方法和工具

第四部分 实体产品交互设计项目实践

实体产品交互设计项目实践以小组形式开展。从项目选题、用户研究，交互设计到原型构建均由小组成员合作完成，教师跟踪每个小组的项目进展情况，进行个别化指导，保障项目质量并如期完成。

重点：通过实体产品的交互设计实践项目进一步夯实交互设计的方法流程和交互设计的各环节工作的理论知识，提高学生对交互设计的深度理解和整体把握能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	交互设计的主流方法和流程	2	6		
2	用户研究	2	6		
3	原型设计与创建，设计评估	4	4		
4	实体产品交互设计项目实践		24		
合计		8	40		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，成绩评定主要由学生的平时成绩和期末作业两部分组成。

成绩评定办法：期末作业占 40%，平时成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：交互设计概论

后续课程和教学环节：实现技术 1+项目、实现技术 2+项目 B、实现技术 3+项目 C

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 黄琦, 毕志卫. 交互设计. 浙江: 浙江大学出版社.
2. 李世国, 顾振宇. 交互设计. 北京: 中国水利水电.

制订人: 杨丽

审核人: 陈卫东

审定人: 陈卫东

《实现技术 2+项目 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (II) & Project B

课程代码: MA262113

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 数字媒体艺术 (虚拟现实与游戏设计方向)

二、教学目标与要求

(一) 课程任务

了解虚拟现实技术的概念和基础理论知识,掌握利用计算机图形技术进行游戏角色和道具的 3D 建模技术,游戏角色及道具的原画设计、模型制作、贴图制作,以及游戏角色的骨架捆绑。

(二) 基本要求

熟练掌握适用于游戏设计领域的计算机图形技术,并能够使用计算机图形软件将创意设计转化为数字化成果。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 游戏角色和道具的原画设计

进行游戏角色和道具的 2D 原画设计,角色设计需要清晰体现角色的形态、色彩及个性特征。道具设计需要体现道具的基本形态、功能、色彩及质感。角色设计需要绘制三视图(至少提供单色线稿),以便于三维建模时参考。

第二部分 游戏角色和道具的 3D 建模

根据已经完成的原画设计,使用 3D 软件进行游戏角色和道具的 3D 建模。在建模时需要把握游戏角色和道具的基本形态,在结构比例上尽量参照原画设计。但是,可以适当进行艺术加工、改变和提炼等。

第三部分 游戏角色和道具的贴图

根据原画设计,在已经完成的 3D 模型的基础上,使用 3D 软件进行游戏角色和道

具的贴图。需要在贴图是注意游戏角色和道具的固有色、质感、纹理。通过贴图使得 3D 模型更加完整和生动。

第四部分 游戏角色的骨架捆绑

在已经完成建模及贴图的游戏角色的基础上，进行数字骨架的捆绑。通常 3D 游戏角色的所有节点都必须捆绑在骨架上，以便于通过骨架的运动来控制角色的动画。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	游戏角色和道具的原画设计		24		
2	游戏角色和道具的 3D 建模		24		
3	游戏角色和道具的贴图		24		
4	游戏角色的骨架捆绑		24		
合计			96		
		96			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

期末考查：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：实现技术 1+项目 A

后续课程和教学环节：综合项目

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. Tracy Fullerton. 游戏设计梦工厂. 北京: 电子工业出版社.
2. 李瑞森, 张卫亮, 王星儒. 网络游戏场景设计与制作实战. 北京: 电子工业出版社.

制订人: 吴小勉

审核人: 刘彪

审定人: 陈卫东

《实现技术 2+项目 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Implementation Technology (II) & Project B

课程代码: MA262113

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 数字媒体艺术 (新媒体交互设计方向)

二、教学目标与要求

(一) 课程任务

本课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的限选课程,课程要求学生按照设计抽象级别依次完成移动应用产品交互设计项目的战略层,范围层、结构层,框架层和表现层的设计,主要讲解展示媒体作品交互系统的设计与开发,涉及该领域研究的范围、现状、发展趋势,从媒体产品的需求分析、流程设计到交互的需求适用性和功用性;从交互设计流程的功能结构分析、信息结构的全局导航及语境导航到层级结构的分析。

(二) 教学基本要求

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 交互设计理论与实现技术

重点:通过用户界面设计的设计过程原则内容的讲解,要求学生结合实际的项目。

难点:从创意和设计的角度,深刻理解展示数字媒体创意与设计的本质。

第二部分 线下产品交互设计项目的战略层设计

重点:课程要求学生按照设计抽象级别依次完成移动应用产品交互设计项目的战略层。

难点:学习交互视觉语言里对于社交化功能和图像隐喻语言的传达,完成设计制作。

第三部分 线下产品交互设计项目的范围层设计

重点：讲述视觉信息设计原则案例分析。

难点：在学习实现技术的基础上，完成展示媒体作品的交互设计。

第四部分 线下产品交互设计项目的结构层设计

重点：从媒体产品的需求分析、流程设计到交互的需求适用性和功用性。

难点：从交互设计流程的功能结构分析、信息结构的全局导航及语境导航到层级结构的分析。

第五部分 线下产品交互设计项目的框架层设计

重点：主要讲解展示媒体作品交互系统的设计与开发。

难点：范围层、结构层，框架层和表现层的设计，涉及该领域研究的范围、现状、发展趋势。

第六部分 线下产品交互设计项目的表现层设计

重点：线下产品界面设计涵盖软件启动封面设计、框架设计、按钮设计、面板设计、菜单设计。

难点：标签设计、图标设计、滚动条状态栏设计、安装过程设计、包装及商品化等内容。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	展示媒体作品的交互设计概论	12			
2	线下产品交互设计项目的表现层设计		20		
3	线下产品交互设计项目的框架层设计		20		
4	线下产品交互设计项目的结构层设计		16		
5	线下产品交互设计项目的范围层设计		16		
6	线下产品交互设计项目的战略层设计		12		
合计		12	84		
		96			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考试方式，平时表现 30%（出勤 20%），平时作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：交互设计概论、设计程序与方法、实现技术 1+项目 A

后续课程和教学环节：综合项目

平行开设课程和教学环节：实现技术 3+项目 C

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 李世国，顾振宇. 交互设计. 北京：中国水利水电出版社.
2. 黄琦，毕志卫. 交互设计. 浙江：浙江大学出版社.

制订人：胡依娜

审核人：陈卫东

审定人：陈卫东

《综合项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Integrated Project

课程代码: MA262114

课程类别: 方向限选

学 时: 128

学 分: 8

适用专业: 数字媒体艺术(新媒体交互设计方向)

二、教学目标与要求

(一) 课程任务

本课程是数字媒体艺术专业新媒体交互设计方向的课程之一,课程的主要任务是让学生在进一步深入研习不同类型数字媒体产品交互设计的同时,了解概念设计的方法并尝试让学生将解决问题的思路从狭义的产品领域扩展到运用交互设计理念来综合解决问题的层面,使其能够从构思综合性解决问题方案的出发点寻求更宽广的答案,并使用各种设计的手段加以解决。

(二) 教学要求

选择合适课题,让学生从中学习新媒体交互设计的方法,学习解决相关产品不同机能的协调问题及相关产品与用户间的交互问题;尝试让学生将目光从单纯的产品解决方案向更广阔的综合解决方案,用交互设计程序和方法解决相关问题。

(三) 教学方法

让学生进入不同的项目组(其中可能包括企业实际项目),并在项目负责教师的指导下进行设计。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 专题设计 A (共 8 周, 64 学时) 主要涉及实体产品的交互设计与实现

第二部分 专题设计 B (共 8 周, 64 学时) 主要是新媒体互动展示综合设计

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	专题设计 A		64		
2	专题设计 B		64		
合计			128		
		128			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式以学生最终完成的作品质量及设计说明书为主要评分依据。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：交互设计概论、程序设计与方法、实现技术 1+项目 A、实现技术 2+项目 B、实现技术 3+项目 C；

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 黄琦，毕志卫. 交互设计. 浙江：浙江大学出版社.
2. 李世国，顾振宇. 交互设计. 北京：中国水利水电.

制订人：陈卫东

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《综合项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Integrated Project

课程代码: MA262114

课程类别: 方向限选

学 时: 128

学 分: 8

适用专业: 数字媒体艺术(虚拟现实与游戏设计方向)

二、教学目标与要求

(一) 课程任务

本课程是数字媒体艺术专业数字游戏设计方向的方向课程。课程的主要任务是使学生学会综合运用前期先修课程的知识技能,融会贯通。通过较为详细完整的项目任务,使学生熟悉游戏项目设计开发流程和步骤、游戏开发的分工与协作,并拓展游戏开发的相关领域知识和视野。达到整体上提高知识技能并提升游戏创作能力的目标。

(二) 教学要求

指导学生完成从项目的初期创意和系统设计、到项目的具体实现及反馈评价。最终完成较为完整的项目。通过在项目的整体实现流程中,指导学生在做中学,找出不足、进一步提高知识技能及设计理念,拓宽学生的视野和游戏创作素养。

(三) 教学方法

项目驱动式教学。以项目组形式组织课程,项目组成员进行具体分工,并协作完成项目。教师全程指导,讲解与小组讨论同时进行。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 项目初期创意与系统设计

完成综合项目的前期创意构思、系统设计及详细的策划案撰写。

第二部分 项目开发实现与反馈评价

进行综合项目的原型设计与开发实现、并迭代开发、反馈,最终实现完整的项目任务。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	项目初期创意与系统设计		64		
2	项目开发实现与反馈评价		64		
合计			128		
		128			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末成绩占 40%

平时成绩=出勤 20%+平时子任务成绩

期末成绩：期末大作业考核方式，以学生最终完成的项目为主要评分依据。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：游戏设计基础、数字游戏策划、实现技术 1+项目 A、实现技术 2+项目 B、实现技术 3+项目 C；

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

无

(二) 主要参考书目

1. 特雷西·弗雷顿. 游戏设计梦工厂. 北京：电子工业出版社.
2. 杰西·谢尔. 游戏设计艺术. 北京：电子工业出版社.

制订人：刘彪

审核人：孙芳芳

审定人：陈卫东

《影视写作基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Foundations of Screenwriting

课程代码：MA262121

课程类别：方向限选

学时：32

学分：2

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

（一）教学目标

本门课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的限选课程，课程目标是使学生通过本课程的学习，熟练掌握叙事构成的原理和技巧，并能通过理论学习，案例借鉴和自我练习，掌握电影剧本写作、电视专题片解说词写作技巧。要求：熟练掌握电影剧本与电视专题片解说词的写作技巧；能独立完成电影剧本与电视专题片解说词的写作。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第1讲 电影剧本是什么

主要讲授电影剧本的基本构成、特点与写作要求。

第2讲 电影主题

主要讲授电影剧本主题的重要性，以及如何拟定剧本主题。

第3讲 人物

主要讲授如何构建人物，如何把握故事与人物的关系。

第4讲 结尾和开端

主要讲授结尾和开端在剧本中的重要性，以及如何设定电影的结尾和开端。

第5讲 建置

主要讲授电影的建置部分的作用，以及如何进行故事建置。

第6讲 事件与情节点

主要讲授电影剧本中对抗部分的重点事件的设置技巧，以及情节点的作用和设

置。

第7讲 场景

主要讲授电影场景的作用与重要性，并学习如何设计场景与利用场景叙事。

第8讲 构筑段落与故事线

主要讲解如何利用段落和故事线的构筑来把控电影的叙事结构与节奏。

第9讲 剧本的格式

主要通过讲解展示剧本的规范格式，让学生学习完成一部完整的电影剧本写作。

第10讲 电视专题片写作

主要通过讲授电视专题片的类型，让学生了解不同类型电视专题片的写作特点与要点，讲授电视专题片的选题、策划以及架构的技巧，以及电视专题片解说词的写作特点与技巧。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	电影剧本是什么	2			
2	电影主题	2			
3	人物	4			
4	结尾和开端	2			
5	建置	2			
6	事件与情节点	4			
7	场景	2			
8	构筑段落与故事线	4			
9	剧本的格式	2			
10	电视专题片写作	8			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+平时作业 40%

期末考查：期末大作业

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 媒介叙事

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节： 影视导演基础

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 悉德·菲尔德. 电影剧本写作基础. 世界图书出版公司.

（二）主要参考书目

1. 悉德·菲尔德. 电影编剧创作指南. 北京：世界图书出版公司.

2. 悉德·菲尔德. 电影剧作问题攻略. 北京：世界图书出版公司.

制订人：任颖子

审核人：王靖

审定人：陈卫东

《影视画面造型》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Television Picture Modeling

课程代码: MA262122

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本课程是根据数字媒体艺术专业的培养目标而设置的专业课程。通过本课程的学习,使学生掌握数字媒体艺术专业所必备的影视画面造型的基本理论和实际操作方法。

本课程的教学目的在于培养学生正确理解影视画面造型的基本理论和方法,掌握影视画面造型的几个主要艺术手段,主要包括光镜头、构图、景别、光线、摄影机的运动以及色彩的运用等,并能合理地运用于影视创作实践中。

本课程以电影造型艺术的基础知识为主要目标。通过本课程的学习,要求学生能了解影视画面造型的要素和手段,了解影视画面的表现手法,以及摄像构图的要素与原则;并能熟练地使用摄像机,准确地摄取指定的景物并符合影视造型的画面要求与艺术构思。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 影视画面 (4 课时)

本章内容涉及影视画面概述 和影视的特性两部分内容,其中影视特性重点阐述;影视画面的空间形态; 影视画面的时间形态; 影视画面的其它构成元素; 数字特技画面; 电视画面的特点

2. 光学镜头的造型功能 (6 课时)

本章着重阐述了基本光学镜头的技术特点、及其在摄影中的画面造型特点。本章学习的主要知识点有,长焦距镜头的视觉特点 造型功能 ; 广角镜头(短焦距镜头)

视觉特点 造型功能；变焦距镜头

3. 景别及其作用（6 课时）

本章学习的主要知识点：景别的形成；景别的作用；

4. 光的运用（8 课时）

本章学习的主要知识点：影视照明的作用；光线的特性；室外光线处理；室内光线处理；光线与画面造型

5. 色彩的运用（2 课时）

本章着重阐述了传统胶片的后期处理与照片加工技术、新型数码影像的采集、处理及网络发送等内容。本章学习的主要知识点：色彩的基本原理；光源色温与色彩还原；色彩的运用

6. 运动摄影（6 课时）

本章阐述了运动摄像的概念、运动画面的特点、重点阐述了推、拉、摇、移、跟、甩、升降等运动镜头的拍摄。本章学习的主要知识点：运动摄像的概念；运动画面特点；推、拉、摇、移、跟、甩、升降镜头及拍摄；综合运动镜头

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	影视画面	4			
2	光学镜头的造型功能	2	4		
3	景别及其作用	2	4		
4	光的运用	4	4		
5	色彩的运用	2			
6	运动摄影	2	4		
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26212201	实验一 机位、景别与角度	4	必修	验证	3~5	(1) 了解景别和拍摄角度的分类 (2) 熟悉影视画面造型特点和表现意义 (3) 熟练掌握运用这两种造型手段进行造型创作的方法
MA26212202	实验二 运动拍摄与场面调度	4	必修	验证	3~5	(1) 了解运动画面的分类 (2) 熟悉电视场面调度和轴线原则以及三角形原理的学习 (3) 熟练掌握运动画面的、造型特点及拍摄要领, 正确使用运动画面表情达意。
MA26212203	实验三 影视画面综合造型	8	必修	验证	3~5	(1) 了解影视画面造型的主要艺术手段 (2) 熟悉包括光镜头、构图、景别、光线、摄影机的运动以及色彩等各类造型手段的运用 (3) 熟练掌握各类造型手段能够小组合作完成影视短片拍摄, 并符合造型要求

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属: 考查课

考核方式: 开卷

其中各部分所占成绩的比例为: 考核方式为开卷考试成绩占 40%, 平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 数字摄影与摄像、数字视频制作

后续课程和教学环节: 数字影视特效、项目实践二、项目实践三

平行开设课程和教学环节: 影视导演基础、影视画面造型、影视剪辑基础、项目实践一

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 高雄杰. 影视画面造型. 北京: 电影出版社.

(二) 主要参考书目

1. 颜志刚. 摄影技艺教程. 上海: 复旦大学出版社.
2. 孟春, 齐稚忠. 拍摄百科. 哈尔滨: 黑龙江科学技术出版社.
3. 孙泽华. 造型艺术赏析. 北京: 中国传媒大学出版社.

制订人: 王靖

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《影视导演基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Movies & TV Director Foundation

课程代码: MA262123

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

影视导演基础课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的基础课程,该课程主要以从艺术与技术相结合的角度出发,对电影及电视的发展历史与现状进行概念性梳理,并大量结合实践总结经验,对一名影视导演所需的个人基本素养、专业基础知识以及专业技能进行系统深入并规范性的讲解阐述。

教学基本要求:要求学生从理论指导实践以及艺技结合的基本理念出发,在对电影电视的基本知识点有概念性的了解之后,能熟练掌握作为影视导演所需的专业知识与技能,并能深刻理解影视节目的本质,培养良好的影视艺术审美能力,并能将课堂知识验证到实践中去。

目标:掌握影视导演所必须了解相关的理论知识,提升对影视作品的审美能力,熟练掌握影视导演所需专业知识与技能并能运用至实践中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第1讲 绪论

主要介绍电影与电视导演所需基本要素、工种分类及其工作职责、导演与其他各部门各岗位的关系、如何处理与协调。

第2讲 导演与剧作

主要讲授编剧写出影视剧本后,导演要如何修改剧本,并进行分镜头稿本的制作。

第3讲 导演与表演

主要教授影视表演的基础知识,学习导演在现场指导演员表演的技巧。

第4讲 场面调度技巧

主要讲解作为影视导演所必须具备的场面调度技能，包括场景设计、人物造型设计、机位与演员调度等。

第5讲 电视栏目导演

主要讲解电视导演的工作特性及其在具体实践过程中需要注意的要点，不同电视栏目形态的不同制作方式、要点及流程等。

第6讲 晚会导演

以春晚与秋晚为例，主要讲解晚会导演的工作特性及其在具体实践过程中需要注意的要点，以及导播相关知识。

第7讲 电视专题片导演

主要介绍电视专题制作的特征，制作要点及流程等。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	绪论	2			
2	导演与剧作	4			
3	导演与表演	4			
4	场面调度技巧	6			
5	电视栏目导演	4			
6	晚会导演	4			
7	电视专题片导演	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+平时作业 40%

期末考查：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 视听语言 数字视频制作

后续课程和教学环节： 数字影视剪辑 数字影视特效

平行开设课程和教学环节： 影视写作基础 影视画面造型

五、教材和主要参考书目

（一）教材自编

（二）主要参考书目

1. 王心语. 影视导演基础. 北京：中国传媒大学出版社.
2. 游洁. 电视文艺编导基础. 北京：中国传媒大学出版社.
3. 郑月. 电视节目导播. 北京：中国传媒大学出版社.
4. 张凤铸, 胡妙德, 关玲. 中国当代广播电视文艺. 北京：中国传媒大学出版社.

制订人：任颖子

审核人：王靖

审定人：陈卫东

《项目实践一》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Project Practice 1

课程代码: MA262124

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

使学生通过临摹的手法能够熟练掌握影视短片创作的整个制作流程,掌握影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法。培养学生收集资料、撰写剧本,根据剧本和分镜头的具体要求,结合以往学习过程中摄影与摄像、视听语言、画面造型、视频制作等知识进行影视短片的独立创作。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 观看优秀短片进行选题与策划(8 课时)

通过组织学生观看优秀短片,从而引导学生策划短片的前期内容。锻炼学生从接受剧本、组成摄制组,到进入创作酝酿、准备、开始临摹创作这整个流程的总体把握能力和控制能力。

2. 仿照优秀短片撰写剧本与分镜头 (16 课时)

研究文学剧本,完成文字和画面分镜头台本。

3. 采用临摹手法进行执导与拍摄(30 课时)

体会导演的角色与任务,在拍摄过程中把握对影片的艺术构想,在艺术创作上对摄影、演员提出要求,从艺术高度控制影片的整体风格。

摄像师与导演一起选择景别,选择拍摄技巧、选择画面构图及其它,完成影片的前期素材的采集。

4. 后期制作与发布(12 课时)

对素材进行整理,确定编辑点与镜头切换的方式,制作编辑点记录表,对素材进

行剪辑合成，添加特效，最后对影片进行包装。并组织学生完成作品的展播，并进行自评、学生互评和老师点评。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	选题与策划	2	4		
2	剧本与分镜头	2	14		
3	执导与拍摄	4	24		
4	后期制作与发布	2	12		
合计		10	54		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属：考查课，考核方式：开卷，其中各部分所占成绩的比例为：平时+实验 60% 作品 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：影视摄影与摄像、数字视频制作 影视画面造型

后续课程和教学环节： 影视特效

平行开设课程和教学环节： 影视导演基础、影视剪辑艺术

五、教材和主要参考书目

（一）教材自编

（二）主要参考书目

1. 悉德·菲尔德. 电影编剧创作指南. 北京：世界图书出版公司 2011. 6.
2. 宋靖. 影视短片创作. 杭州：浙江摄影出版社.
3. 李停战、周炜. 数字影视艺术剪辑教程. 北京：中国传媒大学出版社.

制订人：王靖

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《影视三维制作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Video 3D Making

课程代码: MA262125

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

教学目标: 掌握三维影视动画创作的技术方法, 包括场景中环境与特效的参数设置方式, 影视粒子特效和高级动画的制作等内容。为学生将来从事影视制作、数码特效制作等工作领域打下基础。

基本要求: 熟练掌握影视三维动画制作技术, 熟悉使用三维软件进行影视特效设计的工作流程。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 环境与特效

1. 环境系统的应用方法
2. 特效系统的应用方法

第二部分 粒子系统与空间扭曲

1. 粒子系统的参数和使用方法
2. 空间扭曲的参数和使用方法
3. 综合使用粒子和空间扭曲制作影视粒子特效的方法;

第三部分 三维动画

1. 运动系统简介
2. 角色动画的制作流程和制作方法

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	环境与特效	2	6		
2	粒子系统与空间扭曲	4	12		
3	三维动画	2	6		
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26212501	三维特效	18	必修	验证	1	掌握环境系统的应用 掌握效果系统的应用 掌握粒子系统的参数和使用方法 掌握空间扭曲的参数和使用方法 掌握粒子和空间扭曲的综合使用
MA26212502	三维动画	6	必修	验证	1	掌握骨骼动画的创建方法 掌握 Biped 的创建方法 掌握为对象蒙皮的方法

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程为考查课，考核以大作业的方式进行。

成绩评定方式为：考勤 20% + 实验成绩(实验任务+实验报告)40% + 期末作品 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：三维造型与动画技术

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：数字影视特效

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 亿瑞设计. 3ds Max 2012 从入门到精通. 北京: 清华大学出版社.
2. 精鹰公司. 3ds Max 影视粒子特效全解析. 北京: 人民邮电出版社.
2. 麦乐工作室. 3ds Max 电视栏目包装动画与特效制作. 北京: 人民邮电出版社.

制订人: 孙芳芳

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《影视声音艺术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: The Film and Television Sound Art

课程代码: MA262126

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程既涉及到声音的客观物理属性,又涉及到声音的主观心理感受;既包括声音的艺术构思,又包括声音的技术录制;同时还包括声音美学以及声音与画面之间的相互诱导、互相作用等一系列学科交叉的领域。所以是一门即与物理学、生理学、心理学和美学等领域相关,同时又具有独立特点的学科。

本课程注重训练学生的实践能力,在数字音频艺术创作与技术制作专业理论学习和经典名片的分析鉴赏中,拓宽专业的国际性前瞻视野,培养影视修养、思维观念、艺术感觉和综合素质,学习数字音频的从感受、认识、理解到表达的一般原理,遵循数字音频创作的一般规律,展现影视数字录音技术制作的技能和技巧,是一门既有理论性又有实践性的课程。

基本要求:要求学生基本了解和掌握数字影视声音艺术创作的基本构思原则和手段,学会运用数字录音设备进行声音的技术录制,达到艺术创作的目标。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 影视声音艺术导论

对影视声音理论进行概述,包括电影声音艺术理论、特点和作用三部分。

第二部分 影视声音艺术构成

从影视音乐、影视音响和影视人声三方面讲述影视声音艺术的构成。

第三部分 影视声画蒙太奇

影视声画蒙太奇包括蒙太奇概述、影视声音蒙太奇和影视声画蒙太奇三部分内

容。

第四部分 影视音乐基础

讲述音乐基础理论，包括旋律发展技法和音色基本构成。

第五部分 影视声音表现力和影视剧声音艺术

从声音与情绪等方面讲述影视声音表现力；并分别从影视剧音乐、影视剧音响和影视剧人声三方面讲述影视剧声音艺术。

第六部分 动画片声音艺术

分别讲述美国、日本、中国的动画片声音艺术特色。

第七部分 电视节目声音艺术

包括电视专题节目、电视综艺节目、电视谈话节目、大型电视新闻直播节目和音乐电视的声音艺术特色。

第八部分 纪录片声音艺术

包括纪录片音响、音乐、人声和纪录片声音艺术设计。

第九部分 电视广告声音艺术

从音乐、人声和音响三方面讲述电视广告声音艺术的作用和特点。

第十部分 广播节目声音艺术

包括广播剧声音艺术和广播直播节目的背景音乐两部分。

第十一部分 新媒体声音艺术

分别讲述手机彩铃、网络歌曲、电子游戏声音和多媒体音乐这类新媒体声音艺术特点。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	影视声音艺术导论； 影视声音艺术构成	3			
2	影视声画蒙太奇； 影视音乐基础	3			
3	影视声音表现力； 影视剧声音艺术	3	6		
4	动画片声音艺术	3	3		
5	电视节目声音艺术	3	3		
6	纪录片声音艺术	3	3		
7	电视广告声音艺术	3	3		
8	广播节目声音艺术 新媒体声音艺术	3	6		
合计		24	24		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
1	设备与系统	6	必修	验证	4	认识设备与系统
2	声音素材录制	6	必修	设计研究	4	根据脚本录制所需声音素材
3	音频合成	6	必修	设计研究	4	使用音频软件完成素材合成以及编辑
4	声画剪辑	6	必修	设计研究	4	使用后期处理软件完成声画合成以及编辑

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

考核采用考查方式, 平时表现 10%+实验成绩 30%+期末考查 60%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 音频技术基础

后续课程和教学环节: 项目实践

平行开设课程和教学环节: 数字影视剪辑

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 李雪飞. 影视声音艺术概论. 中国广播电视出版社.

(二) 主要参考书目

1. 伍建阳. 影视声音创作艺术. 北京: 中国广播电视出版社.

2. 林达恂. 影视录音心理学. 北京: 中国广播电视出版社.

3. 周传基. 电影、电视、广播中的声音. 北京: 中国电影出版社.

4. 姚国强. 审美空间延伸与拓展. 北京: 中国电影出版社.

5. 孙欣. 影视同期录音. 北京: 中国电影出版社.

制订人: 辛蔚峰

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《项目实践（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice II

课程代码：MA262127

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

教学目标：本设计课程要求学生能在熟练掌握影视制作流程各个环节技能的基础上，以小组形式进行原创影视作品创作实践，通过实践训练，使学生对影视制作有全局意识，并能在创作中充分应用理论课程之所学，并能及时于实践中总结经验教训，真正做到理论指导实践，并在实践中印证并进一步丰满理论知识。

基本要求：1. 保证作品的原创性：剧本、拍摄素材及后期制作全部来源于学生原创；2. 作品需体现影视制作的全部流程，要求小组成员分工明确，并发挥团队精神，协同完成制作工作；3. 作品的主题要来源于生活，富有时代气息，内容积极向上，并体现一定的想象力和创造力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第1讲 剧本创作

主要讲授 MV、DV 以及专题片剧本的基本构成、特点与写作要求，并要求学生进行任一类型作品剧本的创作。

第2讲 分镜头稿本创作

主要讲授不同类型影视剧本的分镜头脚本创作方法，引导学生依据所创作的影视剧本进行分镜头稿本的创作。

第3讲 素材拍摄

主要讲授如何根据分镜头稿本进行拍摄计划和拍摄方案的制定，并指导学生进行素材拍摄。

第4讲 后期制作

主要讲授不同类型影视作品的剪辑和包装要点，指导学生进行后期的剪辑和包装工作，最终完成成片。

第5讲 作品展播

将学生完成的作品进行展播，并进行自评、学生互评和老师点评。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	剧本创作	4	10		
2	分镜头稿本创作	2	12		
3	素材拍摄	2	16		
4	后期制作	2	16		
合计		10	54		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+平时作业 40%

期末考查：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：影视写作基础 影视导演基础 影视画面造型 数字影视剪辑 项目实践（一）

后续课程和教学环节：项目实践（三）

平行开设课程和教学环节：数字影视特效 影视声音艺术 影视三维制作

五、教材和主要参考书目

(一) 教材 自编

(二) 主要参考书目

1. 悉德·菲尔德. 电影编剧创作指南. 北京：世界图书出版公司.

2. 赫伯特·泽特尔, 王宏 (译者). 摄像基础. 北京: 中国传媒大学出版社.
3. 李停战, 周炜. 数字影视艺术剪辑教程. 北京: 中国传媒大学出版社.
4. 曹金元, 徐志. AFTER EFFECTS CS 4 影视特效风暴. 北京: 北京科海电子出版社.

制订人: 任颖子

审核人: 王靖

审定人: 陈卫东

《项目实践（三）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice III

课程代码：MA262128

课程类别：方向限选

学 时：128

学 分：8

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

项目实践三教学目的：全面深化项目实践一、二的内容；通过本课程学生在工作室完成选题、创作与写作文字稿本、分镜头稿本、前期拍摄与后期制作任务；深化相关理论知识及练就数字媒体数字影视方向就业的能力。参与具体科研项目或公司项目，注重学生社会锻炼和社会实践的能力培养，强调理论与实践相结合。在项目实践三期间完成专业实践和毕业论文的选题思考，为毕业设计论文、毕业创作，培养良好的综合素质和专业基础知识。

项目实践三基本要求：1、学会选题或学会选择跟题；2、通过展开课题研讨相关调研的梳理整合写出相关项目的文字稿本与分镜头稿本；3、前期拍摄熟练且有一定的技术与技巧能力，能熟练进行后期制作并有一定的动画特效技能，形成数字影视作品成果并完成总结体会报告。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第1讲 选题与跟题

据实际与能力，据目标要求，学会选择选题与跟题，选择团队，学会学习新的所要求的知识与正确与社会打交道。

第2讲 剧本创作

据选题深化讲授故事片、微电影、纪录片以及各类专题片剧本的基本构成、特点与写作要求，并要求学生进行任一类型作品剧本的创作，学会讨论分析并最优定稿。

第3讲 分镜头稿本创作

主要讲授不同类型影视剧本的分镜头脚本创作方法,引导学生依据所创作的影视剧本进行分镜头稿本的创作,同时充分考虑设备与技术要求。

第4讲 素材拍摄

主要讲授如何根据分镜头稿本进行拍摄计划和拍摄方案的制定,并指导学生进行素材拍摄,同时进行安全与社会交往教育,音乐等的选择。

第5讲 后期制作

主要学会交流与修改,讲授不同类型影视作品的剪辑和包装要点,指导学生进行后期的剪辑和包装工作,最终完成成片。

第6讲 作品展播

将学生完成的作品进行展播,并进行自评、学生互评和老师点评。

第7讲 创作分析

在作品展播后,听取各类观众意见与建议,进行分析总结,形成数字影视作品成果并完成总结体会报告。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	选题与跟题	2	20		讨论式
2	剧本创作	4	24		讨论式
3	分镜头稿本创作	2	10		讨论式
4	素材拍摄	2	24		
5	后期制作	2	32		
6	作品展播	2	0		
7	创作分析	4	0		
合计		18	110		
		128			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查课,考核方式:平时60%,期末作品40%

外出注意:分组、通讯联系,报告制度,应带物品,安全。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 影视写作基础、影视导演基础、影视画面造型、数字影

视剪辑、项目实践（一）、项目实践（二）

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：数字影视特效、影视声音艺术、影视三维制作

五、教材和主要参考书目

（一）教材 无

（二）主要参考书目

1. 悉德·菲尔德. 电影编剧创作指南. 北京：世界图书出版公司.
2. 美国纽约. 美国纽约摄影学院摄影教材. 北京：中国摄影出版社.
3. 赫伯特·泽特尔，王宏（译者）. 摄像基础. 北京：中国传媒大学出版社.
4. 周炜，李停战. 数字影视艺术剪辑教程. 北京：中国传媒大学出版社.
5. 曹金元，徐志. AFTER EFFECTS CS 4 影视特效风暴. 北京科海电子出版社.
6. 李勇著. 数字影视摄影教程. 北京：北京师范大学出版社.
7. 万华明. 数字影视技术基础. 重庆：重庆大学出版社.
8. 万华明，杨丽，蒋雪明. 多媒体技术基础. 北京：清华大学出版社.
9. ACAA 专家委员会 DDC 传媒. ADOBE PREMIERE PRO CS6 标准培训教材. 北京：人民邮电出版.
10. 尹小港，高继勋. 新编中文版 Premiere pro CC 标准教程. 北京：海洋出版社.
11. 清汉计算机工作室. Flash9.0 动画、网页制作实例. 北京：机械工业出版社.

制订人：万华明

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《游戏设计基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Foundation of Game Design

课程代码: MA262131

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业重要的方向课程,主要包括课程讲授、设计与制作两大部分。游戏设计基本原理是创建交互式娱乐时都要面对的问题,通过对材料、工具、审美的认识,加强实际操作能力及实际应用的能力。本课程旨在使学生了解全球数字游戏发展的基本轨迹,从而逐渐树立面向未来进行数字游戏设计的意识。同时,通过对设计以及数字游戏设计理念及开发形式的讲解,使学生了解数字游戏设计和开发的一般流程和规律,为将来其他课程的顺利进行奠定基础。此外,本课程还设定了游戏概念设计的实践内容,使学生通过数字游戏概念设计实践掌握游戏设计的初始环节。本课程适合具备一定素描、色彩、设计及电脑操作基础,并对数字游戏表现有充分兴趣的艺术设计专业同学,使学生初步掌握游戏设计的基本理论和方法,提高学生在数字游戏设计领域的创意能力、审美能力和创新意识。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 数字游戏发展的讲授

重点: 讲授数字游戏发展的过程,探讨并揭示数字游戏发展的规律。不仅使学生了解数字游戏发展的客观事实,更重要的是基于数字游戏发展的规律,对于未来数字游戏的形态及特征进行探索,不断树立面向未来的设计意识。

第二部分 数字游戏设计的讲授

以设计从工艺美术中的独立为起点,探讨并讲授设计与绘画的区别。重点探讨服务日常生活与自我情绪表达的区别,结合当代社会讲授当代设计的大众性和服务性。

此后，延伸到数字游戏设计领域，讲授数字游戏的当代社会功能，解决我们为何而设计游戏的基本问题。

聚焦微观，讲授游戏设计的通常组织形式，设计及开发流程。强调计划与修正，合作与互补，使学生了解游戏设计的基本过程和特征。

第三部分 游戏概念设计的基本训练

作为游戏设计的初始环节，游戏概念设计十分重要。游戏概念设计通常需要明确提出设计产品的目标人群(性别、年龄层等)，还需要提出游戏的基本世界观、游戏类型和基本操作方法。同时还需要确定游戏面向的软、硬件平台。因此完成概念设计可以使得学生的设计能力得到一定的提升，还可以为学生提供构思整个游戏的机会。

第四部分 游戏视觉风格设计的基本训练

缺乏视觉风格表现的游戏概念设计通常难以得到认可，因此，在游戏概念设计的基础上还需要添加视觉风格。通常是使用风格设计图像来体现游戏的基本世界观和操作方式，使设计稿的审核者可以通过图像语言对于设计内容进一步了解。视觉风格设计需要与游戏概念设计保持充分的一致性，同时艺术性和趣味性的增加是考评学生设计能力的重要环节。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	数字游戏发展的讲授	4			
2	数字游戏设计的讲授	4			
3	游戏概念设计的基本训练		12		
4	游戏视觉风格设计的基本训练		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

期末考查：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、数字色彩和版式设计

后续课程和教学环节：实现技术 1+项目 A、实现技术 2+项目 B、实现技术 3+项目 C

平行开设课程和教学环节：数字游戏策划

五、教材和主要参考书目

（一）教材

（二）主要参考书目

1. 孙聪. 动画运动规律. 北京：清华大学出版社.
2. 李铁，张海力. 动画角色设计. 北京：清华大学出版社.

制订人：吴小勉

审核人：刘彪

审定人：陈卫东

《数字游戏策划》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Digital Game Design

课程代码: MA262132

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术（虚拟现实与游戏设计方向）

二、教学目标与要求

课程任务:

本课程是数字媒体艺术专业数字游戏设计方向限选课程。游戏策划是游戏制作流程的基础和核心。本门课程主要包含有关游戏策划的各方面具体知识和基本技能，讲解游戏的策划设计流程与构成要素；游戏的概念设计、游戏原型及功能结构；学习基本的游戏策划软件工具；游戏策划案的撰写。

基本要求:

通过本课程的学习，使学生初步形成游戏策划的理念、掌握游戏设计策划基本流程及知识；最终可完成较为独立的游戏设计策划案；培养学生的游戏策划理念及游戏视野，进一步提升学生的游戏创作素养。

教学方法:

任务驱动式教学。以项目组形式组织课程。分解项目为多个具体独立任务，任务之间具有连续性。项目组成员进行具体分工，并协作完成每个子任务项目，最终形成较为完整的游戏策划案。教师讲解任务中所需知识技能，并分配任务。并全程指导与小组讨论同时进行。启发并提升学生的游戏策划素养能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一部分：游戏策划概述

1. 游戏策划的内容
2. 数字游戏目标与定位

3. 数字游戏策划的基本方法与步骤

第二部分：策划工具应用

1. 游戏策划需要掌握的基本技术
2. 游戏策划案分类与构成
3. 游戏策划具体工具使用

第三部分：游戏策划元素与实现

1. 游戏策划的详细撰写与元素构成具体实现。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	游戏策划概述	4			
2	策划工具应用		12		
3	游戏策划元素与实现		32		
合计		4	44		
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末成绩占 40%

平时成绩=出勤 20%+平时作业任务成绩

期末成绩：期末大作业考核方式，以学生最终完成的作品为主要评分依据。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字媒体艺术概论 A、数字媒体设计与创意、游戏设计基础

后续课程和教学环节：实现技术 1 +项目 A

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 特雷西·弗雷顿. 游戏设计梦工厂. 北京：电子工业出版社.
2. 杰西·谢尔. 游戏设计艺术. 北京：电子工业出版社.

制订人：刘彪

审核人：孙芳芳

审定人：陈卫东

《原画设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Design of Key Frames

课程代码: MA261211

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 影视动画

二、教学目标与要求

掌握原画的基础理论知识和原画设计的相关设计术语概念。概括总结原画的概念,帮助学生理顺原设计的知识体系、明确技能操作标准和对态度的要求。让学生掌握原画师的创作流程。增强对原画设计流程的认识。培养严肃认真的工作态度。掌握原画制作人物常规动作的基本特征。掌握人物常规动作的基本特征、人物的表情刻画、人物的口型配合等。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 原画拷贝

1. 概述
2. 根据实际情况,熟练掌握原画的相关理论
3. 原画拷贝等

重点: 掌握原画的概念

难点: 了解原画设计的基础知识

第二部分 原画创作流程的掌握

1. 研究分镜头脚本,领会导演意图
2. 研究画面设计稿,确定原画风格,进行构思创作
3. 熟悉造型,掌握结构,设计动作
4. 动作分析,起草原画。
5. 填写律表

6. 动检仪拍摄检查

重点：掌握原画的基础理论知识和原画设计的相关设计术语概念。对原画设计实践提供理论支撑。

难点：根据实际情况，了解原画师的创作流程

第三部分 原画的制作

1. 动画动作与物质运动的特征

2. 动作与夸张

3. 线条练习

4. 中间张练习

重点：要求学生了解高层住宅的平面类型，掌握高层住宅设计的特点。

难点：掌握垂直交通与疏散问题，了解高层住宅的常用结构体系与设备设计要求及其与设计的关系。

第四部分 基本动作分析

1. 分析方法：找关键点

2. 关键点分类、绘制

3. 坡地住宅设计

重点：要求学生掌握在不同地区和特殊条件下住宅设计的切入点与分析方法。

难点：掌握坡地住宅设计

第五部分 人物的动作分析绘制

1. 概括总结人物常规动作的基本特征

2. 练习制作原画中人物的动作技法

重点：加强对原画制作基础的掌握，培养严肃认真的工作态度

难点：中间张练习

第六部分 人物的口型配合及人物表情绘制

1. 原画制作中人物的表情刻画

2. 学习原画制作中人物的口型配合

重点：原画的基本动作分析

难点：概括总结原画的基本动作，练习制作原画的关键动作

第七部分 人物走路的画法

1. 人物的走路画法

2. 走路的节奏和轨目的表现方式

3. 两手两脚摆动

4. 原地循环走

重点：掌握人物的动作特征

难点：对人物常规动作的掌握

第八部分 人物的跑步画法

1. 正常跑

2. 快跑的循环

3. 原地循环跑

4. 跑步中的手

重点：手足交叉，高低起伏，躯干的倾斜与扭动

难点：总结人物常规动作的基本特征，练习制作原画中人物的动作技法

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	原画拷贝	2	6		1
2	原画创作流程的掌握	2	6		1
3	原画的制作	2	6		1
4	基本动作分析	2	6		1
5	人物的动作分析绘制	2	6		1
6	人物的口型配合及人物表情绘制	2	6		1
7	人物走路的画法	2	6		1
8	人物的跑步画法	2	6		1
合计		16	48		1
		64			8

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：运动规律

后续课程和教学环节：毕业设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 李杰原画设计. 中国青年出版社.

(二) 主要参考书目

1. 理查德威廉姆斯. 原动画基础教程——动画人的生存手册. 中国青年出版社.
2. 司徒宁, 司徒忻. 动画运动规律——原理 原画 原创. 南京师范大学出版社.
3. 顾永帜. 原画设计与技法. 中国传媒大学出版社.

制订人：张迪

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《定格动画》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Stop-Motion Animation

课程代码: MA261212

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

教学目的:

本课程是设计专业学生的选修课,是检验课堂教学、提高自身素质的重要手段。本课程安排在三年级第二学期开设。

本课程学习的目的是使学生掌握逐格动画短片设计的基础技法,为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过逐格动画短片设计的学习和创作实践,培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始,在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后,更新学生的动画创作理念;通过运用逐格动画短片技术制作短片,来强调其与新技术的巧妙结合,并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。在创作的实践中,使学生熟练掌握逐格动画创作技法与技巧,培养具有全新艺术理念和扎实创作能力的动画人才。

教学要求:

掌握逐格动画短片制作理论知识与基本技法;能独立完成逐格动画短片创作;利用传统的手绘方法或新数字制作技术,创作出有自己风格的逐格动画作品;作业完成后,由任课老师对作业进行评分。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 概述

第一节 逐格动画的基本原理和应用

第二节 逐格动画摄影的发展历程

教学重、难点：原理与应用。

基本要求：

了解逐格动画摄影的发展历程；理解逐格动画的原理；掌握逐格动画应用。

第二章 基础知识

第一节 偶形基础知识

第二节 偶形骨架构造

教学重、难点：偶形的基础、骨架构造分类、制作工艺。

基本要求：

了解逐格动画偶形基础知识；理解偶形骨架构造；掌握偶形制作工艺。

第三章 偶形的制作工艺

第一节 偶形制作的工具和材料

第二节 拼装法制作偶形的工艺流程

第三节 浇铸法制作偶形的工艺流程

第四节 专业偶形制作的经典案例《小鸡快跑》

教学重、难点：拼装法、浇铸法制作工艺流程。

基本要求：

了解偶形制作的工具和材料；理解专业制作的案例；掌握两种方法制作工艺的流程。

第四章 布景和道具制作

第一节 布景设计原理

第二节 布景的设计和建造

第三节 室外布景模型的制作

第四节 室内布景模型的制作

教学重、难点：布景、道具设计原理、制作方法。

基本要求：

了解布景、道具设计原理；理解布景、道具设计步骤；掌握布景、道具设计方法。

第五章 偶形动画技巧

第一节 动画基础知识

第二节 逐格拍摄的操作流程

第三节 制作逐格动画的工具

第四节 角色的形体动画

第五节 表情动画

第六节 口型动画的制作

教学重、难点：拍摄操作流程、工具、行体、表情、口型动画制作。

基本要求：

了解动画基础知识、道具设计原理；理解逐格拍摄的操作流程；掌握工具、行体、表情、口型动画制作。

第六章 逐格动画的制作

第一节 逐格动画片的前期创作

第二节 逐格动画的摄影

第三节 视觉效果制作

第四节 逐格动画的新技术

第五节 后期制作

第六节 逐格动画实例创作

教学重、难点：前期创作、摄影、视觉效果制作、后期制作。

基本要求：

了解逐格动画的新技术；理解视觉效果制作；掌握逐格动画制作的流程。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	概述	1			
2	基础知识	1			
3	偶形的制作工艺	1	8		
4	布景和道具制作	1	8		
5	偶形动画技巧	4			
6	逐格动画的制作	4	20		
合计		12	36		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26121201	偶形的制作	8	必修	验证	5	设计制作定格动画所需的偶形，为后期动画制作提供偶形材料。
MA26121202	布景和道具制作	8	必修	验证	5	设计制作定格动画所需的场景和道具，为后期动画制作提供材料。
MA26121203	定格动画的制作	20	必修	综合	5	将前期制作好的偶形与道具场景，结合动画剧本，拍摄定格动画。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

平时成绩（出勤情况）占 20 %（满分 20 分），实验成绩占 20%（满分 20 分），平时作业占 60%（满分 60 分）

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画运动规律

后续课程和教学环节：项目实践 II

平行开设课程和教学环节：项目实践 I

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 陈迈 编著. 逐格动画技法. 中国人民大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 司徒宁. 司徒忻 编著. 动画运动规律. 南京师范大学出版社.

制订人：黄鹿

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维动画 II》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：3D Animation II

课程代码：MA261221

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是数字动画方向的限选课之一，作为三维动画的高阶课程，本课程从以下几方面深入分析三维动画制作技术：一、在巩固原有的知识点的基础上深入学习三维动画软件的建模、动画、渲染、动力学等模块，二、完成布料、Hair&Fur、Paint Effects、mel 等的学习，三、通过新的三维软件和插件的学习，了解新的技术手段和制作思路，四、结合实际项目制作，培养学生三维动画的绘制方法与技巧。更注重学生实践能力的培养，将企业的实际项目加入到日常教学过程去。强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的三维动画制作水平。在制作实践中，使学生熟练掌握三维动画的绘制方法与技巧，培养具有全新艺术理念和扎实创作能力的动画人才。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

1、高级建模技术

内容：顺应新兴建模技术的发展，从新认识建模在整个制作流程中的的意义，制作深入精确的高级模型；

要求：

- 高精度模型创建；
- 重新分布模型的拓扑；
- 配合 Zbrush 建立高精度模型；

2、布料

内容：了解 MAYA 自带的布料模块，学习利用插件快速进行布料模拟的可行方案；

要求:

- 制衣过程: 画线、打板、缝合, 布料与动力场的关联, 约束;
- 动力学模拟: 动力学参数、布料物性参数、静态模拟、动态模拟、布料缓存数据处理等。

3、nHair&Fur

内容: 认识 MAYA 本身的毛发系统及如何利用插件加快模拟效率;

要求:

- nHair: 创建头发、显示、设置初始位置、设置静止位置、删除头发、修改曲线、创建碰撞物体、毛发的修改、笔刷绘制工具、毛发长短工具。为头发增加 Paint Effects 属性、头发缓存编辑、创建约束、选择转换;
- Fur: 添加毛发、用贴图控制毛发属性、用笔刷修改参数、烘焙属性、设置 Fur 与灯光的链接、调整显示密度、毛发阴影、加吸引子、动力场的作用;
- 插件的使用;
- 应用实例。

4、动画技术

内容: 深入掌握 Maya 中的动画技术;

要求:

- 动画烘焙;
- 变形器;
- 表情动画;
- 约束;
- 反向运动控制;
- 骨骼系统、光滑蒙皮与刚性蒙皮;
- 应用实例。

5、高级渲染

内容: 掌握灯光、材质的高级应用, 掌握分层渲染技术及 Mental ray 渲染技术;

要求:

- 高级照明效果: 效果排除、灯光排除于链接, 灯光特效;
- 层纹理;
- 分层渲染技术;
- Mental ray 渲染技术;
- 应用实例

6、Maya 动力学

内容: 深入学习 Maya 的动力学系统;

要求:

- 柔体;
- 刚体;
- 刚体约束;
- 流体与海洋;
- 应用实例;

7、Paint Effects

内容: 熟悉 Paint Effects 的使用, 掌握预设笔触, 并了解如何自定义笔触;

要求:

- Paint Effects 画板: 二维画板定义、三维绘画;
- Paint Effects 笔触形状参数及动画辅助: 调入预设笔触, 笔触形状的基本定义、外形定义、光效、转模型、保存笔触设置等;
- 应用实例。

8、编程技术

内容: 掌握 maya 中 mel 脚本的使用;

要求:

- 表达式与脚本的基本书写规则: 脚本文件名的基本形式、表达式基本书写规则、基本的基本书写规则、脚本注释语句
- 函数

9、综合实例

要求: 通过前七章的深入学习, 制作完整的动画短片。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	布料	2	0		
2	nHair&fur	2	0		
3	高级建模技术	2	12		
4	动画技术	2	12		
5	高级渲染	2	0		
6	Maya 动力学	2	4		
6	Paint Effects	2	4		
7	编程技术	2	0		
8	综合实例	0	16		
合计		16	48		
		64			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26122101	高级建模	12	必修	验证	1	掌握高级建模技术、毛发
MA26122102	动画技术	12	必修	验证	1	掌握 maya 动画, 实现角色跳跑走, 表情动画等
MA26122103	动力学	4	必修	验证	1	刚体约束、流体与海洋
MA26122104	Paint Effects	4	必修	验证	1	Paint Effects 绘制场景
MA26122105	综合实例	16	必修	综合	1	制作动画短片

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课, 考核方式为大作业, 成绩占 80%, 平时成绩占 20%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 图形图像处理、三维动画 I

后续课程和教学环节: 交互动画、影视后期特效 II

平行开设课程和教学环节: 影视后期特效 I

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

参考当年的更新软件和教材确定

(二) 主要参考书目

1. 王琦编著, 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 II. 人民邮电出版社.
2. 张宝荣. Maya 总动员系列丛书. 兵器工业出版社.
3. 邓永坚等. 光与材质的视觉艺术. 人民邮电出版社.
4. 烽火时代. 刘跃军著, Maya 三维动画与游戏设计宝典. 电子工业出版社.
5. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 III, 人民邮电出版社.

制订人: 杨久俊

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《交互动画》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Interactive Animation

课程代码: MA261222

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的数字动画方向的方向任选课之一,课程的基本任务是介绍交互动画设计的基本原理,使学生通过实例基本掌握 Unity 3D 开发工具的使用。本课程要求学生掌握 Unity 3D 脚本程序开发基础,掌握二维、三维动画交互的制作基本流程,掌握交互动画设计的基本要求、设计方法、构思途径等,了解二维、三维动画制作完成后如何实现交互,继而实现动画产品的深度开发。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 基础知识准备

1、Unity 3D 基础知识概览

- 初识 Unity 3D;
- Unity 的诞生及发展;
- Unity 3D 广阔的市场前景;
- 独具特色的 Unity 3D;
- 相关游戏;

2、开发环境的搭建

- Unity 集成开发环境的安装;
- 目标平台的 SDK 与 Unity 3D 的集成;

3、第一个 Unity 3D 程序

- 软件界面;

- 标题栏菜单栏;
- 工具栏;
- 场景设计面板;
- 游戏预览面板;
- 游戏组成对象列表;
- 项目资源列表;
- 属性查看器;;
- 状态栏与控制台;
- 动画视图;
- 菜单;
- 导入案例项目;
- 第一个 Unity 3D 程序

第二部分：Unity 3D 脚本程序开发基础

1、Unity 脚本概述

- Unity 中专用 JavaScript 与通用 JavaScript 的区别;

2、JavaScript 基础

- 如何创建及运行 javascript 文件;
- Unity 中 javascript 语法基础，如关键字、语句等;
- 变量;
- 运算符：算术运算符、比较运算符、逻辑运算符;
- 条件语句：if 条件语句、switch 条件语句;
- 循环语句：while, do...while, for, for in 四种循环语句;
- 函数;
- 枚举;
- 类;

第三部分：二维动画交互

1、游戏界面的创建：启动界面、关卡选择界面、帮助界面

- 设置输出界面大小、摄像机、灯光;
- 实现背景界面;
- 实现背景音乐，实现背景音乐跨越不同场景播放;
- 实现个性化皮肤;
- 实现个性化按钮;

- 场景转换；
- 实现代码；
- 2、游戏第一关的创建
- 创建第一关游戏界面：设置输出界面大小、摄像机、灯光；
- 背景移动；
- 显示游戏玩家及玩家的动画；
- 实现玩家跟随鼠标移动；
- 新建子弹对象；
- 实现子弹发射声音、移动、销毁；
- 创建子弹 prefab 对象；
- 实现玩家发射子弹；
- 设置敌方，如敌机、敌人、碉堡等：显示敌方、实现其移动、销毁，创建 prefab 对象，设置多个对象；
- 实现敌方发射子弹；
- 碰撞检测：设置刚体、碰撞体，显示碰撞动画，实现碰撞；
- 显示 boss，boss 发射子弹，碰撞检测等；
- 场景字幕显示；
- 实现计分；
- 赢家界面和输家界面；
- 实现血条及游戏进度条等；
- 实现代码；

第四部分：三维动画交互

1、构建场景

- 导入游戏对象，利用预设对象创建对象；
- 手动设置丢失的对象贴图；
- 设置动画片段；

2、设置动画

- 投篮者的旋转、投篮；
- 篮球的物理运动；
- 设置碰撞体、刚体、篮球物理属性；
- 篮球的创建与销毁；
- 代码实现；

3、碰撞检测、计分

- 新建进球检测、碰撞体
- 检测碰撞
- 显示计分和倒计时
- 播放声音

4、游戏发布

第五部分：动画系统

1、实例 1：

- 创建新场景：利用预设对象创建对象，设置灯光、摄像机；
- 利用动画编辑器实现动画；
- 动画的实现：对象部件的上下移动
- 动画循环播放；
- 时间编辑器来添加事件，实现摄像机推进拉远；

2、实例 2：

- 投篮游戏中篮板的左右移动：动画编辑器、代码实现；

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	基础知识准备	2	0		
2	Unity 3D 脚本程序开发基础	2	0		
3	二维动画交互	4	20		
4	三维动画交互	2	12		
5	动画系统	2	4		
合计		12	36		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26122201	二维动画交互	20	必修	验证	1	掌握二维动画交互制作
MA26122202	三维动画交互	12	必修	验证	1	掌握三维动画交互制作
MA26122203	动画系统	4	必修	综合	1	熟悉动画系统，掌握动画编辑器完成动画

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为大作业，成绩占 80%，平时作业成绩占 20%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：二维动画、三维动画 I、三维动画 II

后续课程和教学环节：项目实践 II（二）

平行开设课程和教学环节：项目实践 II（一）、影视后期特效 II

五、教材和主要参考书目

（一）教材

参考当年的更新软件和教材确定。

（二）主要参考书目

1. 宣雨松编著. Unity 3D 游戏开发. 人民邮电出版社.
2. 优美缔软件上海有限公司. Unity 4.X 从入门到精通, 中国铁道出版社.
3. 龚老师. Unity 4.3 游戏开发项目实战. 水利水电出版社.

制订人：杨久俊

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《漫画与插画》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Cartoons and Illustrations

课程代码: MA262211

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程围绕漫画与插画的发展历史及现状进行阐述,通过本课程的学习,使学生掌握漫画与插画方面的基础知识,了解漫画与插画的艺术形态的过程演变,形成较为系统的认知,能够更为清晰地了解漫画与插画的传统与现代,把握中西方表现形式与审美理念的设计维度;结合现代传播环境、审美环境、创作环境、应用环境,力求对漫画与插画的内涵给予更完美的诠释;针对具体的创意环节,从艺术美的规律出发,讲述其在创作过程中的基本理论及创意原理,提高学生的专业素养,为今后就业奠定坚实的专业艺术基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章漫画与插画概述

重点: 漫画与插画的概念、存在形式、共性与区别

难点: 漫画插画的基本要求

第二章漫画与插画的历史演变

重点: 中国的漫画插画发展、西方的漫画插画发展

难点: 比较中西方漫画与插画的发展历程。

第三章典例赏析(一)

重点: 中国古代漫画插画典例、中国 20 世纪漫画插画典例、20、30、40 年代的漫画插画、50、60 年代的漫画插画、80 年代后的漫画插画

难点: 漫画插画大师创作研究

第四章典例赏析（二）当代漫画插画

重点：卡通漫画、讽刺幽默漫画、先锋派漫画

难点：分析漫画插画的创意追求与风格样式

第五章 当代漫画插画的表現手法

重点：解析当代漫画插画的手绘技法与电脑技法

难点：漫画插画的各应用领域的技法研究

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	漫画与插画概述	2			
2	漫画与插画的历史演变	2			
3	典例赏析（一）	4			
4	典例赏析（二）当代漫画插画	4			
5	当代漫画插画的表現手法		24		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为自选题材创作，辅以随堂作业的考核成绩，并结合学生平时表现评定课程考核成绩。平时 40%，大作业 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：《分镜头故事》、《动画剧作》

后续课程和教学环节：《项目实践》

平行开设课程和教学环节：《定格动画》

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 徐媛(译). 美术出版社. 漫画与插画技法入门. 辽宁科学技术出版社.

（二）主要参考书目

1. CG 创意插画设计京华出版社.

2. 锐艺视觉. WOW!Photoshop 创意插画设计. 中国青年出版社.
3. 阴夏永. Photoshop 画笔圣经-写给插画师德创意设计书. 科学出版社.

制订人：张迪

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《项目实践 I（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice I (1)

课程代码：MA262212

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程实践环节主要指导动画设计方向的学生进行各种表现手法、应用材料创新训练，锻炼学生对材料、美术风格、动画类型等方面的创意和把控能力。本环节旨在培养学生了解各种类型动画的应用范围和广阔前景，熟悉相关领域基础知识，掌握类型动画的完整制作流程。

类型动画创作涵盖面极广，各种材料、各种表现形式、各种美术风格均可成为该实践环节的选题。该实践环节还可以与企事业单位合作，以横向课题的方式鼓励学生做出应用型成果。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

项目一： 实验动画创作实践

鼓励学生探索各种艺术类型和表现手法，锻炼学生对材料、美术风格的敏锐度和造型把握的能力。

项目二： 商业二维动画创作实践

应用专业二维动画软件，按照标准动画制作流程，掌握商业二维动画的制作规范和标准。

项目三： 横向合作项目

与企事业单位合作，以横向课题的方式鼓励学生进行应用型创作。

每学年具体项目内容由主讲教师决定，因教学统一性要求，应选择难度相同或接近的课题；因课题资料积累的需要，每学年应更换课题，选题范围包括二维动画、定

格偶动画、剪纸动画等实验动画或商业动画。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	实验动画创作实践 商业二维动画创作实践(二选一)	8	24		
2	横向合作项目	8	24		
合计		16	48		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，本课程实行随堂作业考核。学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师与同行结合学生项目实践情况共同评定课程考核成绩。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：《动漫造型设计》、《二维动画》、《场景设计》、《动画运动规律》

后续课程和教学环节：《项目实践 I（二）》、《短片联合作业》、《毕业设计》

平行开设课程和教学环节：《漫画与插画》、《定格动画》

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 新视角文化行. Flash CS6 动画制作实战从入门到精通. 人民邮电出版社.
2. 刘佳. 动画艺术短片创作（全彩）. 电子工业出版社.
3. 沃尔特·斯坦奇菲尔德. 迪斯尼黄金圣典. 人民邮电出版社.
4. 顾蓓蓓. 苏州地区传统民居的精锐：门与窗的文化与图析. 华中科技大学出版社.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《项目实践 I（二）》教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice I (2)

课程代码：MA262213

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程实践环节主要指导动画设计方向的学生进行以科普为主题的动画短片创作，训练学生对科普动画的创意和把控能力。本环节旨在培养学生了解科普动画的应用范围和广阔前景，熟悉相关主题的科普知识，掌握科普动画的完整制作流程。

科普动画涵盖面极广，包括天文、地理、历史、医学、建筑、化学、教育、法律、新闻等众多领域的题材均可成为该实践环节的选题。还可以与企事业单位合作，以横向课题的方式鼓励学生做出应用型成果。本环节通过制作动画短片将复杂的科学理论知识或者肉眼难以观察的科学现象、历史场景以直观明了的动画影像方式加以呈现，具有极广的应用性前景。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

项目一：生活科普类动画创作

鼓励学生关注社会热点问题，创作各类生活科学知识的科普动画。例如《雾与霾》的科普知识和防范措施的动画作品。

项目二： 横向合作项目

与企事业单位合作，以横向课题的方式鼓励学生进行应用型创作。

每学年具体项目内容由主讲教师决定，因教学统一性要求，应选择难度相同或接近的课题；因课题资料积累的需要，每学年应更换课题，选题范围包括二维动画、定格偶动画、剪纸动画等实验动画或商业动画。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	生活科普类动画创作	8	16		
2	横向合作项目	8	32		
合计		16	48		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，本课程实行随堂作业考核。学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师与同行结合学生项目实践情况共同评定课程考核成绩。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：《动漫造型设计》、《二维动画》、《场景设计》、《动画运动规律》

后续课程和教学环节：《毕业设计》

平行开设课程和教学环节：《短片联合作业》

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 新视角文化行. Flash CS6 动画制作实战从入门到精通. 人民邮电出版社.
2. 刘佳. 动画艺术短片创作（全彩）. 电子工业出版社.
3. 沃尔特. 斯坦奇菲尔德. 迪斯尼黄金圣典. 人民邮电出版社.
4. 滕毓旭. 科普童话绘本馆. 电子工业出版社.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视后期特效 II》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Film & Television Special Effects Production II

课程代码: MA262221

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业数字动画方向的方向限选课之一,学生通过学习从最初的了解项目背景和客户要求、进行项目分析、项目制作到最终的成片等,全面认识实际项目制作流程的每一个环节,了解影视特效的整个制作流程,同时掌握 Maya、After Effects 等三维与合成软件及相关插件的运用技法。通过影视、宣传片等实例的分析,提高各个软件的综合使用技巧,鼓励学生举一反三,扩展思路,使应用软件成为影视制作强有力的工具,为他们以后的综合创作打下坚实的技术基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 影视特效制作分析,包括影视特效概述,国内外特效制作的发展及现状,影视特效的制作流程,三维与合成等;

第二部分 选取真实案例分析讲解: 创作思路及分析, photoshop 绘制创意稿, Maya 模型制作, 动画的制作, 流体制作, 材质制作, mentalray 渲染, PS 中调整、后期合成等。

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	案例讲解——模型篇	2	8		
2	案例讲解——流体篇	2	6		
3	案例讲解——材质及渲染篇	2	6		
4	案例讲解——后期合成篇	2	4		
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26222101	模型篇	8	必修	验证	1	分析创作思路, 绘制创意稿, 制作模型
MA26222102	流体篇	6	必修	验证	1	掌握 maya 流体与海洋, reelflow 的使用
MA26222103	材质及渲染篇	6	必修	验证	1	掌握 mentalray 材质的使用与渲染
MA26222104	后期合成篇	4	必修	综合	1	PS 中调整、AE 中后期合成

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课, 考核方式为大作业, 成绩占 80%, 平时作业成绩占 20%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 影视剪辑基础、图形图像处理、影视后期特效 I、三维动画 I

后续课程和教学环节: 实践项目 II (二)

平行开设课程和教学环节: 交互动画、实践项目 II (一)

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

参考当年的更新软件和教材确定

(二) 主要参考书目

1. 王琦编著, 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 III. 人民邮电出版社.
2. 水晶石教育. 水晶石影视后期精粹: Maya 影视后期特效. 电子工业出版社.
3. 纪娇. 5DS+影视包装栏目制作篇. 清华大学出版社.
4. 完美动力. 完美动力 MAYA 案例教程影视特效篇. 中国青年出版社.
5. 水晶石教育. 水晶石影视后期精粹: Maya & mental ray 影视后期渲染. 电子工业出版社.

制订人: 杨久俊

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《项目实践 II（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice II (1)

课程代码：MA262222

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本项目实践真实项目与虚拟项目相结合，旨在培养学生的三维数字动画创意与制作的实践技能。通过项目实践，学生能够了解当今三维动画的应用与发展趋势，熟悉三维数字动画制作的工作流程，并逐渐发展有关三维动画某一方面领域的爱好和专长。

基本要求：

- 1、了解三维数字动画的应用前景；
- 2、了解三维动画技术的发展趋势；
- 3、熟悉三维动画创意与制作的工作流程；
- 4、熟悉三维动画制作的基本技能和应用；
- 5、掌握三维动画某一领域的高级技能和应用。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

项目一：三维实验动画

进行三维动画的模型、材质表现、灯光、渲染等应用实践。

项目二：三维交互动画

进行有关三维交互引擎应用实践。

项目三：三维快速动画

进行三维数字导演预览应用实践。

每学年项目实践内容会根据课题具体情况有所侧重；学生依据自身兴趣特长，选

择实践内容之一进行。考虑三维动画制作难度及工作量等情况，一般分组进行项目实践。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	三维实验动画 三维交互动画 三维快速动画 (以上项目三选一)	16			48
合计		16			48
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，大作业 40%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：三维动画 I、三维动画 II、影视后期特效 I

后续课程和教学环节：项目实践 II (二)、短片联合作业、毕业设计

平行开设课程和教学环节：影视后期特效 II、交互动画

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编

(二) 主要参考书目

1. 宣雨松. Unity 3D游戏开发. 北京：人民邮电出版社.
2. 吴亚峰等. Unity 4 3D开发实战详解. 北京：电子工业出版社.
3. (美) Tony Mullen. 徐学磊译. 增强现实：必知必会的工具与方法. 北京：机械工业出版社.
4. 靳志刚. 奥斯卡动画短片——基础篇. 天津：天津大学出版社.
5. 靳志刚. 奥斯卡动画短片——模型篇. 天津：天津大学出版社.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《项目实践 II（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Project Practice II (2)

课程代码：MA262223

课程类别：方向限选

学 时：64

学 分：4

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本项目实践真实项目与虚拟项目相结合，旨在培养学生影视声音的设计与制作实践技能。通过项目实践，学生能够了解当今影视声音技术和理念的发展趋势，熟悉影视声音设计与制作的工作流程，为影视动画制作打下必要的声音创作基础。

基本要求：

- 1、了解影视动画的声音技术和理念发展趋势；
- 2、掌握影视配音、配乐的工作流程和方法；
- 3、掌握声音后期编辑与特效处理的常用技巧；
- 4、掌握基本拟音技能；
- 5、能够为一部短片进行声音总体创作。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

项目一：录音基础与实践

了解录音棚数字音频系统，学会基本录音操作。

项目二：影视配音实践

为影视动画片的有声语言进行角色配音。

项目三：声音后期制作实践

掌握声音后期的编辑与特效处理常用技巧。

项目四：影视配乐实践

为影视画面配上适宜的音乐。

项目五：音效设计实践

为影视画面进行拟音、音效处理。

项目五：音效设计实践

围绕一个短片，进行声音（包括语言、音乐和音效）的设计与制作。

本项目实践需要在专业录音室进行配音和拟音实践。考虑工作难度和工作量等情况，一般分组进行项目实践。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	录音基础与实践	4			4
2	影视配音实践	4			12
3	声音后期制作实践	2			6
4	影视配乐实践	2			6
5	音效设计实践	2			6
6	短片声音创作实践	2			14
合计		16			48
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，大作业 40%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：表演、影视剪辑基础、影视音乐音响

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：短片联合作业

五、教材和主要参考书目

（一）教材

付龙, 张岳. 声音设计与制作——CG 影像与动画. 高等教育出版社.

（二）主要参考书目

1. (美) 索南夏因. 声音设计：电影中语言、音乐和音响的表现力(第 2 版). 王旭

锋译. 浙江大学出版社.

2. (美)巴特利特. 实用录音技术. 朱慰中译. 人民邮电出版社.

3. (美)Adobe 公司. Adobe Audition CC 经典教程. 人民邮电出版社.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《包装设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Packaging Design

课程代码: MA261315

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的主干实践课程,着重实践能力的培养,通过教学使学生在实践中掌握单品、系列商品的包装设计技法,并要求学生对包装市场、材料技术、加工流程、以及运输销售有系统了解。系统介绍有关包装设计的基本原理,从艺术设计的角度出发,根据商品的特点和销售方式,在实践中结合市场学、消费心理学,掌握包装设计的基本设计方法、构思途径及创作的基本原理。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 包装设计的概述

一、包装的起源、发展与未来

二、包装的定义、功能、目的

三、包装的分类

重点: 包装发展的变革和发展过程中的几次重要节点

难点: 优秀的包装设计应具有的特征

第二部分: 包装与市场销售

一、包装与市场营销策略

二、包装企划与市场调研

三、调研的内容

重点: 包装的市场营销策略与市场调研

难点：营销策略的定制角度、调研方法和人群

第三部分：包装设计的要素表现及作品赏析

一、包装设计的平面设计要素

文字设计要素(练习字体在包装设计中的应用)

图形设计要素(练习图形在包装设计中的应用)

色彩设计要素(练习色彩在包装设计中的应用)

版面编排设计要素

二、包装设计的材料与工艺

三、包装设计作品赏析

重点：让学生开拓视野，了解包装设计方法的多元化和产品的多样性

难点：包装材料与工艺的具体面貌和设计方法的有机结合

第四章 包装设计的文化特征及应用

一、包装设计的文化性及应用

二、包装设计的民族化与国际化

三、包装设计与商业文化

重点：掌握各文化类型的具体特征

难点：各个文化特质如何有机结合在包装设计环节中

第五章 包装设计的策划和定位

一、产品和商品定位及应用

二、生产和消费者定位

重点：因人而异，因产品而异的多角度定位方式

难点：寻找到好的定位及产品开发依据

第六章 单品和系列包装设计

一、单品包装设计的方法

二、系列化包装设计的策略

三、系列化包装设计的常用方法

重点：做不匠气的设计，做好系列的内在而不流于表面

难点：传统的设计方式已经存在，打破格局进行创新变化。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	包装设计的概述	8			
2	包装与市场销售	4	4		
3	包装设计的要素表现及作品赏析		8		
4	包装设计的文化特征		4		
5	包装设计的策划和定位		8		
6	单品和系列包装设计		24		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为开卷考试成绩占 70%，平时实践作业成绩占 30%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：平面构成、色彩构成、立体构成、字体与版式设计

后续课程和教学环节：商业策划、毕业设计

平行开设课程和教学环节：标识设计、摄影、书法等

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

崔华春. 包装设计. 南昌：江西美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 尹章伟. 包装概论. 北京：化学工业出版社.
2. 姜锐. 包装设计. 长沙：湖南大学出版社.
3. 王章旺. 包装分类设计——设计基础. 北京：中国轻工业出版社.
4. 金子修也. 包装设计. 台北：艺风堂出版社.
5. [美]爱德华·丹尼森. 包装纸型设计. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《动态图形设计 A》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Dynamic Graphic Design A

课程代码: MA261322

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的专业选修课,为创意设计类任选课程。本课程任务的重点并不是动态图形设计的某个具体应用领域,而是从整体入手,系统地介绍动态图形设计的概念、方法及应用。要求学生能够对动态图形设计有一个整体的认识,对动态图形设计作品有一定的鉴赏能力,掌握动态图形设计的基本原理、表现形式、常用方法与一般技巧,具备基本的设计应用能力,从而适应时代要求,为今后进行具体应用领域的动态图形设计奠定基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 动态图形简介

1. 概念总述与历史背景
2. 发展现状与应用领域
3. 动态图形设计的流程和工具

重点要求学生了解动态图形设计的概念、范畴和发展历程,明确学习的方向和目标。

难点: 掌握动态图形设计的方法和流程,了解软硬件设备方面的有关知识。

第二部分: 动态图形设计的思维与创意

1. 动态图形设计基础理论
2. 从二维到四维的思维转换
3. 创意导入

重点: 要求学生掌握动态图形设计创意思维的技巧与法则。

难点：从二维静态到四维动态的视觉思维的转换。

第三部分：基础动态设计

1. 移动、缩放和旋转
2. 变形
3. 生长动态
4. 颜色和质感
5. 视角动态
6. 转场动态

重点：要求学生了解动态运动规律，掌握一般动态生成的类型。

难点：动态实现的工具使用。

第四部分：动态设计的构成形式

1. 动态设计的构成原则
2. 方向和方位
3. 跟随和游离
4. 聚散和分合

重点：要求学生掌握动态画面的视觉元素与构成原则，掌握基本构成形式。

难点：动态构成中的形式美与创意表达。

第五部分：时间设计与声音

1. 时间设计的基本概念
2. 时间设计的形式语言
3. 声音的运用

重点：要求学生感受和把握动态图形时间构成中的节奏和美感，掌握时间设计方法；理解声音在动态图形设计中的重要作用，掌握声音的基本使用方法。

难点：掌握时间设计形式语言的运用。

第六部分：动态图形设计的构图和表意

1. 动态图形的构图
2. 动态图形的表意

重点：要求学生了解动态图形构图和表意的特点和类型，掌握常见的表现方法。

难点：构图的创意运用和信息的准确传达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	动态图形简介	8			
2	动态图形设计的思维与创意	12			
3	基础动态设计		20		
4	动态设计的构成形式		16		
5	时间设计与声音		16		
6	动态图形设计的构图和表意		8		
合计		20	60		
		80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为大作业成绩占 70%，平时成绩占 30%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：形式构成基础、计算机二维基础、flash 动画设计与制作

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：无纸动画基础、音频技术与艺术

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

许一兵，许肖潇. 动态图形设计. 上海:上海人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

李均. 动态媒体设计. 上海:上海人民美术出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《空间软装饰设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Soft Adornment Design of Space

课程代码: MA261334

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业课程中的学科任选课程,它显现了绘画艺术、装饰艺术和平面设计等课程教学成果。其主要内容是:室内设计的空间界面装饰,突出表现视觉的审美特征,并研究建筑室内空间的区域功能布局,采集利用绘画作品、布艺纤维艺术、工艺美术品、绿色植物、家具与照明布置等装置艺术的内容,实现生活空间、办公空间、娱乐空间、餐饮空间以及广大商业展示空间的环境美化。运用蒙赛尔色立体理论,结合人体工程学的理论,选以真实的空间对象,经过空间陈设需求调查,规划方案提出设计文案,在原始的室内空间界面上,创造出不同的空间环境的文化需求。本课程重点培养学生的空间陈设与装饰设计水平,并具备一定的实际操作能力。

基本要求:本课程要求理论结合实践,有创新意识和原创特征,陈设与软装饰都要符合建筑室内空间环境,要画龙点睛,不要影响建筑室内空间的使用功能,强调总体方案的编排程序,说明设计方案的合理性与视觉审美的意义。按时按量完成课程程序作业,不准拖后一周,避免影响下一课程学习。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分陈设艺术的组成分析

1. 陈设艺术发展简史
2. 陈设与空间设计关系
3. 陈设与空间风格的组合设计

重点引导学生了解陈设艺术发展历史，掌握陈设艺术设计的主要原素，知道各功能空间的陈设组合设计要求。

难点：培养文化素质的综合水平。

第二部分 空间陈设艺术赏析与设计实践

1. 西欧哥特与巴洛克的陈设艺术
2. 中国汉、唐、明、清的陈设艺术
3. 现代室内空间陈设艺术

重点：要求学生掌握不同陈设艺术风格特征，并通过网络平台学习各种陈设艺术杰作。

难点：掌握不同时代艺术风格的特征。

第三部分陈设艺术设计的快题练习

1. 家居生活空间
2. 休闲娱乐空间
3. 办公学习空间
4. 餐饮酒店空间

重点：要求学生了解各种空间平面功能类型，用好陈设艺术设计的装饰手法。

难点：图纸理解和制作问题。

第四部分 艺术采风素材收集

1. 工艺美术
2. 家具博览
3. 家纺艺术
4. 灯饰艺术
5. 绿色植物

重点：要求学生掌握不同空间和特殊条件下的陈设要求。

难点：各种素材理解

第五部分 电脑软件合成效果

1. 平面布局图
2. 环境效果图
3. 室内空间区域陈设效果图

重点：要求学生理解陈设艺术设计的特殊性常用的设计规律。

难点：陈设艺术的图纸制作。

第六部分 空间陈设艺术设计整体方案

1. 设计主题说明
2. 空间平面布局
3. 陈设方案的程序编排设计
4. 装订设计方案册

重点：要求学生能较完整说明设计理念和设计效果，掌握室内空间环境的陈设审美构成因素。

难点：文字说明的阐述，个体审美水平的提高。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	陈设艺术的组成分析	8			
2	空间陈设艺术赏析与设计实践	12			
3	陈设艺术设计的快题练习		14		
4	艺术采风素材收集		14		
5	电脑软件合成效果		18		
6	空间陈设艺术设计整体方案		14		
合计		20	60		
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考核方式为开卷考试成绩占 70%，平时作业成绩占 30%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、装饰基础、装饰材料与工艺

后续课程和教学环节：装饰艺术+项目

平行开设课程和教学环节：传统手工艺+项目

五、教材和主要参考书目

（一）教材

金国胜. 室内陈设艺术设计教程. 杭州：浙江人民美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 张绮曼，潘吾华. 室内设计资料集 2. 北京：中国建筑工业出版社.

2. 刘 峰. 人体工程学应用. 沈阳: 辽宁美术出版社.
3. 龚建培. 纤维艺术设计. 北京: 高等教育出版社.
4. 潘吾华, 室内陈设艺术设计. 北京: 中国建筑工业出版社.

制订人: 刘峰

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《品牌学》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Brand Management

课程代码: MA262311

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业广告策划设计方向限选课。该课程以品牌运作过程为主线,以品牌概念为核心,深入研究品牌策划与塑造的基本原理和方法,探讨品牌资产的作用及形成机制,如何开发有效的品牌识别系统,如何实施有效的品牌化策略,建立消费者的品牌联想,树立高品质的品牌形象。鼓励学生主动学习和进行市场调研,使学生对品牌策划建立起完整、系统的认识,具备品牌策划与塑造的基本知识和基本能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:品牌学系统理论环节

内容:明确品牌的含义和作用,讲述品牌发展的历史与趋势,认识品牌资产的重要意义。逐步阐述品牌建设的基本原理和方法。在教学过程中,以理论、方法阐述为主,以各种研究证据和经典案例为辅,循序渐进,并安排一定学时对焦点问题,相关实例进行讨论和分析,鼓励学生阅读检索,使学生能够对品牌建设有一个比较清晰,系统的认识。并引导学生在原有理论的基础上,深入研究,形成自己的观点,探寻关于品牌发展的正确道路。

重点:侧重于让学生在了解品牌与品牌资产概念的基础上,使其认识到品牌建设的实质和意义。

难点:对系统理论框架的掌握。

第二部分:品牌学实务运作环节

内容：涉及品牌资产的作用及形成机制，如何开发有效的品牌识别系统，有哪些可行的品牌化策略，如何提高消费者的品牌意识，丰富品牌的内涵——建立消费者的品牌联想，树立高品质的品牌形象，建立消费者的品牌忠诚，以及怎样进行周期性的品牌诊断。

重点：全面地了解品牌意识、品牌联想、品牌忠诚、品牌态度之间的联系，应该如何进行品牌建设，累积品牌资产。

难点：如何有效地建设品牌，累计品牌资产。

第三部分：品牌学案例讨论环节

内容：介绍国内外品牌发展的状况，学习国际著名品牌的成功经验。通过课堂讨论等形式加深对品牌学的理解，强化品牌塑造对品牌建设，企业发展的重要性的认识。

重点：通过课堂讨论，加深学生对品牌建设的了解，总结著名品牌的成功经验，在了解国内外品牌发展现状的基础上，探寻正确的品牌发展之路。

难点：如何总结成功案例的经验，从而提升自身的实践能力。

第四部分：其他相关实践环节

内容包括相关品牌调查，品牌建设课题研究。

重点：品牌社会调查实践

难点：品牌建设某环节的策划与完成效果。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	品牌学系统理论环节	10			
2	品牌学实务运作环节	12			
3	品牌学案例讨论环节	4			
4	其他相关实践环节	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为以实践作业作为考核依据。其中考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：市场营销与调查

后续课程和教学环节：广告策划与文案, 品牌形象+项目

平行开设课程和教学环节：广告设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

余阳明, 杨芳平. 品牌学教程. 上海：复旦大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 黄合水. 品牌建设精要. 厦门：厦门大学出版社.
2. [美]戴维·阿克著. 吕一林译. 北京：中国劳动社会保障出版社.
3. 杨海军, 袁建. 品牌学案例教程. 上海：复旦大学出版社.
4. 朱立. 品牌管理. 北京：高等教育出版社.
5. 邓德隆. 2 小时品牌素养（第二版）. 北京：机械工业出版社.

制订人：王悦

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《广告策划与文案》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Advertising Planning and Copy

课程代码: MA262313

课程性质: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的方向限选课程之一,课程的基本任务是系统介绍有关广告策划的基本原理及广告文案的创作方法。要求学生能够理解策划在广告运动中的重要作用,了解策划思维的发展,掌握广告调查、广告目标受众洞察、广告主题、广告媒介组合、广告活动策略、广告文案撰写、广告效果测定等基本原理及操作方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 广告策划概述

1. 策划的字源
2. 策划的概念
3. 策划的原则

重点: 要求学生掌握策划的概念,策划的本质,广告策划的原则;理解策划在广告运动中的重要作用和意义;了解内容: 策划和计划的区别

难点: 策划的本质。

第二部分 策划活动的演进

1. 人类策划活动成立条件
2. 《孙子兵法》中策划思维
3. 企业营销理念的演进
4. 广告代理机构

重点: 要求学生掌握广告代理的发展过程,策划理念与市场营销观念的关系与演

进过程，理解《孙子兵法》中的策划思维，了解策划活动发生的条件

难点：孙子兵法与广告之“势”。

第三部分 广告策划知识体系

1. 5W+2H 模式
2. 广告策划程序
3. 策划的要点

重点：要求学生理解广告策划的知识框架，理解广告策划的程序，了解内容：广告策划的要点

难点：5W+H 模式

第四部分 广告市场调查

1. 市场调查定义
2. 市场调查的分类
3. 市场调查原则
4. 市场调查的方法

重点：要求学生掌握市场调查的定义，市场调查的方法、内容问卷调查技巧，了解市场调查的分类。

难点：抽样调查的原理与方法

第五部分 产品自身分析与消费者洞察

1. USP 理论
2. 产品周期
3. SWOT 分析法
4. 目标消费者界定
5. 消费者购买决策过程
6. 消费者需求心理

重点：要求学生掌握 USP 理论，AIDMA 模式，理解 SWOT 分析法，马斯洛需求层次理论，了解产品生命周期

难点：AIDMA 模式的内涵与启示

第六部分 广告定位术

1. 定位的概念
2. 定位的方法
3. 市场竞争格局下的定位策略

重点：要求学生了解定位的概念，掌握定位的方法，理解定位策略

难点：定位的方法

第七部分 广告文案表现

1. 文案在广告中的核心作用
2. 广告文案的构成
3. 广告语写作方法
4. 广告标题写作方法
5. 广告正文及随文写作方法

重点：要求学生理解广告文案基本组成，掌握广告语写作原则，理解语言文字的优势以及广告文案的核心作用

难点：视觉符号的表意缺陷

第八部分 广告媒介策略、效果测定、广告预算

1. 符号的含义及特点
2. 符号的分类
3. 视觉符号的优势及劣势
4. 结构主义与符号关系
5. 视觉符号的结构与意义生成

重点：要求学生掌握各种广告媒体特点，理解新媒体的特征，了解效果测定、广告预算的基本概念和方法

难点：新媒体的特征

第九部分 广告策划书撰写

1. 课外实地考察苏州某地产板块
2. 为板块内任一地产项目撰写一份完整策划方案

重点：掌握广告策划书结构及运用理论分析具体项目

难点：策划理论的实际应用

第十部分 广告策划模拟提案

模拟提案

重点：要求学生掌握广告策划向甲方提案技巧

难点：提案过程中的语言技巧

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	广告策划概述	4			
2	策划活动的演进	4			
3	广告策划知识体系	4			
4	广告市场调查	4			
5	产品自身分析与消费者洞察	4			
6	广告定位术	4			
7	广告文案表现	4			
8	广告媒介策略、效果测定、广告预算	4			
9	广告策划书撰写	20			
10	广告策划模拟提案	12			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考试方式为综合课题设计占课程 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：传播学、图形与海报设计

后续课程和教学环节：包装设计、品牌形象

平行开设课程和教学环节：品牌学

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

黄升民，段晶晶. 广告策划（第二版）. 北京：中国传媒大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. (美) 奥格威. 一个广告人的自白. 北京：中信出版社.

2. 金力. 现代策划学丛书—广告营销策划经典案例分析. 北京：北京大学出版社.

制订人：梁建飞

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《广告设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Advertising Design

课程代码: MA262314

课程性质: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业广告策划设计方向重要的限选课程,初期目标是使学生能通过本课程学习正式进入专业设计学习,通过系统的理论讲述和创意方法的讲解,在对具体案例分析的过程中指导学生创造性地完成广告创意的训练。要求学生能综合运用广告理论、策略分析、文案配合、图形概念提取和现代设计表现的手段,分两个阶段掌握基本的广告创意和商业推广设计的方法。

第一阶段为感受广告创意。这是打基础的阶段,主要是通过系列课程作业训练让学生掌握基本的广告设计方法,提高广告创意的艺术表现能力。创意是人类富有创造性思维的活动,创意的过程就是构思的过程。创意是广告设计的灵魂,没有创意的广告只是信息的罗列与堆积,是简单的告知。内容包括:广告设计的概述、分类和方法。

第二阶段为广告策划与推广设计。这是个实践的阶段,学生要掌握市场调研的基本方法以及广告策划与推广设计活动的基本流程,在实际作业中,这个流程是可以根椐具体项目要求来制定。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:广告创意设计

(一) 广告创意设计概述

重点:论述广告创意设计的基本概念与内涵,论述现代广告源流发展、类型划分及现代广告设计的运作方法,同时介绍发展中的广告传播媒体。论述不同民族的价值

观接受不同的广告创意,不同的广告创意则孕育出各具特色的广告文化,

难点:认识和把握文化的共通性和差异性,在世界范围的竞争中创建中国特色的广告文化。通过讲解与案例分析,理解创新思维与广告创意的关系。

(二) 广告创意设计类别分析

重点:论述商业广告的概念和内涵,分析商业广告发展的历史和演变过程、作用和意义。熟悉广告的各种媒体形式,包括报刊、杂志、招贴广告、POP广告、影视、网络、直邮广告等,关注新媒体广告和创意媒体广告。论述公益广告的概念和内涵,分析公益广告发展的历史和演变过程、作用和意义。

难点:研究主要媒体(报纸、杂志、电视、广播和网络媒体)广告创意设计的方法,明确好广告的评价标准。

(三) 广告创意设计方法

重点:通过讲解与案例分析,学习广告的创意与设计方法,以及讲述好创意的评价标准。介绍广告设计的版面设计方法,引导学生运用视觉传达的基本原理,通过形、色、质的视觉元素和文字所组成的视觉语言来表现传达信息。

难点:进行针对性媒体和媒体组合设计创意训练,选择专题,在市场研究的基础上进行。要求学生到商业集中的市场进行市场调研,完成一套完整媒体组合设计方案。

第二部分:商业推广设计

(一) 商业推广设计概述

重点:论述商业推广设计的意义,商业推广基本研究内容和商业推广的基本步骤。

难点:讲解市场调查、市场细分、市场定位、商业推广流程、策略和操作实务。

(二) 广告策划与产品定位

重点:论述广告策划与产品定位的重要性及方法。

难点:定位的步骤。

(三) 广告形象推广策略与创意

重点:主要从广告整体运作入手,研究分析广告设计流派和现代设计理念,以及围绕这一重要设计思想的广告设计方法和技巧。

难点:强调广告整体策划的重要性,以市场研究为基础,完成广告视觉形象的整体策划设计;强调表现创意与思想内涵创意并重。

（二）学时分配

序号	主要内容		学时分配			其它
			讲课	设计	上机	
1	广告创意设计	广告创意设计概述	2			
		广告创意设计类别分析	4			
		广告创意设计方法		26		
2	商业推广设计	商业推广设计概述	2			
		广告策划与产品定位	4			
		广告形象推广策略与创意		26		
合计			12	52		
			64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，考试方式为综合课题设计占课程 70%，平时作业成绩占 30%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：市场调查、传播学、广告策划与文案

后续课程和教学环节：品牌形象+项目、广告策划+项目

平行开设课程和教学环节：品牌学

五、教材和主要参考书目

（一）教材

莫军华. 广告传播设计. 北京：中国建筑工业出版社.

（二）主要参考书目

1. 周至禹. 招贴设计. 济南：山东友谊出版社.
2. 陈宏年. 广告设计概述. 北京：北京广播学院出版社.
3. 张红霞，杨翌昀主译. 广告学原理和实务. 第五版. 昆明：云南大学出版社.
4. 陈弓. 三十六计（秘本兵法）. 武汉：武汉出版社.
5. 中川作一. 视觉艺术的社会心理. 上海：上海人民美术出版社.
6. 余虹，邓正强. 中国当代广告史. 长沙：湖南科学技术出版社.
7. 莫军华. 广告创意设计. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：莫君华

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《品牌形象+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Brand Image & Project

课程代码: MA262316

课程类别: 方向限选

学 时: 160

学 分: 10

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业品牌形象与广告设计方向的限选课程,本课程作为品牌学,市场营销与调查的后续课程,在品牌类课程群的基础上开设,本课程的理论部分在原理论基础上进行重点深化。本课程着重于学生实践能力的培养,在实践操作部分,配比大量课时。该课程主要讲解品牌形象的策划与设计,以品牌战略思想为指导,通过案例分析讲授品牌形象设计的理论与实践,强调品牌形象的创新思想与设计思维。根据市场需求对品牌形象设计重新分类,从品牌战略的角度研究品牌形象视觉系统设计的方法,科学地进行市场调研与正确的设计定位,艺术地表现品牌形象。

教学基本要求:要求学生结合实际的项目,从品牌策划和设计的角度,完成品牌策划与塑造设计。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分:品牌形象理论

重点:明确品牌形象设计的基本概念、主要功能及战略思想,在教学过程中,以理论、方法阐述为主,以各种研究证据和经典案例为辅,循序渐进,使学生能够对品牌形象设计有一个比较系统的认识。

难点:侧重于让学生在了解品牌形象与标志的基础上,使其认识到品牌形象设计的实质和意义。

第二部分:品牌形象传播

重点：从品牌策划与定位入手，灌输品牌策划思想战略，使学生清楚地认识品牌战略与架构，遵循品牌定位原则与流程，科学地传播企业的品牌形象，最终目的是为建立消费者的品牌忠诚。

难点：使学生全面地了解品牌形象、品牌意识、品牌联想、品牌忠诚、品牌态度之间的联系，应该如何进行品牌形象传播。

第三部分：品牌形象分类

重点：从企业、区域及政府品牌形象入手，分析国内外品牌形象设计的状况，学习优秀品牌的成功经验。

难点：通过分类，加深学生对品牌形象的了解，总结著名品牌的成功经验，归纳正确的品牌形象设计方法。

第四部分：视觉系统设计

重点：从基础系统设计和应用系统设计入手，了解 VIS 设计流程与方法，掌握完整的品牌形象视觉系统设计规范。

难点：VIS 具体内容规划设计不能流于形式化、模板化，杜绝贴膏药式的 VIS 设计。

第五部分：项目实践

重点：内容包括相关品牌形象调查，进行相关的课题研究。

难点：研究课题与实践课题之间的关联性

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	品牌形象理论	4			
2	品牌形象传播	8			
3	品牌形象分类	16			
4	视觉系统设计	8			
5	项目实践		124		
合计		36	124		
		160			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，出勤 30%+作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：品牌学、广告策划与文案、广告设计

后续课程和教学环节：广告策划+项目

平行开设课程和教学环节：广告策划、包装设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

林采霖. 品牌形象与 CIS 设计. 上海：上海交通大学出版社.

（二）主要参考书目

1. (美) 戴维·阿克, 吕一林. 创建强势品牌. 北京：中国劳动社会保障出版社.
2. 黄合水. 品牌建设精要——打造品牌之不二法门. 厦门：厦门大学出版社.
3. 朱国勤. 现代企业形象设计指南. 上海：上海书店出版社.

制订人：梁建飞

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《广告策划+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Advertising Planning & Project

课程代码: MA262317

课程性质: 方向限选

学 时: 224

学 分: 14

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的方向限选课程之一,本课程作为广告设计的后续课程,在装饰类课程群的基础上开设,本课程的理论部分在原理论基础上进行重点深化。本课程着重于学生实践能力的培养,在实践操作部分,配比大量课时。主要讲解广告运动整体策划方略的制定与广告文案的撰写,从产品或品牌的市场调查分析开始,分析产品竞争对手、分析产品潜在目标消费群的消费态度和行为,结合产品自身的优势、劣势,准确制定适合产品的定位策略,并根据定位策略以及广告预算,统筹安排媒介组合、广告表现等推广宣传策略。

教学基本要求:要求学生结合实际的项目,从市场和竞争的角度,在学习实现策略思维的基础上,完成市场调查报告、竞争分析、自身分析、消费者分析等报告,制定适切的媒介组合方案、广告文案撰写、广告作品设计等,深刻理解广告策略与文案撰写的本质。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 市场调研与市场细分

第二部分: 定位与再定位

第三部分: 广告文案撰写

第四部分: 广告视觉设计

第五部分: 广告活动策划

第六部分：广告媒体组合

第七部分：广告提案

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	市场调研与市场细分	15			
2	定位与再定位	15			
3	广告文案撰写		40		
4	广告视觉设计		40		
5	广告活动策划		40		
6	广告媒体组合		40		
7	广告提案		24		
合计		30	194		
		224			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考察课，考试方式为综合课题设计占课程 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：传播学、品牌学

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：新媒体前沿研究

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

黄升民，段晶晶. 广告策划（第二版）. 北京：中国传媒大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 奥格威（美）. 一个广告人的自白. 北京：中信出版社.
2. 金力. 现代策划学丛书—广告营销策划经典案例分析. 北京：北京大学出版社.

制订人：梁建飞

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《界面设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Interface Design

课程代码: MA262323

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程为视觉传达设计专业的一门限选课程,界面设计作为一个新兴门类,是现代艺术设计领域的一个重要组成部分。本课程通过对界面设计的概念、流程、方法的学习,提高学生设计素养,拓展学生的设计能力。界面设计基于用户研究及交互设计,从视觉设计的角度出发,结合图形用户界面开发的流程和特点,了解在屏幕上的视觉设计规范,掌握图形界面设计的视觉要素、基本方法和基本规律,并从软件用户界面,多媒体产品界面,网站界面,移动终端用户界面等角度进行具体的探讨。通过具体设计项目,提高学生界面设计方面的相关设计实践能力。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 界面设计概念

1. 界面设计的基本概念
2. 界面设计对软件产品的重要生
3. 界面设计的研究内容 and 应用领域
4. 人机交互与界面设计
5. 界面设计的发展趋势

重点: 要求学生掌握界面设计的基本概念。

难点: 掌握界面设计的特性,了解界面设计的应用领域及人机交互与界面设计的含义。

第二部分：界面的设计规则和方法

1. 界面的设计规则
2. 界面的设计流程
3. 界面需求分析
4. UI 设计师的工作

重点：了解如何制订设计原则。

难点：掌握交互设计的内容和流程；熟悉如何建立用户界面原型。

第三部分：多媒体制作和处理工具使用

1. 图标制作设计
2. 图像处理设计
3. 动画制作设计

重点：了解图象处理的基本原理。

难点：掌握使用 FLASH、FIREWORKS、PS、AI 等工具进行基本的图片、图标制作处理和设计。

第四部分：WEB 软件用户界面设计

1. 网页设计与传统 WINDOWS 软件的区别
2. 网页颜色设计
3. 导航栏设计
4. 网页的布局和网站总体设计
5. 网页设计开发软件 DREAMWEAVER 的使用

重点：了解网页设计与传统 WINDOWS 软件的区别。

难点：掌握网页颜色设计原则、导航栏设计方法；掌握网页设计开发软件 Dreamweaver 的使用。

第五部分：WINDOWS 软件用户界面设计

1. WINDOWS 图形用户界面的特点
2. 图形界面设计的艺术原则
3. 在图形界面中使用图标

重点：了解图形界面的特点。

难点：掌握图形用户界面设计的艺术原则；熟悉如何在图形用户界面中使用图标。

第六部分：移动设备软件界面设计

1. 移动设备软件界面特点
2. 移动设备软件界面设计开发方法和工具

3. 未来移动设备软件界面设计发展

重点：了解手机的用户界面特点。

难点：掌握手机的用户界面设计开发方法；熟悉未来手机的用户界面设计发展趋势。

第七部分：软件界面测试与评估

1. 人机界面测试与评估的内容与要求

2. 进行反复的可用性测试

3. 验收测试

4. 经验评估方法

重点：掌握人机界面测试与评估的内容与要求；了解如何进行反复的可用性测试。

难点：了解验收测试的内容；掌握经验评估方法。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	界面设计概念	4			
2	界面的设计规则和方法	8			
3	多媒体制作和处理工具使用		12		
4	WEB 软件界面设计		12		
5	WINDOWS 软件界面设计		12		
6	移动设备软件界面设计		2		
7	软件界面测试与评估		4		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形图像处理

后续课程和教学环节：设计应用类相关课程

平行开设课程和教学环节：动态图形设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无。

(二) 主要参考书目

1. 李乐山. 人机界设计. 北京:科学出版社.
2. 陈大炜. 用户界面设计指南. 北京:机械工业出版社.
3. 周苏. 人机界面设计. 北京:科学出版社.

制订人: 王庆杰

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《影像叙事设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Image Narrative Design

课程代码: MA262324

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是具有前沿特征的叙事学理论在影像设计领域的重要延伸与拓展。在影像设计创作课程与理论课程中,强调艺术理论与审美实践的结合,建构既有前沿理论为依托、又有指导创造审美实践的《影像叙事设计》内容体系。将现代叙事设计方法及理论综合运用于静态与动态的影像艺术创作中,积极拓展设计的表现力。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 影像叙事设计概论

1. 影像叙事设计概念
2. 影像叙事设计的形式与方法

重点: 要求学生理解影像叙事设计的基本概念。

难点: 理解叙事在影像艺术中的功能

第二部分: 影像叙事设计的构成载体

1. 影像叙事中的空间构成
2. 视觉构成与故事结构

重点: 要求学生掌握影像叙事的载体

难点: 了解各种视觉元素对叙事设计的影响

第三部分: 静态影像叙事设计应用

1. 静态影像叙事设计的特点

2. 静态影像叙事设计的运用

重点：要求学生了解静态影像叙事设计的特点

难点：掌握静态影像叙事设计的方法

第四部分：动态影像叙事设计应用

1. 动态影像叙事设计的特点

2. 动态影像叙事设计的运用

重点：要求学生了解静态影像叙事设计的特点

难点：掌握动态影像叙事设计的方法

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	影像叙事设计概论	10			
2	影像叙事设计的构成载体	10			
3	静态影像叙事设计应用		30		
4	动态影像叙事设计应用		30		
合计		20	60		
		80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：媒介叙事、动态图形设计

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：实验短片+项目

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无。

(二) 主要参考书目

1. 周登富. 银幕世界的空间造型. 北京：中国电影出版社.
2. 安德烈. 什么是电影叙事学. 北京：商务出版社.
3. 英 玛丽亚·肖特. 用照片叙事. 北京：中国青年出版社.

制订人：狄野

审核人：梁建飞

审定人：陈卫东

《实验短片+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Experimental Short Film & Project

课程代码: MA262325

课程类别: 方向限选

学 时: 160

学 分: 10

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

实验短片一般是指拍摄风格和制作方式与主流的商业和记录片相异甚至对立的影像。本课程作为影像叙事设计,动态图形设计的后续课程,在新媒体传播设计课程群的基础上开设,本课程的理论部分在原理基础上进行重点深化。本课程着重于学生实践能力的培养,在实践操作部分,配比大量课时。本课程是视觉传达设计专业的方向限选课程,任务是对动画或影视作品的前期策划设计、中期制作、后期合成的整个创作过程进行深入实践,重视创意设计与概念表达,重视影视语言的运用,系统阐述影视画面的视觉语言形态,介绍摄像专业基础知识,以及使用数码设备拍摄影片的技术和方法,并以艺术设计为前提,以理论与实践结合为原则,系统阐述视频包装的概念、原理、创作流程以及具体的设计应用,灵活运用有关软硬件工具创作一件完整的影视作品。要求通过该课程的学习,使学生了解动画或影视作品的完整制作流程,熟练运用有关的软硬件制作工具,有较强的综合设计能力,将前面所学动态设计基础知识熟练应用到作品中。短片形式包括视频、影像或动画,有主题诉求,叙事完整。对有关视频影像制备的技术和艺术有一个整体的认识,对动态视频影像一定的审美能力,掌握影视画面构成规律,掌握摄像的基本方法和原则,掌握数码摄像机的使用及拍摄技巧。了解视频包装的原理及相关的核心概念,掌握不同项目的设计要求和表达方式,能够独立完成一个项目的策划、设计和制作。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分：短片设计与创作

1. 短片创作概述
2. 选题策划
3. 创意设计
4. 故事版绘制

重点：了解短片的概念，短片的分类，短片的表现形式和影视语言特点。如何主题命题，确立理念，撰写剧本，对创意理念和剧本进行视觉化描述，绘制设计概念草图，明确风格样式。了解动画作品进行角色和场景设计，视频作品进行镜头设计，动态影像作品进行图形和画面设计。确定叙事故事线，分镜头设计，绘制故事版。

难点：了解短片的概念和形式，掌握短片设计和创作的基本要求。确定创作主题，确立创意表现理念和表现形式，撰写剧本或脚本。进行多种方案设计，从中选择一种方案进行实施。故事版绘制应明确作品画面语言运用、影片节奏掌控和整体风格的统一，对下一步工作起到明确指示和精确把握的作用。

第二部分：镜头视觉语言与数码摄像

1. 影视画面的造型语言
2. 镜头形式
3. 镜头组织
4. 影片视听语言
5. 使用 DV 制备影像
6. 视频采集与整理

重点：了解景别，景深与焦距，角度，构图，色彩色调，光线，视点。固定镜头，运动镜头，长镜头，场面调度，镜头切分，画面组接，影像节奏，视听语言的修辞功能，电影语言的叙事系统。了解 DV，DV 的选择，DV 的操作，视频拍摄。了解影像采集，素材整理。

难点：掌握影视画面的基本造型语言及形式。掌握镜头与时间、空间、声音的关系及镜头切分的把握。掌握画面组接的方法，影像节奏的把握与运用。掌握影片视听语言的修辞手法，把握影片整体形式风格的确立，通过赏析提高对电影语言理解能力和审美能力。了解 DV 摄像机的工作原理和一般技术参数，掌握 DV 的操作并根据课程内容进行拍摄实验。掌握将拍摄的影像导入计算机的方法，能够使用软件工具对素材进行一般的编辑整理。

第三部分：视频包装设计

1. 视频包装概述

2. 视频包装技术概要与创作流程

3. 影视片头及转场特效设计

重点：视频包装的概念，视频包装要素，视频包装形式，视频包装原则。视频包装的软硬件要求，视频包装的艺术基础，视频包装的基本创作流程。影视作品片头、片尾赏析与设计要求，影视片头设计与制作。

难点：了解视频包装的概念和表现形式，掌握视频包装的要素和设计原则。了解视频包装对软硬件工作环境的要求，了解视频包装设计对知识和能力的要求，掌握视频包装从前期创意到作品交付的整个流程以及创作过程中的一些技术环节。通过实践掌握影视片头设计与制作。

第四部分：后期合成与输出

1. 后期合成

2. 输出与推广

重点：中期制作的素材进行调色剪辑合成，并将完成的作品压缩输出。制成成品，拷入光盘，宣传推广。

难点：完整的作品应包括配音、字幕和片头片尾等，媒体选择与输出格式。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	短片设计与创作	40			
2	镜头视觉语言与数码摄像		30		
3	视频包装设计		30		
4	后期合成与输出		60		
合计		40	120		
		160			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 三维数字造型、动态图形设计

后续课程和教学环节： 毕业设计

平行开设课程和教学环节： 影像叙事设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无。

(二) 主要参考书目

1. 宋靖. 影视短片创作(修订版). 浙江: 浙江摄影出版社.
2. 张菁, 关玲. 影视视听语言. 北京: 中国传媒大学出版社.

制订人: 狄野

审核人: 梁建飞

审定人: 陈卫东

《信息可视化+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Information Visualization & Project

课程代码: MA262326

课程类别: 方向限选

学 时: 224

学 分: 14

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业新媒体传播设计方向的限选课程,本课程作为影像叙事设计,界面设计,实验短片的后续课程,在新媒体传播设计课程群的基础上开设,本课程的理论部分在原理论基础上进行重点深化。本课程着重于学生实践能力的培养,在实践操作部分,配比大量课时。该课程主要讲解信息可视化的设计与开发,从用户与产品的需求分析、到功能结构分析、原型构建等角度,分析各类数字化设计流程,并通过信息技术的学习,利用视觉艺术实现信息传达便捷性、准确性。

教学基本要求:要求学生结合实际的项目,从创意和设计的角度,在学习实现技术的基础上,完成媒体作品的数字化设计。深刻理解信息化创意与设计的本质,训练学生将复杂的信息视觉化架构,用视觉艺术的手法表达出来,并能达到运用于实际设计项目中。

备注:由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 信息可视化设计概论

第二部分: 信息可视化设计架构

第三部分: 信息可视化设计技术

第四部分: 信息可视化设计方法表现

第五部分: 项目系列实践

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	信息可视化设计概论	4			
2	信息可视化设计架构	12			
3	信息可视化设计技术	40			
4	信息可视化设计方法表现		56		
5	项目系列实践		112		
合计		56	168		
		224			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，平时表现 30%+作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动态图形设计，交互设计概论，界面设计，影像叙事设计等

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 童芳. 新媒体艺术. 南京:东南大学出版社.
2. 王凯. 信息可视化设计. 沈阳. 辽宁科学技术出版社.

制订人：狄野

审核人：梁建飞

审定人：陈卫东

《中国工艺美术史》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: History of Chinese Art and Craft

课程代码: MA262331

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计学科中一门基础理论课程,是研究中国工艺美术发生、发展过程及其规律的学科,它具有系统性、实践性、理论性、设计性、人文性等综合特点。

在组织课堂教学时,要充分认识该学科自身特点,并结合我院专业特色和学科层次,注意授课的普适性和专门性。即在保证基本知识点的同时,针对不同专业适当调整授课内容;在保证理论讲授的同时,利用多种有效教学手段,注重教学的直观性和生动性;在保证课堂教学的同时,组织专题讨论与课外参观调研。

基本要求:

1、通过本课程学习,使学生对中国工艺美术史的发展脉络、风格演变有一个基本的了解,从而能更深入地理解中国传统文化,增强民族自豪感。

2、通过对优秀作品的赏读,培养学生的审美能力及艺术欣赏力,增加感性认识,提高综合素质。

3、通过对设计理念的分析,培养学生融会贯通的能力和思考研究的习惯,加强理论基础。并以此巩固学生的专业思想,拓宽设计思路。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 原始社会的工艺美术

概况、工艺美术起源、石器工艺、骨角和玉石工艺、陶器工艺、其他工艺。

重点: 掌握原始社会工艺美术特征,工艺技术,生产资料,审美倾向等

难点：分析原始社会工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第二部分：奴隶社会的工艺美术

概况、青铜工艺、陶瓷工艺、染织和服饰工艺、雕刻工艺、漆器工艺。

重点：掌握奴隶社会工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析奴隶社会工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第三部分：战国、秦汉的工艺美术

概况、金属工艺、漆器工艺、染织工艺、服饰工艺、陶瓷工艺、建筑装饰工艺、玉雕工艺。

重点：掌握战国、秦汉社会工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析战国、秦汉社会工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第四部分：三国两晋南北朝的工艺美术

概况、陶瓷工艺、染织工艺、服装工艺、金属工艺、髹漆工艺、雕刻工艺。

重点：掌握三国两晋南北朝工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析三国两晋南北朝工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第五部分：隋唐五代的工艺美术

概况、陶瓷工艺、染织工艺、服装工艺、金属工艺、漆器工艺、家具工艺、雕刻工艺、敦煌藻井图案、雕版印刷。

重点：掌握隋唐五代工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析隋唐五代工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第六部分：宋元（辽金）的工艺美术

概况、陶瓷工艺、织染工艺、服装工艺、金属工艺、漆器工艺、家具工艺、民间工艺和商业美术。

重点：掌握宋元（辽金）工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析宋元（辽金）工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

第七部分：明清的工艺美术

概况、染织工艺、服装工艺、陶瓷工艺、金属工艺、漆器工艺、家具工艺、雕刻工艺、其他工艺。

重点：掌握明清工艺美术特征，工艺技术，生产资料，审美倾向等

难点：分析明清工艺美术作品特点形成的原因以及工艺美术史发展的一般规律

1、时代背景。任何时代的政治、文化，乃至科技背景都对工艺美术的发生、发展起着主导作用。学习中国工艺美术史首先要对各时代的背景知识有一个总体把握。

2、具体作品。对工艺美术品的介绍、分析是中国工艺美术史的中心。由此，我们才能了解其造型、纹饰、技法及功能。但工艺美术的历史不仅仅是人类掌握材料技能的进步和征服自然能力增强的历史，也是人类追求和创造美的历史。人类在进行工艺美术创作的同时，不断地培育了自己的审美标准和鉴赏能力，并通过造型、纹饰、材质等物质载体表现出来。甚至，不断变化的审美标准又成为工艺美术创作的重要依据。工艺美术的造型、纹饰、技法及功能及其审美风格是互为因果的。所以，在对工艺美术品的造型、纹饰、技法及功能掌握的基础上，还应对工艺美术的审美风格作进一步的概括。

3、设计思想。在掌握了具体作品以后，还需要理解工艺美术的设计思想，这一点对设计类专业学生尤为重要。讲授中国工艺美术史绝不能仅仅就“物”论“物”，只关注造型、纹饰、技法、功能及审美风格，而应是就“物”论“人”，侧重营造的观念，应充分阐释设计的要求和如何去设计，才能与时俱进，为今天的设计艺术服务。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	原始社会的工艺美术	6			
2	奴隶社会的工艺美术	2			
3	战国、秦汉的工艺美术	2			
4	三国两晋南北朝的工艺美术	4			
5	隋唐五代的工艺美术	6			
6	宋元（辽金）的工艺美术	6			
7	明清的工艺美术	6			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国艺术简史

后续课程和教学环节：传统手工艺+项目

平行开设课程和教学环节：装饰材料与工艺

五、教材和主要参考书目

（一）教材

田自秉. 中国工艺美术简史. 上海：东方出版中心.

（二）主要参考书目

1. 尚刚. 天工开物：中国工艺美术史. 上海：三联出版社.

2. 李泽厚. 美的历程. 北京：文物出版社.

3. 杭间. 中国工艺美术思想史. 北京：北岳文艺出版社.

制订人：卢博川

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《装饰材料与工艺》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Decorative Materials and Technology

课程代码: MA262332

课程类别: 综合必修

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业重要的专业基础与综合必修课程。课程通过实践的训练掌握各种装饰材料的特性,要求学生认识材料与设计、材料与科技、材料与社会三者之间的密切关系。明确材质语言在现代设计中显示出的重要作用,以材料为出发点和设计对象,培养学生动手能力和创新思维,掌握设计从题目分析、调查研究、材料认识和工艺流程全过程的基本方法,为后续设计课程的学习、设计能力的提升奠定坚实的专业基础。本课程整合了陶艺、浮雕、扎染、漆画、壁挂等传统工艺美术中的精华部分,融合现代装饰艺术中所有涉列到的材料种类与工艺方法,使艺术设计作品有了实实在在的物质基础和表现方法。

通过企业参观与动手制作环节的安排,训练学生将上述的材料基础知识和巩固这些理论知识。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 材料的基本属性(材料的区分与多样性的目的)

理论课程讲授(约占 30%学时): 使学生了解历代装饰风格的演变和各类材料设计的原则及方法,形成基本的理论认识框架、掌握基本的材料设计技能。

重点: 要求学生了解装饰风格的演变、各类材料设计的原则及方法

难点: 让学生掌握各种基本材料设计技能

第二部分 材料的加工方法(材料的标准尺寸、材料的处理、材料构建等)

快题式总体构思模块（约占 10%学时）：帮助学生在设计构思阶段形成立足环境整体的总体思路，突出材料分析、环境分析、功能分析对于设计阶段的重要价值，使之认识到，设计的过程是一个集结各方材料、来实现使用和审美的功，进行整合性构想的过程；

重点：要求学生在设计构思阶段形成立足环境整体的总体思路，突出材料分析、环境分析、功能分析对于设计阶段的重要价值。

难点：让学生掌握材料的加工方法。

第三部分 材料的常规运用设计（建材市场的考察与实地考察，培养尺寸观念）

调查分析,选择材料模块（约占 10%学时）：通过对设计题目设定，通过设计展现材料的特性，引领学生在实际体会材料、分析材料，进而结合所收集的书面材料探寻解决问题的可行方法，激发其潜在的分析问题的能动性。

重点：让学生了解掌握各种材料

难点：在了解各种新材料基础上，分析新材料，提取创意素材。

第四部分 材料的综合创意运用（主要以案例为主）

一、作品制作模块（约占 30%学时）：通过对陶艺、浮雕、扎染等传统工艺材料的把握，使学生掌握不同材料的表现技法和性能，用传统的手法来表达现代的设计理念；

二、设计制作深化模块（约占 10%学时）：借助具体的材质表达与技术方法使设计思路进一步延伸，以此了解材料及构造做法的实际意义，整合设计与材料材质、技术课程的内在关系。

三、设计作品表达及评价与反馈模块（约占 10%学时）：将学生作业成果的表达、分析、评价、总结纳为日常教学进度中的一个重要的环节，使设计制作各环节中的问题能基本解决。

重点：学生掌握不同材料的表现技法和性能，用传统的手法来表达现代的设计理念

难点：材料的创意运用

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	装饰材料的概述	4			
2	材料的加工方法	8			
3	材料的常规运用设计		20		
4	材料的综合创意运用		32		
合计		12	52		
		64			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，本课程实行随堂作业考核。学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师评分，教师结合学生平时作业评定课程考核成绩。考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：装饰基础

后续课程和教学环节：空间软装饰设计

平行开设课程和教学环节：纤维结构

五、教材和主要参考书目

（一）教材无

（二）主要参考书目

江湘芸. 设计材料与加工设计. 北京：北京理工大学出版社.

制订人：苏燕

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《纤维结构与设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fiber Structure and Design

课程代码: MA262333

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的主干课程之一,其教学目的和任务是让学生在初步了解编织工艺技法的基础上针对不同的造型形式综合应用不同的技法,积极参与技术条件制约下的种种艺术实践,以开放的姿态,在传统与现代造型的巧妙结合,新老材料与编织技巧的新奇发展,以及独特的对美的表达方式等方面作出努力,以人文价值润泽物质技术创造之不足,提升纤维艺术形态创造的品质理论与动手训练能力相结合,为四年级的专业课题和毕业创作起铺垫的作用。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 纤维艺术概论

一、纤维艺术的概念

二、纤维艺术的历史发展

三、现代纤维艺术新动向

四、纤维艺术的区域风格

重点: 要求学生了解纤维艺术的概念及历史发展等

难点: 要求学生掌握纤维艺术的风格、审美倾向及发展一般规律等

第二部分 纤维材料及其表现

一、纤维材料的特性及类别

二、纤维材料的表现形式

三、纤维材料的形式表现

四、纤维材料的表现价值

重点：要求学生了解、分析纤维艺术的表现形式特征及类别

难点：要求学生掌握纤维艺术的形式表现材料和方法

第三部分 创造的工艺与结构

一、纤维材料的新形式

二、拓展材料新工艺

三、结构创造新形态

四、感性的力量

重点：要求学生了解纤维艺术的新形式、新工艺、结构新形态的一般特征

难点：要求学生掌握纤维艺术的新形式、新工艺和结构新形态的创意构想

第四部分 纤维艺术的形态设计

一、平面形态的设计

二、立体形态的设计

三、色彩设计再认识

四、手工形态与机器形态

重点：要求学生从形态空间、色彩了解纤维艺术的特征

难点：要求学生掌握纤维艺术的形态空间、色彩创意构想及表现

第五部分 纤维艺术创新设计

一、技术表现创新设计

二、形式表现创新设计

三、观念表现创新设计

重点：要求学生从技术、形式及观念等方面了解纤维艺术的创新设计形式

难点：要求学生了解纤维艺术的技术、形式及观念的创新表现

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	纤维艺术概论	4			
2	纤维材料及其表现	8			
3	创造的工艺与结构	8			
4	纤维艺术的形态设计		20		
5	纤维艺术创新设计		40		
合计		20	60		
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为综合作业，考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、色彩基础、形式构成基础、装饰基础

后续课程和教学环节：空间软装饰设计、装饰艺术+项目

平行开设课程和教学环节：传统手工艺+项目

五、教材和主要参考书目

（一）教材

徐时程. 纤维艺术设计. 北京：中国建筑工业出版社.

（二）主要参考书目

1. 郑建启，胡飞. 艺术设计方法学. 北京：清华大学出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《传统手工艺+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Traditional Arts and Crafts & Project

课程代码: MA262335

课程类别: 方向限选

学 时: 160

学 分: 10

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业装饰艺术设计方向的限选课程, 该课程主要要求学生了解和掌握传统手工艺的基本艺术设计特征, 传承和发展现状, 并通过调研与分析, 提高同学对传统手工艺的学习兴趣, 拓展创作思路, 训练其将传统手工艺与现代设计元素相结合的设计能力。

教学基本要求: 要求学生结合实际的项目, 从创意和设计的角度, 在学习传统工艺的基础上, 完成传统手工艺的现代产品开发设计, 从而从生产性保护角度对传统手工艺进行传承和发扬。

备注: 由于本课程是设计实践类课程, 相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

选择某一个传统手工艺

- 一、传统手工艺艺术设计特征分析。
- 二、传统手工艺传承及保护研究。包含其历史沿革及发展现状的分析。
- 三、传统手工艺的创新设计方法研究与实践。
- 四、基于传统手工艺的现代产品设计实践。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	传统手工艺艺术设计特征的分析	20			
2	传统手工艺传承及保护的研究	20			
3	传统手工艺的创新设计方法研究与实践		40		
4	基于传统手工艺的现代产品设计实践		80		
合计		40	120		
		160			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，平时表现 30%+作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国工艺美术史，装饰材料与工艺

后续课程和教学环节：装饰艺术+项目，毕业设计

平行开设课程和教学环节：空间软装饰设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 蔡成. 地工开物：追踪中国民间传统手工艺. 上海：三联书店.

制订人：王文瑜

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《装饰艺术+项目》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Decorative Art & Project

课程代码: MA262336

课程类别: 方向限选

学 时: 224

学 分: 14

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达专业装饰艺术设计方向的限选课程。本课程作为《装饰基础》、《装饰材料与工艺》、《空间软装饰设计》的后续课程,在装饰类课程群的基础上开设,本课程的理论部分在原理论基础上进行重点深化。本课程着重于学生实践能力的培养,在实践操作部分配比大量课时。该课程主要讲解装饰艺术的基本理论,装饰材料的特征与运用,装饰工艺的操作技巧及优秀装饰艺术作品赏析等内容。从媒体产品的需求分析、到功能结构及形式美的角度分析创作具有一定实用意义的装饰作品,了解装饰艺术的设计流程,并通过相应开发技术的学习,实现各类装饰小品的设计与制作。

教学基本要求: 要求学生结合实际的项目,从创意和设计的角度,在学习实现技术的基础上,完成装饰艺术作品的设计与制作。深刻理解装饰艺术设计的本质。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 一、装饰艺术设计概论
- 二、装饰艺术设计流程剖析
- 三、装饰材料与工艺分类研究
- 四、实现技术
- 五、项目设计与实践

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	装饰艺术设计概论	4			
2	装饰艺术设计流程剖析	10			
3	装饰材料与工艺分类研究	16			
4	实现技术		66		
5	项目设计与实践		128		
合计		30	194		
		224			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，平时表现 30%+作业 30%+期末考试 40%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：装饰基础，纤维结构与设计，装饰材料与工艺

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：传统手工艺设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 陆晓云. 装饰艺术设计. 北京：北京大学出版社.

制订人：牛建琳

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《书法篆刻（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Calligraphy & Seal Cutting I

课程代码：MA262404

课程类别：方向限选

学时：48

学分：3

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

《书法篆刻》是美术学（绘画）专业国画方向限定选修课。本课程的任务首先是让学生了解中国书法篆刻艺术的发展概况及有关常识，让学生懂得书法与篆刻之所以能成为中华民族的独特艺术表现形式的历史因素；其次，是使学生理解并掌握书法的基本技法（如笔法、字法、章法等），让学生懂得篆刻是一门艺术。要求学生对古代书法与篆刻的经典作品有一定的认识 and 了解，掌握书法与篆刻的学习方法，会写楷书（或隶书），会临摹创作印稿，并进一步了解书法篆刻与中国传统文化的特殊关系以及书法篆刻艺术在美术创作中的应用。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：书法基础知识；楷书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；书法鉴赏概论；颜柳欧赵四体楷书选临（实临）。

要求：学生通过临摹来掌握书法的笔法、结构的章法，执笔、运笔与楷书点画的写法，要求执笔正确，运笔自如。

单元二：楷书的临摹与仿制；唐代楷书名作鉴赏；颜柳欧赵四体楷书选临（背临）；楷书集字创作指要（斗方、条幅）。

要求：通过常用楷书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；楷书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代楷书的发展轨迹要求学生理解楷书与其它书体之间的关系。

单元三：楷书创作技法指要；历代楷书名作鉴赏；从钟王小楷到清代碑学——楷

书风格嬗变管窥。

要求：使学生了解楷书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解楷书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一：楷书基本技法解析	16	0		
2	单元二：楷书的临摹与仿制	16	0		
3	单元三：楷书创作技法指要	16	0		
合计		48	0		
		48			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课，通过实践作业和平时成绩综合评定，平时成绩占 60%，期末考试占 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 书法篆刻（二）

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编

（二）主要参考书目：

1. 张一农 编著. 书法基础. 重庆：西南师范大学出版社.
2. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.
3. 韩天衡、陈道义 著. 点击中国篆刻. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：朱骏益

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《书法篆刻（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Calligraphy & Seal Cutting II

课程代码：MA261404

课程类别：方向限选

学时：48

学分：3

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

本课程是美术学（绘画）专业国画方向限定选修课。要求在书法篆刻（一）学习基础上有所深入和拓展，对书法和篆刻艺术有进一步认识，认清书法和篆刻在书画作艺术中的重要作用，理解中国的诗、书、画、印和谐一体的文化渊源，对历代书法和篆刻的艺术风格之间相互关系作深入探讨，启发学生创新和表现。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：篆书基本技法解析

1. 书法史论知识；
2. 篆书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；
3. 篆书概说；
4. 篆书《散氏盘》临摹（实临）。

要求：学生通过临摹来掌握篆书的笔法、结构的章法，执笔、运笔与篆书线条的写法，要求执笔正确，运笔自如。通过常用篆书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；篆书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代篆书的发展轨迹要求学生理解篆书与其它书体之间的关系。

单元二：篆书创作技法指要

1. 篆书鉴赏；
2. 篆书《大盂鼎》、《毛公鼎》、《虢季子白盘》、《石鼓文》等选临（实临）；

3. 从《散氏盘》到《峰山碑》——篆书书体演变及风格嬗变管窥。

要求：使学生了解篆书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解篆书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

单元三：隶书基本技法解析

1. 书法史论知识；
2. 隶书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；
3. 隶书概说；
4. 隶书《乙瑛碑》临摹（实临）。

要求：学生通过临摹来掌握隶书的笔法、结构的章法，执笔、运笔与隶书点画的写法，要求执笔正确，运笔自如。通过常用隶书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；隶书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代隶书的发展轨迹要求学生理解隶书与其它书体之间的关系。

单元四：隶书临摹技法指要

1. 隶书鉴赏（汉隶、唐隶、清隶）；
2. 隶书《乙瑛碑》临摹（背临）；
3. 隶书《乙瑛碑》集字创作。

要求：使学生了解隶书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解隶书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	篆书基本技法解析	12			
2	篆书创作技法指要	12			
3	隶书基本技法解析	12			
4	隶书临摹技法指要	12			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

该课程为考试课，通过实践作业和平时成绩综合评定，平时成绩占 30%，期末考试占 70%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系：

先修课程和教学环节：书法篆刻(一)

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编

(二) 主要参考书目：

1. 张一农 编著. 书法基础. 重庆：西南师范大学出版社.
2. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.
3. 韩天衡、陈道义 著. 点击中国篆刻. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：朱骏益

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《意笔人物》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Free Style of Figure

课程代码: MA261416

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学专业国画方向限选课程,该课程是向学生传授写意人物画的发展与演变过程,学习其勾勒方法与规律,在意笔白描的基础上,进一步研究用笔、用墨、用色亦即用水等传统技法,提高笔、墨、色的组合协调能力。在小品画的训练中培养学生的创作能力。通过本课程的学习要求学生掌握传统与现代写意人物画的理论及绘画技巧,并运用在创作之中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 理论讲授

讲授意笔人物画的发展与技法演变,深入研究传统与现当代大师作品。

单元二: 技法临摹; 意笔人物画临摹学习意笔人物画的基本技法语言。

1、学习笔墨构成的基本方法

2、学习大师的作画步骤

3、掌握大师的绘画基本语言

单元三: 肖像写生

1、运用笔墨语言进行人物写生

2、不同年龄层次、不同性别模特写生

单元四: 人体写生

男、女模特课堂写生

要求: 继续现实主义的表现方法,在意笔白描的基础上学会墨与色的运用并提高

线的表现力。

要求同上，用笔墨方面注意性别特点。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	4			
2	技法临摹	24			
3	肖像写生	42			
4	人体写生	42			
合计		112			
		112			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

课程为考试课，考核方式为最后一幅作业。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：线描人物、工笔人物

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

马忠贤. 中国画·人物. 合肥：安徽省美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 四川美术出版社编. 当代国画名家图典（人物卷）. 成都：四川美术出版社.

制订人：马忠贤

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《小品临摹与创作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Sketch Imitation and Creation of Chinese Painting

课程代码: MA262417

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学专业国画方向限选课程,该课程是在向学生传授写意人物画的基础上,通过临摹名家的小品画来学习其画面的组织、画面布局、形的处理、以及创作的方法与规律,进一步研究用笔、用墨、用色亦即用水等传统技法,提高笔、墨、色的组合协调能力。在小品画的训练中培养学生的创作能力。通过本课程的学习要求学生掌握传统与现代写意人物画的理论及绘画技巧,并运用在创作之中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	4			
2	技法临摹	12			
3	创作练习	16			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

1、《小品临摹与创作》课程为考试课，考核方式为最后一幅作业。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：意笔人物、意笔花鸟、山水

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

马忠贤. 中国画·人物. 合肥：安徽省美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 刘国辉. 刘国辉人物画名家小品. 郑州：河南美术出版社.

制订人：马忠贤

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《油画造型》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Form Expression of Oil Painting

课程代码: MA261424

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程培养学生对传统油画造型要素的深入理解与认识。同时在原有造型能力的基础上,针对传统油画造型语言的要求进一步训练学生的写实造型能力。尤其是准确把握和深入塑造的能力。西方传统绘画的造型语言在漫长的发展过程中产生了丰富的表现语言和风格形态。西方传统绘画的造型观念既包含了深厚的人文内涵又在具体的画面表现上具有极高的技术含量。因此,本课程的教学要求从造型审美观念和造型表现能力两个层面引导学生对西方传统油画的造型语言进行深入的研究,使学生的理论认识与画面表现能力同时得到提高。

三、教学内容与课时分配

(一) 教学内容:

单元一: 传统油画造型语言概述与分析

本单元通过理论讲述和作品分析,总体介绍油画造型特点和发展变化的大致过程。在教学中应具体对包括西方古典艺术造型语言的主要渊源(古代希腊罗马艺术)和几个主要发展时期(文艺复兴时期、巴洛克时期、洛可可时期、十九世纪的新古典主义与学院派绘画)在造型语言方面产生的不同风格形态及其相互之间的延承关系从风格学和造型表现的角度加以介绍和深入分析,使学生对西方传统油画在造型语言方面的总体风格特点具备较为深入的认识,同时对传统油画造型语言范畴内所包含的丰富的风格形态具备较为全面的了解。避免学生对传统油画的风格形态形成笼统、概念和不确切的认识。尤其要对西方传统油画在造型表现方面的主要观念与方法形成清晰的认识,从而使学生在此后的教学过程中保持明确的学习目标和思路。

单元二：素描人物（半身像或全身像）

本单元通过素描写生的方式训练学生对全身人像的造型表现能力。在此前专业基础课阶段所接受的素描训练的基础上，通过长期研究性素描作业，使学生对传统写实造型语言的画面表现方法与规律进行更为深入的研究。尤其是在原有基础上进一步强化和提高学生对人物造型准确把握和深入表现的能力。

单元三：素描人体

本单元通过素描写生的方式训练学生对人体造型的把握和表现能力。在全身着衣人像写生基础上，通过长期研究性人体写生作业，使学生在原有造型基础上一方面对人物造型规律的理解更加深入，另一方面强化提高对人体造型进行画面表现的能力。同时，尤其要对西方传统绘画中的人体表现风格与语言进行研究，并在课堂写生作业过程中加以借鉴和学习。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	传统油画造型语言概述	4			
2	素描人物（半身像或全身像）	38			
3	素描人物（半身像或全身像）	38			
合计		80			
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画风景，

后续课程和教学环节：油画创作

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材自编教材

（二）主要参考书目

1. 刘天呈. 法国素描大系. 天津：天津人民美术出版社.

2. 许国庆. 俄国素描大系. 天津: 天津人民美术出版社.
3. 叶列梅耶夫等 主编. 科学素描教程. 天津: 天津人民美术出版社.
4. 朝戈, 丁一林, 戴士和等. 油画教学. 北京: 北京大学出版社.

制订人: 潘道生

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《油画肖像》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Portrait Painting

课程代码: MA261425

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程以人物肖像为题材主要培养学生对现代油画的画面形式语言的认识和理解,包括现代油画语言所包含的基本元素和基本类型,并在具体的绘画实践中将上述内容进一步加深认识和理解。本课程以二十世纪欧洲现代主义时期主要艺术流派为基本范畴,引导学生认识和理解现代绘画语言的内在表现规律和特点,进而理解现代绘画语言为绘画表现拓展出的更多可能性。通过本课程的学习,学生应对西方现代主义时期油画的画面形式语言的发展和类型具备较为全面的了解,并能够根据个人特点通过选择不同典范作品进行学习研究,培养个性化的创作意识,对画面形式语言与表现进行研究和尝试。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 现代油画形式语言概述与分析

本单元是对油画在画面形式与表现语言方面具有的特性与内在规律以及在现代主义时期的发展演变加以概述。通过对现代油画发展的概况以及对不同时期产生的现代主义绘画风格形态的分析,使学生对现代油画形式语言的类型与发展具备大致的了解。本单元教学重点在于对欧洲现代主义绘画的主要风格流派从表现语言的层面进行系统分析与比较,并从中梳理出贯穿于欧洲现代主义绘画观念中的共性特点和各流派分别具有的风格倾向与观念形态特点。学生通过大量的作品评析,能够较为全面的掌握现代主义绘画各流派的绘画观念与思路,理解各流派的表现形式与其表现题材之间的有机关系。

单元二：现代油画的造型语言与表现

本单元针对现代绘画注重个性化语言和风格形态多元化的总体特点，对现代绘画的画面造型表现方法加以分析，使学生对现代油画的不同风格形态在造型形式上的差异与特点具备基本的理解。初步认识现代绘画在造型表现方面的一些主要方式与思路。同时，在课堂绘画实践活动，通过在画面表现过程中在教师辅导下进行适当的尝试，对前述内容加以深入体会和尝试。具体课题可由任课教师安排写生或临摹。

单元三：现代油画的色彩语言与画面表现

本单元在前一单元教学内容的基础上，启发和引导学生在课堂写生中尝试进行更为主观的画面色彩表现。引导学生在本教学过程中主动借鉴现代绘画中各种风格流派的色彩理念以及表现方式，在自己的画面表现中进行适当的吸收和尝试，一方面对所借鉴的绘画表现方式有了更加深入和直观的理解，另一方面也为发现自己的表现语言起到必要的启发作用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	现代油画形式语言概述与分析	10			
2	现代油画的造型语言与表现	57			
3	现代油画的色彩语言与画面表现	45			
合计		112			
		112			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试，考核方式以考试作业结合平时作业进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画造型，

后续课程和教学环节：油画创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 易英. 西方二十世纪美术. 北京: 中国人民大学出版社出版.
2. [法] 夏吕姆 林霄潇, 吴启雯 译. 西方现代艺术批评. 北京: 文化艺术出版社.
3. 赫伯特·里德. 现代艺术哲学. 天津: 百花文艺出版社出版.

制订人: 潘道生

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《油画人体》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Nude Painting

课程代码: MA262426

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

本课程是以研究人体造型的深度和广度为宗旨,在为培养学生运用油画语言去表现人体的结构、状态、情绪、色彩、美的意味的同时,要求学生能够熟练地掌握和运用各种油画技法,注重研究和观察人体的色彩现象,重视色彩的秩序组合,解决形体与色彩关系,引导学生以客观所提供的形象、色彩、光线、情境为基本依据;针对客观对象将有用的因素提炼出去营造和处理画面;根据学生不同的个性特征,引导学生逐步形成自己的个性化色彩造型语言,为未来实现完整的个人风格打下基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1、教学内容: 油画人体写生(男人体)

画面要求: 人体造型, 色彩写实, 注重解决素描关系, 形体比例关系, 结构关系, 解剖关系, 光影关系等。构图合理, 调性明确, 建立好画面整体的色彩视觉效果。

2、教学内容: 油画人体写生(女人体)

画面要求: 强调画面的构图完善和饱满, 人体造型准确, 注重解决好素描与色彩的相互关系, 能运用油画的各种技法, 注重观察和认识客观存在的色彩规律以及原理运用, 感受和发现人体中种种现象的变化和色彩表现的要素, 并在反复练习中加深了解, 从对分析人体色彩对客体的再现上升为色彩在主观情感表达的层面。

3、教学内容: 油画人体写生(女人体)考试

画面要求：充分展示学习和掌握油画人体写生的技法和综合能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画人体写生（男人体）	35			
2	油画人体写生（女人体）	39			
3	油画人体写生(女人体考试)	38			
合计		112			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以考试作业结合平时作业进行综合评定，平时成绩占60%，期末成绩占40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画肖像二

后续课程和教学环节： 油画创作一

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

（二）主要参考书目：

1. 武忠平. 世界人体艺术鉴赏大典. 哈尔滨：黑龙江美术出版社.

制订人：王嫩

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《造型与形式语言》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Art Form and Form Language

课程代码: MA261432

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是视觉艺术领域不可缺少的训练课程之一,本课程主要从自然形态基础和抽象形态基础两个方面作为切入点,从感性到理性,从主观到客观,全方位地启发学生逐渐进入艺术形式表现的领域。自然形态基础着重在视觉领域内对客观对象和艺术语言的基本规律认识和掌握,抽象形态基础则关注从自然形态中发展抽象的形式与造型,关注内心世界的分析和抽象语言的表达。

通过对自然形态的观察分析,力求从理性和感性两个方面的出发,达到主动的认识和创造。着重解决学生的思维方式,并对视觉艺术的表达方式有更深层的了解。课程的重点不在技巧的掌握,而在于培养学生独立思考的习惯和创新的信心。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元: 自然形态的写实表现

侧重于引导学生重新审视以往的观察方式和扬弃习惯性的视觉经验。从而使学生由“洗手”提高到“洗脑”,从观察上升到思考,对客观对象的表象进行入微又富联想性的观察,完成由表(表面形式/形态)及里(情绪情感)的再认识过程。从自然形态的表面特征中寻求表现形式,摆脱完全的客观描摹,结合一定的超写实意义的表达方式,将自己的感受充斥于画面中,以此增强自主的造型能力和训练初步的设计意识。

第二单元: 自然形态写生解析变体阶段

重点是要学生用“眼”将形态各异、自由放置的瓶罐拎出组合,用“脑”寻找全新造型的切入点,用“手”实践画面的任何可能性,完成由直觉到知觉进而主动分析

的过程。从取到舍，由具象原形变化为抽象要素的确立，将物象的自然组合关系转化成画面自主的空间关系。

第三单元：自然形态内部结构及单元形态分析阶段

把功能与构造、构造与形式间的内在关联，以及发现这种关联的内在规律做为主要内容。用见微之著、由内向外的观察方式将同一对象做多角度剖析，归纳外部特征、内在结构、功能效应三者间的关系，从而达到了解掌握复杂外在形式特征与内部单元型及生长规律的必然联系的目的。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	自然形态的写实表现	20			
2	自然形态写生解析变体阶段	20			
3	自然形态内部结构及单元形态分析阶段	24			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程为考试课，通过平时作业成绩和考试作业成绩按照相应比例进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型现象与表现

后续课程和教学环节：装饰色彩与造型

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 周至禹. 造型基础形态解析变体. 杭州：浙江人民美术出版社.

制订人：崔冀文

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《材料与饰品制作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Material & Accessory Fabrication

课程代码: MA261439

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程以就业为导向,通过工艺美术行业的调查,对首饰设计与制作专门化方向所涵盖的工作岗位进行工作任务与职业能力分析,以设计表达的工作任务为引领,以基础造型能力为主线,选择与工作任务相关的、与工艺美术职业技能鉴定相关的、学生比较感兴趣的操作实训为内容,按照能力掌握的难易程度以循序渐进的方式组合,由浅入深、从易到难地培养学生设计表达能力。本课程以首饰设计典型内容为载体组织教学活动,按照首饰创意效果图工作过程设计教学过程,将工作任务与基础知识、基础技能的学习和掌握紧密联系起来。教学的重点是让学生了解首饰行业发展,了解产品知识,掌握各种形式的表现手段,表现首饰创意的方式因素、结构因素、形态因素、材质因素和工艺制作因素等。强调动手能力的培养,

强调对设计表现的新工具、新技术、新材料的学习和应用,增强学生的就业能力,增加学生的职业知识,激发学生的学习热情和兴趣。

首饰创意效果图的课程设置分为两大模块:

一是手绘表现手段的训练;二是掌握现代的多媒体诉求方式。这两大板块在教与学的过程中应相互渗透,并非以机械的、呆板的划分来区别,而是在具有灵活倾向性前提下的相互反馈和相互补充。两大模块的课程设计首先注重基础训练的社会性、实用性及设计创意与人的需求相互依存的特点,在教学的主要目的、教学方式、教学手段等方面,着重强化学生设计的创造性思维、表现能力、塑造能力、实践能力。

三、教学内容及学时数分配

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	首饰创意草图绘制	10			
2	首饰创意三视图表现	10			
3	首饰创意手绘图表现	10			
4	首饰创意电脑效果图表现	10			
5	首饰材料的选择与运用	10			
6	材料体验	10			
7	首饰制作 1	10			
8	首饰制作 2	10			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

1. 了解饰品的工艺技法及造型表现
2. 具有创造实物的能力

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节:

后续课程和教学环节:

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

任进著. 首饰设计基础. 地质大学. 中国地质大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 邹宁馨. 伏永和. 高伟著. 现代首饰设计工艺与设计. 北京. 中国纺织出版社.
2. 张蓓莉著. 系统宝石学. 北京地质出版社.

制订人: 马俊伟

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《线描基础（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Line Drawings I

课程代码：MA262401

课程类别：方向限选

学时：48

学分：3

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

线描基础（一）是线描基础（二）的前半部分课程，两者都是的方向限选课程。以线为造型，运用毛笔构线，讲究书法用笔写出事物形象。线条是中国绘画的基本要素，也是重要组成部分。线描是工笔类绘画的基础，本课程，描绘对象大致可归纳为：花卉、翎毛、走兽、蔬果、鳞介、草虫等几大类的线描稿练习。绘画作品借物抒情、托物言志，是后期工笔花鸟的前期准备课程，亦是现代美术学绘画专业国画方向学生学习的必修课。

通过本课程的教学与实践，使学生能了解并掌握线条的审美特征及技法要领。对线条造型实践于构思、构图的基本技法特征能有较深层次的理解。并能熟练运用这一独特的绘画造型手段进行构图创作，表达对生活和大自然的热爱与赞美。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一单元 线描花卉等在各个时期的表达方式与艺术特征概述（建议学时数：4学时）

教学要求：通过本章节的教学，使学生了解中华民族传统绘画的基本理论和概念，对中国画的线条的审美特征，有较完整的认识。重点是认识和了解中国画线条的基本概念和基础理论。难点是线条如何表现事物的内在结构。

第二单元 花、鸟等的结构与形态（建议学时数：4学时）

教学要求：具体讲解白描花、鸟、草虫等的技法内容，通过图文解析白描花、鸟、草虫等的基本结构与形态，使学生能掌握和了解白描花、鸟、草虫的基本绘画方法。

重点是花、鸟、草虫的结构与特征。 难点是线条如何表现事物的内在结构。

第三单元 临摹古代优秀的绘画范本，以宋代花卉等小品为主（建议学时数：36学时）

教学要求：以宋代花卉等小品为例，临摹优秀的作品，体会作者的构图形式、线条笔力、情感表达。

第四单元 完成考试作业（建议学时数：4学时）

教学要求：完成线描稿一张、线条笔力、构图完整。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	线描艺术特征及表达概述	4			
2	花、鸟、虫草的结构与形态讲解	4			
3	白描花、鸟、虫草技法临摹	36			
4	考试作业	4			
合计		48			
		48			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课，以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定，平时成绩占60%，考试成绩占40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：线描基础(二)

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

（二）主要参考书目：

1. 宋代小品全集：天津杨柳青出版社.

制订人：顾国兰

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《线描基础（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Line Drawings II

课程代码：MA261401

课程类别：方向限选

学时：64

学分：4

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

线描基础（二）是线描基础（一）的后半部分课程，两者都是的方向限选课程。以线为造型，运用毛笔构线，讲究书法用笔写出人物形象。线条是中国绘画的基本要素，也是重要组成部分。线描是工笔类绘画的基础，本课程，描绘对象大致可归纳为：唐宋人物线描稿练习和写生及创作。绘画作品借物抒情、托物言志，是前期线描的课程的延续，亦是现代美术学绘画专业国画方向学生学习的必修课。

通过本课程的教学与实践，使学生能了解并掌握人物线条的审美特征及技法要领。对线条实践于造型从构思、构图的基本技法特征能有较深层次的理解。并能熟练运用这一独特的绘画造型手段进行构图创作，表达对生活和大自然的热爱与赞美。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一单元 历代人物线描作品的表达方式与艺术特征概述（建议学时数：4 学时）

教学要求：通过本章节的教学，使学生了解中华民族传统人物绘画的基本理论和概念，对中国人物画线条的审美特征有较完整的认识。重点是认识 and 了解中国人物画线条的基本概念和基础理论。难点是线条如何表现人物的内在结构等。

第二单元 临摹古代优秀的绘画范本，以唐代人物线描为主（建议学时数：28 学时）

教学要求：以唐代人物线描为例，临摹优秀的作品，体会作者的构图形式、造型特征、线条笔力和情感的表达。

第三单元：人物线描写生（建议学时数：28 学时）

教学要求：理解并掌握传统人物画以形写神的造型观念和表现方式。

第四单元 完成考试作业（建议学时数：4 学时）

教学要求：完成人物线描稿一张、造型特征、线条笔力、构图完整。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	历代人物线描艺术特征及表达概述	4			
2	临摹唐代人物线描	28			
3	写生	28			
4	考试作业	4			
合计		64			
		64			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考试课，以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定，平时成绩占 30%，期末成绩占 60%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：线描一

后续课程和教学环节：工笔人物 毕业创作等

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

（二）主要参考书目：

1. 唐代人物画全集：人民美术出版社.
2. 陈洪绶人物画全集：江西美术出版社.

制订人：顾国兰

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《工笔人物（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Elaborate Execution of Figure I

课程代码: MA262403

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

工笔人物画是传统中国画极重要的一大画科。其突出特征是以线造型，造型上讲求以形写神，设色则讲求随类赋彩，以意象造型描绘人物形象、传达人物精神。本课程是美术学专业中国画方向的限选课。课程在《工笔花鸟》课的基础上展开，通过线描临摹、线描写生、着色临摹和创作完整的写生作品几个阶段的学习和训练，让学生对传统工笔人物画的审美特征和绘画理论有充分的认知，并一定程度上熟练掌握绘画技法，为后续的意笔人物画和中国画的其他课程打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：工笔人物画基础理论的讲授

教学要求：讲述中国工笔人物画的产生与发展历程，对比现代工笔人物画的视觉语言与风格特征，通过多媒体向学生展示古今名作，梳理风格演变，为绘画实践做好理论准备。

单元二：临摹古代人物线描范本，以唐宋时期为主

教学要求：通过临摹古代名家的范本，初步认识传统线描的造型方式和线条的组织规律，能掌握线条本身的勾勒技巧。将所学传统技法运用到单元三：全身人物线描写生实践当中，并能与西方写实造型观念相借鉴和融合。

单元三：线描人物写生

教学要求：在充分理解传统以形写神的造型方式后，绘制完整的工笔人物写生线描稿。

单元四：学习古今工笔画设色技法

教学要求：以临摹唐代工笔画范本为主，兼习当代画家作品，通过对比，让学生了解古今、中西设色理念的差别，在此基础上掌握多种赋色技法。

单元五：完成考试作业

考试要求：将写生人物的线描稿进一步完善，赋色，运用所学知识和技法完成创作作业。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实践	上机	
1	工笔人物理论讲授	4			
2	工笔人物线描临摹	12			
3	工笔人物线描稿写生	20			
4	工笔人物着色临摹	16			
5	工笔人物作品习作	12			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，成绩评定方式为平时成绩占 60%，期末成绩占 40%综合评定。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：工笔花鸟

后续课程和教学环节：意笔人物、毕业创作

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

刘佳. 中国画. 北京：中国纺织出版社.

(二) 主要参考书目：

1. 上海书画出版社. 芥子园画谱. 上海书画出版社

2. 四川美术出版社编. 当代国画名家图典（人物卷）. 成都：四川美术出版社.

制订人：高萍

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《工笔人物（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Elaborate Execution of Figure II

课程代码: MA261403

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

本课程是在第四学期的《工笔人物》（一）课程基础上的延续，是美术学专业国画方向限选课。与课程（一）重临摹、重技法掌握相区别，课程（二）更注重技法的综合应用和创作能力的培养。对以往的临摹学习也提出更高要求，达到融会贯通的程度，为后续中国画创作课程打下良好的基础。本课程通过线描临摹、线描写生、着色临摹及创作几个阶段来进行，使学生对传统工笔人物画的理论与技法有更深层次的理解，并能灵活运用所学有自己独到的创建。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：工笔人物画理论讲授

教学要求：简述工笔人物画的发展历程，重点阐释现当代工笔人物画的发展现状，从发展和对比中梳理工笔人物画的审美演变和技法创造，为后期的创作提供良好的理论前提。

单元二：学习解读《芥子园画谱》（人物篇）的造型方式，临摹古代人物线描范本

教学要求：通过临摹古代名家范本进一步理解工笔人物画的造型观念，平面化的艺术处理和线条的组织经营方式，能熟练掌握线条的造型质量，理解书画用笔同法。并能将所学传统技法运用到单元三：全身人物线描写生实践当中。

单元三：线描人物写生

教学要求：理解并掌握传统人物画以形写神的造型观念和表现方式。

单元四：学习古今工笔人物画设色技法

教学要求：通过临摹唐宋时期工笔人物画作品，熟练掌握“随类赋彩”的传统设色理念和表现技法。对比现当代画家的作品，让学生了解古今、中西设色理念的差别，能有选择性的进行色彩创作。

单元五：完成考试作业

考试要求：将人物写生线描稿充分完善，运用掌握的设色技法进行赋色，使画面完整生动。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实践	上机	
1	工笔人物理论讲授	4			
2	工笔人物线描临摹	10			
3	工笔人物线描稿写生	20			
4	工笔人物着色临摹与创作	20			
5	工笔人物作品习作	26			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式为最后一幅作业占 70%，平时成绩占 30%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：工笔花鸟

后续课程和教学环节：意笔人物、毕业创作

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

刘佳. 中国画. 北京：中国纺织出版社.

(二) 主要参考书目：

1. 上海书画出版社. 芥子园画谱. 上海书画出版社

2. 四川美术出版社编. 当代国画名家图典（人物卷）. 成都：四川美术出版社.

制订人：高萍

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《意笔花鸟》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Free Style of Birds & Flowers

课程代码: MA262405

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学非师范(国画方向)

二、教学目标与要求

本课程是中国画专业的限定选修课程。通过分析与临摹近现代名家的意笔花鸟画作品,来认识写意语言在花鸟画方面的运用并掌握意笔语言的表现力。本次课程的任务是了解和掌握写意花鸟画的笔墨语言基本技法,培养对意笔形式语言的把握以及运用写意性笔墨表现花鸟画的基本规律,并全面掌握花鸟画的基本方法,能创作出能够体现一定的艺术思想且较为完整的花鸟画作品。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 意笔花鸟画的发展与技法演变历程

教学要求:

- 1、古代作品分析与介绍
- 2、明清以来的意笔花鸟画大师作品赏析

单元二: 明、清及近代大师作品临摹

教学要求:

- 1、笔墨的基本技法
- 2、着色的基本技法

单元三: 意笔花鸟画创作

教学要求:

- 1、到公园以及校园写生 搜集花鸟画素材
- 2、注重构图与笔墨语言训练

3、创作中体验用水、用墨、用色的特性，构图等完成习作

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实践	上机	
1	意笔花鸟理论讲授	4			
2	意笔花鸟临摹一	28			
3	意笔花鸟临摹二	16			
4	意笔花鸟写生	16			
5	意笔花鸟作品创作	16			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：线描基础、工笔花鸟等

后续课程和教学环节：意笔人物、毕业创作等

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编

(二) 主要参考书目：

1. 金正惠. 中国画花鸟技法教程. 上海：上海人民美术出版社.
2. 齐白石编. 齐白石画集. 北京：文物出版社.
3. 吴昌硕著. 吴昌硕画集. 北京：荣宝斋出版社.

制订人： 顾国兰

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《山水（一）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Landscape Painting I

课程代码：MA262406

课程类别：方向限选

学时：80

学分：5

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

《山水（一）》课程是是美术学国画限选方向课程。课程任务是掌握和了解山水画的程式画法和国画的技法理论，在教学过程中感悟山水画的笔墨技法构思构图和特定形式意境的基本规律，进一步深入了解中国画发展的演变历史，熟练地运用中国画的表现方法。掌握独特的语言和造型规律，能基本掌握中国山水的技法，培养山水画的基本创作能力。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

基本内容：

单元一：中国山水画的发展史概述。

教学要求：

用多媒体展示中国历代优秀的山水绘画作品，讲解各个时期的代表性画家与代表作品。

重点与难点：重点是各个时期不同时代画家的风格的特点，难点是画家主观情感在绘画中的表现方式。

单元二：山水画摹本临摹

教学要求

1、皴法临摹 B、山石画法 C、树本画法 D、云烟等表现方法

2、以宋、明时期的代表画家的代表作品进行临摹学习，要求掌握其基本的笔墨技巧。

重点与难点:重点是对笔墨技法的理解与表现,难点是摹本作者主观情感在绘画中的表达。

单元三 : 山水画的创作

教学要求:

通过草图构思阶段、创作过程阶段的学习研究和辅导,创作山水画。并通过课程讨论,总评等形式提高学生创作表现能力。

基本要求:

1、学生对中国山水画的发展的过程及各个时代的代表性画家有个大致的认知与了解。

2、基本掌握山水中山石、树木等技法,独立完成习作,画面完整。

重点与难点:重点是学生的习作画面丰富完整,难点是主观情感在画面的表达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体教学,中国山水画发展史概述	4			
2	山水画摹本临摹	52			
3	山水画的创作	24			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课,以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定,平时成绩占60%,期末成绩占40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节:工笔花鸟 工笔人物 意笔花鸟

后续课程和教学环节:山水(二) 毕业创作等

平行开设课程和教学环节:无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材:

毕宝祥著. 国画山水. 江苏美术出版社出版.

(二) 主要参考书目:

1. 中国人民美术出版社. 中国山水画全集. 中国人民美术出版社
2. 江苏美术出版社. 四僧画集. 江苏美术出版社
3. 西苑出版社. 北宋画集. 西苑出版社

制订人: 顾国兰

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《山水（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Landscape Painting II

课程代码：MA261406

课程类别：方向限选

学时：64

学分：4

适用专业：美术学非师范（国画方向）

二、教学目标与要求

《山水（二）》课程是是美术学国画限选方向课程，是《山水（一）》的后续课程。课程任务是在掌握和了解山水画的程式画法和国画的技法理论和感悟山水画的笔墨技法构思构图和特定形式意境的基本规律基础上，进一步深入了解中国画发展的演变历史中有代表性的画家，熟练地运用中国画的表现方法，掌握独特的语言和造型规律，能基本掌握中国山水的技法，培养山水画的基本创作能力和进行山水绘画作品的创作。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

基本内容：

单元一：中国历代山水画家中有独特绘画语言的代表作品分析。

教学要求：

用多媒体展示中国历代优秀的山水绘画作品，讲解各个时期的代表性画家的独特绘画语言和代表作品。

重点与难点：重点是各个时期不同时代画家的绘画语言特点，难点是画家主观情感在绘画中的表达方式。

单元二：山水画摹本临摹、写生

教学要求

1、以宋、明时期的代表画家的代表作品进行临摹体会学习，要求掌握其基本的笔墨技巧。

2、课程中穿插校园写生一周，感受临摹到写生和创作过程。

重点与难点:重点是对笔墨技法的理解与表现，难点是摹本作者主观情感在绘画中的表达。

单元三：山水画的创作

教学要求：

通过草图构思阶段、创作过程阶段的学习研究和辅导，创作山水画。并通过课程讨论，总评等形式提高学生创作表现能力。

基本要求：

1、学生对中国山水画的发展的过程及各个时代的代表性画家有个大致的认知与了解。

2、基本掌握山水中山石、树木等技法，独立完成习作，画面完整。

重点与难点：重点是学生的习作画面丰富完整，难点是主观情感在画面的表达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	中国山水画家的独特绘画语言的作品分析	4			
2	山水画摹本临摹	16			
3	山水写生	16			
4	山水画的创作	28			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

该课程为考试课，以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定，平时成绩占30%，期末考试占70%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：山水（一）

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材:

毕宝祥著. 国画山水. 江苏美术出版社出版.

(二) 主要参考书目:

1. 中国人民美术出版社. 中国山水画全集. 中国人民美术出版社
2. 江苏美术出版社. 四僧画集. 江苏美术出版社
3. 西苑出版社. 北宋画集. 西苑出版社

制订人: 顾国兰

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《意笔人物(一)》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Free Style of Figure I

课程代码: MA262407

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学非师范(国画方向)

二、教学目标与要求

本课程是美术学非师范专业国画方向限选课程,该课程是向学生传授写意人物画的发展与演变过程,学习其勾勒方法与规律,在意笔白描的基础上,进一步研究用笔、用墨、用色亦即用水等传统技法,提高笔、墨、色的组合协调能力。在通过本课程的学习要求学生掌握传统与现代写意人物画的理论及绘画技巧。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 理论讲授(授课学时 4 学时)

讲授意笔人物画的发展与技法演变,深入研究传统与现当代大师作品。

单元二: 技法临摹; 意笔人物画临摹学习意笔人物画的基本技法语言。(授课学时 32 学时)

1、学习笔墨构成的基本方法

2、学习大师的作画步骤

3、掌握大师的绘画基本语言

单元三: 肖像写生(授课学时 44 学时)

1、运用笔墨语言进行人物写生

2、不同年龄层次、不同性别模特写生

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	4			
2	技法临摹	32			
3	肖像写生	44			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，成绩评定方式为平时成绩占 60%，期末成绩占 40%综合评定。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：线描基础、意笔花鸟

后续课程和教学环节：意笔人物（二）

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

马忠贤. 中国画·人物. 合肥：安徽省美术出版社.

(二) 主要参考书目：

1. 四川美术出版社编. 当代国画名家图典（人物卷）. 成都：四川美术出版社.

制订人：马忠贤

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《意笔人物(二)》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Free Style of Figure II

课程代码: MA261409

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 美术学非师范(国画方向)

二、教学目标与要求

本课程是美术学非师范专业国画方向限选课程,该课程是向学生传授写意人物画的发展与演变过程,学习其勾勒方法与规律,在意笔白描的基础上,进一步研究用笔、用墨、用色亦即用水等传统技法,提高笔、墨、色的组合协调能力。在通过本课程的学习要求学生掌握传统与现代写意人物画的理论及绘画技巧,此段课程重点放在写生的环节,并将写生的技法技巧运用在今后的创作之中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 理论讲授(授课学时 4 学时)

讲授意笔人物画的发展与技法演变,深入研究传统与现当代大师作品。

单元二: 技法临摹; 意笔人物画临摹学习意笔人物画的基本技法语言。(授课学时 24 学时)

1、学习笔墨构成的基本方法

2、学习大师的作画步骤

3、掌握大师的绘画基本语言

单元三: 肖像写生(授课学时 68 学时)

1、运用笔墨语言进行人物写生

2、不同年龄层次、不同性别模特写生

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	4			
2	技法临摹	24			
3	肖像写生	68			
合计		96			
		96			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

课程为考试课，平时成绩占 30%，期末考核占 70%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：意笔人物（一）

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：

马忠贤. 中国画·人物. 合肥：安徽省美术出版社.

(二) 主要参考书目：

1. 四川美术出版社编. 当代国画名家图典（人物卷）. 成都：四川美术出版社.

制订人：马忠贤

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《小品创作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Sketch Imitation and Creation of Chinese Painting

课程代码: MA262408

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学非师范(国画方向)

二、教学目标与要求

本课程是美术学(非师范)专业国画方向限选课程,该课程是在向学生传授写意人物画的基础上,通过临摹名家的小品画来学习其画面的组织、画面布局、形的处理、以及创作的方法与规律,进一步研究用笔、用墨、用色亦即用水等传统技法,提高笔、墨、色的组合协调能力。在小品画的训练中培养学生的创作能力。通过本课程的学习要求学生掌握传统与现代写意人物画的理论及绘画技巧,并运用在创作之中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	理论讲授	4			
2	技法临摹	28			
3	创作练习	32			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

课程为考查课,考查方式为平时作业占60%,期末考核占40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：意笔人物、意笔花鸟、山水

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编。

(二) 主要参考书目：

1. 刘国辉. 刘国辉人物画名家小品. 郑州：河南美术出版社.

制订人：马忠贤

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《工笔花鸟》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Chinese Realistic Flower and Bird Painting

课程代码: MA262411

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

中国工笔花鸟画是以工笔的画法表现花鸟题材的绘画形式, 与水墨花鸟画相对应。其描绘对象大致可归纳为: 花卉、翎毛、走兽、蔬果、鳞介、草虫等几大类。工笔花鸟画以写生为前提, 以线描为基础, 借物抒情、托物言志, 有着悠久的历史, 亦是现代美术学绘画专业国画方向学生学习的必修课。

通过本课程的教学与实践, 使学生能了解并掌握工笔花鸟画的审美特征及技法要领。对工笔花鸟画从构思、构图到风格流派的基本技法特征能有较深层次的理解。并能熟练运用这一独特的绘画造型手段进行创作, 表达对生活和大自然的热爱与赞美。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元 工笔花鸟画发展史概述 (建议学时数: 4 学时)

教学目的: 通过本章节的教学, 使学生了解中华民族传统绘画的基本理论和概念, 对工笔花鸟画的审美特征, 有较完整的认识。

重点和难点: 重点是认识和了解工笔花鸟画的基本概念和基础理论。难点是正确领悟工笔花鸟画的审美特点。

第二单元 花、鸟的结构与形态 (建议学时数: 4 学时)

教学目的: 具体讲解工笔花鸟的技法内容, 通过图文解析工笔花鸟的基本结构与形态, 使学生能掌握和了解工笔花鸟的基本绘画方法。

重点和难点: 重点是花鸟结构与特征。难点是概况准确表现花鸟的特征。

第三单元 线描花卉技法与工笔花鸟画的染色技法 (建议学时数: 36 学时)

教学目的：使学生掌握和运用线描并上色来表现花鸟是本章节的主要学习内容，也是学习工笔花鸟画的重要环节。

重点和难点：重点是运用线并上色表现花鸟、自然界植物等。难点是熟练掌握和运用。

第四单元 工笔花鸟写生与工笔花鸟画创作（建议学时数：36 学时）

教学目的：通过之前章节的学习，使学生能熟练掌握工笔花鸟的写生和创作的基本方法，并能为毕业创作做好准备。

重点和难点：重点是掌握工笔花鸟画的表现要领和方法。难点是创作中遇到的技法问题和审美观念问题。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	工笔花鸟画发展史概述	4			
2	花、鸟的结构与形态讲解	4			
3	白描花卉技法	12			
4	工笔花鸟画的上色	24			
5	工笔花卉写生	8			
6	工笔花鸟画创作	28			
合计		80			
		80			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

该课程为考查课，成绩评定为平时占 60%，期末考核占 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：线描基础

后续课程和教学环节：工笔人物

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

自编教材

(二) 主要参考书目

杨建峰. 中国花鸟画全集. 北京: 外文出版社.

制订人: 高萍

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《书法篆刻（二）》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：Calligraphy & Seal Cutting II

课程代码：MA262413

课程类别：方向限选

学时：64

学分：4

适用专业：美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学专业国画方向限定选修课。要求在一年级书法篆刻学习基础上有所深入和拓展，对书法和篆刻艺术有进一步认识，认清书法和篆刻在书画作艺术中的重要作用，理解中国的诗、书、画、印和谐一体的文化渊源，对历代书法和篆刻的艺术风格之间相互关系作深入探讨，启发学生创新和表现。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

单元一：篆书基本技法解析

1. 书法史论知识；
2. 篆书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；
3. 篆书概说；
4. 篆书《散氏盘》临摹（实临）。

要求：学生通过临摹来掌握篆书的笔法、结构的章法，执笔、运笔与篆书线条的写法，要求执笔正确，运笔自如。通过常用篆书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；篆书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代篆书的发展轨迹要求学生理解篆书与其它书体之间的关系。

单元二：篆书创作技法指要

1. 篆书鉴赏；
2. 篆书《大盂鼎》、《毛公鼎》、《虢季子白盘》、《石鼓文》等选临（实临）；

3. 从《散氏盘》到《峰山碑》——篆书书体演变及风格嬗变管窥。

要求：使学生了解篆书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解篆书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

单元三：隶书基本技法解析

1. 书法史论知识；
2. 隶书基本技法解析（笔法、墨法、章法）；
3. 隶书概说；
4. 隶书《乙瑛碑》临摹（实临）。

要求：学生通过临摹来掌握隶书的笔法、结构的章法，执笔、运笔与隶书点画的写法，要求执笔正确，运笔自如。通过常用隶书偏旁的练习，会举一反三地写偏旁部首；隶书结字的基本规律，要求掌握有关法则并能正确审视字的结构，懂得其结构原理；同时通过介绍历代隶书的发展轨迹要求学生理解隶书与其它书体之间的关系。

单元四：隶书临摹技法指要

1. 隶书鉴赏（汉隶、唐隶、清隶）；
2. 隶书《乙瑛碑》临摹（背临）；
3. 隶书《乙瑛碑》集字创作。

要求：使学生了解隶书创作的基本技法，尝试书写习作（斗方、条幅、对联、中堂等）。作品书写过程中体现对书法三要素：笔法、结构和章法的整体把握与理解。了解隶书发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	篆书基本技法解析	16			
2	篆书创作技法指要	16			
3	隶书基本技法解析	16			
4	隶书临摹技法指要	16			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，根据平时作业和考试作业成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 张一农 编著. 书法基础. 重庆：西南师范大学出版社.
2. 陈振濂 主编. 大学书法. 北京：高等教育出版社.
3. 韩天衡，陈道义 著. 点击中国篆刻. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《意笔花鸟》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Free Sketch of Birds & Blossom

课程代码: MA262414

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是中国画专业的限定选修课程。通过分析与临摹近现代名家的意笔花鸟画作品,来认识写意语言在花鸟画方面的运用并掌握意笔语言的表现力。本次课程的任务是了解和掌握写意花鸟画的笔墨语言基本技法,培养对意笔形式语言的把握以及运用写意性笔墨表现花鸟画的基本规律,并全面掌握花鸟画的基本方法,能创作出能够体现一定的艺术思想且较为完整的花鸟画作品。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 意笔花鸟画的发展与技法演变历程

教学要求:

- 1、古代作品分析与介绍
- 2、明清以来的意笔花鸟画大师作品赏析

单元二: 明、清及近代大师作品临摹

教学要求:

- 1、笔墨的基本技法
- 2、着色的基本技法

单元三: 意笔花鸟画创作

教学要求:

- 1、到公园以及野外写生 搜集花鸟画素材
- 2、注重构图与笔墨语言训练

3、创作中体验用水、用墨、用色的特性。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实践	上机	
1	意笔花鸟理论讲授	4			
2	意笔花鸟临摹	36			
3	意笔花鸟写生	28			
4	意笔花鸟作品创作	22			
合计		80			
		80			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式为最后一幅作业。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：素描、速写、山水

后续课程和教学环节：工笔人物、意笔人物、毕业创作

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

陈林. 中国画·花鸟. 合肥：安徽美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 金正惠. 中国画花鸟技法教程. 上海：上海人民美术出版社.

制订人：顾国兰

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《山水》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Landscape

课程代码: MA262415

课程类别: 方向限选

学时: 80

学分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学国画限选方向课程。课程任务是掌握和了解山水画的程式画法和国画的技法理论, 在教学过程中感悟山水画的笔墨技法构思构图和特定形式意境的基本规律, 进一步深入了解中国画发展的演变历史, 熟练地运用中国画的表现方法。掌握独特的语言和造型规律, 能基本掌握中国山水的技法, 培养山水画的基本创作能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

基本内容:

单元一: 中国山水画的发展史概述。

教学要求:

用多媒体展示中国历代优秀的山水绘画作品, 讲解各个时期的代表性画家与代表作品。

重点与难点: 重点是各个时期不同时代画家的风格的特点, 难点是画家主观情感在绘画中的表现方式。

单元二: 山水画摹本临摹

教学要求:

以宋元明清各时期的代表画家的代表作品进行临摹学习, 要求掌握其基本的笔墨技巧。

A、皴法临摹 B、山石画法 C、树本画法 D、云烟表现方法

重点与难点: 重点是对笔墨技法的理解与表现, 难点是摹本作者主观情感在绘

画中的表达。

单元三：山水画的创作

教学要求：

通过草图构思阶段、创作过程阶段的学习研究和辅导，创作山水画。并通过课程讨论，总评等形式提高学生创作表现能力。

基本要求：

- 1、学生对中国山水画的发展的过程及各个时代的代表性画家有个大致的认知与了解。
- 2、基本掌握山水中山石、树木等技法，独立完成习作，画面完整。

重点与难点：重点是学生的习作画面丰富完整，难点是主观情感在画面的表达。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体教学，中国山水画发展史概述	4			
2	山水画摹本临摹	52			
3	山水画的创作	24			
合计		80			
		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：考查

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：工笔花鸟 工笔人物 意笔花鸟

后续课程和教学环节：意笔人物 毕业创作等

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

毕宝祥. 国画山水. 南京：江苏美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 杨建峰. 中国山水画全集. 北京：外文出版社.

制订人：顾国兰

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《油画材料技法》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Materials & Techniques of Oil Painting

课程代码: MA262421

课程类别: 专业选修

学时: 80

学分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

教学目标: 1、了解油画的一般工具材料的种类、性能和基本使用方法。
2、熟悉和掌握油画工具材料的特性及其在具体使用中的基本技巧。
3、掌握使用油画工具材料进行绘画表现的基本技法。

课程要求: 通过本课程的学习, 使选修油画专业方向的学生对油画的一般工具材料的种类、性能及其使用方法具备较为全面的了解并能够较为熟练的掌握油画材料的特性和使用技巧以及使用油画工具材料进行绘画表现的基本技法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 基本内容:

单元一: 油画基底材料的制作和使用

本单元主要学习油画依托媒介的制作和使用方法。具体包括: 不同种类的画布的特点和使用方法; 画布的绷法; 画布基地的不同制作方法(胶性基地的制作和特性、油性基地的制作和特性、丙烯基地的制作和特性等); 画布基地与颜料涂层之间的关系以及不同类型画布基地对画面效果的影响等。

单元二: 油画调和媒介与颜料的种类和使用方法

本单元主要学习不同种类的油画调和媒介的特性和使用方法。具体包括: 各种媒介剂包括油剂(松节油、亚麻油、调和油、树脂光油等和其它油画调和媒介(如亚光乳液、皂化蜡)的性能和使用, 油画颜料的性能和使用要点等。不同种类的调和媒介与颜料的使用和对画面效果的影响。

单元三：油画的多层画法

本单元主要学习油画多层画法的基本方法步骤和技术要点。了解和掌握不同类型的多层画法（不透明画法和透明画法、厚涂与薄涂等）的基本技法和特点以及所形成的画面效果与风格特点。

单元四：油画的直接画法

本单元主要学习油画直接画法的基本方法步骤和技术要点。了解和掌握不同类型的直接画法的基本技法和特点以及所形成的画面效果与风格特点。

教学要求：本课程内容通过理论讲授、示范和作业实践相结合的方式进行。其中单元一和单元二主要以理论讲授与示范的形式进行。单元三与单元四主要以理论讲授与作业实践的方式进行。通过本课程的学习，学生应能够比较全面和透彻地了解油画材料的种类、性能并能够基本掌握使用方法和画面表现的基本技法。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画基底材料的制作和使用	8			
2	油画基底材料的制作和使用	8			
3	油画的多层画法	32			
4	油画的直接画法	32			
合计		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 油画静物

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

姚尔畅著. 油画材料与技法. 安徽美术出版社出版.

(二) 主要参考书目

1. 【德】马克斯·多奈尔. 杨鸿晏, 杨红太 译. 欧洲绘画大师技法和材料. 重庆: 重庆出版社.

制订人: 潘道生

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《油画静物》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Still Life Painting

课程代码: MA262422

课程类别: 方向限选

学 时: 80

学 分: 5

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程的教学要求从造型审美观念和造型表现能力两个层面引导学生对西方传统油画的造型语言进行深入的研究, 本课程通过对油画静物的理论讲述和作品分析, 总体介绍油画静物色彩语言发展变化的大致过程, 通过对此过程的系统介绍, 使学生掌握油画色彩观念的核心内容, 以及对此形成和发展的内在逻辑, 尤其是要引导学生理解和掌握油画色彩的观察方法和表现技法, 使学生能够从抽象的观念层面和具体的表现层面对油画色彩语言具备较为全面的深入理解, 最终在学生的画作中能体现较强的表达能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容和要求

1、教学内容: 油画静物写生(水果、玻璃器皿)

画面要求: 造型、色彩写实, 素描关系正确, 构图合理, 调性明确, 注重物体之间色彩关系的互相联系, 建立画面整体的色彩视觉效果。

2、教学内容: 油画静物写生(衬布、杂物)

画面要求: 构图合理, 造型写实, 不仅能够把握大的色调气氛, 而且要进行灰色调的研究, 提高调色技能, 积累色彩经验。

3、教学内容: 油画静物写生(蔬菜、厨具)

画面要求: 强调画面的构图完善和饱满, 色彩丰富细腻, 能正确运用油画的各种技法, 注重观察和认识客观存在的色彩规律以及原理的运用, 感受和发现各种物体现象与色彩表现的相互要素, 并在反复训练中加深了解, 从对分析色彩与客观的再现上

升为色彩在主观情感表达上的层面。

4、教学内容：油画静物考试（水果、器皿、花卉、衬布等）

画面要求：充分展示学习和掌握油画静物写生技法和综合能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画静物写生（水果、玻璃器皿）	16			
2	油画静物写生（衬布、杂物）	24			
3	油画静物写生（蔬菜、厨具）	24			
4	油画静物考试（水果、器皿、花卉、衬布等）	16			
合计		80			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画材料技法

后续课程和教学环节：油画风景

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材自编教材

（二）主要参考书目

1. 刘瑾，杨永胜主编. 世界静物名画鉴赏. 济南：济南出版社.

制订人：潘道生

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《油画风景》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Oil Painting Landscape

课程代码: MA262423

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学专业油画方向限定选修课。本课程的目的在于培养学生的风景绘画表现能力、构图能力、风景画的写生步骤、审美能力。要求学生通过学习掌握风景画作画步骤、构图知识、直接画法。提高学生对自然美的感悟能力及表达能力。

三、教学内容及学时数分配

(一)、油画风景画概述:

- 1、油画风景画的形成和发展简史
- 2、油画风景画的画法简介课时
- 3、用色与用油课时
- 4、名家作品赏析

(二)、油画风景画直接画法的基本步骤:

- 1、立意
- 2、构图
- 3、画面的上色步骤

(三)、油画风景画临摹

(四)、油画风景画的写生训练

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画风景画概述	4			
2	油画风景画直接画法的基本步骤	14			
3	油画风景画临摹	14			
4	油画风景画的写生训练	16			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，实行平时成绩与课程结束考试成绩相结合的方法。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画静物

后续课程和教学环节：油画肖像

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 刘王华，杨永胜著. 世界风景名画鉴赏. 济南：济南出版社.
2. 齐凤阁，刘丛星编. 法国印象派绘画丛书. 吉林：吉林美术出版社.
3. 刘朋，张澎. 材料与技法. 辽宁：辽宁美术出版社.

制订人：郑英锋

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《油画人体》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Nude Painting

课程代码: MA262426

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是以研究人体造型的深度和广度为宗旨,在为培养学生运用油画语言去表现人体的结构、状态、情绪、色彩、美的意味的同时,要求学生能够熟练地掌握和运用各种油画技法,注重研究和观察人体的色彩现象,重视色彩的秩序组合,解决形体与色彩关系,引导学生以客观所提供的形象、色彩、光线、情境为基本依据;针对客观对象将有用的因素提炼出去营造和处理画面;根据学生不同的个性特征,引导学生逐步形成自己的个性化色彩造型语言,为未来实现完整的个人风格打下基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1、教学内容: 油画人体写生(男人体)

画面要求: 人体造型, 色彩写实, 注重解决素描关系, 形体比例关系, 结构关系, 解剖关系, 光影关系等。构图合理, 调性明确, 建立好画面整体的色彩视觉效果。

2、教学内容: 油画人体写生(女人体)

画面要求: 强调画面的构图完善和饱满, 人体造型准确, 注重解决好素描与色彩的相互关系, 能运用油画的各种技法, 注重观察和认识客观存在的色彩规律以及原理运用, 感受和发现人体中种种现象的变化和色彩表现的要素, 并在反复练习中加深了解, 从对分析人体色彩对客体的再现上升为色彩在主观情感表达的层面。

3、教学内容: 油画人体写生(女人体)考试

画面要求: 充分展示学习和掌握油画人体写生的技法和综合能力。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画人体写生(男人体)	24			
2	油画人体写生(女人体)	44			
3	油画人体写生(女人体)	44			
合计		112			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画肖像

后续课程和教学环节：油画创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 武忠平. 世界人体艺术鉴赏大典. 哈尔滨：黑龙江美术出版社.

制订人：王嫩

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《油画创作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Oil Painting Creation

课程代码: MA262427

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

在本课程教学中,学生将在教师的辅导下,通过独立选题和制作草图,尝试进行创作构思,在具体的构思选题与制作草图的过程中进一步体会和初步掌握运用油画语言进行创作的方法。在此过程中,着重培养学生对油画创作的基本认识和理解,在实践中引导学生深入理解在创作过程中作者的审美取向和作品的题材内容以及表现形式之间的关系,懂得如何入手进行创作选题,如何搜集创作素材和进行素材加工,如何构思、发展和完善自己的创作构想及至如何完成作品。本课程既是对之前所进行课程内容的归纳,又是对毕业创作的前期准备,是油画专业方向课程中的重要环节。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一阶段: 创作选题与构思

在本阶段教学过程中,由学生自行选择创作题目,并通过素描草图的形式进行初步构想。教师辅导学生在所设计的若干草图中进行遴选,最终选定最具可行性的方案并定稿。

第二阶段: 创作构思的深化与表现形式设计

在本阶段教学过程中,学生将对前阶段确定的创作选题进行深化和发展。具体通过搜集创作素材、加工整理素材和完成设计画作造型及色彩表现形式效果图。

第三阶段: 作品的绘制

在本阶段教学过程中,学生将在前阶段作品效果图设计基础上完成一幅较小幅面的作品。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	创作选题与构思	10			
2	创作构思的深化与表现形式设计	5			
3	作品的绘制	17			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课。考核方式以学生完成的创作结合整个课程教学过程中的整体情况进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画肖像，

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 文国璋. 绘画构图法基础. 长沙: 湖南美术出版社出版.
2. 张千一. 谈构图. 上海: 上海人民美术出版社出版.
3. 李桦. 美术创作规律二十讲. 长沙: 湖南美术出版社.

制订人：郑英锋

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《造型现象与表现》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Phenomenon and Expression of Art Form

课程代码: MA262431

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程培养和提高学生对现代艺术创作中造型表现的类型与方式的基本认识,进而训练学生尝试使用造型语言进行视觉表现,在品读和分析大量作品的基础上,体会造型表现语言中丰富的可能性并寻找能够体现个性特点的造型表现方式,强化对造型语言与表现方式的理解与认识。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 造型现象与表现艺术概述与实例分析

本单元着重对现当代造型艺术创作的发展以及作品的材料媒介与观念形态进行总体介绍。结合个案分析使学生对课程教学内容与教学思路具备基本认识

单元二: 结合特定对象的创作

本单元通过对具体作品的分析,引导学生研究不同材质与风格类型的具体创作思路与方法。

教学要求: 针对课题内容与素材进行创作(素描),具体包括两部分:二维形态作品的创作表现、

本课程理论教学部分由教师使用多媒体教学设备进行理论教学,实践教学部分由教师指导学生在工作室完成指定的作业。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	造型现象与表现艺术概述与实例分析	16			
2	结合特定对象的创作	32			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，成绩评定方式由各阶段作业成绩综合评定产生总评成绩。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础

后续课程和教学环节：造型与形式语言

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 周至禹. 造型基础形态解析变体. 杭州：浙江人民美术出版社.

制订人：崔冀文

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《泥塑与造型》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Clay Sculpture & Art Form

课程代码: MA262433

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程为综合绘画方向专业选修课程,主要让学生对雕塑的两大门类——圆雕与浮雕的制作方法步骤、表现规律与技巧有基本了解。培养学生观察能力、概括提炼能力和动手能力,竖立学生空间意识和造型意识,全面提升学生基本造型能力和综合审美能力。在此基础上,使学生对装饰雕塑的创作方法和创作技巧有基本了解,并通过雕塑制作、翻制与效果制作,让学生对雕塑制作规律和表现方法有基本的掌握。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

1. 第一单元、圆雕:

教学主题: 圆雕习作

教学目的: 通过对雕塑头像的临摹和写生训练,培养整体观察能力和提炼概括能力,竖立空间观念和造型意识,掌握圆雕头像的表现方法和表现技巧,全面提升基本造型能力。

2. 第二单元、浮雕:

教学主题: 浮雕习作

教学目的: 通过浮雕作品的临摹和写生训练,培养整体观察能力和提炼概括能力,感受浮雕压缩规律和表现方法,提升基本造型能力的同时,探索表现技巧。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	圆雕	32			
2	浮雕	32			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以考试作业结合平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型与形式语言

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 吴少湘. 雕塑艺术. 北京：人民美术出版社.

制订人：马俊伟

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《装饰色彩与造型》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Decorative Color of Shaping

课程代码: MA262434

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学专业民间艺术方向的限定选修课,通过学习是学生掌握绘画色彩的基本原理,能够运用色彩进行写实与装饰的表现,注重培养色彩感知能力和色彩表现能力。

本课程应该结合色彩理论知识、分阶段、针对性的进行色彩配色练习、色彩写生练习、色彩构成练习、色彩归纳及色彩设计练习,使学生从理论到实践,逐渐认识、掌握装饰色彩语言,并逐渐熟练运用装饰色彩语言作为表现手段。因此在课程教学的方法上,授课教师应多准备实例素材,通过多媒体向学生展示讲解,并通过课堂示范教学,使学生更直观的学习写生技法及色彩设计的方法及步骤。从设计思路及设计表达能力两个方面引导学生,从而真正达到提高学生设计能力的目的。了解装饰色彩与绘画写实色彩的区别,学习并掌握色彩形式要素之间的关系及表现规律;熟悉装饰色彩的审美形式原则,能根据造型特点和色彩的心理,感情作用充分发挥想象力,熟练运用色彩美的各种方法进行色彩表现;掌握装饰色彩的构成形式法则和表现技巧;善于借鉴和吸收各种艺术门类和风格,不断从中启发创作灵感,提高艺术修养。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章、感知色彩

- (1) 色彩结构的感知
- (2) 色彩形态的感知
- (3) 色彩节奏的感知

(4) 明度结构的感知

第二章、解读色彩

(1) 无彩色或近似有彩色

(2) 冷色群形态

(3) 暖色群形态

第三章、表现色彩

(1) 概括提炼

(2) 重组再造

(3) 有效构图

(4) 创造色彩

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	感知色彩	16			
2	解读色彩	16			
3	表现色彩	16			
合计		48			
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以考试作业与平时作业为依据进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：色彩基础

后续课程和教学环节： 刺绣工艺基础、饰品创意、毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

王雨中. 色彩基础. 北京：人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

1. 甘小华. 装饰设计教程. 成都：西南师范大学出版社.

制订人：崔冀文

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《刺绣工艺基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basic Techniques of Embroidery

课程代码: MA262435

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

1、通过学习用平针刺绣,使学生初步了解我国的民族工艺——刺绣的有关知识,学会刺绣的基本方法。

2、培养学生的动手能力、审美能力和创新能力。

3、以展示各种彩绣作品激发学生学习彩绣的兴趣,感受彩绣与生活的密切关系,借助已有生活经验对彩绣的常用针法熟知并会使用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 刺绣概述

1.1 刺绣的定义、作用、分类

1.2 刺绣的特征

1.3 刺绣的应用范围

1.4 刺绣的区域风格

第二章 刺绣题材分析与创造

2.1 自然因素

2.2 人文因素

2.3 心理因素

第三章 刺绣材料分析与创造

3.1 材料的范畴

3.1.1 纺织纤维面料

- 3.1.2 服装辅料
- 3.1.3 非纺织纤维原料
- 3.2 材料的选择
- 第四章 刺绣工具分析与选择
 - 4.1 传统手工刺绣工具
 - 4.2 现代机械刺绣工具
 - 4.3 对面料进行工艺处理的现代机器设备
 - 4.4 其他手工艺工具
- 第五章 刺绣肌理分析与创造
 - 5.1 图案的肌理
 - 5.2 材料的肌理
 - 5.3 工艺的肌理
- 第六章 刺绣的工艺
 - 6.1 刺绣工艺的历史传承
 - 6.2 现代刺绣的新工艺
 - 6.3 关于机绣
- 第七章 形态构成的表现形式
 - 7.1 形态模拟的构成
 - 7.2 形态空间层次的构成
 - 7.3 形态多元化的构成

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	刺绣概述	4			
2	刺绣题材分析与创造	6			
3	刺绣材料分析与创造	6			
4	刺绣工具分析与选择	6			
5	刺绣肌理分析与创造	6			
6	刺绣的工艺	6			
7	形态构成的表现形式	6			
8	综合练习	8			
合计		48			
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，成绩以平时成绩和考试成绩为依据综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

陈立. 刺绣艺术设计教程. 北京：清华大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 朱培初编著. 中国的刺绣. 北京. 人民出版社.
2. 林锡旦编著. 中国传统刺绣. 北京. 人民美术出版社.
3. 李友友编著. 民间刺绣. 北京. 中国轻工业出版社.

制订人：姚惠芬

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《木版雕刻创作表现》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Woodcuts Expression

课程代码: MA262436

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是美术学综合绘画方向限选课程。课程教学以选用各种不同的版材为媒介,使学习者应用对应的工具进行画、刻、雕、印或者使用贴、磨等手段进行处理转换成具有艺术表现力的多种形式语言的图象作品。经过单一手法和综合分析法的表现、培养学习者的综合思维能力和多项操作协调能力。

课程的基本要求:课程教学以木版材料对学生进行单一语言的训练,也可选择综合技法进行训练。课程总的目标是使学习者达到综合思维的启动和能力的训练。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元:木版材料的作品形式与语言分析

教学要求:

- 1、运用多媒体展示作品(或者画册),讲解其作品的构建和材料的运用。
- 2、分析其作品的材料与工具创作特点

第二单元:作品草图创作

教学要求:

- 1、草图构思和资料收集
- 2、完成不同主题的一系列创作稿(黑白和色彩)
- 3、习作幅面为50CM左右

第三单元:木版综合手法制作

教学内容:

- 1、木版材料的表层处理
- 2、画稿转印
- 3、黑白稿刻印

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	木版材料的作品形式与语言分析	16			
2	作品草图创作	16			
3	木版综合手法制作	32			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，根据平时作业和考试作业成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型与形式语言

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

孙黎. 版画. 北京：高等教育出版社.

(二) 主要参考书目

1. 四川美术出版社. 中国版画. 成都：四川美术出版社.

制订人：马俊伟

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《泥塑材料创作表现》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Clay Sculpture Expression

课程代码: MA262437

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程为综合绘画专业方向专业选修课程, 主要让学生以陶泥为媒介, 通过创意构思、草图绘制、拉坯塑造、修坯施釉、乃至作品烧制成型, 以陶艺的形式进行创作表现。培养学生的空间概念, 强化立体审美意识, 锻炼学生创意构思能力和动手能力, 全面提升学生的造型能力和综合审美能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一单元: 草图构思

教学主题: 草图构思

教学目的: 以草图的方式来展现个人的创意构思, 从而使不太具体的想法和构思通过反复的推敲和交流沟通而变得相对具体和完整。

第二单元: 塑造成型

教学主题: 泥塑成型

教学目的: 通过陶艺的各种制作方法, 把个人相对具体的构思和想法以泥塑的方式塑造成型, 提升学生动手能力和综合审美能力。

第三单元: 修坯施釉

教学主题: 修坯施釉

教学目的: 把已经成型的作品修饰完整, 并通过釉彩施设, 使得作品更加完整, 最后进行烧制。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	草图构思	16			
2	泥塑成型	38			
3	修坯施釉	10			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式以考试作业结合平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 章星. 陶艺. 成都：西南师范大学出版社.

制订人：马俊伟

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《饰品创意》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Accessory Creation

课程代码: MA262438

课程类别: 方向限选

学时: 64

学分: 4

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

本课程是艺术设计类学科的一门专业基础课程。课程的目的是培养学生对于材质的认识、饰品设计风格的了解及效果图的绘制。

课程的学习任务是培养学生创造性设计能力，掌握金银饰品基本款式的表现技能，使学生获取一定的构想思维能力，为进一步学习专业课奠定基础。

本课程以饰品为研究对象，以创意造型训练为重点，学完本课程应达到以下基本要求：

- 1、课程旨在培养学生构想思维的能力；
- 2、教学过程以饰品造型训练为核心展开教学；
- 3、在提高学生的饰品绘画造型能力的同时，帮助学生建立创造性的观察与分析方法，并提高与之相应的艺术表现技能；
- 4、《饰品创意》的教学是一门理论结合实践的课程，既要学生了解材制特性、熟悉多种设计风格等的理论学习，又要进行效果图的绘画训练，掌握饰品设计的基本要素，为更深一步的学习奠定基础。

三、教学内容及学时数分配

- 1、饰品设计的基本概念
 - 1.1 饰品的基本概念
 - 1.2 饰品市场现状
 - 1.3 饰品课程学习的目标、难点及学习重点

通过对金银饰品概念、基本现状的介绍，使学生对本课程有初步的认识，明白本

课程学习意图。

2、各种材质概念及基本鉴别

2.1 材料及各种合金的物理性质

2.2 各种有机宝石的概念及鉴别

2.3 各种无机宝石的概念及鉴别

通过对金属材料、各类宝石的了解，使学生能够用肉眼区别其类别，能够更好的掌握与搭配的能力。

3、饰品制作工艺流程

3.1 饰品加工工艺流程

3.2 流程中使用的各种工具的介绍

通过对饰品的加工工艺的学习，使学生能够了解工艺流程及过程中使用的工具，更深刻体会金银饰品的成品效果。

4、饰品效果图绘制

4.1 常见宝石款式画法

4.2 贵金属画法

4.3 透视原理与戒指立体画法

4.4 常见男女戒指画法

4.5 吊饰的画法

4.6 套装的画法

通过对饰品各种款式画法的训练，使学生能够掌握绘图工具的使用，了解饰品手绘效果图的正规画法。

5、饰品设计

5.1 搜寻设计灵感

5.2 提取设计元素

5.3 绘制具有设计风格的效果图

经过启发学生多方位寻找设计灵感，训练学生的设计思维方式，以期获得基本饰品设计和效果图绘制的能力。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	课题要求及基本相关概念	8			
2	常见宝石款式画法	8			
3	贵金属画法	8			
4	透视原理与戒指立体画法	8			
5	常见男女戒指画法	8			
6	吊饰的画法	8			
7	套装的画法	8			
8	一款饰品设计	8			
合计		64			
		64			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

1. 了解饰品的工艺技法及造型表现
2. 具有创造实物的能力

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节:

后续课程和教学环节:

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

任进. 首饰设计基础. 北京: 中国地质大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 邹宁馨. 伏永和. 高伟著. 现代首饰设计工艺与设计. 北京: 中国纺织出版社.
2. 张蓓莉著. 系统宝石学. 北京: 北京地质出版社.

制订人: 张秋实

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《 油画材料技法 》 教学大纲

一、基本信息

英文课名: Materials & Techniques of Oil Painting

课程代码: MA262441

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 美术学非师范 (油画方向)

二、教学目标与要求

教学目标: 1、了解油画的一般工具材料的种类、性能和基本使用方法。
2、熟悉和掌握油画工具材料的特性及其在具体使用中的基本技巧。
3、熟悉和掌握油画表现的基本技法和一般作画程序。

课程要求: 通过本课程的学习,使选修油画专业方向的学生对油画的一般工具材料的种类、性能及其使用方法具备较为全面的了解并能够较为熟练的掌握油画材料的特性和使用技巧以及运用油画工具材料进行绘画表现的基本技法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 基本内容:

单元一: 油画技法历史沿革

本单元主要讲解介绍油画材料和技法演变的历史过程。使学生对油画材料和技法与表达效果之间的关系有一个初步的了解和认识。

单元二: 油画基底材料的制作和使用

本单元主要学习油画依托媒介的制作和使用方法。具体包括:不同种类的画布的特点和使用方法;画布的绷法;画布基地的不同制作方法(胶性基地的制作和特性、油性基地的制作和特性、丙烯基地的制作和特性等);画布基地与颜料涂层之间的关系以及不同类型画布基地对画面效果的影响等。

单元三: 油画调和媒介与颜料的种类和使用方法

本单元主要学习不同种类的油画调和媒介的特性和使用方法。具体包括:各种媒

剂包括油剂（松节油、亚麻油、调和油、树脂光油等和其它油画调和媒介（如亚光乳液、皂化蜡，塑型膏等）的性能和使用，油画颜料的性能和使用要点等。不同类型的调和媒介与颜料的使用和对画面效果的影响。

单元四：油画的多层画法

本单元主要学习油画多层画法的基本方法步骤和技术要点。了解和掌握不同类型的多层画法（不透明画法和透明画法、厚涂与薄涂等）的基本技法和特点以及所形成的画面效果与风格特点。

单元五：油画的直接画法

本单元主要学习油画直接画法的基本方法步骤和技术要点。了解和掌握不同类型直接画法的基本技法和特点以及所形成的画面效果与风格特点。

教学要求：本课程内容通过理论讲授、示范和作业实践相结合的方式进行。其中单元一和单元二主要以理论讲授与示范的形式进行。单元三与单元四主要以理论讲授与作业实践的方式进行。通过本课程的学习，学生应能够比较全面和透彻地了解油画材料的种类、性能并能够基本掌握使用方法和画面表现的基本技法。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画技法历史沿革	8			
2	油画基底材料的制作和使用	8			
3	油画调和媒介与颜料的种类和使用方法	8			
4	油画的多层画法	32			
5	油画的直接画法	40			
合计		96			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定，平时成绩占 60%，考试成绩占 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 油画静物

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材:

姚尔畅著. 油画材料与技法. 安徽美术出版社出版.

(二) 主要参考书目:

1. 【德】马克斯·多奈尔 杨鸿晏、杨红太 译. 欧洲绘画大师技法和材料. 重庆: 重庆出版社.

制订人: 曹钧

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《油画静物》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Still Life Painting

课程代码: MA261442

课程类别: 方向限选

学 时: 96

学 分: 6

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

本课程的教学要求从造型审美观念和造型表现能力两个层面引导学生对西方油画的造型语言和形式构成法则进行深入的研究,本课程通过对油画静物的风格演变史进行理论讲述和对代表性作品的形式风格分析,总体介绍油画静物发展变化的大致过程,通过对此过程的系统介绍,使学生掌握油画静物表现的核心内容,以及对此形成和发展的内在逻辑,尤其是要引导学生理解和掌握油画色彩的观察方法和表现技法以及画面构成规律,使学生能够从抽象的观念层面和具体的表现层面对油画色彩语言具备较为全面的深入理解,对静物形式构成规律的理解和掌握,最终使学生的画作中能体现出较强的表达能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容和要求

1、教学内容: 油画静物形式分析和研究(经典作品分析与临摹)

画面要求: 对经典静物作品的形式分析,色彩分析和整体作品的完整临摹。画面色彩和形式语言要达到临摹作品的效果。通过临摹使学生对静物油画从感性认识上升到艺术的理解的理性认识高度,体会油画静物的艺术魅力。

2、教学内容: 油画静物写生(衬布、杂物)

画面要求: 构图合理,造型写实,不仅能够把握大的色调气氛,而且要进行灰色调的研究,提高调色技能,积累色彩经验。

3、教学内容: 油画静物写生(蔬菜、厨具)

画面要求: 强调画面的构图完善和饱满,色彩丰富细腻,能正确运用油画的各种技法,注重观察和认识客观存在的色彩规律以及原理的运用,感受和发现各种物体现

象与色彩表现的相互要素，并在反复训练中加深了解，从对分析色彩与客观的再现上升为色彩在主观情感表达上的层面。

4、教学内容：油画静物写生（石膏像、衬布等）

画面要求：强调画面的构图完善和饱满，微妙色彩的表现，能正确运用油画的各种技法，注重观察和认识客观存在的色彩规律以及原理的运用，感受和发现各种物体现象与色彩表现的相互要素，并在反复训练中加深了解，从对分析色彩与客观的再现上升为色彩在主观情感表达上的层面。

5、教学内容：油画静物考试（水果、器皿、花卉、衬布等）

画面要求：充分展示学习和掌握油画静物写生技法和综合能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画静物形式分析和研究（经典作品分析与临摹）	24			
2	油画静物写生（衬布、杂物）	16			
3	油画静物写生（蔬菜、厨具）	16			
4	油画静物写生（石膏像、衬布等）	24			
5	油画静物考试（水果、器皿、花卉、衬布等）	16			
合计		96			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式评定，平时成绩占 30%，考试成绩占 70%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画材料技法

后续课程和教学环节： 油画风景

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

（二）主要参考书目：

1. 刘瑾，杨永胜主编. 世界静物名画鉴赏. 济南：济南出版社.

制订人：甘冰

审核人：潘道生

审定人： 陈卫东

《油画造型》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Form Expression of Oil Painting

课程代码: MA262444

课程类别: 方向限选

学时: 112

学分: 7

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

本课程培养学生对传统油画造型要素的深入理解与认识。同时在原有造型能力的基础上,针对传统油画造型语言的要求进一步训练学生的写实造型能力。尤其是准确把握和深入塑造的能力。西方传统绘画的造型语言在漫长的发展过程中产生了丰富的表现语言和风格形态。西方传统绘画的造型观念既包含了深厚的人文内涵又在具体的画面表现上具有极高的技术含量。因此,本课程的教学要求从造型审美观念和造型表现能力两个层面引导学生对西方传统油画的造型语言进行深入的研究,使学生的理论认识与画面表现能力同时得到提高。

三、教学内容与课时分配

(一) 教学内容:

单元一: 传统油画造型语言概述与分析

本单元通过理论讲述和作品分析,总体介绍油画造型特点和发展变化的大致过程。在教学中应具体对包括西方古典艺术造型语言的主要渊源(古代希腊罗马艺术)和几个主要发展时期(文艺复兴时期、巴洛克时期、洛可可时期、十九世纪的新古典主义与学院派绘画)在造型语言方面产生的不同风格形态及其相互之间的延承关系从风格学和造型表现的角度加以介绍和深入分析,使学生对西方传统油画在造型语言方面的总体风格特点具备较为深入的认识,同时对传统油画造型语言范畴内所包含的丰富的风格形态具备较为全面的了解。避免学生对传统油画的风格形态形成笼统、概念和不确切的认识。尤其要对西方传统油画在造型表现方面的主要观念与方法形成清晰的认识,从而使学生在此后的教学过程中保持明确的学习目标和思路。

单元二：素描人物（人物肖像或半身像）

本单元通过素描写生的方式训练学生对人物肖像或半身像的造型表现能力。在此前专业基础课阶段所接受的素描训练的基础上，通过长期研究性素描作业，使学生对传统写实造型语言的画面表现方法与规律进行更为深入的研究。尤其是在原有基础上进一步强化和提高学生对人物造型准确把握和深入表现的能力（安排学生课外速写作业相结合）。

单元三：素描全身像及组合人物

本单元通过素描写生的方式训练学生对全身人物及组合人物造型的把握和表现能力。在全身着衣人像写生基础上，再通过组合人物写作业，使学生在原有造型基础上一方面对人物组合规律的理解更加深入，另一方面强化提高对人物的组合关系及画面的构图能力。同时，尤其要对西方传统绘画中的群体人物表现风格与语言进行研究，并在课堂写生作业过程中加以借鉴和学习。（布置学生课外速写作业相结合）

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	传统油画造型语言概述	4			
2	素描人物（半身像或人物肖像）	40			课外速写
3	素描人物（全身像及组合人物）	68			课外速写
合计		112			
		112			

四、相关说明

（一）、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业（课外速写）相结合的方式
进行评定，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

（二）、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画风景，

后续课程和教学环节：油画肖像

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材：自编教材

(二) 主要参考书目:

1. 叶列梅耶夫等主编. 科学素描教程. 天津: 天津人民美术出版社出版.
2. 刘天呈. 法国素描大系. 天津: 天津人民美术出版社.
3. 许国庆. 俄国素描大系. 天津: 天津人民美术出版社.
4. 朝戈, 丁一林, 戴士和等. 油画教学. 北京: 北京大学出版社.
5. 朱岩编, 向大师学绘画. 北京: 中国青年出版社.
6. (美) 乔治. 伯里曼著, 晓欧等译. 伯里曼人体结构绘画教学. 南宁: 广西美术出版社.

制订人: 郑英锋

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《油画肖像一》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Portrait Painting I

课程代码: MA262445

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

本课程是美术学(非师范)油画专业的主要课程之一。通过本课程的学习,使学生掌握油画肖像的基本理论、基本技巧,提高表现人物肖像比例、透视、结构和色彩关系的基本能力;培养学生对画面形式语言的认识和理解,包括油画语言所包含的基本元素和基本类型,并在具体的绘画实践中将上述内容进一步加深认识和理解。本课程中,教师应引导学生认识、理解绘画语言的内在表现规律和特点,进而拓展更多可能性,学生应对西方油画的画面形式语言的发展和类型具备较为全面的了解,并能够根据个人特点通过选择不同作品典范进行学习研究,培养个性化的表现意识,对画面形式语言与表现方法进行研究和尝试。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 油画形式语言概述与分析

本单元是对油画在画面形式与表现语言方面具有的特性与内在规律以及发展演变加以概述。通过对油画发展的概况以及对不同时期产生的绘画风格形态的分析,使学生对油画形式语言的类型与发展具备大致的了解。本单元教学重点在于对欧洲绘画的主要风格流派从表现语言的层面进行系统分析与比较,并从中梳理出贯穿于欧洲绘画观念中的共性特点和各流派分别具有的风格倾向与观念形态特点。学生通过大量的作品评析,能够较为全面的掌握绘画各流派的绘画观念与思路,理解各流派的表现形式与其表现题材之间的必然连系。

单元二: 油画的造型语言研究与表现

本单元在表现人物肖像比例、透视、结构的基础上，注重个性化语言和风格形态多元化的总体特点，对绘画的画面造型表现方法加以分析，使学生油画的不同风格形态在造型形式上的差异与特点具备基本的理解。初步认识造型表现方面的一些主要方式与思路。同时，在课堂绘画实践活动，通过在画面表现过程中在教师辅导下进行适当的尝试，对前述内容加以深入体会和尝试。具体课题可由任课教师安排写生或临摹。

单元三：油画的色彩语言研究与表现

本单元在前一单元教学内容的基础上，启发和引导学生在课堂写生中尝试更为主观的画面色彩表现，引导学生主动借鉴各种风格流派的色彩理念以及表现方式，在自己的画面表现中进行适当的吸收和尝试，对所借鉴的绘画表现方式加深理解和认识，探索自己独特的色彩表现语言。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画形式语言概述与分析	10			
2	油画的造型语言研究与表现	51			
3	油画的色彩语言研究与表现	51			
合计		112			
		112			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查，考核方式以结课考试作业结合平时作业进行综合评定，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画造型，
 后续课程和教学环节： 油画肖像二
 平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编教材

(二) 主要参考书目：

1. 易英. 西方二十世纪美术. 北京: 中国人民大学出版社出版.
2. [法] 夏吕姆 林霄潇, 吴启雯 译. 西方现代艺术批评. 北京: 文化艺术出版社.
3. 赫伯特·里德. 现代艺术哲学. 天津: 百花文艺出版社出版.

制订人: 潘道生

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《油画肖像二》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Portrait Painting II

课程代码: MA261445

课程类别: 方向限选

学 时: 112

学 分: 7

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

本课程是美术学(非师范)油画专业的主要课程之一。本课程以人物肖像为题材,主要培养学生对油画形式语言的认识和理解,通过本课程的学习,学生应对西方油画的画面形式语言的发展和类型具备较为全面的了解,并在具体的绘画实践中将进一步加深认识和理解。本课程以二十世纪欧洲现代主义时期主要艺术流派为主要学习方向,加上对当代油画艺术的关注与研究,引导学生认识和理解绘画语言的内在表现规律和特点,进而对当代油画艺术语言的拓展性研究,根据个人特点通过选择不同作品典范进行模仿学习,培养个性化的表现意识,建立个性化的形式语言与表现。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 油画形式语言分析研究

本单元是对油画在画面形式与表现语言方面具有的特性与内在规律以及发展演变进一步深入探讨。通过对油画发展不同时期产生的绘画风格形态的分析,使学生对油画形式语言的类型与发展较为深入的了解。本单元教学重点在于对欧洲绘画的主要风格流派从表现语言的层面进行系统分析与比较,并从中梳理出贯穿于欧洲绘画观念中的共性特点和各流派分别具有的风格倾向与观念形态特点。学生通过大量的作品评析,能够较为全面的掌握绘画各流派的绘画观念与思路,理解各流派的表现形式与其表现题材之间的密切关系。

单元二: 油画的造型语言研究与表现

本单元注重个性化语言和风格形态多元化的总体特点，对绘画的画面造型表现方法加以分析，使学生油画的不同风格形态在造型形式上的差异与特点加强理解。进一步认识造型表现方面的一些主要方式与思路。在课堂绘画实践活动，通过在画面表现过程中在教师辅导下进行尽可能多的尝试。具体课题可由任课教师安排写生或临摹。

单元三：油画的色彩语言研究与表现

本单元在前一单元教学内容的基础上，启发和引导学生在课堂写生中尝试进行更为主观的画面色彩表现。引导学生在本教学过程中主动借鉴各种风格流派的色彩理念以及表现方式，在自己的画面表现中进行吸收和尝试，借鉴油画典范的绘画表现方式，探索研究自我个性化的色彩语言。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画形式语言概述与分析	10			
2	油画的造型语言研究与表现	51			
3	油画的色彩语言研究与表现	51			
合计		112			
		112			

四、相关说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考试，考核方式以结课考试作业结合平时作业进行综合评定，平时成绩占30%，考试成绩占70%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画肖像一，

后续课程和教学环节：油画创作

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材：自编教材

(二) 主要参考书目：

1. 易英. 西方二十世纪美术. 北京：中国人民大学出版社出版.

2. [法] 夏吕姆 林霄潇, 吴启雯 译. 西方现代艺术批评. 北京: 文化艺术出版社.
3. 赫伯特·里德. 现代艺术哲学. 天津: 百花文艺出版社出版.

制订人: 潘道生

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《油画创作一》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Oil Painting Creation I

课程代码: MA262447

课程类别: 方向限选

学时: 96

学分: 6

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

教学目的

油画创作课程是绘画专业油画方向的主干课程,是学生文化修养、审美品格和专业基础的集中体现。创作教学培育学生具有研究古今中外艺术文化中具有普遍意义成果的能力,造就对整体世界文化具有批评能力的创作性人才。特别是当代文化呈现出学科交叉、各种模式交互作用的特点,要求学生具备文化敏感性,有能力关注文化艺术发展过程出现的有影响的现象并承担学习和研究的任务,要求学生掌握从生活到艺术、从体验到创造的正确思维方法,培养高尚的思想感情与精神品格,尊重造型艺术创作的客观规律、注意提高审美判断能力。在创作中注意学习和探索与充实的精神内容相应的油画语言——建基于具有一定技术难度和视觉深度基础上的丰富视觉品质的形式,学会运用有效的艺术手段把思想和过去转化成艺术作品,并在创造性价值和审美品质上达到一定的水平。

教学要求

在教学过程中,首先通过研究学习古今中外优秀的文化遗产,注重以古今艺术家的经典作品作为范例,启发学生认识艺术创作规律,继承优秀传统文化,大胆探索创新,引导他们去发现最恰当的表达形式和表现方法,培养学生的艺术观察力、想象力及高层次的艺术鉴赏能力以及激发起他们艺术表现的强烈欲望。培养学生了解现实,认识社会,从生活中提炼美感的能力,以高品位审美意识引导创作,强调教师的主导作用,教师应根据艺术创作的客观规律性,从创作程序到技巧,从艺术风格到个性化语言等实行有效指导,引导学生养成健康的审美趣味、鼓励创造、启发现象、兼容并蓄、因材施教。任课教师对学生作品负有学术责任。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

绘画创作图式研究

通过对中外传统与现当代绘画艺术作品的图式分析研究,学习研究绘画构图原理及规律,通过大量的小幅构图临摹练习,全面掌握造型艺术的构图表现的思想方法和实践技能。

1. 构成画面的整体图形结构关系的表现性研究。
2. 构成画面的整体黑,白,灰结构关系的表现性研究。
3. 构成画面的整体色彩结构关系的表现性研究。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	构成画面的整体图形结构关系的表现性研究	36			
2	构成画面的整体黑,白,灰结构关系的表现性研究	30			
3	构成画面的整体色彩结构关系的表现性研究	30			
合计		96			
		96			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课。考核方式以学生完成的创作结合整个课程教学过程中的整体情况进行综合评定,平时成绩占60%,考试成绩占40%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 油画肖像,

后续课程和教学环节: 毕业创作

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 文国璋. 绘画构图法基础. 长沙: 湖南美术出版社出版.
2. 张千一. 谈构图. 上海: 上海人民美术出版社出版.
3. 李桦. 美术创作规律二十讲. 长沙: 湖南美术出版社.

制订人: 吴晓洵

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《油画创作二》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Oil Painting II

课程代码: MA261447

课程类别: 方向限选

学时: 112

学分: 7

适用专业: 美术学非师范(油画方向)

二、教学目标与要求

教学目的

油画创作课程是绘画专业油画方向的主干课程,是学生文化修养、审美品格和专业基础的集中体现。创作教学培育学生具有研究古今中外艺术文化中具有普遍意义成果的能力,造就对整体世界文化具有批评能力的创作性人才。特别是当代文化呈现出学科交叉、各种模式交互作用的特点,要求学生具备文化敏感性,有能力关注文化艺术发展过程出现的有影响的现象并承担学习和研究的任务;要求学生掌握从生活到艺术、从体验到创造的正确思维方法,培养高尚的思想感情与精神品格,尊重造型艺术创作的客观规律、注意提高审美判断能力。在创作中注意学习和探索与充实的精神内容相应的油画语言——建基于具有一定技术难度和视觉深度基础上的丰富视觉品质的形式,学会运用有效的艺术手段把思想和过去转化成艺术作品,并在创造性价值和审美品质上达到一定的水平。

教学要求

在教学过程中,首先通过研究学习古今中外优秀的文化遗产,注重以古今艺术家的经典作品作为范例,启发学生认识艺术创作规律,继承优秀传统文化,大胆探索创新,引导他们去发现最恰当的表达形式和表现方法,培养学生的艺术观察力、想象力及高层次的艺术鉴赏能力以及激发起他们艺术表现的强烈欲望。培养学生了解现实,认识社会,从生活中提炼美感的能力,以高品位审美意识引导创作,强调教师的主导作用,教师应根据艺术创作的客观规律性,从创作程序到技巧,从艺术风格到个性化语言等实行有效指导,引导学生养成健康的审美趣味、鼓励创造、启发现象、兼容并蓄、因材施教。任课教师对学生作品负有学术责任。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

主题性创作

在前一课段的绘画艺术语言学研的基础上进行主题性创作,在老师的要求和指导下进行独立创作实践,从构思构图,素材采集到作品绘制以及绘制过程中语言表现性探索的全部过程,老师对学生作品负有学术责任。

1. 静物, 风景主题创作。
2. 都市风光主题创作。
3. 人物肖像, 生活主题创作。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	静物, 风景主题创作	35			
2	都市风光主题创作	35			
3	人物肖像, 生活主题创作	42			
合计		112			
		112			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考试课。考核方式以学生完成的创作结合整个课程教学过程中的整体情况进行综合评定,平时成绩占30%,期末成绩占70%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 油画肖像,

后续课程和教学环节: 毕业创作

平行开设课程和教学环节:

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 文国璋. 绘画构图法基础. 长沙:湖南美术出版社出版.

2. 张千一. 谈构图. 上海: 上海人民美术出版社出版.
3. 李桦. 美术创作规律二十讲. 长沙: 湖南美术出版社.

制订人: 吴晓洵

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《多媒体应用技术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Application of Multimedia Technology

课程代码: MA262901

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 日语 文科各专业

二、教学目标与要求

通过学习多媒体应用技术的发展, 多媒体应用技术的概念和基础知识, 多媒体元素获取与处理应用技术, 超媒体应用技术, 多媒体应用技术的软硬件设备系统及相关的基础实验。全面了解多媒体应用技术, 学会相关多媒体基础设备的使用并通过这些设备获取多媒体信息元素, 能应用多媒体软件做简单的编辑处理与实践应用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 1、多媒体的概念和基础知识;
- 2、多媒体元素获取与处理应用技术;
- 3、超媒体应用技术。

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体的概念和基础知识	4	4		
2	多媒体元素获取与处理应用技术	2	16		
3	超媒体应用技术	2	4		
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA26290101	多媒体信息主要文件格式	4	必修	验证	1	掌握多媒体信息种类及各类信息的主要文件格式
MA26290102、	多媒体信息元素获取与处理设备系统	4	必修	综合	1	掌握各类多媒体信息获取与处理设备并能简单使用
MA26290103	图像元素的获取	4	必修	综合	2	学会使用说明书来操作数码相机拍摄照片
MA26290104	图像元素的处理	4	选修	综合	2	会利用软件处理数码照片
MA26290105	视频元素的获取	8	必修	综合	2	学会使用说明书来操作数码相机拍摄视频
MA26290106	视频元素的处理	4	选修	综合	2	会利用软件编辑
MA26290107	音频元素的获取与处理	4	选修	综合	2	学会音频元素的获取与处理
MA26290108	多媒体软件应用	4	选修	综合	2	学会一个多媒体处理小软件
MA26290109	移动与超媒体应用技术	4	选修	综合	2	全面了解移动与超媒体应用技术

开放性课程实验：是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查，成绩评定方式：平时 20%（点名、提问、作业等），课堂测验（或随课堂考试）20%，实验成绩占课程成绩比例 60%，实验成绩评定方式：实验报告与实验动手参与情况。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

万华明，杨丽，蒋雪明. 多媒体技术基础. 北京：清华大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 万华明, 雷翎. 多媒体技术实验教程. 北京: 科学出版社.
2. 赵子江, 王一珉. 多媒体技术基础. 北京: 机械工业出版社.
3. 黎加厚. 多媒体课件的设计开发与应用. 上海: 上海教育出版社.
4. 吴国勇. 网络视频流媒体技术与应用. 北京: 北京邮电大学出版社.

制订人: 万华明 周红

审核人: 杨丽

审定人: 陈卫东

《中国画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basics of Chinese Painting

课程代码: MA272111

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学, 视觉传达设计, 数字媒体艺术, 动画

二、教学目标与要求

本课程是是美术学国画选修方向课程。课程任务与基本要求是使学生对中国绘画的工具、材料、笔墨、各种艺术风格和独特的艺术传统, 有所了解, 有所认识, 懂得如何领会和感受艺术的美, 提高艺术审美与鉴赏能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

基本内容:

单元一: 中国画的使用工具有所了解与认识, 对中国画的表现形式与题材有大致的理解与认识。

教学要求:

多媒体教学, 使学生认识中国绘画的基本工具, 并展示中国历代优秀的绘画作品, 认识各个时代绘画的艺术风格特征, 表现形式和题材。

重点与难点: 重点是中国画表现形式与题材的认识。难点是中国画主观情感的表达。

单元二: 笔墨训练

教学要求:

以写意花鸟或山水作品进行临摹, 要求掌握用笔用墨用水的基本方法。

重点与难点: 重点是掌握用笔及用墨的技法, 难点是摹本作者主观情感在绘画中的表达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	多媒体教学, 中国画发展史概述	4			
2	写意花鸟或山水摹本临摹	28			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查, 以考试作业为依据结合平时成绩进行综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 无

后续课程和教学环节: 无

平行开设课程和教学环节: 无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材自编教材

(二) 主要参考书目

1. 张安治编. 宋代小品全集. 北京:朝花美术出版社.
2. 齐白石编. 齐白石画集. 北京:文物出版社.
3. 吴昌硕著. 吴昌硕画集. 北京:荣宝斋出版社.

制订人:顾国兰

审核人:叶彬

审定人:陈卫东

《油画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basis of Oil Painting

课程代码: MA272112

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学, 视觉传达设计, 数字媒体艺术, 动画

二、教学目标与要求

本课程的教学旨在使学生通过油画技法理论和运用油画工具材料进行写生、创作, 达到掌握西方传统油画表现语言和造型能力的目的, 培养具有敏锐观察力、深刻认识力和较强表现力、创新力, 有较强的油画教学、创作与科研能力, 开阔活跃的艺术思维, 且具有多方面知识的综合型人才。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

要求学生了解油画的起源, 中西方油画各历史阶段不同风格、流派画家及其作品, 了解当代油画审美思潮及油画工具材料方面的运用情况, 理解色彩产生的原因; 固有色, 环境色, 光源色之间的关系, 理解色彩观察方法以及物体的形体结构, 理解色彩与形体、色彩与感情的关系, 使学生掌握油画造型的能力, 熟练运用用色块、肌理、笔触等油画基本语言和技巧, 具有较高层次的审美趣味和开阔的艺术思维。

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	油画风格演变史	2			
2	油画材料与技法	10			
3	油画写生和创作的基本技法	20			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

选交油画写生一幅、技法临摹一幅作为考查评分的依据

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材自编教材

（二）主要参考书目

1. [德] 马克斯·多奈尔. 欧洲绘画大师技法和材料. 重庆：重庆出版社.
2. 肖玉明. 西方绘画大师材料技法研究. 沈阳：辽宁美术出版社.
3. 杨永胜主编. 世界静物名画鉴赏. 济南：济南出版社.
4. 油画家工作室报告——解读肖像. 上海：上海书画出版社.

制订人：曹钧

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《苏州传统民间艺术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Suzhou Traditional Folk Art

课程代码: MA272113

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、动画、视觉传达设计、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是美术学、影视动画、视觉传达、数字媒体艺术各专业的学科任选课。要求了解苏州传统民间艺术的各艺术门类以及基本制作工艺方法,理解并借鉴学习民间艺术中工艺美学规律。根据实际可行性操作,选取一门民间艺术门类进行深入研究,并在可能的情况下进行实践操作尝试,较为深入的感受民间艺术与现代艺术门类之间的造型表现异同,启发学生创新和表现,全面提升学生动手能力以及综合审美能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 苏州传统民间艺术概论

1. 苏州传统民间艺术门类概述;
2. 苏州传统民间艺术造型表现解析;

要求: 对苏州传统民间艺术门类进行归纳与讲解,让学生对苏州传统民间艺术种类以及整体发展概况有全面了解;通过对苏州传统艺术各门类表现特征与制作工艺的对比和分析,使学生对苏州传统民间艺术的表现方法与表现技巧有较为全面的了解。

单元二: 苏州传统雕刻概论

1. 苏州传统雕刻门类;
2. 苏州传统雕刻造型表现解析。

要求: 对苏州传统雕刻门类进行归纳与讲解,让学生对苏州传统雕刻艺术的材质类别以及造型表现有一定了解;并通过各时期不同材质的苏州传统雕刻表现方式

与表现语言的对比赏析，让学生了解苏州传统雕刻艺术发展流变的历史以及风格嬗变的过程。

单元三：苏州传统木雕技法概论

1. 苏州传统木雕门类与表现特征；
2. 苏州传统木雕技法与工艺。

要求：对苏州传统木雕门类与表现技巧进行全面分析与讲解，让学生对传统木雕艺术的造型表现方法与步骤有基本了解（包括木雕材质选择，木雕工具种类，木雕制作方法步骤），对传统木雕的工艺美学特征进行分析与探讨，感受传统木雕的艺术魅力。

单元四：木雕创意与制作

1. 木雕创意与构思；
2. 木雕制作技法与工艺美学研究。

要求：通过木雕作品的构思与实践制作工艺的尝试，使学生了解木雕艺术制作方法与表现技巧，从而感受木雕艺术独特的艺术表现方法与表现风格，汲取传统民间木雕艺术的表现技巧，提升个人的创意构思能力、造型能力、动手能力以及整体审美能力。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	苏州传统民间艺术综合赏析	4			
2	苏州传统雕刻作品赏析	4			
3	苏州传统木雕制作方法步骤	4			
4	木雕创意与实践	20			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，根据平时作业和考试作业成绩进行综合评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：各专业平台课程《造型基础》对基本造型能力的训练

后续课程和教学环节：美术学高年级《材料与饰品制作》课程与毕业创作

平行开设课程和教学环节：各专业《雕塑基础》课程

五、教材和主要参考书目

（一）教材

（二）主要参考书目

1. 刘托 主编. 苏州香山帮建筑营造技艺. 安徽：安徽科学技术出版社.
2. 杨耿 著. 苏州建筑三雕. 苏州：苏州大学出版社.
3. 周新月 著. 苏州桃花坞年画. 苏州：江苏人民出版社.

制订人：马俊伟

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《版画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basic Engraving

课程代码: MA272114

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

- 1、让学生了解什么是版画，了解版画的特性和与其他画种的区别。
- 2、让学生在掌握了艺术造型的基本功基础上，能以更鲜明、强烈、简洁和概括的手段去表现生活、思想和情感，充分发挥版画艺术特有的表现力。
- 3、让学生掌握版画（黑白）的基础知识、语言形式规律及表现方法，以单纯的方法表现艺术情趣和艺术追求，从单纯中体会独特的艺术魅力。
- 4、通过黑与白的设计，使学生了解和掌握版画的基本知识和实现审美观念的转移，以对黑白二极色的最简明和强烈的表现因素的学习和运用，达到对版画基本知识、技法和艺术特性的理解，并贯串于艺术实践中。理论联系实际，能独立完成作业，使学生初步具备以版画特有的艺术形式表现生活的能力和从事教学工作的能力，并为今后的木刻创作打下一个良好的基础。
- 5、让学生了解木刻版画的工具及制作过程、印刷过程和签字顺序。6、要让学生了解木刻版画的技法，并掌握和运用各种工具。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一章 版画艺术概述

第二章 版画制作原理与版种

第三章 版画的发展

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 版画艺术概述	8			
2	第二章 版画制作原理与版种	8			
3	第三章 版画的发展	8			
4	第四章 版画的制作	8			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程为考查的最终成绩由两部分组成，一是平时成绩，它由作业必须完成两个作业以上、课堂表现考勤、态度等占 60%来评价；一是考试成绩占 40%，均按百分制统计成绩，即：考试成绩乘以 40%+平时成绩乘以 60%=最终成绩，并给予相应学分。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

孙黎. 版画. 北京: 高等教育出版社.

(二) 主要参考书目

1. 姚于惠. 木刻版画技法. 安徽: 安徽美术出版社.

制订人：张秋实

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《丝网版画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Seigraphy

课程代码: MA272115

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

《丝网版画》是一门专业重要的选修课。通过本课程教学,使学生了解丝网版画产生发展的历程,了解丝网版画艺术特点和技术工艺;通过亲身体验丝网版画从制版到印刷的整个过程,掌握丝网版画的基本技能,能够独立完成一半的丝印工作和进行初步的丝网版画创作,具备基本的专业素质,为下一阶段更深入的学习其他课程打下基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

本课程教学以理论讲授与实习辅导相结合,以循序渐进、由浅入深地原则与言传身教的方法,教师应注重教学示范;以基础训练和艺术创作相联系,作为版画技法课,重点是让学生掌握丝网版画的基本分色、制版、印刷、套色等技术,同时应有意识地培养学生的构图能力和创作能力;以因材施教的教学原则,尊重学生个人的创造劳动,鼓励学生作业实践的参与意识,注重培养学生严谨、全面思考问题的习惯和解放思想、自由多样的艺术表达能力。

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一: 理论讲授+PPT 欣赏优秀丝网版画作品	8	0		
2	单元二: 丝网版画的临摹与练习	0	12		
3	单元三: 丝网版画主题创作	0	12		
合 计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 思维训练

后续课程和教学环节： 版画基础

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 李旺. 中国高等艺术院校精选教材-丝网版画教程. 河北美术出版社.
2. 何克峰. 丝网版画. 合肥工业大学出版社.
3. 苏新平. 版画技法(下): 石版画、丝网版画技法. 北京大学出版社.

制订人：张秋实

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《水彩画》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Water Color

课程代码: MA272116

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

《水彩画基础》是一门专业重要的选修课。通过教师讲授色彩理论知识及绘画技能,并进行教学示范,使学生学习水彩画和色彩的基础理论知识,掌握绘画基本技能,提高绘画实践水平和理论水平,进一步培养学生高尚审美情操和学习热情,为将来的专业课程学习作好提前准备,打下坚实的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

水彩画课程以静物写生为主要教学内容,教学以水彩画的基本技法为色彩基础技法训练手段。在教学中进行色彩的基本知识与原理,以及表现技法的训练。有计划有目的地训练学生运用色彩去塑造形体、结构、空间、质感。掌握科学的观察方法和表现技能。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	单元一: 概述 第一节 水彩画的概念及特征 第二节 水彩画的起源与发展	8	0		
2	单元二: 水彩画的工具和材料 第一节 水彩画的工具 第二节 水彩画的材料及特性	12	0		
3	单元三: 水彩画技法 第一节 基础技法 第二节 特殊技法	12	0		
合计		32	0		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查，通过实践作业和平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节： 无

后续课程和教学环节： 无

平行开设课程和教学环节： 无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 蒋跃. 水彩画要点 50 讲. 江苏美术出版社.
2. 安滨. 体验形态、色彩. 中国美术学院出版社.

制订人：曹钧

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《中外民间艺术鉴赏》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Chinese and Foreign Folk Art Appreciation

课程代码: MA272117

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是美术学和设计学的学科任选课理论课程。教学主要内容是对中国和外国民间艺术基本原理及相关的民间艺术鉴赏,包括中国的民间年画、民间剪纸、民间玩具、民间皮影、民间刺绣、民间印染,以及日本的浮世绘、印度的细密画、埃及的莎草纸画等。其教学的目的是使学生掌握有关中外民间艺术特别是民间美术的造型设计特点及色彩设计等手法,建立对中外民间艺术整体认识的概念。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 民间艺术概论

1. 概述
2. 民间艺术的文化属性
3. 民间艺术的源流
4. 民间美术的分类

重点: 要求学生掌握民间艺术的文化属性,什么是“民间美术”,民间艺术的源流和民间艺术的分类

难点: 原始艺术的分化与“民间美术”的确立,以及对纷繁的民间艺术进行分类而不混淆。

第二部分 民间艺术的特征及其审美价值

1. 民间艺术的特征及其审美价值
2. 研究中外民间艺术的现实意义

重点：要求学生掌握民间美术的特征有：民间美术是一种基础文化形态，具有实用性、地域性、自娱性、集体性及民俗性等。

难点：了解民间美术具有独特的造型语言，以及不同的民间美术门类具有不同的造型语言特点。

第三部分 中国民间年画

1. 概说
2. 民间年画的历史
3. 民间年画的体裁形式
4. 民间年画的体材与品类

重点：要求学生了解民间年画的文化意义与审美特征。

难点：掌握民间年画的主要四大产地与不同风格特征。

第四部分 民间剪纸

1. 概说
2. 民间剪纸的历史
3. 民间剪纸的种类及其应用
4. 民间剪纸的题材与形式

重点：要求学生了解民间剪纸的文化意义与审美特征。

难点：掌握民间剪纸的审美特征：装饰性、线线相连、意象造型、象征性等。

第五部分 民间玩具

1. 概说
2. 民间玩具的历史
3. 民间玩具的种类及其特征
4. 民间玩具的文化意义与审美价值

重点：要求学生了解民间玩具的分类：塑作民间玩具、编结民间玩具、缝制民间玩具、裱扎民间玩具等。

难点：掌握民间玩具的不同分类及其审美特征的异同之处。

第六部分 民间皮影

1. 概说
2. 民间皮影的源流
3. 民间皮影的造型与制作工艺
4. 民间皮影的流派及其特征
5. 民间皮影的文化价值与审美价值

重点：要求学生了解民间皮影的流派：陕西皮影、晋南皮影、唐山皮影、陇东皮影等。

难点：掌握民间皮影独特的造型表现手法。

第七部分 民间刺绣

1. 概说
2. 民间刺绣的历史
3. 民间刺绣的针法
4. 民间刺绣的种类及其特征
5. 民间刺绣的文化内涵与审美价值

重点：要求学生了解中国四大名绣：苏绣、湘绣、粤绣、蜀绣；了解中国少数民族刺绣的艺术特征。

难点：掌握民间刺绣的针法：锁绣、平绣、打籽绣、钉线绣、补绣、挑绣、连物绣等。

第八部分 外国民间艺术

1. 概说
2. 日本浮世绘溯源、印度细密画的历史、埃及莎草纸画溯源
3. 日本浮世绘、印度细密画、埃及莎草纸画的制作技术
4. 日本浮世绘、印度细密画、埃及莎草纸画的审美特征

重点：要求学生了解外国民间艺术的源流及其艺术特征；了解不同民族的民间艺术具有不同的人文特征。

难点：掌握中外民间艺术的比较方法和鉴赏方式。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一部分 民间艺术概论、民间艺术的特征及其审美价值	4			
2	第二部分 中国民间年画	4			
3	第三部分 民间剪纸	4			
4	第四部分 民间玩具	4			
5	第五部分 民间皮影	4			
6	第六部分 民间刺绣	4			
7	第七部分 外国民间艺术之浮世绘	4			
8	第八部分 外国民间艺术之细密画、莎草纸画	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：中国工艺美术史、世界设计史

后续课程和教学环节：民间美术在不同专业课程中的实践运用

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

王平. 中国民间美术通论. 合肥: 中国科学技术大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 潘力. 浮世绘. 石家庄: 河北教育出版社.
2. 林锡旦. 苏州刺绣. 苏州: 苏州大学出版社.
3. 吴震. 古代苏州套色版画研究. 苏州大学 2015 年博士学位毕业论文.

制订人：吴震

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《书法鉴赏》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Calligraphy Appreciation

课程代码: MA272118

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

《书法鉴赏》作为全面提高大学生人文素质的课程之一,通过书法教学,使学生较为全面地了解书法的基础知识、基本理论和基本技能;提高学生的审美能力、书写能力和创作能力,为各个专业学生完善本专业知识结构,提高自身素质,以及为将来从事专业工作打下良好的基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 慧眼识书法——课程导论

惟笔软则奇怪生焉——笔法鉴赏

图画与完形——结体鉴赏

要求: 学生通过鉴赏理解书法的笔法、结构等核心要素。

单元二: 映带而生——章法鉴赏

墨光流韵——墨法鉴赏

要求: 学生通过鉴赏理解书法的章法、墨法等核心要素。

单元三: 婉转流美——篆书鉴赏

今体之祖——隶书鉴赏

楷模之意——楷书鉴赏

要求: 学生通过鉴赏大致了解篆书、隶书与楷书的书体特点和审美要素。

单元四: 行云流水——行书鉴赏

惊蛇入草——草书鉴赏

要求： 学生通过鉴赏大致了解行书、草书的书体特点和审美要素。

单元五：三月春风——《兰亭序》鉴赏

书如其人——颜真卿书法鉴赏

风樯阵马——米芾书法鉴赏

要求： 学生通过鉴赏大致了解王羲之、颜真卿、米芾的经典书迹和书法特色。

单元六：雄秀雅逸——赵孟頫书法鉴赏

衡山仰止——文徵明书法鉴赏

但开风气不为师——赵之谦书法鉴赏

要求： 学生通过鉴赏大致了解赵孟頫、文徵明、赵之谦的经典书迹和书法特色。

单元七：透过刀锋看笔锋——篆刻鉴赏

有意味的形式——现代派书法鉴赏

要求： 学生通过鉴赏大致了解篆刻与现代派书法赵之谦的经典作品和艺术特色。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	慧眼识书法——课程导论 惟笔软则奇怪生焉——笔法鉴赏 图画与完形——结体鉴赏	4			
2	映带而生——章法鉴赏 墨光流韵——墨法鉴赏	4			
3	婉转流美——篆书鉴赏 今体之祖——隶书鉴赏 楷模之意——楷书鉴赏	4			
4	行云流水——行书鉴赏 惊蛇入草——草书鉴赏	4			
5	三月春风——《兰亭序》鉴赏 书如其人——颜真卿书法鉴赏 风樯阵马——米芾书法鉴赏	4			
6	雄秀雅逸——赵孟頫书法鉴赏 衡山仰止——文徵明书法鉴赏 但开风气不为师——赵之谦书法鉴赏	4			
7	透过刀锋看笔锋——篆刻鉴赏 有意味的形式——现代派书法鉴赏	4			
8	课程小结	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考查，通过期末作业和平时成绩综合评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 逢成华 主编. 书法鉴赏 18 讲. 江苏：苏州大学出版社.

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《影视广告》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Film and Television Advertising

课程代码: MA272121

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画、数字媒体艺术、美术学、视觉传达设计

二、教学目标与要求

本课程是戏剧与影视学、美术学、设计学等艺术类学科的任选课程。学生通过课程的学习,能掌握影视广告创意与制作的方法和过程,学会制作影视广告短片,培养运用影视语言进行创意和营销的能力。

课程的基本要求:

- 1、了解影视广告的发展轨迹;
- 2、了解影视广告的创意与制作流程;
- 3、掌握影视广告创意表现形式和工具;
- 3、掌握影视广告有关文案的写作;
- 4、学会评价影视广告。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 概论

1. 广告概述
2. 影视广告的产生与发展
3. 影视广告的分类与特点

重点: 了解广告的功能和特点; 了解影视广告的发展轨迹; 掌握影视广告的分类和特点;

难点: 掌握影视广告的分类和特点。

第二章 影视语言基础

1. 影像

2. 声音

重点：掌握构成影像的造型元素；理解影视声音的意义；掌握声画关系；

难点：掌握构成影像的造型元素。

第三章 影视广告策划与创意

1. 影视广告策划程序

2. 影视广告创意

重点：了解影视广告策划程序；掌握影视广告创意的原则、思维方法和工具等；

难点：掌握影视广告创意的思维方法和工具。

第四章 影视广告写作

1. 文案

2. 故事板

3. 解说词

重点：掌握创意简报大纲的写作，掌握解说词的写作，学会制作故事板；

难点：掌握创意简报大纲的写作，学会制作故事板。

第五章 作品赏析

1. 表现手法与风格

2. 世界经典作品赏析

重点：了解影视广告的表现手法和风格；学会对经典作品进行分析评价。

难点：学会对经典作品进行分析评价。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	概论	4			
2	影视语言基础	8			
3	影视广告策划与创意	8			
4	影视广告写作	8			
5	作品赏析	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

苏夏著，影视广告创意与制作，上海人民美术出版社。

（二）主要参考书目

1. 聂鑫. 著影视广告学. 中国广播电视出版社.
2. 李由编著. 影视广告策划与制作. 中国青年出版社.
3. 王诗文等著. 影视广告创作基础. 合肥工业大学出版社.
4. 杨涛著. 影视广告. 浙江人民美术出版社.

制订人：邵斌

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《新媒体前沿研究》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Frontier Studies on New media

课程代码: MA272122

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术、美术学、视觉传达设计、动画

二、教学目标与要求

本课程致力于深入挖掘、汇总、梳理和分析新媒体产业最新资讯、前沿理论成果和技术应用成果;致力于研究全球范围内新媒体的发展趋势,力求为学习者提供全景式的、深入透彻的新媒体发展前沿分析。

通过对课程的学习,学习者将提高对新媒体前沿理论的解释能力,提高对新媒体产业发展、技术变革及相关应用研究的解释能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 全媒体环境下的新媒体产业

第二章 全球互联网产业前沿

第三章 全球新媒体技术前沿

第四章 全球新媒体产业政策前沿

第五章 中国数字电视发展

第六章 中国电信新媒体发展

第七章 中国视听新媒体发展

第八章 中国数字出版发展

第九章 亚洲新媒体发展概况

第十章 欧洲新媒体发展概况

第十一章 美国新媒体发展概况

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	全媒体环境下的新媒体产业	4			
2	全球互联网产业前沿	4			
3	全球新媒体技术前沿	4			
4	全球新媒体产业政策前沿	4			
5	中国数字电视发展	4			
6	中国电信新媒体发展	2			
7	中国视听新媒体发展	2			
8	中国数字出版发展	2			
9	亚洲新媒体发展概况	2			
10	欧洲新媒体发展概况	2			
11	美国新媒体发展概况	2			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：数字媒体艺术概论

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

（一）教材

自编教材。

（二）主要参考书目

1. 林刚. 新媒体概论. 中国传媒大学出版社.
2. 唐绪军等. 中国新媒体发展报告（2015）. 社会科学文献出版社.
3. 唐绪军等. 中国新媒体发展报告（2016）. 社会科学文献出版社.

制订人：刘强

审核人：陈卫东

审定人：陈卫东

《逐格动画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Stop-Motion Animation

课程代码: MA272123

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目标与要求

教学目的:

本课程是传媒学院的任选课,是提高自身素质的重要手段。本课程安排在三年级第二学期开设。

本课程学习的目的是使学生掌握逐格动画短片设计的基础技法,通过逐格动画短片设计的学习和创作实践,培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始,在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后,更新学生的动画创作理念;通过运用逐格动画短片技术制作短片,来强调其与新技术的巧妙结合,并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。在创作的实践中,使学生熟练掌握逐格动画创作技法与技巧。

教学要求:

掌握逐格动画短片制作理论知识与基本技法;能独立完成逐格动画短片创作;利用传统的手绘方法或新数字制作技术,创作出有自己风格的逐格动画作品;作业完成后,由任课老师对作业进行评分。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 概述

第一节 逐格动画的基本原理和应用

是一种古老的电影摄影术,它是由摄影机逐格地拍摄物体的空间位置变化来获得被拍摄对象连续运动假象的摄影技术

第二节 逐格动画摄影的发展历程

1909 年《尼古丁公主》

1915 年，第一部黏土动画《失落的环节》

1925 年《失落的世界》

1931 年《第八奇迹》《金刚》等

教学重、难点：原理与应用。

基本要求：

了解逐格动画摄影的发展历程；理解逐格动画的原理；掌握逐格动画应用。

第二章 基础知识

第一节 偶形基础知识

偶形的制作品质是逐格动画片能否成功的决定性因素

材料、工艺、尺寸规定

第二节 偶形骨架构造

1、简易骨架

优点

制作材料：0.5 毫米-2 毫米之间的铝丝

2、专业骨架

大小尺寸通常在 8 英寸到 20 英寸之间，构造复杂

第三节 偶形制作工艺

1、拼装法

材料拼装法，将所需要的各种材料拼凑到骨架上，形成一个完整的角色偶形

2、浇铸法

制作好的模具被用来浇铸出泡沫橡胶偶形

模具制作、偶形的浇铸和硫化过程

教学重、难点：偶形的基础、骨架构造分类、制作工艺。

基本要求：

了解逐格动画偶形基础知识；理解偶形骨架构造；掌握偶形制作工艺。

第三章 偶形的制作工艺

第一节 偶形制作的工具和材料

工具类、材料类、颜料类

第二节 拼装法制作法偶形的工艺流程

1、绘制骨架放样图

2、简易骨架的制作

制作步骤：最大限度地简化偶形骨架

3、偶形头和手的制作

一体式制作法、分段式制作法

4、偶形头发的制作

制作步骤、材料与工具

5、偶形眼球的制作

制作方法、材料与工具

6、偶形鞋子的制作

制作过程、材料与工具

7、偶形身体的制作

制作方法、材料与工具

8、偶形服装的制作

制作方法、材料与工具、正面与北面

9、最后修饰

第三节 浇铸法制作偶形的工艺流程

1、黏土原型雕塑

它的品质是用浇铸法制作角色偶形的关键

2、设计制作骨架

按照黏土的原形的大小尺寸设计制作骨架

3、用于浇铸偶形的模具制作

4、浇铸偶形的工艺流程

材料与工具、制作步骤

第四节 专业偶形制作的经典案例《小鸡快跑》

1、经典骨架

小鸡快跑中小鸡的骨架，由金属和塑料构成，通过一系列铰链连接

2、小鸡身体的外皮

身体上都有鳞片状的羽毛纹理

3、小鸡的头和四肢

高性能黏土制作

4、小鸡的嘴和口型

头和嘴是分别制作的，在头与嘴之间设计了一个连接接口，头也是用黏土在模具

里挤压成形的

教学重、难点：拼装法、浇铸法制作工艺流程。

基本要求：

了解偶形制作的工具和材料；理解专业制作的案例；掌握两种方法制作工艺的流程。

第四章 布景和道具制作

第一节 布景设计原理

1、造型风格

布景的造型风格对于体现影片所要营造的戏剧氛围起着决定作用

两种类型：卡通化风格、现实主义风格

2、空间层次

布景在影片画面中的纵深感，取决于对前景层和透视线这两个因素的巧妙运用

3、光影运用

布景中的光和影能够暗示出时间、天气、情绪、感情以及场景所处的周边环境等

4、色彩

通过恰当的布景色彩搭配可以对角色人物的性格、情绪或心境等做出巧妙的暗示

5、质感

强调造型的风格化和艺术感

第二节 布景的设计和建造

1、布景设计和建造步骤

从图纸开始，设计细节、标注工艺说明

2、布景建造前的关键问题。

影片需要的布景比例尺

影片的工作台本涉及的镜头角度、景别、机位和摄影机运动方式

影片中的布景细节

影片拍摄中固定偶形方法

布景的建造预算及用材料和方法建造布景

3、常用的布景制作工具和材料

布景制作常用工具、布景制作常用材料

第三节 室外布景模型的制作

1、背景

是布景的最底层，是所有布景视觉效果的基础

2、山脉的布景模型制作方法

等高线法、断面相交法

3、草地

两种材料：染色的锯屑、染色的沙子

4、方砖和石板铺地的布景制作方法

用泡沫卡纸板或 KD 泡沫板

5、静态水面的布景制作方法

涂浅蓝色的薄玻璃

6、植物和植被的布景制作方法

树木制作、灌木制作

7、建筑物模型制作方法

模型师根据经验，依照模型的用途和制作的方便程度选择材料和做法

第四节 室内布景模型的制作

1、墙面的装饰

建造三面墙面来代表一个房间

2、室内灯光

有烘托气氛、引导视觉兴趣点、协调画面构图和诠释角色情绪的作用

第五节 道具的制作

1、道具设计

卡通化和仿真两种风格

2、道具制作

制作工具、材料

教学重、难点：布景、道具设计原理、制作方法。

基本要求：

了解布景、道具设计原理；理解布景、道具设计步骤；掌握布景、道具设计方法。

第五章 偶形动画技巧

第一节 动画基础知识

1、运动的秘密

2、观察中学习

3、解剖学和运动方式的关联

第二节 逐格拍摄的操作流程

先整体后肢体的操作规则

第三节 制作逐格动画的工具

1、偶形固定装置

用磁铁来固定偶形、标准螺丝栓固定器、便捷式固定器、活动支架

2、表面定位仪

也称为定位仪或者探针

3、悬空支架

制作空中飞行支画

第四节 角色的形体动画

1、形形色色的形体语言

形体语言传达信息的方式多属于下意识的行为

2、搬运重物的动作

3、体力劳动的动作

4、角色的走与跑

第五节 表情动画

表情动画是逐格动画制作中最细腻、最复杂的部分

1、替换部件的制作

2、眼珠的动画制作

3、眼睑的动画制作

对表现角色的心理是有重大作用

第六节 口型动画的制作

制作流程

教学重、难点：拍摄操作流程、工具、行体、表情、口型动画制作。

基本要求：

了解动画基础知识、道具设计原理；理解逐格拍摄的操作流程；掌握工具、行体、表情、口型动画制作。

第六章 逐格动画的制作

第一节 逐格动画片的前期创作

1、逐格动画的制作流程

剧本创作、美术设计、故事板创作、音乐创作、对白先期录音及电子故事板制作

2、剧本

作用是将一个故事用视听语言形式来叙述

3、美术设计

包括角色造型设计、布景设计和道具设计三大部分

4、分镜头故事板

其作用是将文字剧本所描述的内容转变为图像

5、音乐创作

视觉与听觉的复合体

6、对白先期录音

7、电子故事板制作

相当于动画影片的草图版本

第二节 逐格动画的摄影

1、逐格动画摄影概述

2、摄影基础知识

快门速度、光圈、景深、胶片的感光度、色温

3、逐格动画的摄影棚

逐格动画的摄影棚格局、设备

4、逐格动画摄影布光、

摄影布光基础知识、面光、侧光、顶光、正面 45 度角布光、逆光、脚光、布光

案例

5、逐格动画摄影技法

逐格动画摄影技巧案例

第三节 视觉效果制作

1、视觉效果制作原理

多重曝光、抠像合成、二维动画效果、三维动画效果

2、常见视觉效果制作方法和窍门

云、雾效果的制作；雨雪效果制作、风沙暴效果制作、闪电效果的制作、水的各种效果制作、烟效果的制作、火的效果制作、火山喷发效果制作、镜头震颤效果的制作、运动模糊效果的制作

第四节 逐格动画的新技术

1、表格动画技术发展概况

逐步走向辉煌

2、逐格动画制作新技术

Go-Motion、DID 系统、摄影机运动控制、三维动画技术

第五节 后期制作

- 1、逐格动画片后期制作
- 2、非线性编辑
- 3、语音和口型对位
- 4、配乐
- 5、音效采集和编辑
- 6、声音混录
- 7、影片的输出

第六节 逐格动画实例创作

教学重、难点：前期创作、摄影、视觉效果制作、后期制作。

基本要求：

了解逐格动画的新技术；理解视觉效果制作；掌握逐格动画制作的流程。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	概述	1			
2	基础知识	1			
3	偶形的制作工艺	1	8		
4	布景和道具制作	1	8		
5	偶形动画技巧	2			
6	逐格动画的制作	2	8		
合计		8	24		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA27212301	偶形的制作	8	必修	验证	5	
MA27212302	布景和道具制作	8	必修	验证	5	
MA27212303	定格动画的制作	20	必修	综合	5	

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

平时成绩（出勤情况）占 20 %（满分 20 分），实验成绩占 20%（满分 20 分），平时作业占 60%（满分 60 分）

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 陈迈 编著. 逐格动画技法. 中国人民大学出版社.

（二）主要参考书目

制订人：黄鹿

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《动画大师研究》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Animation Master Studies

课程代码: MA272124

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程对每一位动画电影大师从传记、采访、评论几方面入手进行详尽的介绍,并把动画作为一种文化现象,放在一个宏观的范围内进行研究,综合提高学生动画理论水平和审美鉴赏能力,对促进学生全面发展有着重要作用。本课程力求内容的科学性和体系的完整性,引导学生对不同时期、不同地区的代表动画大师较清晰的了解,并对动画的若干问题进行讨论,引发学生对动画大师的把握以及对动画规律的探讨的兴趣,掌握学习和研究的方法。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章: 美国动画大师作品选读与研究

重点: 介绍美国主要动画大师及大师作品。

难点: 综观美国动画发展史的主要动画大师,分析美国动画的艺术特征。

第二章: 欧洲动画大师作品选读与研究

重点: 介绍东欧、西欧一些国家的动画艺术大师及大师作品。

难点: 分析独立动画的发展,以及独特的艺术风格如何融入主流动画?

第三章: 中国动画大师作品选读与研究

重点: The Wans 万氏兄弟、Te-Wei 特伟、A-Da 阿达等。

难点: 分析中国动画学派的艺术特征。

第四章: 日本动画大师作品选读与研究

重点: 介绍手冢治虫、宫崎骏、押井守、大友克洋、今敏、星海诚等动画大师与

大师作品。

难点：日本动画类型分析与市场研究。

第五章：加拿大动画大师作品选读与研究

要求：介绍加拿大国家电影局主要动画大师及大师作品。

难点：分析加拿大现象。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	美国动画大师作品选读与研究	8			
2	欧洲动画大师作品选读与研究	8			
3	中国动画大师作品选读与研究	4			
4	日本动画大师作品选读与研究	8			
5	加拿大动画大师作品选读与研究	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式为开卷。

考核要求：平时 40%，大作业 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画概论、动画剧作、动画视听语言

后续课程和教学环节：媒介经营与管理

平行开设课程和教学环节：影视美学

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 薛燕平. 世界动画电影大师. 中国传媒大学.

（二）主要参考书目

1. 吕鸿雁. 动画大师的生平与作品. 中国传媒大学.

2. 薛燕平. 非主流动画电影. 中国传媒大学.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《媒介经营与管理》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Media Operation and Management

课程代码: MA272125

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是艺术类学生跨专业选修课程之一。课程主要讲述媒介经营与管理的基本理论及其应用, 课程内容主要包括媒介市场、媒介产品、媒介战略管理、媒介品牌经营、媒介资本运营、媒介经营与管理案例分析等。本课程旨在培养学生开拓思路, 提升媒介社会下的传媒创新能力。

课程的基本要求:

- 1、掌握媒介经营与管理的相关基本理论;
- 2、基本了解媒介市场;
- 3、理解媒介品牌经营;
- 4、基本了解媒介资本运营;
- 5、理解媒介创新。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 媒介经营与管理概论

1. 媒介经营与管理的基本概念
2. 媒介经营与管理的发展趋势

重点: 掌握媒介经营与管理的基本概念;。

难点: 理解媒介经营与管理的发展趋势。

第二章 媒介市场

1. 媒介市场的形成与发展

2. 媒介市场的特征

重点：了解媒介市场的形成与发展；理解媒介市场的特征。

难点：了解媒介市场的形成与发展。

第三章 媒介产品

1. 媒介产品及其特征

2. 媒介产品生产

重点：掌握媒介产品的含义及其特征；了解媒介产品生产的流程；了解我国媒介产品生产现状。

难点：了解我国媒介产品生产现状。

第四章 媒介战略管理

1. 媒介战略管理及其环境分析

2. 媒介战略管理的实现

重点：掌握媒介战略管理的基本理论；了解媒介战略管理的环境；了解媒介战略管理的实现问题。

难点：了解媒介战略管理的环境。

第五章 媒介品牌经营

1. 媒介品牌经营概述

2. 媒介品牌的价值

3. 媒介品牌的设计、推广与延伸

重点：理解媒介品牌经营的含义；了解媒介品牌的价值；了解媒介品牌的设计、推广与延伸。

难点：理解媒介品牌经营的含义。

第六章 媒介资本运营

1. 媒介开展资本运营的理论依据和现实需要

2. 媒介资本运营的主要形式

重点：掌握当前媒介资本运营的主要形式；了解媒介开展资本运营的理论依据和现实需要。

难点：掌握当前媒介资本运营的主要形式。

第七章 媒介创新

1. 传统媒介形态与新媒体媒介形态

2. 当前媒介创新模式

重点：了解传统媒介形态与新媒体媒介形态；了解当前媒介创新模式。

难点：了解传统媒介形态与新媒体媒介形态。

第八章 案例分析

1. 媒介经营案例分析

2. 媒介管理案例分析

重点：了解并分析一些相关案例。

难点：案例的分析与评价。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	第一章 媒介经营与管理概论	4			
2	第二章 媒介市场	4			
3	第三章 媒介产品	4			
4	第四章 媒介战略管理	2			
5	第五章 媒介品牌经营	6			
6	第六章 媒介资本运营	4			
7	第七章 媒介创新	4			
8	第八章 案例分析	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查。

成绩评定：平时成绩 60%，期末大作业 40%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：无

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：无

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

谢新洲主编. 媒介经营与管理. 北京大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 严三九, 刘怡, 庄洁编著. 媒介经营与管理. 华中科技大学出版社.
2. 潘可武主编. 媒介经营管理: 创新与融合. 中国传媒大学出版社.
3. (美) 艾尔巴兰著. 传媒经济. 兰培译. 东北财经大学出版社.

制订人: 邵斌

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《微电影创作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Creation of Microfilms

课程代码: MA272126

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是一门限选课。

微电影是指专门在各种新媒体平台播放的微型电影,有其自身独特的魅力。微电影创作是一项复杂而富有创造性的劳动,通过短片制作课程的学习让学生从前期准备、实践拍摄到后期制作几个步骤中学习影视制作的全过程,并结合理论知识研究影片制作技巧与拍摄技巧,使学生独立创作剧本并通过相应的设备使用能将剧本拍摄成完整的影视短片。

因为本专业开设了《动画剧作》与《摄影与摄像》等相关课程,学生对于影片的创作流程及其制作知识已了解和掌握,所以本课程的内容以学生的创作实践活动为主,教师的讲学围绕着学生的作品展开。通过几次实践,让学生将理论知识与实践融会贯通。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 制作流程及其基本要求

1. 概述:微电影的类型及其特点
2. 微电影的制作流程及其基本要求

重点要求学生掌握微电影的基本类型,了解其基本特点。

难点:微电影制作与动画片制作的异同。

第二部分 广告微电影

1. 了解广告微电影的特点

2. 广告方案的写作

3. 分镜头的写作

重点：要求学生了解广告微电影常见的类型及其特点。

难点：如何在短时间内抓取观众的眼球。

第三部分 公益微电影

1. 了解公益微电影的特点

2. 方案的写作

3. 分镜头的写作

重点：要求学生了解公益微电影常见的类型及其特点。。

难点：如何避免生硬的说教

第四部分 剧情微电影

1. 了解剧情微电影的特点

2. 脚本的写作

3. 分镜头的写作

重点：要求学生了解不同的剧情微电影类型。

难点：完整的讲述一个精彩的故事

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	制作流程及其基本要求	4	4		
2	广告微电影。短片练习作业点评。	4	4		
3	公益微电影。短片练习作业点评。	4	4		
4	剧情微电影。短片练习作业点评。	4	4		
合计		16	16		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考查成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：动画剧作、动画视听语言、摄影与摄像

后续课程和教学环节：分镜头设计

平行开设课程和教学环节：电视编辑、场景设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

1. 宋靖著. 影视短片创作. 浙江摄影出版社.

（二）主要参考书目

1. 汪流著. 戏剧与电影的剧作与技巧. 中国电影出版社.
2. 美 琳恩 格罗斯著. 拍电影——现代影像制作教程. 世界图书出版公司.
3. （美）劳逊著. 戏剧与电影的剧作理论与技巧. 中国电影出版社.
4. （日）新藤兼人. 电影剧本的结构. 中国电影出版社.
5. （美）罗伯特·麦基.. 周铁东译. 故事：材质, 结构, 风格和银幕剧作的原理. 中国电影出版社.

制订人：郭碧云

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《展示设计 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Display Design B

课程代码: MA272131

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业课程中的学科任选课程。课程重点培养学生的空间与数理概念,了解并懂得展示设计的基本原理与制作过程,拓宽学生的艺术设计专业技能,扩大学生的艺术设计就业面。

本课程要求理论结合实践,有原创特征,有准确的尺寸数理关系。强调总体方案的编排设计易读,视觉审美,按时按量完成课程程序作业,不准拖后一周,避免影响下一课程学习。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 展示设计概论

1. 展示设计导言
2. 展示设计概述
3. 展示设计原理

重点: 要求学生了解展示设计的概念,形式法则应用,展示设计手法,功能与人流,展品陈列布置等内容。

难点: 展示空间的人体功效理解与运用。

第二部分 展示设计专题设计

1. 博物馆设计
2. 商贸会展设计

3. 商业展示设计

4. 展演空间及公共环境设计

重点：要求学生掌握展示设计不同领域特征及要求；

难点：不同展示类型的设计区别；

第三部分 展示设计专项设计

1. 平面设计；

2. 空间设计；

3. 道具设计；

4. 版式与导示

5. 色彩设计

6. 照明设计

7. 模型设计制作

重点：要求学生把握尺寸比例关系，培养数理意识，掌握展示设计与实际制作关系。

难点：数理的标准化程度与绘图的线形运用。

第四部分 展示设计设计流程

1. 展示策划设计

2. 展示方案设计

3. 布展施工

重点：要求学生掌握用不同展示设计的基本流程。

难点：如何进行展示设计的定位与构思策划。

第五部分 展示设计课题设计

进行展示设计课题设计实践

重点：要求学生说明设计理念，指出设计源，增加原创含量。

难点：版式的编排结构特征与内容形式把握水平。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	展示设计概论	2	4		
2	展示设计专题设计	2	8		
3	展示设计专项设计	2			
4	展示设计设计流程	2			
5	展示设计课题设计		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试，期末成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：制图基础与 CAD、三维数字造型基础

平行开设课程和教学环节：室内设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

叶苹. 展示设计. 北京：高等教育出版.

（二）主要参考书目

1. 刘峰. 人体工程学设计与应用. 沈阳：辽宁美术出版社.
2. 张绮曼，潘吾华. 室内设计资料集. 北京：中国建筑工业出版社.

制订人：刘峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《吉祥物设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Mascot Design

课程代码: MA272132

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计学中的任选课程,虽然现在在高校中没有形成一个独立的学科系统,但是随着读图时代的来临,在现代商业、工艺等各个领域都开始重视吉祥物设计。其教学主要内容是由设计学中的图形与符号学的引入讲述现代图形在设计当中的重要作用,把概念用图形清晰的表达出来的同时,赋予设计以生命和灵魂,让他成为整个企业,公司的形象中心。其中吉祥物设计的过程是整个学科研究的重点。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 吉祥物设计历史和展望

1. 概述
2. 吉祥物设计的历史
3. 现代平面设计中吉祥物设计的现状
4. 现代设计与设计经营

重点要求学生掌握平面设计中任何一门学科不再是单纯的设计,他可以有一套科学的方法来了解目前与自身相关研究对象的市场,设计的现状。

难点: 设计经营学与设计,经营的关系,他已经形成一个独立的系统——设计经营学系统。其最终也是为设计服务的。

第二部分 关于现代吉祥物设计的分类以及程序与方法

1. 现代吉祥物的分类

2. 吉祥物设计的功能
3. 吉祥物设计的设计要素
4. 吉祥物设计程序与方法设计的引入
5. 设计经营学系统的引入

重点：要求学生掌握在吉祥物设计的分类和功能。

难点：不同的吉祥物类型不同的设计方法，在设计的过程中有着不同的作用，并最终影响设计方向；

第三部分 吉祥物设计的市场调研与设计

市场调研

1. 制定设计主题
2. 收集相关资料，制定调研计划于设问调查，发现机会
3. 寻找问题
4. 调研资料整理，分析，
5. 分析问题，提出概念。

设计调研

1. 收集相关设计资料
2. 整理并分类相关设计资料得出与之相关的吉祥物设计要素。
3. 制定相关设计调研计划与报告
4. 整理调研数据并分析得出所调查设计的现状
5. 仔细比对研究多的数据，分析存在问题，优点，提出解决方案
6. 提案制定

重点：要求学生了解调研过程。

难点：掌握市场调研与设计调研的目的与不同，调研结果能否解决之前发现的问题。

第四部分 提案设计

1. 概括概念，方案构思
2. 设计草图
3. 设计印刷

重点：要求学生掌握设计元素的有效提取。

难点：创意思维在实际设计中的运用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	吉祥物设计历史和展望	2			
2	关于现代吉祥物设计的分类以及程序与方法	6			
3	吉祥物设计的市场调研与设计实践		12		
4	提案设计		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：思维训练

后续课程和教学环节：品牌形象+项目

平行开设课程和教学环节：动态图形设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

高博，汪宁. 吉祥物设计. 上海：上海人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

王绍强. 创意空间. 广州：岭南美术出版社.

制订人：狄野

审核人：梁建飞

审定人：陈卫东

《室内设计 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Interior Design B

课程代码: MA272133

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业课程中的学科任选课程。课程重点培养学生的空间功能的人性化设计理念,追求较完美的空间数值与人的活动关系,从动态空间、过度空间、静态空间、私密空间和开敞空间中学习到空间整合与格调样式设计技能,拓宽学生的艺术设计专业水平与艺术设计毕业学生就业面。

本课程要求理论结合实践,有原创特征,有准确的尺寸数理关系。强调总体方案的编排程序,说明设计方案的合理性,视觉审美,按时按量完成课程程序作业,不准拖后一周,避免影响下一课程学习。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 室内设计概论

1. 室内设计概论
2. 室内设计的空间功能
3. 室内设计与人体工程学设计与应用

重点要求学生知道室内设计的发展历史,理解空间的特征与人的关系,掌握空间设计的区域功能及人性化空间设计的组合设计的方法。

难点: 室内空间的人体功效理解与数理尺度运用。

第二部分 室内设计方案

1. 设计要求及平面组合分析;

2. 常见的平面类型及特点;

3. 室内设计方案中的结构布局与样式风格;

重点: 要求学生掌握室内设计的动、静、空间的人文性质与平面设计的易读性质;

难点: 效果图的表现, 透视、色彩的应用;

第三部分 施工方案图设计

1. 平面图;

2. 立面图;

3. 大样节点;

重点: 要求学生把握尺寸比例关系, 培养数理意识, 掌握展示设计与实际制作关系。

难点: 图学特征与绘图的线形运用。

第四部分 CAD、3D 绘图设计

1. CAD 软件;

2. 3D 软件;

3. 室内设计效果图与表现;

重点: 要求学生能用电脑绘图软件制图, 比较准确地表现室内设计效果, 说明施工意图, 达到室内设计之目的。

难点: 绘图软件的实际操作。

第五部分 整体设计方案整合设计

1. 设计说明

2. 室内设计空间结构分析

3. 室内设计方案图册制作

重点: 要求学生说明设计理念, 指出设计源, 增加原创含量。

难点: 图册的编排结构特征与内容形式水平。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	室内设计概论	4			
2	室内设计方案	4			
3	施工方案图设计		8		
4	CAD、3D 绘图设计		8		
5	整体设计方案图册整合设计		8		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：造型基础、制图基础与 CAD、空间形态

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：空间软装饰设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

刘峰. 人体工程学设计与应用. 沈阳：辽宁美术出版社.

（二）主要参考书目

1. 张绮曼. 潘吾华. 室内设计资料集. 北京：中国建筑工业出版社.
2. 刘文晖. 室内设计制图基础. 北京：中国建筑工业出版社.

制订人：刘峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《服装设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Costume Designer

课程代码: MA272134

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计艺术专业的选修课程，本课程是专项配合平面设计专业用的服装设计基础课程。本课程通过学习服装设计的规律，掌握服装设计的美学原理，深刻认识服装设计与各个设计学科的内在联系，向创造性思维、跨专业实践领域拓展，使之成为增强平面设计系列、连贯的视觉冲击元素，更好的完成平面设计的目的。

备注：由于本课程是设计实践类课程，相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

第一章 服装设计概论

1. 服装设计学的概念与研究范畴
2. 服装的社会文化观念与服装设计的发展
3. 服装设计的审美特征

重点：要求学生站在不同文化的视角认识服装

难点：对各个国家、名族文化的认识

第二章 服装设计的美学原理

1. 点、线、面的运用
2. 服装构成法
3. 系列服设计规律
4. 职业功能装设计规律

重点：点、线、面在系列服中的应用

难点：职业功能装与系列的关联

第三章 效果图技法的学习和实践

1. 时装画人体比例绘制方法
2. 不同种类的服装效果图技法
3. 动态与服装的表现

重点：人物动态与服装的吻合设计表现

难点：新型面料层出不穷，准确快速的设计出表现方法

第四章 服装设计与设计学科的相关性设计

1. 服装设计与展示设计
2. 服装设计与招贴设计
3. 服装设计与包装设计
4. 服装设计与 VI 设计

重点：服装视觉设计元素与其它设计的关联性

难点：VI 基础元素在服装设计中的显性和隐性的应用

第四章 服装设计与设计学科的相关性

1. 时装画人体比例
2. 职业系列服装设计

重点：表现手法

难点：对各个行业的职业装人性化、统一化的设计

第五章 专项职业系列服装设计

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	服装设计概论	2			
2	服装设计的美学原理	6			
3	效果图技法的学习和实践		8		
4	服装设计与设计学科的相关性设计		4		
5	专项职业系列服装设计		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属选修课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：素描、色彩设计、包装设计、招贴设计、展示设计

后续课程和教学环节：VI 设计

平行开设课程和教学环节：室内设计、展示设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

邹游. 职业装设计. 北京：中国纺织出版社.

（二）主要参考书目

1. 刘元风. 服装设计学. 北京：高等教育出版社.
2. 钱麟儿. 时装画技法. 杭州：中国美术学院出版社.

制订人：刘彦荣

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《动态图形设计 B》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Dynamic Graphic Design B

课程代码: MA272135

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的专业选修课,为创意设计类任选课程。本课程任务的重点并不是动态图形设计的某个具体应用领域,而是从整体入手,系统地介绍动态图形设计的概念、方法及应用。要求学生能够对动态图形设计有一个整体的认识,对动态图形设计作品有一定的鉴赏能力,掌握动态图形设计的基本原理、表现形式、常用方法与一般技巧,具备基本的设计应用能力,从而适应时代要求,为今后进行具体应用领域的动态图形设计奠定基础。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 动态图形简介

1. 概念总述与历史背景
2. 发展现状与应用领域
3. 动态图形设计的流程和工具

重点要求学生了解动态图形设计的概念、范畴和发展历程,明确学习的方向和目标。

难点: 掌握动态图形设计的方法和流程,了解软硬件设备方面的有关知识。

第二部分: 动态图形设计的思维与创意

1. 动态图形设计基础理论
2. 从二维到四维的思维转换
3. 创意导入

重点: 要求学生掌握动态图形设计创意思维的技巧与法则。

难点：从二维静态到四维动态的视觉思维的转换。

第三部分：基础动态设计

1. 移动、缩放和旋转
2. 变形
3. 生长动态
4. 颜色和质感
5. 视角动态
6. 转场动态

重点：要求学生了解动态运动规律，掌握一般动态生成的类型。

难点：动态实现的工具使用。

第四部分：动态设计的构成形式

1. 动态设计的构成原则
2. 方向和方位
3. 跟随和游离
4. 聚散和分合

重点：要求学生掌握动态画面的视觉元素与构成原则，掌握基本构成形式。

难点：动态构成中的形式美与创意表达。

第五部分：时间设计与声音

1. 时间设计的基本概念
2. 时间设计的形式语言
3. 声音的运用

重点：要求学生感受和把握动态图形时间构成中的节奏和美感，掌握时间设计方法；理解声音在动态图形设计中的重要作用，掌握声音的基本使用方法。

难点：掌握时间设计形式语言的运用。

第六部分：动态图形设计的构图和表意

1. 动态图形的构图
2. 动态图形的表意

重点：要求学生了解动态图形构图和表意的特点和类型，掌握常见的表现方法。

难点：构图的创意运用和信息的准确传达。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	动态图形简介	2			
2	动态图形设计的思维与创意	6			
3	基础动态设计		10		
4	动态设计的构成形式		8		
5	时间设计与声音		4		
6	动态图形设计的构图和表意		2		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为大作业成绩占 40%，平时成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：形式构成基础、计算机二维基础、flash 动画设计与制作

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：无纸动画基础、音频技术与艺术

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

许一兵，许肖潇. 动态图形设计. 上海:上海人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

李均. 动态媒体设计. 上海:上海人民美术出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《材料与表现》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Materials and Representation

课程代码: MA272136

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程通过对材料和营造的系统学习和理论讲授, 要求学生认识材料与设计、材料与科技、材料与社会三者之间的密切关系。明确材质语言在现代设计中显示出的重要作用, 以材料为出发点和设计对象, 培养学生动手能力和创新思维, 掌握设计从题目分析、调查研究、材料认识和工艺流程全过程的基本方法, 为后续设计课程的学习、设计能力的提升奠定坚实的专业基础。解决材料与空间的关系问题, 由于空间的使用功能所致, 材料元素所呈现的变化而导致了视觉接受的变化, 在这种空间环境下, 材料和视觉应服从于空间的节点进行排列, 依据于人堆空间的认知和行为对空间的改变加上科学技术手段的处理而形成一种新的信息传播空间。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 材料的功能性

理论课程讲授(约占 30%学时): 使学生了解各类材料设计的原则及方法, 形成基本的理论认识框架、掌握基本的材料设计技能。

重点: 要求学生了解各类材料设计的原则及方法

难点: 让学生掌握各种基本材料设计技能

第二部分: 材料的表现性

快题式总体构思模块(约占 10%学时): 帮助学生在设计构思阶段形成立足环境整体的总体思路, 突出材料分析、环境分析、功能分析对于设计阶段的重要价值,

使之认识到，设计的过程是一个集结各方材料、来实现使用和审美的功，进行整合性构想的过程。

重点：要求学生在设计构思阶段形成立足环境整体的总体思路，突出材料分析、环境分析、功能分析对于设计阶段的重要价值。

难点：让学生掌握材料的加工方法及表现形式。

第三部分：材料的常规运用

调查分析,选择材料模块（约占 10%学时）：通过对设计题目设定的施工现场和材料市场进行实地调研，引领学生在实际体会中新材料、分析新材料，进而结合所收集的书面材料探寻解决问题的可行方法，激发其潜在的分析问题的能动性。

重点：让学生了解掌握各种材料的表现效果。

难点：在了解各种新材料基础上，分析新材料，提取创意素材。

第四部分：材料的创意运用（主要以案例为主）

一、作品制作模块（约占 30%学时）：通过对陶艺、浮雕、扎染等传统工艺材料的把握，使学生掌握不同材料的表现技法和性能，用传统的手法来表达现代的设计理念；

二、设计制作深化模块（约占 10%学时）：借助具体的材质表达与技术方法使设计思路进一步延伸，以此了解材料及构造做法的实际意义，整合设计与材料材质、技术课程的内在关系。

三、设计作品表达及评价与反馈模块（约占 10%学时）：将学生作业成果的表达、分析、评价、总结纳入日常教学进度中的一个重要的环节，使设计制作各环节中的问题能基本解决。

重点：学生掌握不同材料的表现技法和性能，用传统的手法来表达现代的设计理念

难点：材料的创意运用，懂得根据特定条件选择运用合适的方式进行设计表达。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	材料的基本属性	4			
2	材料的加工方法	4			
3	材料的常规运用		12		
4	材料的创意运用		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考试课，本课程实行随堂作业考核。学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课教师评分，教师结合学生平时作业评定课程考核成绩。考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：装饰基础

后续课程和教学环节：空间软装饰设计

平行开设课程和教学环节：纤维结构

五、教材和主要参考书目

（一）教材无

（二）主要参考书目

江湘芸. 设计材料与加工设计. 北京：北京理工大学出版社.

制订人：苏燕

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《商业摄影》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Commercial Photography

课程代码: MA272141

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

《商业摄影》是学习现代影像技术的高端技能课，也是根据艺术类各专业的培养目标而设置的专业选修课程。影像拍摄采集加工技术是艺术类专业学生必需具备的基础知识，在课程里我们重点学习商业摄影中以大中画幅成像为核心的模拟图像技术及数字图像技术所构成的知识与技能，以奠定对商业摄影与常规摄影概念的基本认识，同时理解经典模拟图像与数字图像的色彩原理以及处理方法。通过本课程的学习，使学生掌握艺术类专业所必备的大中画幅摄影技术，掌握模拟图像与数字图像转换的基础知识和实际操作方法。

教学要求

- 1、了解大画幅、中画幅光学与数字相机的原理和构造
- 2、了解数字图像与模拟图像的基本(技术)结构
- 2、了解图像从前端拍摄到后期调整的重要性
- 3、初步掌握模拟图像的冲印流程
- 4、初步掌握大中画幅模拟图像与数字图像的采集与转化方法
- 5、基本掌握或熟悉一种主流的数字图像处理工具以及后期调整方式和输出形式

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 1、大中画幅相机的基本类型与构成
 - 1、了解相机的成像原理和基本构造
 - 2、商业摄影中使用相机的基本类型及其应用范围

- 3、大中画幅相机的使用与图像拍摄与处理
- 2、模拟图像的转化与数字图像的采集
 - 1、模拟图像的拍摄与布光方法
 - 2、胶片类感光材料的加工处理及模拟影像后续的数字化流程
 - 3、全数字图像的拍摄方法
- 3、图像的处理与输出
 - 1、数字图像的成像原理，数字图像成像要素，数字图像组成元素的含义及作用。
 - 2、三原色光学色彩与颜料色彩学在数字图像调整中的关系，了解与熟悉 RGB、CMYK 色彩特性与应用范围。
 - 3、数字图像调整软件，黑白、彩色图像影调、色彩调整方法
 - 4、数字相机专业图像格式 RAW 文件的特性及解码软件应用

教学重点及难点：

重点是图像获取方法及主流形式的后期加工输出

难点是美学素养的综合培养，优美影调图像的拍摄，模拟图像、数字图像的调整方法与中后期的加工处理技能。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	相机获取图像的原理和基本构造	2			
2	大中画幅照相机的基本类型及其特点	2	4		
3	模拟图像与数字图像的拍摄方法	2	8		
4	三原色加色法光学色彩与颜料色彩学在数字图像调整中的关系，了解与熟悉 RGB、CMYK 色彩特性及应用范围，数字图像调整软件，黑白、彩色图像影调、色彩的基本调整方法。	2			
5	模拟图像与数字图像的输出方式	2	10		
合计		10	22		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA2527 0301	图像拍摄与室外用光及摄影造型	6	必修	验证	3~5	正确掌握模拟图像与数字图像的前期拍摄流程
MA2527 0302	室内灯光的布光与造型	6	必修	验证	3~5	了解与熟悉商业摄影中常见的布光方法
MA2527 0303	综合摄影练习与胶片等材料的后期加工处理或数字方式输出	10	必修	综合	3~5	了解成品图像材料的冲印或数字 RAW 文件的转印

开放性课程实验： 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

1、教学和考核方式：考查

平时+实验占 60% 图片作业及作品占 40% 实验报告及作品应包含以下内容的练习

- 1、黑白图像作业 2~3 幅 (可提交胶片材料或电子文件原图、调整图)
- 2、彩色图像作业 2~3 幅 (可提交胶片材料或电子文件原图、调整图)
- 3、成品图像材料的冲印作品或专业 TIF 格式、RAW 格式的电子文件

2、课程进度安排：

本课程是实践性强的技能型课程，主要易受天气气候、器材及课程安排实验场地是否冲突等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，课程尽量安排每周 4~6 课时，选择较好的时间段集中加强技能训练，较有利于快速提高学生的知识与技能培养。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：摄影及摄像基础类课程

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. [美] Barry Haynes Wendy Crumpier. 图像处理艺术. 电子工业出版社.

2. 颜志刚. 摄影技艺教程. 复旦大学出版社.

(二) 主要参考书目

1. 刘永泗著. 影视摄影. 辽宁美术出版社出版.

2. 刘书亮著. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社出版.

3. 毛兆余, 郭红梅等 译. 即学即用 PHOTOSHOP (Adobe PHOTOSHOP NOW [美] Gary Bouton) 电子工业出版社.

4. FIL Hunter 等著, 刘炳燕. 译美国摄影用光教程. 人民邮电出版社.

制订人: 曾义

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《flash 动画设计与制作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Design and Creation of Flash Animation

课程代码: MA272142

课程类别: 学科任选课

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是学科任选课,课程任务是使学生掌握二维动画软件 Flash 的使用方法和技巧,包括 Flash 软件的绘画技术、图层技术和动画制作技术等内容。本课程要求学生熟练掌握 Flash 软件的相关概念和图层技术;熟练掌握 Flash 软件的绘画技术技巧;掌握 Flash 软件中补间动画、逐帧动画、遮罩动画和引导动画的制作方法和技巧,掌握音频视频的使用方法,并具备独自创作 Flash 动画作品的的能力。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 Flash 绘画技术

1. Flash 的工作环境及相关概念
2. 选取工具、线条工具、铅笔工具、笔刷工具、填充工具的设置与使用
3. 文本工具、选取与变换、图形绘制、钢笔工具、部分选取工具的使用

重点: 掌握 Flash 的工作环境;掌握 Flash 中图层、时间轴等相关概念;掌握 Flash 线条的设置与绘制、各种基本图形的绘制、文本的使用;掌握选取和变换等工具的使用方法和技巧。

难点: 掌握钢笔工具的使用。

第二部分 Flash 动画技术

1. 元件与实例的概念
2. 帧的相关操作

3. 逐帧动画的制作
4. 补间动画的制作
5. 遮罩和引导动画的制作

重点：掌握元件，实例、帧的相关概念和操作方法，掌握逐帧动画、补间动画、引导动画、遮罩动画的制作方法和技巧。

难点：影片剪辑元件的创建和使用

第三部分 音视频的使用

1. Flash 支持的音频格式
2. 导入音频的方法
3. 音频素材的编辑和同步设置
4. Flash 支持的视频格式
5. 导入视频的方法；视频素材的编辑

重点：掌握 Flash 支持的音视频格式，掌握音视频的导入方法和编辑方法。

难点：掌握音频文件的同步方式设置，掌握音频文件的编辑。

第四部分 动画文件的发布

1. 文件的发布设置
2. 文件的发布

重点：掌握文件的发布设置；掌握文件的发布方法

难点：掌握文件的发布设置

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	Flash 绘画技术	10			
2	Flash 动画制作	18			
3	音视频的使用	2			
4	动画文件的发布	2			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩= 出勤 * 20% + 设计任务完成情况 * 40%

期末考查：期末大作业

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 锋线创作室. Flash 入门与实战. 北京：北京希望电子工业出版社.
2. Adobe 公司. adobe flash cs5 中文版经典教程. 北京：人民邮电出版社.

制订人：杨丽

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《数码照片后期处理》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Post Processing of Digital Photos

课程代码: MA272143

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

本课程主要学习图片特别是数码图片的后期处理常识与基本操作技能,其基本工具是Photoshop。通过学习,要求学生了解数码图片的后期处理流程,掌握数码照片的基本处理技巧,掌握数码图片的色彩调整、人像的美化与修饰、边框处理等方法,了解数码图片的输出及应用常识,掌握制作商业设计图像的基本技巧。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 数码照片处理概述

了解传统图片处理与数字图片处理流程上的异同,并侧重巩固 Photoshop 软件的相关技能。

本章学习的主要知识点

1、数码图片处理流程

- 传统摄影与数码摄影流程
- 数码图片的生成、加工和应用流程
- 常用的几种图片应用渠道典型流程

2、数码照片的基本操作

第二部分: 数码图片的基本处理、数码图片的色彩调整

了解数码图片的成像质量与特点,掌握数码图片的基本处理方法和色彩调整方法。

本章学习的主要知识点

1. 数码照片的质量
2. 数码照片的文件管理
3. 数码照片的基本处理
4. 数码图片的色彩调整

第三部分：数码照片的人像处理

着重阐述数码人像图片的处理方法。本章学习的主要知识点：

1. 数码人像图片的常见问题与处理方法
2. 人像的美化与修饰

第四部分：数码图片的综合处理

本章学习的主要知识点

1. 图片处理在海报设计与制作中的应用
2. 图片处理在包装设计与制作中的应用

第五部分：数码照片的输出与色彩管理

本章学习的主要知识点

1. 数码照片输出与应用
2. 色彩管理

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	数码照片处理概述	6			
2	数码图片的基本处理、数码图片的色彩调整	8			
3	数码照片的人像处理	6			
4	数码图片的综合处理	8			
5	数码照片的输出与色彩管理	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核方式：考查；

其中各部分所占成绩的比例为：考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：影视摄影与摄像、图形图像处理

后续课程和教学环节：无纸动画基础

平行开设课程和教学环节：flash 动画设计与制作、网页设计与制作

五、教材和主要参考书目

（一）教材

（二）主要参考书目

1. 谢雨玫. 图形编辑与版面设计. 北京：中国摄影出版社.

制订人：王靖

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《网页设计与制作》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Web Page Design and Production

课程代码: MA272144

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程主要介绍网页设计与制作的基本方法和应用,包括:网页制作概述、网页设计与制作流程、网站设计基础语言 HTML、网页制作软件介绍、网站维护上传与管理

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

- 一、网页制作概述
- 二、网页设计与制作流程
- 三、网站设计基础语言
- 四、网站建立与网页布局
- 五、网页图像制作
- 六、网页动画制作
- 七、网页优化
- 八、网站宣传与维护

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	网页制作概述	4			
2	网页设计与制作流程	4			
3	网站设计基础语言	4			
4	网站建立与网页布局	4			
5	网页图像制作	4			
6	网页动画制作	4			
7	网页优化	4			
8	网站宣传与维护	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

考核采用考查方式，平时表现 30%+作业 30%+期末考试 40%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：计算机网络基础、数字色彩与版式设计

后续课程和教学环节：媒介经营与管理

平行开设课程和教学环节：逐格动画基础

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

(二) 主要参考书目

1. 蔺媛媛. 网页制作三合一案例教程. 北京：机械工业出版社.

制订人：周红

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《无纸动画基础》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Digital Animation

课程代码: MA272145

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业开出的任选课程,通过本课程的学习,让学生学习数字化无纸二维动画设计的程序和各个环节的详细内容,基本把握二维动画设计的正确步骤、正确方法,在二维动画设计、生产过程中灵活运用以前所学基础知识。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章 二维动画的基础知识。

重点: 介绍二维动画软件的类型,重点概述 Harmony 的基本特点。对比切分动画与传统动画的制作流程。概述动画创作设计流程的各个环节。

难点: 掌握二维动画设计的美学原则、造型元素、形式美法则、经济性法则

第二章 二维无纸动画软件的操作使用。

重点: 熟悉无纸动画软件的界面与视图操作、熟练掌握无纸动画软件的各项工具使用、切分动画、无纸动画软件模块与特效操作等。

难点: 运用动画软件技能制作合符运动规律的切分动画。

(二) 学时分配

序号	主 要 内 容	学 时 分 配			其它
		讲课	实验	上机	
1	二维动画的基础知识。	4			
2	二维无纸动画软件的操作使用。	4	24		
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24120301	无纸动画软件界面与视图操作	6	必修	验证	1	掌握基本视图操作方法,熟悉数字律表、绘画工具、选择工具等。
MA24120302	无纸动画软件的工具使用	6	必修	验证	1	绘制角色并清稿上色,制作口型动画、创建变形动画等。
MA24120303	切分动画	6	必修	综合	1	拆分并搭建角色、设置切分动画、动画调整。
MA24120304	无纸动画软件模块与特效操作	6	必修	验证	1	导入素材、反向动力学链接、添加常见特效模块、渲染输出等。

开放性课程实验: 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查, 成绩评定方式, 有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式):

本课程是考试课, 学生须按教学要求呈交课堂作业, 任课教师以完成作品质量为考核标准评分。平时成绩 30%, 考试成绩 70%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节: 图形图像处理、造型基础

后续课程和教学环节: 毕业设计

平行开设课程和教学环节: 项目实践

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 项建华. 无纸动画实训. 中国人民大学出版社.
2. 刘霞 肖扬. 无纸动画技术应用. 中国劳动社会保障局出版社.

(二) 主要参考书目

1. Sherri Sheridan. 数字短片创作. 人民邮电出版社.

2. Richard Williams. 原动画基础教程. 中国青年出版社.
3. 肖扬, 陈志. 数字无纸动画——HARMONY 创作之路. 北京迪生动画科技有限公司.

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《音频技术与艺术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Audio Technology and Art

课程代码: MA272146

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

本课程是一门介于声学、电学及听觉艺术的交叉学科,是传媒与视觉艺术学院的学科任选课程。它是影视传媒、音像制作、网络多媒体、教育技术等专业和部门的基础应用技术。

教学目标: 课程全面介绍音频技术的有关内容、学生全面全面掌握音频信号的原理、拾取和效果处理,为音频节目制作,视音频结合提供理论和技术基础。

教学基本要求: 要求学生通过学习本课程,能够了解声学基础知识、人耳的听觉特性、室内声学系统的特性;掌握常见音频设备的基本原理、主要功能和具体应用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 音频技术绪论

通过本章学习,了解音频技术研究领域包括可闻声的发生、传播,声音信息的加工处理,声音信息记录重放,声学环境设计等。

第二部分 音频声学基础

通过本章学习,了解声波的形成、人的发声机理、声压声强声波特性等声学基础原理,了解常见的声学效应。

第三部分 人耳听觉特性

通过本章学习,重点掌握音质、音调、音色等声音特性,以及人耳听听觉效应和立体声原理。

第四部分 室内声学

通过本章学习，了解声源在特定空间内从声源发出的声波直至被接收过程中的特性变化，以及空间环境对声源特性的影响因素；了解混响、回声等室内声学效应。

第五部分 电声器件

电声器材是指电声系统中开始和末尾的部件。通过本章学习，掌握传声器、扬声器的工作原理、了解声音信号至数字信号的转变。

第六部分 数字音频技术

数字音频技术已经成为音响和音像设备的主流。通过本章学习，了解数字音频基础知识，并对数字音频格式、数字音频接口标准，以及常见的系统过程。

第七部分 音频系统构成

音频技术的核心是电声技术。各种音频器材只有在组成一定的系统后才能实现相应的功能。通过本章学习，了解音频系统的构成要素、类型。

第八部分 音频节目制作

音频节目制作是一个涉及范围很广的系统工程。通过本章学习，了解音频节目制作的过程、以及后期编辑，以达到音频技术的最终目标。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	音频技术绪论	2	2		
2	音频声学基础	2	2		
3	人耳听觉特性	2	2		
4	室内声学	2	2		
5	电声器件	2	2		
6	数字音频技术	2	2		
7	音频系统构成	2	2		
8	音频节目制作	2	2		
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
1	听觉特性与声现象	4	必修	演示	4	掌握认识人耳的听觉特性；认识室内声现象。
2	电声器件与音频系统	4	必修	演示	4	认识连接器和连接电缆；掌握音频系统的连接和安装。
3	拾音与混音	4	必修	验证	4	掌握声音素材的拾取和采集；掌握立体声的拾取；掌握数字采样器的使用；掌握数字调音台混音。
4	后期编辑	4	必修	综合	4	掌握数字音频工作站音频后期处理；掌握 2. 音频节目的后期制作。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

(考试/考查，成绩评定方式，有实验的注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式)：

考核采用考查方式，平时表现 10%+实验成绩 30%+期末考查 60%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：视听语言

后续课程和教学环节：无

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

1. 倪其育. 音频技术教程. 北京：国防工业出版社.

(二) 主要参考书目

1. 卢宫明. 数字音频原理及应用. 北京：机械工业出版社.

2. Tomlinson Holman. 数字影像声音制作. 北京：人民邮电出版社.

3. 韩纪庆. 音频信息处理技术. 北京：清华大学出版社.

4. 陶一陌. 电脑音乐：MIDI 与音频应用技术. 上海：人民音乐出版社.

5. Alexander U. Case. Sound FX 声音制作效果器：解密录音棚效果器的创作潜能.

北京：人民邮电出版社.

制订人：辛蔚峰

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《民间艺术》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Folk Art

课程代码: MA272705

课程类别: 学科任选

学 时: 24

学 分: 1.5

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目标与要求

《民间艺术》是美术学专业的专业基础课。本课程的任务让学生了解中国民间艺术的起源于发展的基本内容,理解民间艺术在中华民俗文化中的重要价值和历史地位。通过课程教学内容,使学生了解中国民间艺术的主要类型和基本样式,让学生对民间艺术有一定的认识 and 了解。据此,让学生进一步理解民间艺术的材料和创作方法,以及民间艺术在美术创作中的实践与应用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

单元一: 讲述民间艺术概念的兴起与传播情况。说明 19 世纪末英国工业时代发生的艺术与手工艺运动,最终成为了世界性的文化浪潮。

要求: 通过学习,使学生掌握民间艺术概念的来源和民俗学科的历史渊源。

单元二: 讨论民间艺术的概念与分类,民间艺术的现当代应用和民俗学科的建设。

要求: 通过课程学习,使学生对民间艺术的基本概念和基本类型具有系统的认识,并对民间艺术的现当代发展有更深入的理解。

单元三: 介绍中国民间艺术源于原始艺术,讲述民间艺术与原始艺术的密切联系。

要求: 使学生掌握民间艺术的源头是史前原始艺术,掌握原始艺术的类型和表现。

单元四: 讲述民俗信仰下的民间艺术。说明民间信仰的主要内容。

要求: 使学生明白民俗信仰是民间艺术重要内容,了解民间偶像和供奉习俗等。

单元五: 民间建筑与装饰。包括地方性民间建筑以及朴素的民居陈设。

要求: 让学生了解民间建筑的区域性和风格特征,以及相关建筑装饰的表现形式。

单元六：民族服饰、民间配饰、民间染织与印染工艺。

要求：使学生了解民族印染、织锦、装饰工艺，以及在民族服饰中的应用。

单元七：讲述民间平面艺术。内容包括地方木板年画、民间绘画和民间剪纸。

要求：使学生理解民间平面艺术的几种形式和制作工艺等内容。

单元八：戏曲表演中的民间艺术。包括面具与脸谱、皮影与木偶。

要求：使学生了解戏曲表演在民间艺术中的实际应用和表现形式。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	讲述民间艺术概念的兴起与传播情况	3			
2	讨论民间艺术的概念与分类	3			
3	介绍中国民间艺术的起源与原始艺术	3			
4	讲述民俗信仰下的民间艺术	3			
5	民间建筑与装饰	3			
6	民族服饰、民间配饰、民间染织与印染工艺	3			
7	讲述民间平面艺术	3			
8	戏曲表演中的民间艺术	3			
合计		24	0		
		24			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

考查，通过平时成绩和课程小结综合评定。

五、教材和主要参考书目

（一）教材

无

（二）主要参考书目

1. 李中会，于芳，赵献军主编. 民间艺术赏析. 北京：北京师范大学出版社.
2. 叶志明. 艺夺天工. 南京：凤凰出版社.
3. 胡永良. 民间艺术. 杭州：西泠印社出版社.
4. 崔华春. 民间艺术考察与设计. 北京：清华大学出版社.

制订人：赵玲

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《摄影》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Photography

课程代码: MA272Z08

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

摄影,是一门以现代科学技术为基础、影像文化为背景、视觉传达理论为支点,服务于艺术创作行为,它以审美作为最终目的,反映摄影者的个人情感和思想主旨,课程教授学生作为一个摄影师所应具备的各项专业知识,让学生了解摄影的基础知识,常用技巧,并通过实践掌握拍摄中一些典型的拍摄方法,布光方法,构图原理,以及摄影器材的基本操作,数码照片的处理等,使学生能按照创意的要求独立创作出具有一定美感的视觉图片。

本课程的教学目的在于培养学生正确理解摄影的基本理论和方法,并能合理地运用于摄影实践中。

通过本课程的学习,使学生掌握必备的:

- 摄影技术与艺术的基本理论和实际操作方法
- 以照相机和感光材料为工具,运用画面构图、光线、影调、色调等造型手段来表现主题并求得其艺术形象。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一章: 相机与镜头

1. 了解传统相机的基本结构。
2. 了解传统相机的不同分类方式的分类依据。
3. 掌握数码相机的结构,及数码相机与传统相机的区别
4. 理解焦距的概念并掌握焦距与视角的关系

5. 理解实际焦长、等效焦长及焦长转换率的概念
6. 掌握口径的概念并理解大口径镜头的特点
7. 理解景深的概念并掌握影响景深的因素
8. 掌握镜头的各种分类方式以及各类镜头的成像特点

重点：要求学生理解相机的基本成像原理

难点：了解景深的基本概念，掌握控制景深的三大因素。

第二章：摄影中的曝光控制

1. 熟练掌握照度、亮度、反光率等摄影曝光中的基本概念。
2. 熟悉影响摄影曝光的主客观因素
3. 灵活运用光圈、快门和感光度根据不同的创作意图进行曝光控制。
4. 掌握数码相机各种曝光模式的运用。
5. 掌握高调摄影、低调摄影、逆光剪影、追随拍摄等特殊曝光效果的拍摄。
6. 重点：要求学生理解曝光的工作原理以及控制曝光的几大因素。
7. 难点：掌握运用多种手段控制曝光的技术。

第三章：摄影用光

1. 掌握硬质光和软质光的不同造型效果。
2. 掌握在来自不同方向的光源（即光位）环境下进行拍摄的技巧。
3. 理解光比的概念，并掌握光比调节的方法。
4. 理解色温的概念，并掌握不同色温环境下进行白平衡调整。
5. 掌握室内人像照明的基本手法——三点式布光。
6. 熟练掌握室外自然光下进行拍摄的技巧。

重点：掌握各种光线的特性。

难点：学习掌握综合运用各种光线进行摄影创作。

第四章：摄影构图

1. 能够灵活处理前景与背景、主体与陪体之间的关系。
2. 掌握摄影构图的六个基本要素即点、线、面、形状、影调及色彩。
3. 掌握画面空间感、立体感及质感的表现手段从而完成画面造型任务。

重点：摄影构图的基本元素。

难点：摄影构图中主体、陪体、背景、前景的处理方法和位置关系。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	相机与镜头	4			
2	摄影中的曝光控制	4	8		
3	摄影用光	4	4		
4	摄影构图	4	4		
合计		16	16		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA272Z0801	实验一 相机的使用	8	必修	验证	3-5	1、熟练掌握数码照相机的结构和各部件的功能。 2、熟练掌握相机焦距、视角与空间感的关系。 3、熟练掌握单相机焦距、光圈等参数调整与景深的关系。 4、熟练掌握相机快门速度的调整与动感、动态的关系。 5. 能灵活运用各类曝光模式。
MA272Z0802	实验二 室内布光	4	必修	验证	10-1 2	1、熟练掌握人像的三点式布光的方法。 2、熟练掌握轮廓光、主光、辅助光的光比调整方法。 3、熟练掌握常用灯具的特性。 4、熟练掌握曝光参数的测定方法。
MA272Z0803	实验三 外景摄影	4	必修	综合	3-5	使学生掌握室外自然光下的室外自然光下的 1. 人像摄影 2. 风光摄影 3. 建筑摄影 4. 纪实摄影 充分应用所学到的知识, 使得作品从构图、曝光、用光、色彩及还原等各方面达到一定的标准。

开放性课程实验： 是 否

(注：1、实验项目编号为：本课程编号+两位序号。

2、实验要求分为：选修、必修、其它

3、实验类型分为：演示、验证、综合、设计研究、其它

4、4 学时以下（含 4 学时）实验不做此表）

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

（考试/考查，成绩评定方式，有实验的要注明实验成绩占课程成绩比例及实验成绩评定方式）：

本课程属考查课，考核方式为考试作业成绩占 40%，平时成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：毕业设计，广告设计

平行开设课程和教学环节：图形创意

五、教材和主要参考书目

（一）教材

颜志刚. 摄影技艺教程. 上海: 复旦大学出版社.

（二）主要参考书目

1. 纽约摄影学院. 美国纽约摄影学院摄影教材. 北京: 中国摄影出版社.

制订人：叶彬

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《计算机二维辅助设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Two Dimensional Computer Aided Design

课程代码: MA272Z09

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计(专转本)专业任选课程。通过对现代计算机二维图形处理软件和技术的学习、研究,掌握艺术设计中重要的设计应用工具的知识和技能,增强和拓宽艺术设计表现能力。

本课程为实验性课程,强调课程内容的实践应用能力,重点掌握2种平面设计常用软件的基础使用,包括 photoshop 和矢量图形软件(教学内容中 coreldraw 和 Illustrator 任选)。了解数字图像制作的要求和操作及几种软件的配合使用。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 二维图形软件的基本知识

了解二维图形软件的基本知识,位图软件及矢量软件各自的特点及实际运用中服务的对象。

重点: 图形软件与矢量软件的区别,软件之间的转换格式与综合运用。

难点: 位图软件与矢量软件的转换与综合运用。

第二部分 photoshop 位图软件的特点与操作

photoshop 这一位图软件的特点和重点掌握基本操作。

1. photoshop 工具箱中工具的使用
2. photoshop 的面板
3. photoshop 的菜单
4. photoshop 的综合使用

重点：熟悉 photoshop 面板与基本工具，并进行基础二维图形的操作。

难点：photoshop 的综合使用。

第三部分 矢量软件基本操作

以下两种矢量软件可任选其一

1. 了解 coreldraw 这一矢量软件的特点和重点掌握基本操作。

(1) coreldraw 工具箱中工具的使用。

(2) coreldraw 的菜单

(3) coreldraw 的综合使用

重点：熟悉 coreldraw 面板与基本工具，并进行基础二维图形的操作。

难点：coreldraw 的综合使用。

2. 了解 Illustrator 这一矢量软件的特点和重点掌握基本操作。

(1) Illustrator 工具箱中工具的使用。

(2) Illustrator 的面板

(3) Illustrator 的菜单

(4) Illustrator 的综合使用

重点：熟悉 Illustrator 面板与基本工具，并进行基础二维图形的操作。

难点：Illustrator 的综合使用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	二维图形软件的基本知识	1			
2	photoshop 位图软件的特点与操作	4	12		
3	矢量软件基本操作	3	12		
合计		8	24		
		32			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA272Z0901	photoshop 位图软件的特点与操作	12	必修	设计	1	实验目的： 1. 了解位图图像概念与属性。 2. 掌握 photoshop 使用。 基本要求： 3. 运用 Photoshop 创作设计 1. 掌握 photoshop 基本操作。 2. 掌握 photoshop 图像处理方法。
MA272Z0902	矢量软件基本操作	12	必修	验证	1	实验目的： 1. 了解矢量图像概念与属性。 2. 掌握一款矢量软件使用。 基本要求： 1. 掌握软件基本操作。 2. 掌握矢量编辑常用方法。

开放性课程实验： 是 否

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：图形创意

后续课程和教学环节：广告设计 包装设计等

平行开设课程和教学环节：

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

宁绍强. 计算机辅助平面设计. 北京：机械工业出版社.

(二) 主要参考书目

1. 蔡新元. 计算机辅助设计艺术(CorelDraw X4 篇) 武汉：武汉理工大学出版社.
2. 数字艺术教育研究室. Photoshop CS6 基础培训教程(中文版) 北京：人民邮电出版.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《吉祥物设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Mascot Design

课程代码: MA272Z10

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计学中的任选课程,虽然现在在高校中没有形成一个独立的学科系统,但是随着读图时代的来临,在现代商业,工艺等各个领域都开始重视吉祥物设计。其教学主要内容是由设计学中的图形与符号学的引入讲述现代图形在设计当中的重要作用,把概念用图形清晰的表达出来的同时,赋予设计以生命和灵魂,让他成为整个企业,公司的形象中心。其中吉祥物设计的过程是整个学科研究的重点。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 吉祥物设计历史和展望

1. 概述
2. 吉祥物设计的历史
3. 现代平面设计中吉祥物设计的现状
4. 现代设计与设计经营

重点要求学生掌握平面设计中任何一门学科不再是单纯的设计,他可以有一套科学的方法来了解目前与自身相关研究对象的市场,设计的现状。

难点: 设计经营学与设计,经营的关系,他已经形成一个独立的系统——设计经营学系统。其最终也是为设计服务的。

第二部分 关于现代吉祥物设计的分类以及程序与方法

1. 现代吉祥物的分类

2. 吉祥物设计的功能
3. 吉祥物设计的设计要素
4. 吉祥物设计程序与方法设计的引入
5. 设计经营学系统的引入

重点：要求学生掌握在吉祥物设计的分类和功能。

难点：不同的吉祥物类型不同的设计方法，在设计的过程中有着不同的作用，并最终影响设计方向；

第三部分 吉祥物设计的市场调研与设计

市场调研

1. 制定设计主题
2. 收集相关资料，制定调研计划于设问调查，发现机会
3. 寻找问题
4. 调研资料整理，分析，
5. 分析问题，提出概念。

设计调研

1. 收集相关设计资料
2. 整理并分类相关设计资料得出与之相关的吉祥物设计要素。
3. 制定相关设计调研计划与报告
4. 整理调研数据并分析得出所调查设计的现状
5. 仔细比对研究多的数据，分析存在问题，优点，提出解决方案
6. 提案制定

重点：要求学生了解调研过程。

难点：掌握市场调研与设计调研的目的与不同，调研结果能否解决之前发现的问题。

第四部分 提案设计

1. 概括概念，方案构思
2. 设计草图
3. 设计印刷

重点：要求学生掌握设计元素的有效提取。

难点：创意思维在实际设计中的运用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	吉祥物设计历史和展望	2			
2	关于现代吉祥物设计的分类以及程序与方法	6			
3	吉祥物设计的市场调研与设计实践		12		
4	提案设计		12		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：思维训练

后续课程和教学环节：图形创意

平行开设课程和教学环节：书籍设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

高博，汪宁. 吉祥物设计. 上海：上海人民美术出版社.

(二) 主要参考书目

王绍强. 创意空间. 广州：岭南美术出版社.

制订人：狄野

审核人：梁建飞

审定人：陈卫东

《UI 界面设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: UI Interface Design

课程代码: MA272Z14

课程类别: 学科任选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程为视觉传达设计专业的一门限选课程,界面设计作为一个新兴门类,是现代艺术设计领域的一个重要组成部分。本课程通过对界面设计的概念、流程、方法的学习,提高学生的设计素养,拓展学生的设计能力。界面设计基于用户研究及交互设计,从视觉设计的角度出发,结合图形用户界面开发的流程和特点,了解在屏幕上的视觉设计规范,掌握图形界面设计的视觉要素、基本方法和基本规律,并从软件用户界面,多媒体产品界面,网站界面,移动终端用户界面等角度进行具体的探讨。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 界面设计概念

1. 界面设计的基本概念
2. 界面设计对软件产品的重要生
3. 界面设计的研究内容 and 应用领域
4. 人机交互与界面设计
5. 界面设计的发展趋势

重点: 要求学生掌握界面设计的基本概念。

难点: 掌握界面设计的特性,了解界面设计的应用领域及人机交互与界面设计的含义。

第二部分 界面的设计规则和方法

1. 界面的设计规则
2. 界面的设计流程
3. 界面需求分析
4. UI 设计师的工作

重点：了解如何制订设计原则。

难点：掌握交互设计的内容和流程；熟悉如何建立用户界面原型。

第三部分 多媒体制作和处理工具使用实践

1. 图标制作设计
2. 图像处理设计
3. 动画制作设计

重点：了解图象处理的基本原理。

难点：掌握使用 FLASH、FIREWORKS、PS、AI 等工具进行基本的图片、图标制作处理和设计。

第四部分 WEB 软件用户界面设计实践

1. 网页设计与传统 WINDOWS 软件的区别
2. 网页颜色设计
3. 导航栏设计
4. 网页的布局和网站总体设计
5. 网页设计开发软件 DREAMWEAVER 的使用

重点：了解网页设计与传统 WINDOWS 软件的区别。

难点：掌握网页颜色设计原则、导航栏设计方法；掌握网页设计开发软件 Dreamweaver 的使用。

第五部分 移动设备软件界面设计实践

1. 移动设备软件界面特点
2. 移动设备软件界面设计开发方法和工具
3. 未来移动设备软件界面设计发展

重点：了解手机的用户界面特点。

难点：掌握手机的用户界面设计开发方法；熟悉未来手机的用户界面设计发展趋势。

（二）学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	界面设计概念	4			
2	界面的设计规则和方法	4	4		
3	多媒体制作和处理工具使用实践		12		
4	WEB 软件界面设计实践		12		
5	移动设备软件界面设计实践		12		
合计		8	40		
		48			

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，采用五级制评分：优、良、中、及格、不及格。考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：文字设计、图形创意、计算机二维辅助设计

后续课程和教学环节：设计应用类相关课程

平行开设课程和教学环节：计算机三维设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材无。

（二）主要参考书目

1. 李乐山. 人机界面设计. 北京:科学出版社.
2. 陈大炜. 用户界面设计指南. 北京:机械工业出版社.
3. 周苏. 人机界面设计. 北京:科学出版社.

制订人：王庆杰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《展示设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Display Design

课程代码: MA272Z15

课程类别: 学科任选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业课程中的学科任选课程。课程重点培养学生的空间与数理概念,了解并懂得展示设计的基本原理与制作过程,拓宽学生的艺术设计专业技能,扩大学生的艺术设计就业面。

本课程要求理论结合实践,有原创特征,有准确的尺寸数理关系。强调总体方案的编排设计易读,视觉审美,按时按量完成课程程序作业,不准拖后一周,避免影响下一课程学习。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论将穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 展示设计概论

1. 展示设计导言
2. 展示设计概述
3. 展示设计原理

重点: 要求学生了解展示设计的概念,形式法则应用,展示设计手法,功能与人流,展品陈列布置等内容。

难点: 展示空间的人体功效理解与运用。

第二部分 展示设计专题设计

1. 博物馆设计
2. 商贸会展设计

3. 商业展示设计

4. 展演空间及公共环境设计

重点：要求学生掌握展示设计不同领域特征及要求；

难点：不同展示类型的设计区别；

第三部分 展示设计专项设计

1. 平面设计；

2. 空间设计；

3. 道具设计；

4. 版式与导示

5. 色彩设计

6. 照明设计

7. 模型设计制作

重点：要求学生把握尺寸比例关系，培养数理意识，掌握展示设计与实际制作关系。

难点：数理的标准化程度与绘图的线形运用。

第四部分 展示设计设计流程

1. 展示策划设计

2. 展示方案设计

3. 布展施工

重点：要求学生掌握用不同展示设计的基本流程。

难点：如何进行展示设计的定位与构思策划。

第五部分 展示设计课题设计

进行展示设计课题设计实践

重点：要求学生说明设计理念，指出设计源，增加原创含量。

难点：版式的编排结构特征与内容形式把握水平。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	展示设计概论	4	4		
2	展示设计专题设计	4	8		
3	展示设计专项设计	2			
4	展示设计设计流程	2			
5	展示设计课题设计		24		
合计		12	36		
		48			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试，期末成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：制图基础与 CAD、三维数字造型基础

平行开设课程和教学环节：室内设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

叶苹. 展示设计. 北京：高等教育出版.

(二) 主要参考书目

1. 刘峰. 人体工程学设计与应用. 沈阳：辽宁美术出版社.

2. 张绮曼，潘吾华. 室内设计资料集 2. 北京：中国建筑工业出版社.

制订人：刘峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《计算机三维设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Computer 3D Design

课程代码: MA272Z16

课程类别: 学科任选

学时: 48

学分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计(专转本)专业任选课程。本课程为实践性课程,目标以艺术设计与计算机技术相结合,系统介绍计算机三维造型的原理与方法,为各专业方向后续相关课程的学习及应用打下基础。通过该课程的学习,要求学生对当前三维数字造型与动画制作的整体现状、应用范围以及制作流程有较全面的了解,能使用常用三维软件进行基本的建模、材质、灯光编辑及空间构建,以达到能够胜任当前视觉传达设计中对三维造型的基本要求。软件采用设计领域目前较为常用的三维设计与制作工具,如 3DS Max、Maya、C4D 等,择一而教。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 三维数字造型概述

1. 三维数字造型应用领域
2. 三维数字造型基本流程
3. 三维软件简介及软件界面基本操作

重点要求学生了解三维数字造型的发展和应用领域,掌握学习方法,熟悉常用软件。

难点: 从二维到三维的思维转换,三维软件的入门。

第二部分 模型的建立

1. 标准几何体建模与空间构成
2. 二维图形的编辑
3. 从二维图形生成三维模型
4. 多边形建模

重点：要求学生掌握创建三维模型的不同方法和常用修改编辑器的使用，放样和多边形建模。

难点：虚拟空间的把握，精致模型的塑造。

第三部分 材质的编辑

1. 材质的基本原理
2. 材质编辑器的使用
3. 基本材质与复合材质
4. 材质贴图

重点：要求学生理解材质的概念和原理，掌握软件中编辑材质的基本方法，掌握制备贴图以及精确指定贴图坐标的方法。

难点：深入理解复合材质和贴图的概念，真实感材质的细节表现，材质编辑的一些高级技巧。

第四部分 灯光与摄影机的设定

1. 灯光基础与布光技巧
2. 灯光的类型、参数与使用
3. 摄影机的建立与使用

重点：理解灯光和摄影机在三维造型与表现中的作用，掌握灯光与摄影机的使用方法。

难点：灯光的配合和参数的合理调节，利用摄影机构图。

第五部分 渲染与输出

1. 渲染器的使用和输出基本设置
2. 高级渲染器

重点：要求学生掌握静态场景的渲染输出设置，了解真实和非真实渲染的技术和方法。

难点：高级渲染器的使用和参数调节。

第六部分 综合应用

1. 作品赏析
2. 气氛营造
3. 作品创作

重点：要求学生感受三维数字造型作品的创意美和形式美，领悟作品气氛营造的手段，并将获得的感悟应用到自己的作品创作综合演练中。

难点：创意的表达和知识点的巧妙运用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	三维数字造型概述	1			
2	模型的建立	4	12		
3	材质的编辑	3	10		
4	灯光与摄影机的设定	2	8		
5	渲染与输出	1	6		
6	综合应用	1			
合计		12	36		
		48			

(三) 实验、上机相关内容

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA272Z1601	三维模型建立	12	必修	验证	1	实验目的： 1. 了解三维建模常见方法。 2. 掌握常用基本建模手段。 基本要求： 1. 掌握基本几何体运用。 2. 掌握二维图形编辑。 3. 二维图形生成三维模型。 4. 多边形建模。 5. 其它建模方法与技巧。
MA272Z1602	材质的编辑	10	必修	验证	1	实验目的： 1. 了解材质的基本原理。 2. 掌握一般材质编辑方法。 基本要求： 1. 掌握材质编辑器使用。 2. 基本材质编辑。 3. 复合材质编辑。
MA272Z1603	灯光与摄影机使用	8	必修	验证	1	实验目的： 1. 掌握 3D 灯光的设置。 2. 掌握摄影机的使用。 基本要求： 1. 灯光原理和参数设定。 2. 布光技巧。 3. 摄像机基本参数。 4. 使用摄像机构图。
MA272Z1604	渲染与输出	6	必修	验证	1	实验目的： 1. 掌握场景渲染输出方法。 2. 掌握全局渲染概念和方法。 基本要求： 1. 渲染参数设置。 2. 场景输出。 3. 了解全局渲染概念和技术。

开放性课程实验： 是□ 否■

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：计算机二维辅助设计

后续课程和教学环节：设计应用类相关课程

平行开设课程和教学环节：展示设计

五、教材和主要参考书目

（一）教材

陈昌辉. 三维计算机辅助设计. 上海: 上海交通大学出版社.

（二）主要参考书目

付琳, 等. 数字三维造型及动画设计标准教程. 北京: 电子工业出版社.

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《Flash 设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Flash Design

课程代码: MA272Z18

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业任选课程,是必要的专业技能课程之一。其教学的目的是使学生能够了解二维动画以及交互元素的基本概念和应用,以适应现代社会对动态和交互媒体设计的要求。教学主要内容是 flash 的使用,主要包括动态和交互两大部分内容,要求学生通过课程学习掌握使用 flash 工具进行动态和交互式元素的设计制作。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分 Flash 设计概述

1. 二维动画的历史和发展
2. 传统二维动画与 Flash 动画的区别
3. Flash 的功能与特点
4. Flash 的设计应用领域

重点要求学生了解 flash 的发展和应用领域,掌握学习方法,熟悉软件特点。

难点: flash 设计的特色与理念。

第二部分 基本动画

1. Flash 软件的基本使用和工作流程
2. Flash 基本动画的类型、原理与制作
3. 动画表现语言
4. Flash 动画的发布

重点：要求学生掌握 Flash 创建基本动画的几种方法和常用编辑命令，如逐帧与补间动画、遮罩与引导层动画、3D 与骨骼动画 等等。

难点：动画中的动态规律与镜头语言的把握。

第三部分 元件的使用

1. 舞台、实例与元件的概念
2. 元件与库的使用
3. 元件的类型与综合运用

重点：要求学生理解元件的概念和原理，理解其在 Flash 设计中的重要性，掌握三种基本元件的制作使用方法。

难点：元件的嵌套与综合运用。

第四部分 声音和文本

1. 声音的使用与编辑
2. 文本的使用与编辑

重点：掌握声音的载入与编辑方法，掌握文本的使用方法。

难点：声音与动画的配合，动态文本。

第五部分 创建交互

1. 交互设计概述
2. ActionScript 入门
3. ActionScript 实例应用

重点：要求学生了解 Flash 在多媒体交互设计中的应用，掌握 Flash 中 ActionScript 语言的基本规则和常用语句的使用。

难点：脚本的规范书写以及代码的灵活运用与编写。

第六部分 Flash 媒体应用

1. Flash 媒体应用介绍
2. Flash 设计应用实践

重点：了解 Flash 媒体应用开发途径，观摩优秀的 Flash 设计作品，要求学生在领会和体悟的基础上进行设计实践，将所学知识综合应用到自己的设计应用综合演练中。

难点：创意的表达和知识点的巧妙运用。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	实验	上机	
1	Flash 设计概述	1			
2	基本动画	7			
3	元件的使用	8			
4	声音和文本	4			
5	创建交互	8			
6	Flash 媒体应用	4			
合计		32			
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：计算机二维辅助设计

后续课程和教学环节：设计应用类相关课程、毕业设计

平行开设课程和教学环节：动态图形设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材

王超. 高等院校艺术与规划设计教材·数字媒体艺术:中文版 Flash CS6 基础与案例教程. 北京:清华大学出版社.

(二) 主要参考书目

陈志民. Flash CS6 标准教材. 北京:北京希望电子出版社.

制订人: 王正林

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《旅游产品设计》课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: Tourism Product Design

课程代码: MA272Z19

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目标与要求

本课程是视觉传达设计专业的选修课程,是一门理论与基础实践相结合的专业课程,讲授旅游工艺品设计的专业基础理论,使学生掌握旅游工艺品设计的专业知识和技术。通过参观工厂,学习旅游工艺品的生产流程和制作工艺,学习和借鉴先进的设计理念。培养具有能在大专院校、科研机构、企事业单位等方面从事设计工作,具有较强社会适应性的复合型人才。

旅游工艺品是现代发展起来新兴产业,并且有大的发展前景。课程首先使学生了解各种工艺特色,同时能够运用工艺手段进行创作出符合市场需求的旅游工艺品,并且为今后就业工作创造更多的机会。

备注: 由于本课程是设计实践类课程,相关专业理论可穿插在设计实践过程中。

三、教学内容及学时数分配

(一) 教学内容

第一部分: 旅游产品设计概论

- 1、什么是旅游产品
- 2、旅游产品的种类
- 3、旅游产品的特点
- 4、旅游产品的作用
- 5、旅游产品的不足
- 6、产品市场的需求

重点: 了解国内外旅游工艺品的种类及特殊

难点：把握特色旅游产品的设计内涵及本质特征，并将其提炼，运用于后续设计。

第二部分：旅游产品设计素材研究

- 1、设计素材
- 2、传统工艺
- 3、景区名胜
- 4、典故传说
- 5、设计载体

案例赏析重点：对本地特色旅游工艺品进行系统的调研

难点：对苏州旅游产品进行符合地方特色的设计定位。

第三部分：旅游产品设计方法

- 1、旅游产品设计原则
- 2、嫁接法
- 3、组合法
- 4、重塑法
- 5、变异法
- 6、其他

重点：掌握旅游产品创新设计的方法

难点：

第四部分：旅游产品设计实践

内容：进行旅游产品设计实践

重点：掌握旅游产品设计的过程。

难点：区别于现有产品进行既符合地方文化特色又符合现代产品设计特点及审美特点的创新设计。

(二) 学时分配

序号	主要内容	学时分配			其它
		讲课	设计	上机	
1	旅游产品设计概论	4			
2	旅游产品设计素材研究	2	6		
3	旅游产品设计方法	2	2		
4	旅游产品设计实践		16		
合计		8	24		
		32			

四、相关说明

(一) 考核方式及成绩评定办法

本课程属考查课，考核方式为开卷考试成绩占 40%，平时作业成绩占 60%

(二) 与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：吉祥物设计，包装设计

后续课程和教学环节：毕业设计

平行开设课程和教学环节：插画，品牌形象设计

五、教材和主要参考书目

(一) 教材无

(二) 主要参考书目

1. 陈世才. 玩家创意——旅游产品的设计与创新. 北京：北京理工大学出版社.
2. 凌常荣. 资源型区域旅游产品开发路径研究. 北京：中国社会科学出版社.
3. 张道顺. 旅游产品设计与操作手册(第 3 版). 北京：旅游教育出版社.

制订人：王文瑜

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《数字视频制作》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名： Digital Video Production

课程代码： MA241103

课程类别： 核心必修

学 时： 64

学 分： 4

适用专业： 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课程。课程主要介绍数字视频制作的基础知识和基本流程，涉及到了数字视频制作的各个环节的相关技艺。本课程是一门技术与艺术、理论与实践紧密结合的课程，同时也是一门紧密结合应用的技能性课程。

课程主要内容包括数字视频制作的基本知识（数字视频的定义、数字视频制作的技术基础、数字视频制作的基本流程）、数字视频创意的知识（数字视频的创意、稿本的编写创作知识）、数字视频制作技艺（数字视频素材获取的途径与相关技能、数字视频编辑的知识与技能）、数字视频作品综合创作的范例与要点。

通过本课程的学习，将使学生：

- 1、在拓宽数字视频知识面的同时，全面了解数字视频在整个数字媒体框架体系意义、地位和作用；
- 2、能在一定程度上从技术和艺术的两个维度入手，掌握数字视频制作技术与技巧，制作完成属于自己的数字视频作品。
- 3、从技术、艺术以及美学等多个角度认识和解读数字视频作品及其创作。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编	实验项目名称	学时分	实验	实验类	每组人
MA24110301	实验一 数字视频素材获取	10	必修	验证	4
MA24110302	实验二 画面镜头的组接	8	必修	验证	4
MA24110303	实验三 数字视频特效	8	必修	设计	4
MA24110304	实验四 字幕、配音与作品输出	6	必修	综合	4

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：数字视频素材获取

1、教学内容

视频素材的拍摄，镜头素材的获取，拍摄方法与要领

2、教学目标

- (1) 了解数字视频素材的获取途径
- (2) 熟悉利用相关软件从不同途径获取作品主题需要的画面镜头素材的方法
- (3) 熟练掌握摄像操作的要领与摄像用光知识与技术

实验项目 2：画面镜头的组接

1、教学内容

按照前期的创意设计要求，根据分镜头稿本按照数字视频编辑的一般程序和画面镜头组接的原则与方法完成作品画面镜头的基本组接。

2、教学目标

- (1) 了解镜头画面组接的几种方式
- (2) 熟悉利用 premiere 软件进行镜头组接的方法，并掌握镜头组接的依据。
- (3) 熟练掌握镜头组接的原则，在组接的过程中注意节奏的处理。

实验项目 3：数字视频特效

1、教学内容

掌握数字视频特效制作的要领与方法，根据作品表现需要完成各种类型的特效制作，包括转场特效、运动特效以及滤镜和合成特效。

2、教学目标

- (1) 了解数字视频特效的分类
- (2) 熟悉利用 premiere 软件进行视频特效的添加与设置。
- (3) 熟练掌握转场特效、运动特效、滤镜与合成特效的运用。

实验项目 4：字幕、配音与作品输出

1、教学内容

要求学习者在前期工作的基础上为作品叠加字幕、配音并根据发布的要求将作品输出为合适的类型。

2、教学目标

- (1) 了解字幕的类型，了解各种输出媒体的特性。
- (2) 熟悉利用 premiere 软件进行字幕添加与设置。音频的添加与设置

(3) 熟练掌握掌握 premiere pro 中的音频编辑技术与字幕叠加技术，掌握 Premiere 软件中作品输出的方法与技巧。

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 50%+大作品 30%

六、教材、指导书及参考书目

1. 王靖. 数字视频创意设计与实现. 北京：北京大学出版社.
2. 傅正义. 影视剪辑编辑艺术. 北京：中国传媒大学出版社.
3. 王靖. 数字视频制作实验指导书. 自编未出版.

七、其他说明

制订人：王靖 万华明

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《二维动画》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Two Dimensional Animation

课程代码：MA241203

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画设计的核心主干必修课程，通过本课程的学习，让学生学习数字化无纸二维动画设计的程序和各个环节的详细内容，基本把握二维动画设计的正确步骤、正确方法，在二维动画设计、生产过程中灵活运用以前所学基础知识。实验设置以实际案例训练为主，要求学生熟练掌握二维动画软件的技术，并按课程的要求完成相应的创作，同时要求学生具有较好的设计表现能力（场景设计、人物设定、动作设计等等），设计理念超前，制作精湛，为今后的毕业设计打下坚实的基础。

三、教材、指导书及参考书目

1. 项建华. 无纸动画实训. 中国人民大学出版社.
2. Sherri Sheridan. 数字短片创作. 人民邮电出版社.
3. Richard Williams. 原动画基础教程. 中国青年出版社.
4. 肖扬 陈志. 数字无纸动画——HARMONY 创作之路. 北京迪生动画科技有限公司.

四、考核方式、要求及成绩评定

本课程是考试课，学生须按教学要求呈交课堂实验作业，实验成绩占课程成绩100%，任课教师以完成作品质量为考核标准评分，平时成绩30%，考试成绩70%。

五、实验内容及教学要求

实验项目 1：无纸动画软件界面与视图操作

1、教学内容

通过一个基础应用，包括 harmony 用户界面基本操作、常用视图和工具介绍。学习无纸动画制作的基本知识和 harmony 的基本操作方法，基本把握二维无纸动画软件操作使用的正确步骤和方法。

2、教学目标

(1) 了解和掌握软件安装，初始常规设置等注意事项。

(2) 熟悉基本的图形图像学知识：矢量图、制式、分辨率等。熟悉软件的界面管理，基本视图操作方法。

(3) 掌握新建项目和打开已有动画项目，掌握视图各窗口的位移、缩放、全屏等常用操作及快捷方式。

(4) 掌握绘图窗口、数字律表、时间线的操作方法，掌握 network 的管理方法。

实验项目 2：无纸动画软件的工具使用

1、教学内容

详细学习使用 harmony 进行无纸绘画，无纸动画的技术技巧，同时了解无纸动画与传统二维动画的创作流程。

2、教学目标

(1) 熟悉绘画工具，了解绘画工具中画笔的 brush 线条与 pencil 线条的区别、联系和转换方法等。

(2) 掌握绘制角色并清稿上色的方法，掌握洋葱皮、透光台、画稿调整修改工具、绘画圆盘、调色板、定位订的使用方法。

(3) 通过具体案例来掌握通过导入外部画稿来制作无纸动画的方法，掌握批量导入画稿、画稿矢量化、清理画稿、律表填充等。

(4) 通过球的弹跳动画案例来了解匀速、加速和减速，进一步深化数字律表的时间概念，了解原动画制作流程。

(5) 通过具体案例来掌握应用声音口型同步生成模块来制作口型动画。

(6) 通过具体案例来掌握应用变形动画模块制作复杂的变形动画。

实验项目 3：切分动画

1、教学内容

通过学习角色动画拆分方法，角色动画拆分规则和技巧，关节动画设定，自动关节填补，深入学习应用 harmony 制作复杂的切分动画的方法。同时学习应用 harmony 的反向动力学模块制作复杂的肢体关节动画的技术技巧。

2、教学目标

(1) 熟悉切分并链接，绘画替代，制作完整的切分动画。

(2) 掌握通过角色约束和 IK 反向动力学制作复杂的肢体关节动画。

实验项目 4: 无纸动画软件模块与特效操作

1、教学内容

模块、特效操作, 添加常见特效模块、渲染输出等。

2、教学目标

- (1) 了解特效模块的功能。
- (2) 掌握常见特效模块的使用方法。
- (3) 掌握渲染输出。

实验项目 5: 结合具体案例从分镜头故事板设计到渲染输出的动画制作

1、教学内容

以实际短片训练为主, 要求学生熟练掌握二维动画软件的技术, 并完成相应的创作, 具体包括: 故事板制作, 角色、道具、场景设计, 原动画、动画清稿、描线上色, 合成特效、渲染输出。同时要求短片作品具有较好的创意和设计表现能力(场景、人物、美术、动作等), 故事构思完整、动作准确到位, 制作精湛。

2、教学目标

- (1) 了解常规前期创作、中期制作、后期合成软件的类型。
- (2) 熟悉二维无纸动画创制作流程。
- (3) 掌握二维无纸动画创作思路与方法。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24120301	无纸动画软件界面与视图操作	6	必修	验证	1
MA24120302	无纸动画软件的工具使用	6	必修	验证	1
MA24120303	切分动画	6	必修	验证	1
MA24120304	无纸动画软件模块与特效操作	6	必修	验证	1

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24120305	结合具体案例从分镜头故事板设计到渲染输出的二维动画制作	24	必修	设计研究	2-3

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《动画视听语言》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名： Audio-Visual Language of Animation

课程代码： MA241205

课程类别： 核心必修

学 时： 48

学 分： 3

适用专业： 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业的专业选修课，课程的主要任务是通过 48 课时的学习，现方法，从理论与实践紧密结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统讲解，帮助同学们提高视听语言的分析能力和创作能力，为今后的专业创作打下好基础。

本课程通过对经典动画片进行案例分析，深入具体地讲授动画视听语言的相关知识。本课程将理论联系实际，通过边学边练习，让学生掌握动画视听语言的基本规律，提升学生的实际动手能力。

三、教材、指导书及参考书目

实验指导书：自编。

教材：

1. 殷俊、王平. 动画视听语言. 苏州大学出版社.

参考书目：

1. 动画视听语言. 艾琳，张杰著. 清华大学出版社.

2. 孙立主编. 动画视听语言. 京华出版社.

3. 吴振尘著. 动画视听语言. 中国传媒大学出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

实验成绩占课程成绩比例： 50%

实验成绩评定方式：根据专设的操作考核评定 根据专设的实验笔试评定

根据平时实验操作综合评定 其它评定方式：

五、实验内容及教学要求

实验项目 1：照相机练习拍摄景别与景深镜头

1、教学内容

- (1) 熟悉数码相机功能
- (2) 拍摄学过的景别类型

要求：每人独立完成，场地自找。

- (3) 以小组为单体进行故事创作

题目：自拟

要求：用 10 个（或以上）特写镜头讲述一个故事。

2、教学目标

- (1) 了解各种景别、景深镜头；
- (2) 学会使用相机进行景别练习；
- (3) 用景别讲故事。

实验项目 2：摄像机（或照相机）练习拍摄角度与构图

1、教学内容

- (1) 拍摄学过的角度与构图类型

要求：每人独立完成，场地自找。

- (2) 以小组为单体进行故事创作

题目：自拟

要求：用 10 个（或以上）不同角度的镜头讲述一个故事。

2、教学目标

- (1) 了解镜头中的角度与构图及其作用；
- (2) 掌握不同角度与构图的技巧；进行基本的角度与构图拍摄；
- (3) 根据要求进行剧情创作。

实验项目 3：照相机练习拍摄光影与色彩

1、教学内容

拍摄学过的光影与色彩类型

要求：每人独立完成，场地自找。

2、教学目标

- (1) 了解光线与影调及色彩；
- (2) 学会常规的光影与色彩技巧；

(3) 根据要求完成光影与色彩作品练习。

实验项目 4：摄像机练习拍摄运动镜头

1、教学内容

(1) 拍摄学过的运动类型

要求：每人独立完成，场地自找。

(2) 将拍摄素材进行非编操作。

要求：能进行视频编辑软件 premiere 的基本操作

2、教学目标

(1) 了解运动镜头；

(2) 学会常规的运动镜头技巧；

(3) 根据要求完成运动镜头作品练习。

实验项目 5：上机进行非编练习

1、教学内容

(1) 导入拍摄的镜头

(2) 将拍摄素材进行非编操作。

要求：能进行视频编辑软件 premiere 的基本操作

2、教学目标

(1) 了解编辑软件；

(2) 学会常规的非编技巧；

(3) 根据要求完成镜头剪辑练习。

实验项目 6：上机进行声音练习

1、教学内容

选取所需影视片断或以前练习时所拍摄内容，经画面剪辑后，配上音效等声音类型。

要求：每人独立完成。

2、教学目标

(1) 了解影视音响的功能；

(2) 了解影视音响的表现手法；

(3) 根据画面进行音响编辑。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
MA24120501	照相机练习拍摄景别	4	必修	验证	4-5	了解各种景别、景深镜头。
MA24120502	摄像机（或照相机）练习拍摄角度与构图	4	必修	验证	4-5	掌握不同的角度处理及各种构图技巧
MA24120503	照相机练习拍摄光影与色彩	4	必修	验证	4-5	掌握光影处理技巧
MA24120504	摄像机练习拍摄运动镜头	4	必修	验证	4-5	掌握运动镜头的运用及其作用
MA24120505	上机进行非编练习	4	必修	验证	4-5	练习蒙太奇技巧
MA24120506	上机进行声音练习	4	必修	验证	4-5	练习声音元素的运用

制订人：郭碧云

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维动画 I》实验课程教学大纲

一、基本信息

英文课名：3D Animation (I)

课程代码：MA241206

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业的核心必修课之一，通过实验学生学习掌握三维动画的基础知识与操作，包括建模、材质、灯光、渲染、动画、粒子等内容，达到三维动画制作的初中级应用水平，了解使用三维软件进行简单动画短片制作的工作流程。实验注重学生实践能力的培养，将实际项目加入到教学过程中去，强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的三维动画制作水平。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24120601	Nurbs 建模	12	必修	验证	1
MA24120602	多边形建模	12	必修	验证	1
MA24120603	灯光与材质	8	必修	验证	1
MA24120604	动力学基础	8	必修	验证	1
MA24120605	动画基础	8	必修	验证	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：Nurbs 建模

1、教学内容

熟悉 Nurbs 建模的基本方法与流程；

2、教学目标

- (1) 了解软件界面；
- (2) 理解 nurbs 建模的思路与基本流程；
- (3) 掌握曲线的绘制方法，曲线成面的各种方法；
- (4) 掌握 Nurbs 建模的基本方法。

实验项目 2：多边形建模

1、教学内容

熟悉多边形建模的基本流程和方法，能独立完成机械模型、简单生物模型的创建；

2、教学目标

- (1) 了解多边形建模的思路与基本流程；
- (2) 理解多边形建模的不同方法；
- (3) 掌握机械模型的创建，简单生物模型的创建。

实验项目 3：灯光与材质

1、教学内容

掌握场景的布光方法及材质的设置；

2、教学目标

- (1) 了解渲染器的使用与设置，完成场景渲染；
- (2) 理解不同场景的布光方法，熟悉各种灯光的使用；
- (3) 掌握材质编辑器的使用，为不同对象设置材质。

实验项目 4：动力学基础

1、教学内容

熟悉粒子的使用、刚体柔体的使用等等；

2、教学目标

- (1) 了解粒子的创建方法、粒子的属性、粒子特效的使用等；
- (2) 理解在场景中如何使用粒子精灵、粒子替换、粒子碰撞实现特效制作；
- (3) 掌握刚体、柔体的使用。

实验项目 5：动画基础

1、教学内容

熟悉路径动画、驱动关键帧、骨骼设定、蒙皮、角色动画等；

2、教学目标

(1) 了解动画菜单、实现路径动画、动画扫描与快照制作模型、驱动关键帧的使用；

(2) 理解如何设置角色骨骼、骨骼的绑定与权重的设置；

(3) 掌握如何实现角色简单动作。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课，考核方式为大作业，成绩占 80%，平时作业成绩占 20%。

六、教材、指导书及参考书目

1. 时代印象编写. 中文版 Maya 2012 实用教程. 人民邮电出版社.
2. Bob. George 等. Digital Tutors Introduction to maya2009. 美国: Digital Tutors Authorized Publisher.
3. 方楠. Maya 2013 动画制作标准教程. 科学出版社.
4. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 I. 人民邮电出版社.
5. 万建龙. 火星人——中文版 Maya 2012 大风暴. 人民邮电出版社.

制订人：杨久俊

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《现代教育技术学 A》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Modern Educational Technology A

课程代码：MA241407/MA251407/MA261407

课程类别：核心必修/一般必修/方向限选

学时：48

学分：3

适用专业：全校师范专业

二、教学目的与基本要求

本课程是本校师范专业学生的必修课。本课程的主要教学目的是培养学生的信息素养和教育技术能力，使未来的教育工作者能够有效地运用现代教育技术手段，实现信息技术与课程整合，提高教育教学的实践能力。

本课程要求学生能够了解现代教育技术和信息化教学设计的基本内容，熟悉各类教学资源获取和处理的方法和技巧，掌握多媒体课件的制作流程和方法，并树立科学应用教育技术的意识，具备把信息技术应用到教育教学中的能力。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24140701	思维导图的教学应用	3	必修	设计	1
MA24140702	多媒体课件素材的获取和编辑	12	必修	验证	1
MA24140703	多媒体课件制作	6	必修	设计	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：思维导图的教学应用

理解思维导图的概念、特点、功能及绘制方法，掌握思维导图工具软件的操作方法，能结合所学专业，设计和绘制思维导图。

实验项目 2：多媒体课件素材的获取和编辑

1. 掌握图像的获取方法，掌握数字图像的拍摄技术和艺术表现技巧。
2. 掌握应用软件对数字图像素材进行编辑和处理。
3. 掌握声音素材的获取方法，掌握运用软件对声音素材进行录制和编辑处理。

实验项目 3：多媒体课件制作

利用多媒体编著工具和相关的媒体素材编辑工具。结合自己所学专业，自选主题制作一个多媒体课件。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程为考试课，成绩评定方式为：平时成绩*50% + 期末成绩*50%。

平时成绩：考勤、课堂表现、实验成绩，实验成绩根据学生的实验报告和实验作品综合评定。

期末考试：现代教育技术学课程的理论知识部分。

六、教材、指导书及参考书目

1. 陈琳. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.
2. 刘卫春，刘彪等. 现代教育技术学实验指导书. 未出版.
3. 祝智庭等. 现代教育技术——走进信息化教育. 北京：高等教育出版社.
4. 李志河. 现代教育技术. 北京：清华大学出版社.
5. 张剑平. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.
6. 王润兰. 现代教育技术应用. 北京：北京师范大学出版社.

七、其他说明

制订人：刘卫春

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《现代教育技术学 B》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Modern Educational Technology B

课程代码：MA241807

课程类别：核心必修

学时：32

学分：2

适用专业：学前教育师范专业

二、教学目的与基本要求

本课程是本校学前教育师范专业学生的必修课。本课程的主要教学目的是培养学生的信息素养和教育技术能力，使未来的学前教育工作者能够有效地运用现代教育技术手段，实现信息技术与幼儿园课程的整合，提高教育教学的实践能力。

本课程要求学生能够了解现代教育技术和信息化教学设计的基本内容，熟悉各类教学资源获取和处理的方法和技巧，掌握多媒体课件的制作流程和方法，并树立科学应用教育技术的意识，具备把信息技术应用到教育教学中的能力。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24180701	思维导图的教学应用	2	必修	设计	1
MA24180702	多媒体课件素材的获取和编辑	10	必修	验证	1
MA24180703	多媒体课件制作	4	必修	设计	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：思维导图的教学应用

理解思维导图的概念、特点、功能及绘制方法，掌握思维导图工具软件的操作方法，能结合所学专业，设计和绘制思维导图。

实验项目 2：多媒体课件素材的获取和编辑

1. 掌握图像的获取方法，掌握数字图像的拍摄技术和艺术表现技巧。
2. 掌握应用软件对数字图像素材进行编辑和处理。
3. 掌握声音素材的获取方法，掌握运用软件对声音素材进行录制和编辑处理。

实验项目 3：多媒体课件制作

利用多媒体编著工具和相关的媒体素材编辑工具。结合自己所学专业，自选主题制作一个多媒体课件。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程为考试课，平时成绩包括考勤和实验成绩，实验成绩根据学生的实验报告和实验作品综合评定。期末考试的主要内容为现代教育技术学课程的理论知识部分。

成绩评定方式为：平时成绩*50% + 期末成绩*50%。

六、教材、指导书及参考书目

1. 贾居坚，秦旭芳. 现代教育技术在学前教育中的应用. 北京：高等教育出版社.
2. 刘卫春，刘彪等. 现代教育技术学实验指导书. 未出版.
3. 陈琳. 现代教育技术. 北京：高等教育出版社.
4. 张莉. 现代教育技术. 上海：复旦大学出版社.
5. 佟元之，许文芝. 学前教育现代教育技术教程. 南京：南京大学出版社.
6. 王润兰. 现代教育技术应用. 北京：北京师范大学出版社.

七、其他说明

制订人：刘卫春

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《影视摄影与摄像》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Cinematography and Photography

课程代码：MA242102

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目标与要求

本课程是根据数字媒体艺术专业的培养目标而设置的学科基础课程。通过本课程的学习,使学生掌握数字媒体艺术专业所必备的摄影与摄像技艺的基本理论和实际操作方法。

本课程所涉及的理论和技巧十分广泛。在教学内容的选择上应使学生在掌握摄影基本理论和方法的基础上,充分理解摄影、摄像特有的视点、视角,充实数码摄影新理论、新方法在摄影中的特殊作用。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

序号	实验项目名称	时数	实验	实验	每组
MA24210201	实验一 曝光与影调控制	6	必修	验证	2
MA24210202	实验二 取景与构图	6	必修	验证	2
MA24210203	实验三 固定拍摄与运动拍摄	12	必修	验证	2

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：曝光与影调控制

1、教学内容

理解准确曝光与正确曝光,掌握影调控制的方法。

2、教学目标

- (1) 了解相机的测光系统，曝光值 EV 值的含义
- (2) 熟悉运用直方图测定曝光情况的方法
- (3) 熟练掌握高调摄影，低调摄影，逆光剪影的拍摄方法
- (4) 理解影响曝光量的主客观因素，掌握准确曝光和正确曝光的方法。

实验项目 2：取景与构图

1、教学内容

理解构图的基本要素和基本要求，掌握摄影画面造型的基本方法。

2、教学目标

- (1) 了解景别和拍摄角度的分类
- (2) 熟练掌握运用各类造型手段进行摄影造型创作的方法

实验项目 3：固定拍摄与运动拍摄

1、教学内容

摄像机的光圈、快门、增益、黑白平衡调整。录像机的的调整与操作，掌握固定和运动镜头地构图形式和拍摄技巧

2、教学目标

- (1) 了解摄像机的类别
- (2) 熟悉摄像机的光圈、快门、增益、黑白平衡调整，录像机的的调整与操作。
- (3) 熟练掌握固定和运动镜头地构图形式和拍摄技巧

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 50%+大作品 30%

六、教材、指导书及参考书目

1. 郑国恩. 影视摄影艺术. 北京：中国传媒大学出版社.
2. 美国纽约摄影学院. 纽约摄影学院教程. 北京：中国摄影出版社.
3. 王靖. 影视摄影造型实验指导书. 自编未出版.
4. 张益福. 实用摄影构图. 杭州：浙江摄影出版社.

七、其他说明

制订人：王靖

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《数字影视技术》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Technology of Digital Movie

课程代码：MA242103

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本实验课程主要是通过实验教学理解、巩固数字影视基础理论教学所学知识，培养学生在选择、使用电视设备、构成、操作电视系统完成电视节目方面的实际能力。为后续数字影视制作提供设备应用技术支持。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24210301	摄录像机组成与结构	4	必修	演示	5
MA24210302	数字摄录功能使用	12	必修	综合	5
MA24210303	数字虚拟演播功用	4	必修	综合	5
MA24210304	数字演播系统组建	4	必修	综合	5

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：摄录像机组成与结构

1、教学内容

摄像机组成与结构功能

2、教学目标

- (1) 了解全电视信号形成理论与方法；
- (2) 熟悉掌握视频信号输入与输出接口与应用；
- (3) 掌握摄录像机组成，结构与功能。

通过学习使用相关的设备说明书，。

实验项目 2：数字摄录功能使用

1、教学内容

学习使用相关的设备说明书，全面掌握 M9000、SONY180、松下 DVPR050-908、173、153 等部分型号摄像机参数设置及基本功能并能正确使用，为后续课程创作做好准备。

2、教学目标

- (1) 了解摄录像机数字全电视信号形成过程与方法；
- (2) 熟悉学习使用相关的设备说明书；
- (3) 掌握全面掌握 M9000、SONY180、松下 DVPR050-908、173、153 等部分型号摄像机参数设置及基本功能并能正确使用。

实验项目 3：数字虚拟演播功用

1、教学内容

通过学习数字虚拟演播室说明书，了解虚拟演播室的参数及基本功能，并通过实验与操作能正确使用设备。

2、教学目标

- (1) 了解虚拟演播室的参数及基本功能；
- (2) 熟悉并学会学习与使用数字虚拟演播室说明书；
- (3) 掌握通过实验与操作能正确使用设备。

实验项目 4：数字演播系统组建

教学内容

在全面掌握相关设备的功能、接口与使用后，通过自己设计，完成数字演播室的系统的简单组建并进行录制节目。

2、教学目标

- (1) 了解并全面掌握相关设备的功能、接口与使用；
- (2) 熟悉完成数字演播室的系统的简单组建并进行录制节目；
- (3) 掌握数字演播系统组建方式。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+实验成绩（实验任务+实验报告）40%

期末考查：期末大作业（论文）

六、教材、指导书及参考书目

1. 万华明. 数字影视技术实验指导书. 自编实验指导书；
2. 万华明. 数字影视技术基础. 重庆：重庆大学出版社.

主要参考书目：

1. 李勇. 数字影视摄影教程. 北京：北京师范大学出版社.
2. 姜秀华. 数字电视原理与应用. 北京：人民邮电出版社.
3. 方德葵. 电视数字摄录像技术. 北京：中国广播电视出版社.
4. 杨杰, 姜秀华. 数字电视制作与播出技术. 北京：人民邮电出版社.
5. 卢官明. 数字电视原理. 北京：机械工业出版社.
6. 苏志武. 数字电视系统测量与监测. 北京：电子工业出版社.
7. 高宗敏. 数字电视与 CATV 宽带综合网. 北京：电子工业出版社.

七、其他说明

无

制订人：万华明 王靖

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《计算机网络基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Basis of Computer Network

课程代码：MA242105

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本实验教学属于计算机网络基础课程中的必要环节，不可或缺。实验主要作用是通过亲自动手实践，使学生了解相关的网络设备，掌握局域网组建的基本技能，熟悉网络组建的基本过程，熟悉常用网络服务器的搭建与配置，以强化学生的实际动手能力，增强学生的感性认识，有利于学生全面、系统地学习掌握计算机网络知识。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24210501	绘制网络拓扑图	4	必修	设计研究	1
MA24210502	网络传输介质使用及网络协议的安装与配置	8	必修	验证	1
MA24210503	局域网的组建	10	必修	验证	1
MA24210504	网络服务器的安装与配置	10	必修	验证	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：绘制网络拓扑图

1、教学内容

网络的规划与设计、网络拓扑图的设计与实现

2、教学目标

- (1) 了解网络规划基本概念
- (2) 熟悉网络设计基本理念、技术方法
- (3) 掌握网络拓扑设计软件的使用

实验项目 2：网络传输介质使用及网络协议的安装与配置

1、教学内容

常用网络传输介质使用；常用网络协议的配置与应用

2、教学目标

- (1) 了解网络常用传输介质及常用网络协议
- (2) 熟悉网络基本协议配置
- (3) 掌握网线的制作与安装、IP 协议常用配置。

实验项目 3：局域网的组建

1、教学内容

局域网设计的原则及组网技术

2、教学目标

- (1) 了解常用局域网标准
- (2) 熟悉局域网规划设计原则
- (3) 掌握常用局域网组网技术

实验项目 4：网络服务器的安装与配置

1、教学内容

常用服务器的安装与配置如：DHCP、WWW、DNS 服务器的配置

2、教学目标

- (1) 了解常用网络服务器类型，特点
- (2) 熟悉网络服务器的软硬件概念
- (3) 掌握网络服务器的配置与安装技术。

五、考核方式、要求及成绩评定

实验成绩以每次实验项目报告评定，通过实验项目的掌握情况、完成状况而定。

分为优秀、良好、中等、及格、不及格五级。

六、教材、指导书及参考书目

1. 张博. 计算机网络技术与应用. 北京: 清华大学出版社.
2. 谢希仁. 计算机网络. 北京: 电子工业出版社.

七、其他说明

制订人: 刘彪

审核人: 杨丽

审定人: 陈卫东

《三维造型与动画技术》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：3D Modeling and Animation Technology

课程代码：MA242106

课程类别：核心必修

学时：64

学分：4

适用专业：数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

（一）教学目的

掌握三维建模技术和三维制作软件的基本操作，包括三维模型的创建、材质贴图的制作、三维动画基础等内容。

（二）基本要求

熟练掌握三维制作软件各个基本功能模块的使用方法，熟悉使用三维软件进行基本艺术设计的工作流程。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24210601	三维模型的创建	27	必修	验证	1
MA24210602	材质贴图的制作	12	必修	验证	1
MA24210603	基础动画制作	9	必修	综合	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：三维模型的创建

熟悉 3ds Max 软件的工作界面，掌握常用工具和对象的基本操作；掌握 3ds Max 基础建模技术和高级建模技术。

实验项目 2：材质贴图的制作

了解材质和贴图的基本知识；掌握常用材质的设置方法；掌握各类贴图的设置方法。

实验项目 3：基础动画制作

了解动画的概念及制作方法；掌握关键点动画的设置方法。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程为考查课，考核以大作业的方式进行。

成绩评定方式为：考勤 20% + 实验成绩(实验任务+实验报告)40% + 期末作品 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 亿瑞设计. 3ds Max 2012 从入门到精通. 北京：清华大学出版社.
2. 王珂. 3ds Max 2012 高手成长之路. 北京：清华大学出版社.

七、其他说明

制订人：孙芳芳

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《音频技术基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名： Basic Audio Technology

课程代码： MA242108

课程类别： 核心必修

学 时： 64

学 分： 4

适用专业： 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本课程是一门介于声学、电学及听觉艺术的交叉学科，是数字媒体艺术专业的基础课程。它是影视传媒、音像制作、网络多媒体、教育技术等专业和部门的基础应用技术。

教学目的：课程全面介绍音频技术的有关内容、学生全面全面掌握音频信号的原理、拾取和效果处理，为音频节目制作，视音频结合提供理论和技术基础。

教学基本要求：要求学生通过学习本课程，能够了解声学基础知识、人耳的听觉特性、室内声学系统的特性；掌握常见音频设备的基本原理、主要功能和具体应用。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA2421001	人耳的听觉特性	4	必修	演示	4
MA2421002	室内声现象	4	必修	演示	4
MA2421003	电声器件	4	必修	验证	4
MA2421004	音频系统	4	必修	验证	4
MA2421005	拾音	4	必修	验证	4
MA2421006	混音	4	必修	验证	4
MA2421007	音效	4	必修	验证	4
MA2421008	后期编辑	4	必修	综合	4

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：人耳的听觉特性

1、教学内容

人耳的听觉特性

2、教学目标

认识人耳的听觉特性

实验项目 2：室内声现象

1、教学内容

室内声现象

2、教学目标

认识室内声现象

实验项目 3：电声器件

1、教学内容

认识电声器件

2、教学目标

(1) 认识音频设备

(2) 认识连接器和连接电缆

实验项目 4：音频系统

1、教学内容

认识音频系统

2、教学目标

(1) 掌握音频系统的连接和安装。

(2) 了解音频设备的保养。

实验项目 5：拾音

1、教学内容

拾音

2、教学目标

(1) 掌握声音素材的拾取和采集。

(2) 掌握传声器与声源的距离、传声器的摆位。

(3) 掌握立体声的拾取。

(4) 掌握数字采样器的使用。

实验项目 6：混音

1、教学内容

混音

2、教学目标

(1) 掌握模拟调音台混音。

(2) 掌握数字调音台混音。

实验项目 7：音效

1、教学内容

音效

2、教学目标

掌握数字音频工作站音效处理。

实验项目 8：后期编辑

1、教学内容

后期编辑

2、教学目标

(1) 掌握数字音频工作站音频后期处理。

(2) 掌握音频节目的后期制作。

五、考核方式、要求及成绩评定

理论与实际相结合；课堂教学与研讨相结合；教师讲授与学生讨论相结合；课堂教学与参观实践相结合。

考核采用考察方法，平时表现 10%+实验成绩 40%+期末综合作品 50%

六、教材、指导书及参考书目

1. Tomlinson Holman. 数字影像声音制作. 北京：人民邮电出版社.

2. 韩纪庆. 音频信息处理技术. 北京：清华大学出版社.

3. Alexander U. Case. Sound FX 声音制作效果器：解密录音棚效果器的创作潜能.
北京：人民邮电出版社.

七、其他说明

制订人：辛蔚峰

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《影视剪辑基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Fundamentals of Film and Video Editing

课程代码：MA242203

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的一门必修课程。影视剪辑是影视节目创作的必备后期环节，学生通过学习，掌握影视剪辑基本原理和技巧，培养综合运用影视后期剪辑技术的能力，树立剪辑思维，为影视动画创作打下必备的理论和技术基础。

课程的基本要求：

- 1、了解影视剪辑历史；
- 2、掌握影视剪辑工作流程；
- 3、掌握影视画面和声音的剪辑技巧；
- 4、熟练掌握常用剪辑软件的基本应用；
- 5、了解当代影视剪辑观念及剪辑风格；
- 6、剪辑创作视频短片。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24220301	实验一 剪辑基础操作	9	必修	验证	1
MA24220302	实验二 视频切换与特效	9	必修	验证	1
MA24220303	实验三 字幕制作	6	必修	验证	1
MA24220304	实验四 剪辑综合实验	8	必修	综合	1-4

开放性实验课程：是 否

实验类别：基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：剪辑基础操作

1、教学内容

影视剪辑的工作流程；剪辑的基本操作。

2、教学目标

- (1) 熟悉剪辑软件的基本工作环境；
- (2) 掌握剪辑操作的基本流程；
- (3) 学会剪辑的基本操作。

实验项目 2：视频切换与特效

1、教学内容

常用视频切换效果和视频特效。

2、教学目标

- (1) 掌握视频切换和视频特效的基本应用；
- (2) 熟悉常用视频特效的使用。

实验项目 3：字幕制作

1、教学内容

字幕制作基本方法；常用字幕软件的使用。

2、教学目标

- (1) 了解影视动画字幕运用特点；
- (2) 熟练掌握文字及图形的基本应用；
- (3) 学会使用几种常用字幕软件。

实验项目 4：剪辑综合实验

1、教学内容

模仿完成一个影视片段的剪辑（小组）；完成一个短片的后期剪辑制作。

2、教学目标

- (1) 理解画面剪辑点的选择；
- (2) 熟练掌握剪辑流程和常用剪辑技巧。
- (3) 能综合运用剪辑技能进行影视作品的后期制作。

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 40%+大作业 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 新视角文化行.Premiere Pro CC 视频编辑剪辑制作完美风暴.北京：人民邮电出版社.
2. 刘强.ADOBE PREMIERE PRO CC 标准培训教材.北京：人民邮电出版社.
3. 姚争.影视剪辑教程.杭州：浙江大学出版社.
4. (英)罗伊·汤普森,(美)克里斯托弗·J·鲍恩.剪辑的语法(插图第2版).梁丽华,罗振宁译.北京：世界图书出版公司.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《摄像基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：Basics of Camera

课程代码：MA242204

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目的与基本要求

本课程是根据影视动画专业的培养目标而设置的专业课程。是学习现代影像技术的基础课之一，也是我院针对影视动画等艺术专业而开设的学习技术技能方面的骨干课程，其目的是培养艺术类专业学生坚实的艺术造型素养和基础技能。通过该课程的学习使学生了解电视摄像机的结构和原理，熟练掌握摄像机的操作规程与方法，并能按要求完成视频拍摄任务；掌握影视摄像造型的基本规律。培养学生的摄影摄像造型能力，为其将来从事艺术创作、电视新闻等工作打下摄像技能的基础。同时培养学生正确理解摄影摄像的基本理论和方法，并能合理地运用于摄影摄像实践中。

摄影摄像作为一门现代的造型艺术，是摄影师用来反映社会生活与自然现象，并表达作者思想情感的一种艺术形式。它作为一门现代造型艺术为传媒与视觉艺术学院各专业所必需，开设《摄像基础》课程具有一定的必要性与迫切性。

三、教材、指导书及参考书目

1. 夏正达. 著摄像基础教程. 上海人民美术出版社.
2. 刘永泗. 著影视摄影. 辽宁美术出版社出版.
3. FIL Hunter 等著. 美国摄影用光教程 . 人民邮电出版社.
4. 刘书亮 著. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社出版.

四、考核方式、要求及成绩评定

教学和考核方式：考查

其中各部分所占成绩的比例为： 实验综合操作+实验报告占 60% 完成规定命题

的视频作品占 40% 课程结束时提交电子文件格式的原始视频或剪辑后的视频作品。

五、实验内容及教学要求

实验项目 1：固定镜头及移动镜头拍摄

1、教学内容

初步理解摄像机基本结构和原理，掌握摄像机的各类设置，掌握白平衡调整技巧。长焦距镜头、广角镜头、变焦距镜头的画面特性与运用，了解摄像机运动方式的画面造型特点、功用与表现力以及拍摄时应该注意的问题。

2、教学目标

- (1) 了解摄像机获取图像的原理和基本构造
- (2) 熟悉现代摄像机的基本类型及其应用
- (3) 初步掌握摄像机的使用与数字视频图像的获取

实验项目 2：电视用光与造型

1、教学内容

光线与色彩的画面的造型表现，自然光的画面表现，人工光源的画面表现。

2、教学目标

- (1) 了解光线是如何赋予电视画面以生命和灵魂，
- (2) 掌握顺光、逆光的运用技巧，掌握人工光源三角形布光技巧，掌握人物拍摄中室内布光的具体方法，同时拍摄多人的布光方法。
- (3) 了解色彩的感情倾向，理解色温、景深等参数的调整对最终影像的影响情况。

实验项目 3：综合技能训练

1、教学内容

电视摄像的不同类型，电视摄像师的基本素质要求，如何在视频短片中合理运用推拉摄像技巧、摇移摄像技巧，注意拍摄中的轴线问题，综合运用各种手段制作有创意的视频图像短片。

2、教学目标

- (1) 了解与熟悉视频图像的一般采集与剪辑方法及应用范围，
- (2) 熟悉反光板在外景拍摄中的作用，观察被摄景物在一天中的光线变化，包括清晨、朝阳、上午、中午、下午、傍晚和余辉，掌握室外拍摄的用光方法。
- (3) 学会按人的一般认知规律拍摄人物之间的对话，拍摄一段有关人物对话的视频短片。

1、课程进度安排：

本课程是实践性较强的技能课程，易受天气气候、实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，以防止和其他影视课程发生器材及实验场地等冲突，尽量安排实验课时4节连排并保持每周6~8课时以上，便于教师选择较好的时间段，对学生集中加强技能训练，从而有利于快速提高学生的知识与技能的培养。

2、实验室场地及设备安排：

由于本课程是实践性强的技能课程，课程安排易受实验场地等条件因素的影响，总结过往的教学情况，建议学院加快人造光源下的摄影摄像影棚建设，尽量提供80~100平方米以上面积的影棚或摄影厅，有利于1~2个教学班数量的学生同时进行摄影摄像实验，尽量装备足够数量并且采用数字存储卡方式的摄像机设备，淘汰磁带式设备。可极大缩短影像数据采集与剪辑时间，提供装备有标准化的视频采编设备的计算机实验室，便于集中强化训练，提高实验教学效果。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25200201	固定镜头及移动镜头拍摄	10	必修	验证	3~4
MA25200202	电视用光与造型	10	必修	验证	3~4
MA25200203	综合技能训练	12	必修	综合	3~4

开放性实验课程： 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：曾义

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视音乐音响》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名：The Film and Television Music Audio

课程代码：MA242206

课程类别：核心必修

学时：48

学分：3

适用专业：动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的必修课程之一，旨在培养学生影视声音设计和制作能力。通过课程的学习，学生能够掌握影视声音尤其音乐音响方面的基本理论知识，培养影视声音设计能力以及声音剪辑技能，为影视动画创作打下一个必备的声音艺术与技术基础。

（一）基本要求：

- 1、了解影视声音的发展概况；
- 2、了解影视声音设计工作流程；
- 3、掌握声音剪辑技能；
- 4、尝试分析影视动画声音；
- 5、设计与制作影视动画声音作品。

三、实验项目设置与学时分配：

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24220601	实验一 数字录音与编辑	6	必修	验证	1
MA24220602	实验二 影视音乐编辑	6	必修	验证	1
MA24220603	实验三 影视音响编辑	6	必修	验证	1
MA24220604	实验四 影视声音设计与制作	6	必修	设计	1

开放性实验课程：是 否

实验类别：基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：数字录音与编辑

1、教学内容

数字录音和常用数字音频编辑处理技术。

2、教学目标

- (1) 了解声音的物理和心理属性及数字音频的技术特征；
- (2) 学会使用音频软件进行数字录音；
- (3) 掌握基本的数字音频编辑技术。

实验项目 2：影视音乐编辑

1、教学内容

根据音乐进行画面编辑以及根据影视剪辑画面进行音乐编辑。

2、教学目标

- (1) 了解影视音乐的功能；
- (2) 了解影视音乐的基本表现手法；
- (3) 掌握音乐编辑的基本方法。

实验项目 3：影视音响编辑

1、教学内容

根据影视剪辑画面进行音响编辑。

2、教学目标

- (1) 了解影视音响的功能；
- (2) 了解影视音响的表现手法；
- (3) 掌握制作和编辑音效的基本方法。

实验项目 4：影视声音设计与制作

1、教学内容

根据影视画面进行声音设计与制作，完成影视声音作品。

2、教学目标

- (1) 掌握影视声音设计和制作的基本流程；
- (2) 了解常规与非常规声音剪辑；
- (3) 学会根据影视画面进行声音设计与制作，完成影视声音作品。

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 40%+大作业 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. (美) Adobe 公司. Adobe Audition CC 经典教程. 北京: 人民邮电出版社.
2. (美) David Sonnenschein. 声音设计: 电影中语言、音乐和音响的表现力. 王旭锋译. 杭州: 浙江大学出版社.
3. 付龙, 张岳. 声音设计与制作——CG 影像与动画. 北京: 高等教育出版社.
4. 丁国蓉. 影视音乐音响实验指导书. 自编未出版.

制订人: 丁国蓉

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《影视后期特效 I》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Film & Television Special Effects Post-Production (I)

课程代码: MA242207

课程类别: 核心必修

学时: 48

学分: 3

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业的核心必修课程。本课程从动漫和影视后期特效合成的角度出发,选择动漫及影视后期特效合成常见的特效作品,详细介绍 After Effects 在数字合成技术方面的应用。不仅讲解了软件和特效插件的使用方法,还重点讲述影视广告创意技巧以及色彩、节奏、灯光和摄影在广告制作中的实际应用。通过实例和特效的剖析,提高软件的综合使用技巧,鼓励学生举一反三,扩展思路,使应用软件成为影视制作强有力的工具,为他们以后的综合创作打下坚实的技术基础。

三、教材、指导书及参考书目

1. 王红卫. After Effects CS 5.5 动漫、影视特效后期合成秘技(配光盘). 清华大学出版社.

2. 曹茂鹏, 瞿颖键. After Effects CS6 影视后期特效设计与制作 300 例(1DVD). 北京希望电子出版社.

3. 杨盈昀等编著: 电视节目编辑与制作技术——广播影视工程技术人员实用教材. 中国广播电视出版社.

4. 李兴国. 影视艺术与高科技应用. 中国传媒大学出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

考核方式: 考查

平时成绩 40%, 考试成绩 60%。

五、实验内容及教学要求

实验项目 1: 基础性实验

1、教学内容

光影特效合成、场景特效合成、特效文字表现

2、教学目标

- (1) 了解影视后期特效制作的相关软件和发展前景
- (2) 熟悉具体影视特效制作软件的操作界面
- (3) 掌握 AE 基础性实验项目如分形噪波特效等特效参数设置及使用方法。

实验项目 2：提升级实验

1、教学内容

魔幻特效合成、自然特效合成、恐怖特效合成、烟雾及爆炸特效合成

2、教学目标

- (1) 了解影视后期特效软件的专业级别的效果和功能；
- (2) 熟悉影视特效的特殊合成效果；
- (3) 掌握 AE 提升级实验项目如魔幻、自然、烟雾及爆炸效果的制作方法。

实验项目 3：综合性实验

1、教学内容

综合特效表现

2、教学目标

- (1) 了解影视后期特效的综合效果和功能；
- (2) 熟悉影视特效的综合性应用流程；
- (3) 掌握制作完整的影视片后期特效的全部流程。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25270701	基础性实验	2	必修	验证	1
MA25270702	提升级实验	2	必修	验证	1
MA25270703	综合性实验	10	必修	综合	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：杨秋

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《科技动画传播》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Sci-Tech Animation Communication for Science and Technology

课程代码: MA242209

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目标与要求

本课程是动画专业的一门必修课程,旨在开拓专业视野,培养学生对于泛动画艺术形态之一科技动画的认知和传播能力。学生通过课程的学习,理解科技普及与传播的意义,并尝试作为传播者进行传播活动实践。

(一) 课程的基本要求:

- 1、理解科技传播的概念和意义;
- 2、了解科技动画的现状与发展;
- 3、掌握科技动画的创意与制作流程和方法;
- 4、能够对科技动画进行鉴赏评价;
- 5、尝试进行科技动画传播实践。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目 编号	实验项目名称	学时 分配	实验 要求	实验 类型	每组 人数
MA24220901	实验一 动画产业分析	4	必修	验证	1
MA24220902	实验二 微动画创作	8	必修	设计	6
MA24220903	实验三 科技动画的传播	4	必修	验证	6

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：动画产业分析

1、教学内容

相关动画行业数据分析。

2、教学目标

- (1) 了解动画产业现状；
- (2) 了解科技对动画的影响；
- (3) 掌握动画产业的数据分析方法。

实验项目 2：微动画创作

1、教学内容

创作有关主题的微动画。

2、教学目标

- (1) 了解科技类动画特征；
- (2) 基本掌握快速动画的制作技术。

实验项目 3：科技动画的传播

1、教学内容

科技动画传播实践。

2、教学目标

- (1) 了解动画的传播渠道与方式；
- (2) 能够进行动画传播实践。

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 40%+大作业 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 任福君，翟杰全. 科技传播与普及教程. 北京：中国科学技术出版社.
2. 何苏六，张国平. 科技与传播：策略及创新研究. 北京：人民出版社.
3. 黄鸣奋. 泛动画百家创意. 厦门：厦门大学出版社.
4. 邵斌. 科技动画传播实验指导书. 自编未出版.

制订人：邵斌

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维数字造型基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basis Of Three Dimensional Digital Modeling

课程代码: MA242302

课程类别: 核心必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业核心必修课程,也是一门重要的基础课程。本课程为实践性课程,目标以艺术设计与计算机技术相结合,系统介绍计算机三维造型的原理与方法,为各专业方向后续相关课程的学习及应用打下基础。通过该课程的学习,要求学生对当前三维数字造型与动画制作的整体现状、应用范围以及制作流程有较全面的了解,能使用常用三维软件进行基本的建模、材质、灯光编辑及空间构建,以达到能够胜任当前视觉传达设计中三维造型的基本要求。软件采用设计领域目前较为常用的三维设计与制作工具,如 3DS Max、Maya、C4D 等,择一而教。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24230201	三维模型建立	8	必修	设计	1
MA24230202	材质的编辑	8	必修	验证	1
MA24230203	灯光与摄影机使用	4	必修	验证	1
MA24230204	渲染与输出	4	必修	验证	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：三维模型建立

1、教学内容

掌握三维数字造型建模技术；

2、教学目标

- (1) 了解三维建模常见方法；
- (2) 掌握基本几何体运用；
- (3) 掌握二维图形编辑；
- (4) 二维图形生成三维模型；
- (5) 多边形建模；
- (6) 其它建模方法与技巧。

实验项目 2：材质的编辑

1、教学内容

掌握材质基本原理和一般材质编辑方法

2、教学目标

- (1) 掌握材质编辑器使用；
- (2) 基本材质编辑；
- (3) 复合材质编辑。

实验项目 3：灯光与摄影机使用

1、教学内容

掌握 3D 灯光设置和摄影机的使用

2、教学目标

- (1) 灯光原理和参数设定；
- (2) 布光技巧；
- (3) 摄像机基本参数；
- (4) 使用摄像机构图。

实验项目 4：渲染与输出

1、教学内容

掌握场景渲染输出方法

2、教学目标

- (1) 渲染参数设置；

- (2) 场景输出;
- (3) 了解全局渲染概念和技术。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

六、教材、指导书及参考书目

1. 陈昌辉. 三维计算机辅助设计. 上海: 上海交通大学出版社.
2. 付琳, 等. 数字三维造型及动画设计标准教程. 北京: 电子工业出版社.

七、其他说明

制订人: 王正林

审核人: 狄野

审定人: 陈卫东

《制图基础与 cad》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Drawing Foundation & CAD

课程代码: MA242307

课程类别: 核心必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目的与基本要求

本课程是一门通过实验方法研究用正投影法绘制和设计包装、产品及建筑制图的专业基础课。主要解决产品设计外观三视图图样,包装设计展开图以及室内设计中的表达问题。它的作用是培养学生具有一定程度的识图能力、读图能力、空间想象力和思维能力以及掌握计算机绘制和阅读设计图样的方法和技能。1、学习各种投影法,主要是正投影法的基本理论及其应用。掌握对三维立体及其相互位置的分析方法和构思能力,培养和发展学生的空间想象和思维能力。2、培养学生具有绘制和识读设计制图能力。掌握制图国家标准的基本内容,具有查阅标准和手册的初步能力。3、掌握正确地使用绘图工具和仪器绘图及计算机等工具进行包装设计,建筑设计以及产品设计等平面图绘制。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24230701	cad 制图	7	必修	验证	1
MA24230702	空间投影	7	必修	验证	1
MA24230703	包装设计制图	6	必修	验证	1
MA24230704	建筑设计制图	10	必修	验证	1
MA24230705	产品设计制图	10	必修	设计	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：cad 制图

1、教学内容

学习计算机辅助设计技术。

2、教学目标

- (1) 了解 CAD 技术的应用方法与原理。
- (2) 熟悉计算机制图的操作及使用
- (3) 掌握设计制图国家标准与规范

实验项目 2：空间投影

1、教学内容

利用三维软件演示各种空间几何形体的正投影和三视图,。

2、教学目标

- (1) 了解三维空间向二维投影的原理及规律
- (2) 熟悉理解二维三视图的形成
- (3) 掌握几何形体三视图画法，以及相贯线的替代画法和模糊画法等。

实验项目 3：包装设计制图

1、教学内容

学习计算机辅助包装设计制图。

2、教学目标

- (1) 了解包装设计展开图结构图的制图规范，包括线型与尺寸标注等。
- (2) 熟悉包装设计制图画法与步骤。
- (3) 能够独立进行包装设计制图绘制。

实验项目 4：建筑设计制图

1、教学内容

学习计算机辅助建筑设计制图。

2、教学目标

- (1) 了解建筑平面图绘图标准及规范，包括楼梯，墙柱，尺寸，线型，比例等。
- (2) 熟悉建筑平面设计制图画法与步骤。
- (3) 能够独立进行建筑平面设计制图绘制及室内家具布置设计绘制。

实验项目 5：产品设计制图

1、教学内容

学习计算机辅助产品设计制图。

2、教学目标

(1) 了解产品外观三视图绘图标准及规范，包括正视图，左视图，俯视图的绘制。

(2) 熟悉产品三视图制图画法与步骤。

(3) 设计一个简单产品并能够独立进行产品外观设计制图三视图及六视图的绘制。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为大作业，成绩占 40%，平时作业成绩占 60%。

六、教材、指导书及参考书目

1. 管殿柱主编. 计算机绘图. 北京：机械工业出版社.
2. 高铁汉. 艺术设计专业基础教程-设计制图. 沈阳：辽宁美术出版社.
3. 李琦编著. 工业设计制图. 重庆：西南师范大学出版社.

七、其他说明

制订人：王文瑜

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《摄影基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Basic Photography

课程代码: MA252002

课程类别: 一般必修

学时: 32

学分: 2

适用专业: 数字媒体艺术、动画、美术学、视觉传达设计

二、教学目的与基本要求

本课程是学习现代影像技术的基础课,是根据我院针对所有艺术专业而开设的学科平台课程,是为各专业的培养目标而设置的通识性课程。其目的是培养艺术类专业学生坚实的艺术造型素养和基础技能。摄影作为一门现代的造型艺术,是摄影师用来反映社会生活与自然现象,并表达作者思想情感的一种艺术形式。它作为一门现代造型艺术为传媒与视觉艺术学院各专业所必需,开设《摄影基础》课程具有一定的必要性与迫切性。

本课程的教学目的在于培养学生正确理解摄影的基本理论和方法,并能合理地运用于摄影实践中。在课程里我们重点学习以像素为核心的数字图像技术及模拟图像技术构成的知识,以奠定对数字摄影与模拟图像概念的基本认识,同时了解模拟图像与数字图像的色彩原理以及处理方法。通过本课程的学习,使学生掌握艺术专业所必备的摄影与数字图像的基本理论和实际操作方法。以照相机和感光材料为工具,运用画面构图、光线、影调、色调等造型手段来表现主题并求得其艺术形象。掌握在室外日光下,人像、建筑、风光及微距摄影的方法。充分应用所学到的知识,使得作品从构图、曝光、用光、色彩还原等方面达到一定的标准。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25270301	相机的使用	4	必修	验证	3~5
MA25270302	曝光和用光控制	6	必修	验证	3~5
MA25270303	综合摄影实践	6	必修	综合	3~5

开放性实验课程: 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：相机的使用

1、教学内容

熟悉模拟图像与数字图像的拍摄工具与器材，照相机的结构和各部件的功能

2、教学目标

- (1) 了解相机获取图像的原理和基本构造
- (2) 熟悉现代照相机的基本类型及其应用
- (3) 初步掌握相机的使用与图像获取
- (4) 熟练掌握相机焦距、视角与空间感的关系。

实验项目 2：曝光和用光控制

1、教学内容

模拟图像与数字图像的拍摄用光方法，掌握在室外日光下，人像、建筑、风光及微距摄影的方法。利用各种摄影器材完成有创意的图像创作。

2、教学目标

- (1) 熟悉模拟图像与数字图像的常规拍摄方法
- (2) 了解模拟图像与数字图像的高端拍摄方法及应用特点，
- (3) 理解光源色温与感光特性的关系，熟悉并掌握不同色温环境下的白平衡调整。
- (4) 理解不同感光器材的感光特性、影像分辨率、色彩及反差特性等关系，正确合理的选择拍摄器材，完成影像创作。

实验项目 3：摄影综合实践

1、教学内容

掌握在室外日光下，人像、建筑、风光及微距摄影的方法。利用各种摄影器材完成有创意的图像创作。理解模拟图像与数字图像的常规输出形式，运用基本图像处理工具，调整制作有创意的图像。

2、教学目标

- (1) 了解与熟悉图像的中后期加工方法与应用范围，
- (2) 了解胶片材料的模拟图像数字化及其加工处理流程
- (3) 掌握户外人像、建筑、风光、静物等专题摄影作品的拍摄要点。
- (4) 成品图像材料及数字 RAW 文件的冲印或转印，了解与熟悉图像的中后期加工方法

五、考核方式、要求及成绩评定

教学和考核方式：考查

实验占 60% 图片作业及作品占 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 颜志刚. 《摄影技艺教程》. 上海：复旦大学出版社.
2. [美] Barry Haynes Wendy Crumpier. 图像处理艺术. 北京：电子工业出版社.
3. FIL Hunter. 摄影用光教程. 北京：人民邮电出版社.

七、其他说明

课程进度安排：

本课程是实践性强的技能课程，主要易受天气气候、实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，并防止和其他影视课程发生器材及实验场地等冲突，尽量安排实验课时 4 节连排并保持每周 4~6 课时以上，便于教师选择较好的时间段，对学生集中加强技能训练，从而有利于快速提高学生的知识与技能的培养。

制定人：曾义 王靖 叶彬

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《图形图像处理》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graphics and Image Processing

课程代码: MA252004

课程类别: 一般必修

学时: 64

学分: 4

适用专业: 数字媒体艺术、美术学、视觉传达设计、动画

二、教学目的与基本要求

本课程是我院四个艺术类专业的平台必修课。课程的主要任务是使学生掌握当下图形图像处理的主流技术,包括图像处理软件 Photoshop 的使用和图形制作软件 illustrator 的使用。本课程要求学生能够熟练掌握数字化图形图像处理的流程及方法。熟练掌握图像处理软件 Photoshop 的基础技术,掌握 Photoshop 软件的高级应用;熟练掌握图形制作软件 illustrator 的使用方法和技巧,能够融会贯通各种图形图像处理技术,达到熟练处理和创作平面作品的水平,为后续相关课程的学习打下坚实的基础。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25200401	图像处理基础操作	12	必修	验证	1
MA25200402	图像处理高级操作	8	必修	验证	1
MA25200403	图形处理基础操作	6	必修	验证	1
MA25200404	图形处理高级操作	6	必修	验证	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：图像处理基础操作

1、教学内容

选区的创建；绘图工具的使用；矢量绘图工具的使用；修图工具的使用；图像调整命令的使用；文字的应用

2、教学目标

(1) 了解各种色彩模式及其工作原理

(2) 熟悉 RGB 和 CMYK 色彩模式

(3) 掌握 Photoshop 软件中各种选择工具的使用；掌握画笔工具的使用；掌握各种修图工具的使用；掌握矢量绘图工具的使用；掌握图像调整命令的使用；掌握使用文字工具等。

实验项目 2：图像处理高级操作

1、教学内容

图层基本操作；图层的样式；图层与蒙版；通道的操作；滤镜的使用。

2、教学目标

(1) 了解图层各种混合模式的计算方式

(2) 熟悉 Photoshop 蒙板的概念和工作原理；用蒙板创建各种图像效果。

(3) 掌握图层的基本操作方法；掌握 Photoshop 图层的混合模式以及图层各种样式的使用；掌握图层蒙板的相关操作

(4) 了解专色通道

(5) 熟悉 Photoshop 通道的概念及工作原理

(6) 掌握通道面板的使用；熟练掌握颜色通道及 Alpha 通道的使用方法和技巧；熟练掌握 Photoshop 各种内部滤镜的效果，参数设置及使用方法。

实验项目 3：图形处理基础操作

1、教学内容

基本图形绘制；色彩应用；钢笔工具与路径；实时描摹；实时上色；画笔工具的使用；文字的使用。

2、教学目标

(1) 了解 illustrator 软件的应用

(2) 掌握 illustrator 基本图形的绘制；掌握 illustrator 色彩的使用以及实时上色的使用方法；掌握钢笔工具的设置与使用方法，掌握路径的创建与编辑方法；掌握实时描摹和实时上色功能的使用；掌握画笔工具的参数设置与使用方法；掌握

illustrator 软件中文字的使用方法与技巧

实验项目 4：图形处理高级操作

1、教学内容

对象的基本操作；对象的各种变换操作；透明度与混合模式；外观、样式和效果；图表和符号的操作；作品输入与输出

2、教学目标

(1) 掌握 illustrator 对象的基本操作；掌握对象的各种变换操作；掌握对象透明度和混合模式的设置方法；掌握对象的外观、样式和效果的设置；掌握图表的操作；掌握作品的输出方法。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方法为平时成绩占 60%，期末考核占 40%

平时成绩=出勤 20%+实验成绩（实验任务+实验报告）40%

期末考查：期末大作业

六、教材、指导书及参考书目

1. 郝军启. Photoshop CS5 图像处理标准教程. 北京：清华大学出版社.
2. 李东博. Illustrator CS5 标准教程. 北京：中国电力出版社.
3. 思维数码. 中文版 Photoshop CS5 应用大全. 北京：北京希望电子工业出版社.
4. 方宁等. Illustrator CS5 中文版从新手到高手. 北京：清华大学出版社.

七、其他说明

制订人：杨丽 审核人：孙芳芳 杨九俊 刘蓓蓓 王正林 审定人：陈卫东

《广播电视节目编辑》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Radio and TV Program Editing

课程代码: MA252701

课程类别: 一般必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 广播电视学

二、教学目标与要求

本课程是广播电视学专业的必修课程之一。广播电视节目编辑是广播电视节目创作的必备后期环节,通过课程的学习,学生能掌握广播电视节目后期编辑制作的基础理论及常用编辑技巧,培养编辑思维能力,为广播电视节目制作打下必备的理论和技术基础。

课程的基本要求:

- 1、了解广播电视节目编辑工作流程;
- 2、掌握画面和声音的编辑技巧;
- 4、熟练掌握常用编辑软件的基本应用;
- 5、了解当代广播电视编辑观念;
- 6、编辑创作声音作品及电视短片。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目	实验项目名称	学时	实验	实验类	每组
MA25270101	实验一 编辑基础操作	6	必修	验证	1
MA25270102	实验二 视频切换与特效	8	必修	验证	1
MA25270103	实验三 字幕制作	4	必修	验证	1
MA25270104	实验四 数字录音与编辑	6	必修	验证	1
MA25270105	实验五 编辑综合实验	8	必修	综合	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：编辑基础操作

1、教学内容

非线性数字编辑的基本操作技术。

2、教学目标

- (1) 熟悉电视非编系统的基本工作环境；
- (2) 掌握编辑操作的基本流程；
- (3) 学会编辑的基本操作。

实验项目 2：视频切换与特效

1、教学内容

常用视频切换效果和视频特效。

2、教学目标

- (1) 掌握视频切换和视频特效的基本应用；
- (2) 熟悉常用视频特效的使用。

实验项目 3：字幕制作

1、教学内容

常用字幕制作。

2、教学目标

- (1) 了解电视字幕运用特点；
- (2) 掌握文字和图形的基本应用。

实验项目 4：数字录音与编辑

1、教学内容

数字录音和音频编辑处理基本技术。

2、教学目标

- (1) 学会使用音频软件进行数字录音；
- (2) 掌握常用的数字音频编辑技术。

实验项目 4：编辑综合实验

1、教学内容

根据主题设计与制作一个声音作品；综合运用编辑技巧完成一个电视短片的后期编辑制作。

2、教学目标

- (1) 掌握声音节目设计和制作的基本流程；
- (2) 了解各种节目编辑风格；
- (3) 学会根据影视画面进行编辑后期制作，完成影视作品。

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 40%+大作业 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 新视角文化行.Premiere Pro CC 视频编辑剪辑制作完美风暴.北京：人民邮电出版社.
2. 刘强.ADOBE PREMIERE PRO CC 标准培训教材.北京：人民邮电出版社.
3. (美) Adobe 公司.Adobe Audition CC 经典教程.北京：人民邮电出版社.
4. (英) 罗伊·汤普森, (美) 克里斯托弗·J·鲍恩. 剪辑的语法 (插图第 2 版). 梁丽华, 罗振宁译. 北京：世界图书出版公司.

制订人：丁国蓉

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《电视摄像》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Television Camera Shooting

课程代码: MA252702

课程类别: 一般必修

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 广播电视学

二、教学目的与基本要求

《电视摄像》是根据广播电视专业的培养目标而设置的专业课程。其目的就是使学生了解电视摄像机的结构和原理, 熟练掌握摄像机的操作规程与方法, 并能按要求完成视频拍摄任务; 掌握影视摄像造型的基本规律。培养学生的摄影摄像造型能力, 为其将来从事广播电视等新闻工作打下摄像技能的基础。同时培养学生正确理解摄影摄像的基本理论和方法, 并能合理地运用于摄影摄像实践中。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25270201	固定镜头及移动镜头拍摄	8	必修	验证	3~4
MA25270202	电视用光与造型	10	必修	验证	3~4
MA25270203	综合技能训练	6	必修	综合	3~4

开放性实验课程: 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：固定镜头及移动镜头拍摄

1、教学内容

初步理解摄像机基本结构和原理，掌握摄像机的各类设置，掌握白平衡调整技巧。长焦距镜头、广角镜头、变焦距镜头的画面特性与运用，了解摄像机运动方式的画面造型特点、功用与表现力以及拍摄时应该注意的问题。

2、教学目标

- (1) 了解摄像机获取图像的原理和基本构造
- (2) 熟悉现代摄像机的基本类型及其应用
- (3) 初步掌握摄像机的使用与数字视频图像的获取

实验项目 2：电视用光与造型

1、教学内容

光线与色彩的画面的造型表现，自然光的画面表现，人工光源的画面表现。

2、教学目标

- (1) 了解光线是如何赋予电视画面以生命和灵魂，
- (2) 掌握顺光、逆光的运用技巧，掌握人工光源三角形布光技巧，掌握人物拍摄中室内布光的具体方法，同时拍摄多人的布光方法。
- (3) 了解色彩的感情倾向，理解色温、景深等参数的调整对最终影像的影响情况。

实验项目 3：综合技能训练

1、教学内容

电视摄像的不同类型，电视摄像师的基本素质要求，如何在视频短片中合理运用推拉摄像技巧、摇移摄像技巧，注意拍摄中的轴线问题，综合运用各种手段制作有创意的视频图像。

2、教学目标

- (1) 了解与熟悉视频图像的一般采集与剪辑方法及应用范围，
- (2) 熟悉反光板在外景拍摄中的作用，观察被摄景物在一天中的光线变化，包括清晨、朝阳、上午、中午、下午、傍晚和余辉，掌握室外拍摄的用光方法。
- (3) 学会按人的一般认知规律拍摄人物之间的对话，拍摄一段有关人物对话的视频短片。

五、考核方式、要求及成绩评定

教学和考核方式：考查

其中各部分所占成绩的比例为：实验综合操作+实验报告占 60% 完成规定命题的视频作品占 40% 课程结束时提交电子文件格式的原始视频或剪辑后的视频作品。

六、教材、指导书及参考书目

1. [美] 赫伯特·泽特尔 著. 摄像基础. 中国传媒大学出版社.
2. 夏正达 著. 摄像基础教程. 上海人民美术出版社.
3. 刘永泗 著. 影视摄影. 辽宁美术出版社出版.
4. 刘书亮 著. 影视摄影的艺术境界. 中国广播电视出版社出版.

七、其他说明

课程进度安排：

本课程是实践性较强的技能课程，易受天气气候、实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，以防止和其他影视课程发生器材及实验场地等冲突，尽量安排实验课时 4 节连排并保持每周 4~6 课时以上，便于教师选择较好的时间段，对学生集中加强技能训练，从而有利于快速提高学生的知识与技能的培养。

制订人：曾义

审核人：姜艳琴

审定人：陈卫东

《图形图像处理》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graphics and Images Processing

课程代码: MA252703

课程类别: 一般必修

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 广播电视学

二、教学目的与基本要求

《图形图像处理》是学习现代影像技术的基础课,是根据广播电视专业的培养目标而设

置的专业课程。图形图像采集加工技术是广播电视专业学生必需具备的基础知识,在课程里我们重点学习以像素为核心的数字图像技术及模拟图像技术构成的知识,以奠定对数字摄影与模拟图像概念的基本认识,同时了解模拟图像与数字图像的色彩原理以及处理方法。通过本课程的学习,使学生掌握影视专业所必备的摄影与数字图像的基本理论和实际操作方法。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA25270301	图像拍摄与采集	6	必修	验证	3~5
MA25270302	图像转化与处理	6	必修	验证	3~5
MA25270303	模拟图像与数字图像输出	8	必修	验证	3~5

开放性实验课程: 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：图像拍摄与采集

1、教学内容

正确掌握模拟图像与数字图像前端流程与图像素材的拍摄，

2、教学目标

- (1) 了解相机获取图像的原理和基本构造
- (2) 熟悉现代照相机的基本类型及其应用
- (3) 初步掌握相机的使用与图像获取

实验项目 2：图像转化与处理

1、教学内容

模拟图像与数字图像的拍摄方法，运用图像处理工具，制作有创意的图像。

2、教学目标

- (1) 了解胶片材料模拟图像的数字化及其加工处理流程
- (2) 熟悉模拟图像与数字图像的常规拍摄方法
- (3) 了解图像扫描技术，熟悉通道的用途，掌握选区、路径、形状等工具的使用，理解色彩、伽玛值等参数的调整对最终影像输出的影响情况。

实验项目 3：模拟图像与数字图像输出

1、教学内容

理解模拟图像与数字图像的常规输出形式，运用图像处理工具，制作有创意的图像。

2、教学目标

- (1) 了解与熟悉图像的中后期加工方法与应用范围，
- (2) 熟悉模拟图像与数字图像的高端拍摄方法及应用特点，
- (3) 初步掌握胶片等材料的模拟图像转化加工与经典输出方式，理解数字图像使用银盐材料、非银盐材料的使用范围、掌握图像处理工具的基本功能，并利用其加工数字化影像文件，完成分辨率、色彩、伽玛值等参数的调整及作品影像的输出。

五、考核方式、要求及成绩评定

教学和考核方式：考查

实验占 60% 图片作业及作品占 40% 实验报告及作品应包含以下内容的练习

- 1、黑白图像作业 2 幅（可提交胶片材料或电子文件原图、调整图）
- 2、彩色图像作业 3 幅（可提交胶片材料或电子文件原图、调整图）

3、成品图像材料的冲印作品或专业 RAW 格式电子文件作品

六、教材、指导书及参考书目

1. [美] Barry Haynes Wendy Crumpier. 图像处理艺术. 电子工业出版社.
2. 颜志刚. 摄影技艺教程. 复旦大学出版社.
3. 毛兆余, 郭红梅等译. 即学即用 PHOTOSHOP (Adobe PHOTOSHOP NOW [美] Gary Bouton) 电子工业出版社.
4. FIL Hunter 等著, 刘炳燕译. 美国摄影用光教程. 人民邮电出版社.
5. 自编一部分实验指导讲义. 以补充实验内容.

七、其他说明

课程进度安排:

本课程是实践性强的技能课程, 主要易受天气气候、实验场地等环境因素的影响, 总结以往的教学效果及情况, 建议缩短教学周期, 并防止和其他影视课程发生器材及实验场地等冲突, 尽量安排实验课时 4 节连排并保持每周 4~6 课时以上, 便于教师选择较好的时间段, 对学生集中加强技能训练, 从而有利于快速提高学生的知识与技能的培养。

制订人: 曾义

审核人: 姜艳琴

审定人: 陈卫东

《数字影视剪辑》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Digital Movie Editing

课程代码: MA261121

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

(一) 教学目标

本课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的限选课程, 通过理论讲授和案例分析, 让学生掌握影视剪辑的原理, 并通过练习掌握剪辑的基本技巧, 最终能承担起影视作品后期剪辑的工作。

(二) 教学要求

要求学生通过课程学习, 掌握影视剪辑的基本原理和技能, 并熟练掌握 Adobe Premiere 这一剪辑常用软件的使用, 能独立完成影视作品创作流程中后期剪辑的工作。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

序号	实验项目名称	时数	实验要求	实验类型	每组人数
MA2611211	剪辑创作实践(一)	8	必修	设计	1
MA2611211	剪辑创作实践(二)	8	必修	设计	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 剪辑创作实践(一)

1、教学内容

根据要求，使用 Adobe Premiere 软件完成指定命题短片的剪辑工作。

2、教学目标

- (1) 掌握 Adobe Premiere 软件的基本操作。
- (2) 掌握影视剪辑的基本原理和规则。
- (3) 掌握最基本的动接动镜头、静接静镜头以及动接静镜头的剪辑要点与特点。
- (4) 能根据视频素材的具体情况与命题要求，完成短片剪辑工作。

实验项目 2：剪辑创作实践（二）

教学内容

理解综合影视作品剪辑原理和技巧，掌握影视剪辑的基本方法。

2、教学目标

- (1) 掌握综合性的影视作品的剪辑原理与技巧。
- (2) 能根据作品内容风格，确定剪辑风格，设计剪辑方案。
- (3) 能利用剪辑软件完成一部综合性的完整影视作品。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课，考核方法为平时成绩占 20%，期末考核占 80%

平时成绩=出勤 10%+实验成绩（实验任务+实验报告）10%

期末考试：期末大作业

六、教材、指导书及参考书目

1. 罗伊·汤普森. 剪辑的语法. 后浪出版社.

七、其他说明

制订人：任颖子

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《数字影视特效》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: After Effects of Digital Movies and TV Programs

课程代码: MA261122

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目标与要求

(一) 教学目标

本门课程是数字媒体艺术专业数字影视方向的限选课程,课程任务是使学生通过本课程的学习,熟练掌握数字影视特效软件 After Effects 的基础操作,能利用 AE 软件进行简单的特效制作,完成基础的影视后期包装任务,并能将 AE 特效技术运用到实际的成片制作中去。要求:熟练掌握 AE 的基础操作;能利用 AE 制作简单特效,完成基础的后期包装任务;能将 AE 特效技术运用到实际的数字影视制作中去。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

序号	实验项目名称	时数	实验要求	实验类型	每组人数
MA261122	AE 基础操作界面与功能	2	必修	设计	1
MA261122	AE 特效制作(初级篇)	6	必修	设计	1
MA261122	AE 特效制作(中级篇)	8	必修	设计	1
MA261122	AE 特效制作(高级篇)	10	必修	设计	1
MA261122	数字影视特效综合制作	6	必修	综合	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：AE 基础操作界面与功能

1、教学内容

AE 基础操作界面；AE 的工具介绍与基本功能介绍；AE 特效与动画效果介绍。

2、教学目标

- (1) 熟悉 AE 的操作界面和操作原理。
- (2) 掌握 AE 各项工具的功能和用途。
- (3) 了解 AE 的基本功能。
- (4) 了解使用 AE 能完成的特效和动画效果。

实验项目 2：AE 特效制作（初级篇）

教学内容

AE 的基础初级特效制作案例教学：抠像；跟踪与稳定；变速运动；3D 合成；文本动画控制器的使用；表达式的功能与使用方法；渲染输入。

2、教学目标

- (1) 掌握 AE 的基础工具与功能的使用。
- (2) 使用这些基础工具与功能完成最简单、最基础的几种数字影视特效。

实验项目 3：AE 特效制作（中级篇）

1、教学内容

AE 中级特效制作案例教学：字幕特效制作：文字过光特效、手写字、文字光芒放射特

效、粒子聚变字（粒子系统的使用）、乱舞的文字、涂鸦文字；舞动的光芒（放射器的使用）。

2、教学目标

- (1) 利用 AE 基础工具与功能制作各类字幕特效。
- (2) 掌握粒子系统和放射器的功能和使用方法。

实验项目 4：AE 特效制作（高级篇）

1、教学内容

AE 高级特效制作案例教学：标识融化浮现；末日星球；星球爆炸；替换天空；飞舞的

光带；三维电视墙；卡片标识动画；细胞聚变；冲上云霄；动态背景制作；调色

技术。

2、教学目标

- (1) 能利用 AE 完成较为复杂和精彩的特效。
- (2) 掌握替换天空、冲上云霄等影视片中常用的特效制作。
- (3) 会使用 AE 自行制作动态背景效果。
- (4) 掌握基础的调色技术。

实验项目 5：数字影视特效综合制作

1、教学内容

影视片制作中的后期特效使用鉴赏；以 MV 制作为例讲解特效在影视片制作中的具体运用实务。

2、教学目标

- (1) 了解数字影视特效在实际影视片制作中的使用情况及其功能。
- (2) 掌握 MV 的制作方法，并能将特效技术运用其中。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课，考核方法为平时成绩占 20%，期末考核占 80%

平时成绩=出勤 10%+实验成绩（实验任务+实验报告）10%

期末考试：期末大作业

六、教材、指导书及参考书目

1. 曹金元, 徐志. AFTER EFFECTS CS 4 影视特效风暴. 北京科海电子出版社.

七、其他说明

制订人：任颖子

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《影视画面造型》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Television Picture Modeling

课程代码: MA262122

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本课程是根据数字媒体艺术专业的培养目标而设置的专业课程。通过本课程的学习,使学生掌握数字媒体艺术专业所必备的影视画面造型的基本理论和实际操作方法。

本课程的教学目的在于培养学生正确理解影视画面造型的基本理论和方法,掌握影视画面造型的几个主要艺术手段,主要包括光镜头、构图、景别、光线、摄影机的运动以及色彩的运用等,并能合理地运用于影视创作实践中。

本课程以电影造型艺术的基础知识为主要目标。通过本课程的学习,要求学生能了解影视画面造型的要素和手段,了解影视画面的表现手法,以及摄像构图的要素与原则;并能熟练地使用摄像机,准确地摄取指定的景物并符合影视造型的画面要求与艺术构思。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26212201	机位、景别与角度	4	必修	验证	2
MA26212202	运动拍摄与场面调度	4	必修	验证	2
MA26212203	影视画面综合造型	8	必修	综合	2

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：机位、景别与角度

1、教学内容

影视画面中机位的设置，景别与角度的运动

2、教学目标

- (1) 了解景别和拍摄角度的分类
- (2) 熟悉影视画面造型特点和表现意义
- (3) 熟练掌握运用这两种造型手段进行造型创作的方法

实验项目 2：运动拍摄与场面调度

1、教学内容

影视画面中运动画面的拍摄与运用，轴线的运用，三角形机位布置方法，以及场面的调度

2、教学目标

- (1) 了解运动画面的分类
- (2) 熟悉电视场面调度和轴线原则以及三角形原理的学习
- (3) 熟练掌握运动画面的、造型特点及拍摄要领，正确使用运动画面表情达意。

实验项目 3：影视画面综合造型

1、教学内容

影视画面中运动画面的拍摄与运用，轴线的运用，三角形机位布置方法，以及场面的调度

2、教学目标

- (1) 了解影视画面造型的主要艺术手段
- (2) 熟悉包括光镜头、构图、景别、光线、摄影机的运动以及色彩等各类造型手段的运用
- (3) 熟练掌握各类造型手段能够小组合作完成影视短片拍摄，并符合造型要求

五、考核方式、要求及成绩评定

考查，平时成绩 20%+实验报告 50%+大作品 30%

六、教材、指导书及参考书目

1. 郑国恩. 影视摄影艺术. 北京：中国传媒大学出版社.
2. 高雄杰. 影视画面造型. 北京：电影出版社.

3. 王靖. 影视画面造型实验指导书. 自编未出版.
4. 孙泽华. 造型艺术赏析. 北京: 中国传媒大学出版社.

七、其他说明

制订人: 王靖

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《影视三维制作》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Video 3D Making

课程代码: MA262125

课程类别: 方向限选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

教学目的: 掌握三维影视动画创作的技术方法, 包括场景中环境与特效的参数设置方式, 影视粒子特效和高级动画的制作等内容。为学生将来从事影视制作、数码特效制作等工作领域打下基础。

基本要求: 熟练掌握影视三维动画制作技术, 熟悉使用三维软件进行影视特效设计的工作流程。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26212501	三维特效	18	必修	验证	1
MA26212502	三维动画	6	必修	验证	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 三维特效

掌握环境系统的应用; 掌握效果系统的应用; 掌握粒子系统的参数和使用方法; 掌握空间扭曲的参数和使用方法; 掌握粒子和空间扭曲的综合使用。

实验项目 2: 三维动画

掌握骨骼动画的创建方法; 掌握 Biped 的创建方法; 掌握为对象蒙皮的方法。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程为考查课，考核以大作业的方式进行。

成绩评定方式为：考勤 20% + 实验成绩(实验任务+实验报告)40% + 期末作品 40%

六、教材、指导书及参考书目

1. 亿瑞设计. 3ds Max 2012 从入门到精通. 北京：清华大学出版社.
2. 精鹰公司. 3ds Max 影视粒子特效全解析. 北京：人民邮电出版社.
3. 麦乐工作室. 3ds Max 电视栏目包装动画与特效制作. 北京：人民邮电出版社.

七、其他说明

制订人：孙芳芳

审核人：任颖子

审定人：陈卫东

《影视声音艺术》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: The Film and Television Sound Art

课程代码: MA262126

课程类别: 方向限选

学时: 48

学分: 3

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本课程注重训练学生的实践能力,在数字媒体艺术专业理论学习和经典影视的分析鉴赏中,拓宽专业的国际性前瞻视野,培养影视修养、思维观念、艺术感觉和综合素质,学习数字音频的从感受、认识、理解到表达的一般原理,遵循数字音频创作的一般规律,展现影视数字录音技术制作的技能和技巧,是一门既有理论性又有实践性的课程。

基本要求:要求学生基本了解和掌握数字影视声音艺术创作的基本构思原则和手段,学会运用数字录音设备进行声音的技术录制,达到艺术创作的目标。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26212601	设备与系统	6	必修	验证	4
MA26212602	声音素材录制	6	必修	设计研究	4
MA26212603	音频合成	6	必修	设计研究	4
MA26212604	声画剪辑	6	必修	设计研究	4

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1： 设备与系统

1、教学内容

认识影视声音制作设备与系统

2、教学目标

(1) 认识影视声音制作设备

(2) 认识影视声音制作系统

实验项目 2： 声音素材录制

1、教学内容

声音素材录制

2、教学目标

根据脚本录制所需声音素材

实验项目 3： 音频合成

1、教学内容

完成音频合成。

2、教学目标

(1) 认识和熟悉音频软件。

(2) 使用音频软件完成素材合成以及编辑

实验项目 4： 声画剪辑

1、教学内容

完成声画剪辑

2、教学目标

(1) 熟悉和掌握后期处理软件。

(2) 使用后期处理软件完成声画合成以及编辑。

五、考核方式、要求及成绩评定

理论与实际相结合；课堂教学与研讨相结合；教师讲授与学生讨论相结合；课堂教学与参观实践相结合。

考核采用考查方法，平时表现 10%+实验成绩 30%+期末考查 60%

六、教材、指导书及参考书目

1. 姚国强. 电影电视声音创作与录音制作教程. 北京: 中国电影出版社.
2. 伍建阳. 影视声音创作艺术. 北京: 中国广播电视出版社.
3. 周传基. 电影、电视、广播中的声音. 北京: 中国电影出版社.
4. 孙欣. 影视同期录音. 北京: 中国电影出版社.

制订人: 辛蔚峰

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《定格动画》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Stop-Motion Animation

课程代码: MA261212

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

教学目的:

《定格动画》是设计专业学生的选修课,是检验课堂教学、提高自身素质的重要手段。本课程安排在三年级第二学期开设。

该课程学习的目的是使学生掌握逐格动画短片设计的基础技法,为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过逐格动画短片设计的学习和创作实践,培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始,在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后,更新学生的动画创作理念;通过运用逐格动画短片技术制作短片,来强调其与新技术的巧妙结合,并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。在创作的实践中,使学生熟练掌握逐格动画创作技法与技巧,培养具有全新艺术理念和扎实创作能力的动画人才。

教学要求:

掌握逐格动画短片制作理论知识与基本技法;能独立完成逐格动画短片创作;利用传统的手绘方法或新数字制作技术,创作出有自己风格的逐格动画作品;作业完成后,由任课老师对作业进行评分。

三、教材、指导书及参考书目

1. 陈迈 编著. 逐格动画技法. 中国人民大学出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

平时成绩(出勤情况)占 20%(满分 20 分),实验报告成绩占 20%(满分 20

分)，实验作业占 60%（满分 60 分）

五、实验内容及教学要求

实验项目 1：偶形的制作

1、教学内容

- (1) 偶形制作的工具和材料
- (2) 拼装法制作偶形的工艺流程
- (3) 浇铸法制作偶形的工艺流程
- (4) 专业偶形制作的经典案例《小鸡快跑》

2、教学目标

- (1) 了解偶形制作的工具和材料；
- (2) 熟悉专业制作的案例；
- (3) 掌握掌握两种方法制作工艺的流程。

实验项目 2：布景和道具制作

1、教学内容

- (1) 布景设计原理
- (2) 布景的设计和建造
- (3) 室外布景模型的制作
- (4) 室内布景模型的制作
- (5) 道具的制作

2、教学目标

- (1) 了解布景、道具设计原理；
- (2) 理解布景、道具设计步骤；
- (3) 掌握布景、道具设计方法。

实验项目 3：定格动画的制作

1、教学内容

- (1) 逐格动画片的前期创作
- (2) 逐格动画的摄影
- (3) 视觉效果制作
- (4) 逐格动画的新技术
- (5) 后期制作
- (6) 逐格动画实例创作

2、教学目标

- (1) 了解逐格动画的新技术；
- (2) 理解视觉效果制作；
- (3) 掌握逐格动画制作的流程。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26121201	偶形的制作	8	必修	验证	5
MA26121202	布景和道具制作	8	必修	验证	5
MA26121203	定格动画的制作	20	必修	综合	5

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：黄鹿

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《三维动画 II》实验课程教学大纲

一、基本信息

英文课名: 3D Animation II

课程代码: MA261221

课程类别: 方向限选

学 时: 64

学 分: 4

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是数字动画方向的限选课之一，作为三维动画的高阶课程，本课程从以下几方面深入分析三维动画制作技术：一、在巩固原有的知识点的基础上深入学习三维动画软件的建模、动画、渲染、动力学等模块，二、完成布料、Hair&Fur、Paint Effects、mel 等的学习，三、通过新的三维软件和插件的学习，了解新的技术手段和制作思路，四、结合实际项目制作，培养学生三维动画的绘制方法与技巧，更注重学生实践能力的培养，将企业的实际项目加入到日常教学过程去。强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的三维动画制作水平。在制作实践中，使学生熟练掌握三维动画的绘制方法与技巧，培养具有全新艺术理念和扎实创作能力的动画人才。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26122101	高级建模	12	必修	验证	1
MA26122102	动画技术	12	必修	验证	1
MA26122103	动力学	4	必修	验证	1
MA26122104	Paint Effects	4	必修	验证	1
MA26122105	综合实例	16	必修	综合	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：高级建模

1、教学内容

掌握三维动画高级建模技术；

2、教学目标

- (1) 了解高精度模型创建；
- (2) 掌握配合 Zbrush 建立高精度模型；
- (3) 掌握毛发的设置、布料的设置等。

实验项目 2：动画技术

1、教学内容

深入学习三维动画的动画技术

2、教学目标

- (1) 了解表情动画的设置；
- (2) 深入学习角色的跑跳走；
- (3) 掌握插件的使用及其它动作制作软件的使用。

实验项目 3：动力学

1、教学内容

深入学习三维动画的动力学；

2、教学目标

- (1) 了解刚体、柔体在模型创建中、动画制作中的使用；
- (2) 理解刚体约束的使用；
- (3) 掌握流体与海洋制作流体特效。

实验项目 4：Paint Effects

1、教学内容

熟悉 Paint Effects 的使用，掌握预设笔触，并了解如何自定义笔触；

2、教学目标

- (1) 了解 Paint Effects 画板，二维画板定义、三维绘画；
- (2) 理解 Paint Effects 笔触形状参数及动画辅助；
- (3) 掌握如何利用 Paint Effects 绘制场景。

实验项目 5：综合实例

1、教学内容

复习巩固所学内容，制作完整动画短片，掌握三维动画制作基本流程等；

2、教学目标

- (1) 了解三维动画制作基本流程与方法；
- (2) 绘制三维角色与场景、设置灯光材质、完成动画制作；
- (3) 掌握分层渲染的方法，后期合成。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课，考核方式为大作业，成绩占 80%，平时作业成绩占 20%。

六、教材、指导书及参考书目

1. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 II. 人民邮电出版社.
2. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 III. 人民邮电出版社.
3. 万建龙. 火星人——中文版 Maya 2012 大风暴. 人民邮电出版社.
4. 邓永坚等. 光与材质的视觉艺术（第 4 版）. 人民邮电出版社.
5. 烽火时代. 刘跃军著. Maya 三维动画与游戏设计宝典. 电子工业出版社.
6. 张宝荣. 《Maya 总动员》系列丛书. 北京：兵器工业出版社.

七、其他说明

制订人：杨久俊

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《交互动画》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Interactive Animation

课程代码: MA261222

课程类别: 方向限选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

《交互动画》是动画专业的数字动画方向的方向任选课之一,本课程实验将使学生 Unity 3D 开发工具的使用,掌握 Unity 3D 脚本程序开发基础,掌握二维、三维动画交互的制作基本流程,掌握交互动画设计的基本要求、设计方法、构思途径等,了解二维、三维动画制作完成后如何实现交互,继而实现动画产品的深度开发。

三、教材、指导书及参考书目

1. 宣雨松编著. Unity 3D 游戏开发. 北京: 人民邮电出版社.
2. 优美缔软件上海有限公司. Unity 4. X 从入门到精通. 北京: 中国铁道出版社.
3. 龚老师. Unity 4.3 游戏开发项目实战. 北京: 水利水电出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课,考核方式为大作业,成绩占 80%,平时作业成绩占 20%。

五、实验内容及教学要求

实验项目 1: 二维动画交互

1、教学内容

了解二维游戏制作流程,能独立制作简单的二维动画交互;

2、教学目标

- (1) 了解软件界面;
- (2) 熟悉 Unity 3D 脚本程序开发基础;
- (3) 掌握二维游戏动画制作的基本流程;

(4) 掌握二维动画交互的制作，预设对象，场景制作，碰撞检测等。

实验项目 2：三维动画交互

1、教学内容

了解三维游戏制作流程，能独立制作简单的二维动画交互；

2、教学目标

- (1) 了解三维游戏制作流程；
- (2) 熟悉三维动画素材的导入；
- (3) 掌握动画片段的设置；
- (4) 作品的发布。

实验项目 3：动画系统

1、教学内容

使用动画编辑器来实现动画，或编程完成动画的设置；

2、教学目标

- (1) 了解动画编辑器的使用。
- (2) 熟悉动画系统的使用；
- (3) 掌握创建交互动画的基本方法。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26122201	二维动画交互	20	必修	验证	1
MA26122202	三维动画交互	12	必修	验证	1
MA26122203	动画系统	4	必修	综合	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：杨久俊

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《影视后期特效 II》实验大纲

一、基本信息

英文课名: Film & Television Special Effects Production II

课程代码: MA262221

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业数字动画方向的方向限选课之一, 学生通过学习从最初的了解项目背景和客户要求、进行项目分析、项目制作到最终的成片等, 全面认识实际项目制作流程的每一个环节, 了解影视特效的整个制作流程, 同时掌握 Maya、After Effects 等三维与合成软件及相关插件的运用技法。通过影视、宣传片等实例的分析, 提高各个软件的综合使用技巧, 鼓励学生举一反三, 扩展思路, 使应用软件成为影视制作强有力的工具, 为他们以后的综合创作打下坚实的技术基础。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26222101	模型篇	8	必修	验证	1
MA26222102	流体篇	6	必修	验证	1
MA26222103	材质及渲染篇	6	必修	验证	1
MA26222104	后期合成篇	4	必修	综合	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 模型篇

1、教学内容

熟悉影视特效制作的基本流程，分析创作思路，绘制创意稿，模型制作；

2、教学目标

- (1) 分析优秀影视特效，明确创作思路，了解影视特效的制作基本流程；
- (2) 利用二维绘图软件绘制创意稿；
- (3) 掌握二维或三维动画软件制作模型。

实验项目 2：流体篇

1、教学内容

根据剧本需要制作流体特效、完成特效中动画的制作；

2、教学目标

- (1) 分析优秀影视特效，了解在影视特效中流体特效的使用；
- (2) 熟悉三维动画软件制作流体、插件的使用；
- (3) 掌握三维动画软件制作动画。

实验项目 3：材质及渲染篇

1、教学内容

多种渲染技术的使用、各种材质的灵活应用等；

2、教学目标

- (1) 分析优秀影视特效作品，了解在影视特效中材质与渲染；
- (2) 熟悉场景布光；
- (3) 掌握分层渲染技术、mentalray 材质的使用与渲染。

实验项目 4：后期合成篇

1、教学内容

使用后期合成软件对渲染出的结果进行调整；

2、教学目标

- (1) 分析优秀影视特效作品，了解在影视特效中后期合成；
- (2) 熟悉 PS 对图像的调整；
- (3) 掌握 AE 进行后期合成。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考试课，考核方式为大作业，成绩占 80%，平时作业成绩占 20%。

六、教材、指导书及参考书目

1. 王琦编著. 火星时代编著. Autodesk Maya 2012 标准培训教材 III. 人民邮电

出版社.

2. 水晶石教育. 水晶石影视后期精粹: Maya 影视后期特效. 电子工业出版社.
3. 纪娇. 5DS+影视包装栏目制作篇. 清华大学出版社.
4. 完美动力. 完美动力 MAYA 案例教程影视特效篇. 中国青年出版社.
5. 水晶石教育. 水晶石影视后期精粹: Maya & mental ray 影视后期渲染. 电子工业出版社.

七、其他说明

制订人: 杨久俊

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《多媒体应用技术》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Application of Multimedia Technology

课程代码: MA262901

课程类别: 方向限选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 日语 文科各专业

二、教学目的与基本要求

本实验课程主要是通过实验教学理解、巩固多媒体的基础知识,培养学生了解多媒体的软硬设备系统,能有效地获取多媒体元素,特别是对音视频及图像元素获取处理与应用的能力,并在实际工作中能选择组合应用软硬来解决实际问题。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA26290101	多媒体信息主要文件格式	4	必修	验证	1
MA26290102、	多媒体信息元素获取与处理设备系统	4	必修	综合	1
MA26290103	图像元素的获取	4	必修	综合	2
MA26290104	图像元素的处理	4	选修	综合	2
MA26290105	视频元素的获取	8	必修	综合	2
MA26290106	视频元素的处理	4	选修	综合	2
MA26290107	音频元素的获取与处理	4	选修	综合	2
MA26290108	多媒体软件应用	4	选修	综合	2
MA26290109	移动与超媒体应用技术	4	选修	综合	2

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1：多媒体信息主要文件格式

1、教学内容

掌握多媒体信息种类及各类信息的主要文件格式

2、教学目标

- (1) 了解多媒体信息分类与种类；
- (2) 熟悉各类多媒体信息的主要文件格式；
- (3) 掌握各类信息的主要文件格式的应用。

实验项目 2：多媒体信息元素获取与处理设备系统

1、教学内容

掌握各类多媒体信息获取与处理设备并能简单使用

2、教学目标

- (1) 了解各类多媒体信息获取与处理所有设备；
- (2) 熟悉各类多媒体信息输入输出设备：打印机扫描仪计算机等系统；
- (3) 掌握使用各类多媒体信息输入输出设备。

实验项目 3：图像元素的获取

1、教学内容

学会使用说明书来操作数码像机拍摄像片

2、教学目标

- (1) 了解数码像机原理与结构功能；
- (2) 熟悉使用说明书来操作数码像机；
- (3) 掌握数码像机简单拍摄并获取图像。

实验项目 4：图像元素的处理

1、教学内容

会利用软件处理数码照片

2、教学目标

- (1) 了解所有数码照片处理软件；
- (2) 熟悉如何学习软件处理数码照片；
- (3) 掌握 PS 最简单的数码照片处理。

实验项目 5：视频元素的获取

1、教学内容

学会使用说明书来操作数码摄像机拍摄视频

2、教学目标

- (1) 了解数码摄像机分类、组成、结构及功能作用；
- (2) 熟悉使用说明书来操作数码摄像机拍摄视频；
- (3) 掌握操作数码摄像机拍摄视频的基本方法。

实验项目 6：视频元素的处理

1、教学内容

会利用软件编辑

2、教学目标

- (1) 了解所有的视频后期处理制作软件；
- (2) 熟悉电视节目制作过程与步骤；
- (3) 掌握 Premier 最简单的编辑。

实验项目 7：音频元素的获取与处理

1、教学内容

学会音频元素的获取与处理

2、教学目标

- (1) 了解音频元素的获取与处理的主要设备系统；
- (2) 熟悉如何使用说明书来进行学习音频元素的获取与处理的主要设备系统；
- (3) 掌握录音方法与用一个软件来制作音频文件。

实验项目 8：多媒体软件应用

1、教学内容

学会一个多媒体小软件（snagIt 6.0 捕捉软件的使用，ACDsee、powerpoint、压缩与解压软件、COOL 3D、Visio 软件、“超级解霸”的使用等等）

2、教学目标

- (1) 了解分类多媒体应用小软件；
- (2) 熟悉常用的多媒体应用小软件；
- (3) 掌握学会一多媒体应用小软件。

实验项目 9：移动与超媒体应用技术

1、教学内容

全面了解移动与超媒体应用技术

2、教学目标

- (1) 了解移动与超媒体应用技术与发展；

(2) 熟悉移动互动超媒体应用技术

(3) 掌握一个移动 APP 应用软件。

五、考核方式、要求及成绩评定

实验成绩占课程成绩比例 60%，实验成绩评定方式：实验报告与实验动手参与情况。

六、教材、指导书及参考书目

1. 万华明，雷翎. 多媒体技术实验教程. 北京：科学出版社.
2. 赵子江，王一珉. 多媒体技术基础. 北京：机械工业出版社.
3. 黎加厚. 多媒体课件的设计、开发与应用. 上海：上海教育出版社.
4. 吴国勇. 网络视频流媒体技术与应用. 北京：北京邮电大学出版社.

七、其他说明

制订人：万华明 周红

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《逐格动画基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Stop-Motion Animation

课程代码: MA272123

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、动画、数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

教学目的:

本课程是传媒学院的任选课,是提高自身素质的重要手段。本课程安排在三年级第二学期开设。

本课程学习的目的是使学生掌握逐格动画短片设计的基础技法,通过逐格动画短片设计的学习和创作实践,培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始,在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后,更新学生的动画创作理念;通过运用逐格动画短片技术制作短片,来强调其与新技术的巧妙结合,并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。在创作的实践中,使学生熟练掌握逐格动画创作技法与技巧。

教学要求:

掌握逐格动画短片制作理论知识与基本技法;能独立完成逐格动画短片创作;利用传统的手绘方法或新数字制作技术,创作出有自己风格的逐格动画作品;作业完成后,由任课老师对作业进行评分。

三、教材、指导书及参考书目

1. 陈迈编著. 逐格动画技法. 中国人民大学出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

平时成绩(出勤情况)占 20%(满分 20分),实验报告成绩占 20%(满分 20分),实验作业占 60%(满分 60分)

五、实验内容及教学要求

实验项目 1：偶形的制作

1、教学内容

- (1) 偶形制作的工具和材料
- (2) 拼装法制作偶形的工艺流程
- (3) 浇铸法制作偶形的工艺流程
- (4) 专业偶形制作的经典案例《小鸡快跑》

2、教学目标

- (1) 了解偶形制作的工具和材料；
- (2) 熟悉专业制作的案例；
- (3) 掌握掌握两种方法制作工艺的流程。

实验项目 2：布景和道具制作

1、教学内容

- (1) 布景设计原理
- (2) 布景的设计和建造
- (3) 室外布景模型的制作
- (4) 室内布景模型的制作
- (5) 道具的制作

2、教学目标

- (1) 了解布景、道具设计原理；
- (2) 理解布景、道具设计步骤；
- (3) 掌握布景、道具设计方法。

实验项目 3：定格动画的制作

1、教学内容

- (1) 逐格动画片的前期创作
- (2) 逐格动画的摄影
- (3) 视觉效果制作
- (4) 逐格动画的新技术
- (5) 后期制作
- (6) 逐格动画实例创作

2、教学目标

- (1) 了解逐格动画的新技术；
- (2) 理解视觉效果制作；
- (3) 掌握逐格动画制作的流程。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA27212301	偶形的制作	8	必修	验证	5
MA27212302	布景和道具制作	8	必修	验证	5
MA27212303	定格动画的制作	20	必修	综合	5

开放性实验课程：是 否

实验类别：基础 专业基础 其它

制订人：黄鹿

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《微电影创作》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Creation of Microfilms

课程代码: MA272126

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

本课程是一门限选课。

微电影是指专门在各种新媒体平台播放的微型电影,有其自身独特的魅力。微电影创作是一项复杂而富有创造性的劳动,通过短片制作课程的学习让学生从前期准备、实践拍摄到后期制作几个步骤中学习影视制作的全过程,并结合理论知识研究影片制作技巧与拍摄技巧,使学生独立创作剧本并通过相应的设备使用能将剧本拍摄成完整的影视短片。

因为本专业开设了《动画剧作》与《摄影与摄像》等相关课程,学生对于影片的创作流程及其制作知识已了解和掌握,所以本课程的内容以学生的创作实践活动为主,教师的讲学围绕着学生的作品展开。通过几次实践,让学生将理论知识与实践融会贯通。

三、教材、指导书及参考书目

实验指导书: 自编。

教材:

1. 宋靖著. 影视短片创作. 浙江摄影出版社.

参考书目:

1. 汪流著. 戏剧与电影的剧作与技巧. 中国电影出版社.
2. 美 琳恩 格罗斯著. 拍电影——现代影像制作教程. 世界图书出版公司.
3. (美) 劳逊著. 戏剧与电影的剧作理论与技巧. 中国电影出版社.
4. (日) 新藤兼人. 电影剧本的结构. 中国电影出版社.

5. (美) 罗伯特·麦基. 周铁东译. 故事: 材质, 结构, 风格和银幕剧作的原理. 中国电影出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

实验成绩占课程成绩比例: 50%

实验成绩评定方式: 根据专设的操作考核评定 根据专设的实验笔试评定

根据平时实验操作综合评定 其它评定方式: _____

五、实验内容及教学要求

实验项目 1: 广告微电影制作

1、教学内容

- (1) 广告方案与分镜头的写作
- (2) 拍摄素材
- (3) 后期剪辑成片

要求: 以小组为单体进行创作。

题目: 自拟

2、教学目标

- (1) 了解广告微电影常见的类型及其特点;
- (2) 学会使用摄像机进行镜头拍摄;
- (3) 完成一部广告微电影。

实验项目 2: 公益微电影制作

1、教学内容

- (1) 广告方案与分镜头的写作
- (2) 拍摄素材
- (3) 后期剪辑成片

要求: 以小组为单体进行创作。

题目: 自拟

2、教学目标

- (1) 了解公益微电影常见的类型及其特点;
- (2) 学会使用摄像机进行镜头拍摄;
- (3) 完成一部公益微电影。

实验项目 3: 剧情微电影 1

1、教学内容

(1) 脚本与分镜头的写作

(2) 拍摄素材

(3) 后期剪辑成片

要求：以小组为单体进行故事创作

题目：自拟

2、教学目标

(1) 了解公益微电影常见的类型及其特点；

(2) 学会使用摄像机进行镜头拍摄；

(3) 完成一部剧情微电影。

实验项目 4：剧情微电影 2

1、教学内容

(1) 脚本与分镜头的写作

(2) 拍摄素材

(3) 后期剪辑成片

要求：以小组为单体进行故事创作

题目：自拟

2、教学目标

(1) 了解剧情微电影常见的类型及其特点；

(2) 学会使用摄像机进行镜头拍摄；

(3) 完成一部剧情微电影。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数	实验目的及要求
1	广告微电影制作	4	必修	综合	4-5	学习广告微电影的制作
2	公益微电影制作	4	必修	综合	4-5	学习公益微电影制作
3	剧情微电影制作 1	4	必修	综合	4-5	学习剧情微电影制作
4	剧情微电影制作 2	4	必修	综合	4-5	学习剧情微电影制作

制订人：郭碧云

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《商业摄影》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Commercial Photography

课程代码: MA272141

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

《商业摄影》是根据艺术类专业的培养目标而设置的专业课程。其目的就是使学生掌握该专业所必备的摄影技术理论和实际操作方法。并使学生在原有的摄影技术基础上,了解和学习商业领域中艺术类及商业广告类高端摄影的拍摄技能和技法,为今后的就业及工作奠定良好的专业基础。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA27214101	室外用光及摄影造型	6	必修	验证	3~4
MA27214102	室内灯光布光与造型	6	必修	验证	3~4
MA27214103	摄影进阶练习与胶片类材料后期加工处理	10	必修	综合	3~4

开放性实验课程: 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 室外用光及摄影造型

1、教学内容

熟悉中画幅胶片型相机的结构和各部件的功能。学会中画幅胶卷、胶片的装卸。

熟悉中画幅数码相机结构和各模块的功能,学会常用的相机保养方法。掌握胶片相机和数码相机光圈、快门的参数与曝光量的调整关系。

2、教学目标

- (1) 空间造型：掌握运用焦距、光圈、物距、光线等手段进行空间造型的方法。
- (2) 影调控制：熟悉影调控制的常用手段。
- (3) 摄影构图：了解摄影构图的元素，并能较熟练地运用各类构图形式。

实验项目 2：室内布光与造型

1、教学内容

光线与色彩对画面的造型表现，人工光源的画面表现。理解色温、景深等参数的调整对最终影像的影响情况。把握场面调度及补光原则，小组合作完成作品拍摄。

2、教学目标

- (1) 掌握常见人物肖像类拍摄的经典布光方法。
- (2) 掌握顺光、逆光的运用技巧，掌握人造光源下三角形布光技巧，掌握人物室内证件照布光的具体拍摄方法，以及同时拍摄多人的布光方法。
- (3) 掌握静物、小饰品等的布光拍摄方法，

实验项目 3：摄影进阶练习与胶片类材料的后期加工处理

1、教学内容

练习人像、建筑、风光等专题摄影的基本方法，充分利用所学的知识，使得作品从构图、曝光、用光、色彩还原等方面达到较高的商业水准。理解胶片类模拟图像与全数字图像的处理流程差异及特点。

2、教学目标

- (1) 了解与熟悉传统模拟图像与数字图像的后期处理方法及应用范围。
- (2) 了解与熟悉大中画幅银盐胶片的印放工艺与后期数字化输出流程。
- (3) 综合运用各种手段制作有创意的商业图像。

五、考核方式、要求及成绩评定

教学和考核方式：考查

其中各部分所占成绩的比例为：实验综合操作+实验报告占 60% 完成规定题材的摄影作品占 40% 课程结束时提交胶片或电子文件格式的原始图像文件以及纸质印放、剪辑打印后的摄影作品。

六、教材、指导书及参考书目

1. 曾义. 摄影技术实验指导.
2. 颜志刚 著. 摄影技艺教程. 复旦大学出版社.

主要参考书目：《摄影照明技巧指南》 韩丛耀编译，江苏人民出版社

《实用摄影构图》，张益福著，浙江摄影出版社

3. 刘永泗 著. 影视摄影. 辽宁美术出版社出版.

七、其他说明

课程进度安排：

本课程是实践性较强的技能课程，易受天气气候、实验场地等环境因素的影响，总结以往的教学效果及情况，建议缩短教学周期，以防止和其他影视课程发生器材及实验场地等冲突，尽量安排实验课时 4 节连排并保持每周 4~6 课时以上，便于教师选择较好的时间段，对学生集中加强技能训练，从而有利于快速提高学生的知识与技能的培养。

制定人：曾义

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《无纸动画基础》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Fundamentals of Digital Animation

课程代码: MA272145

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

通过本课程的学习, 让学生学习数字化无纸二维动画设计的程序和各个环节的详细内容, 基本把握二维动画设计的正确步骤、正确方法, 在二维动画设计、生产过程中灵活运用以前所学基础知识。

三、教材、指导书及参考书目

1. 项建华. 无纸动画实训. 中国人民大学出版社.
2. Sherri Sheridan. 数字短片创作. 人民邮电出版社.
3. Richard Williams. 原动画基础教程. 中国青年出版社.
4. 肖扬 陈志. 数字无纸动画——HARMONY 创作之路. 北京迪生动画科技有限公司.
5. 刘霞 肖扬. 无纸动画技术应用. 中国劳动社会保障局出版社.

四、考核方式、要求及成绩评定

本课程是考查课, 学生须按教学要求呈交课堂实验作业, 实验成绩占课程成绩 60%, 平时成绩 40%。

五、实验内容及教学要求

实验项目 1: 无纸动画软件界面与视图操作

1、教学内容

通过一个基础应用, 包括 harmony 用户界面基本操作、常用视图和工具介绍。学习无纸动画制作的基本知识和 harmony 的基本操作方法, 基本把握二维无纸动画软件操作使用的正确步骤和方法。

2、教学目标

(1) 了解和掌握软件安装，初始常规设置等注意事项。

(2) 熟悉基本的图形图像学知识：矢量图、制式、分辨率等。熟悉软件的界面管理，基本视图操作方法。

(3) 掌握新建项目和打开已有动画项目，掌握视图各窗口的位移、缩放、全屏等常用操作及快捷方式。

(4) 掌握绘图窗口、数字律表、时间线的操作方法，掌握 network 的管理方法。

实验项目 2：无纸动画软件的工具使用

1、教学内容

详细学习使用 harmony 进行无纸绘画，无纸动画的技术技巧，同时了解无纸动画与传统二维动画的创作流程。

2、教学目标

(1) 熟悉绘画工具，了解绘画工具中画笔的 brush 线条与 pencil 线条的区别、联系和转换方法等。

(2) 掌握绘制角色并清稿上色的方法，掌握洋葱皮、透光台、画稿调整修改工具、绘画圆盘、调色板、定位订的使用方法。

(3) 通过具体案例来掌握通过导入外部画稿来制作无纸动画的方法，掌握批量导入画稿、画稿矢量化、清理画稿、律表填充等。

(4) 通过球的弹跳动画案例来了解匀速、加速和减速，进一步深化数字律表的时间概念，了解原动画制作流程。

(5) 通过具体案例来掌握应用声音口型同步生成模块来制作口型动画。

(6) 通过具体案例来掌握应用变形动画模块制作复杂的变形动画。

实验项目 3：切分动画

1、教学内容

通过学习角色动画拆分方法，角色动画拆分规则和技巧，关节动画设定，自动关节填补，深入学习应用 harmony 制作复杂的切分动画的方法。同时学习应用 harmony 的反向动力学模块制作复杂的肢体关节动画的技术技巧。

2、教学目标

(1) 熟悉切分并链接，绘画替代，制作完整的切分动画。

(2) 掌握通过角色约束和 IK 反向动力学制作复杂的肢体关节动画。

实验项目 4：无纸动画软件模块与特效操作

1、教学内容

模块、特效操作，添加常见特效模块、渲染输出等。

2、教学目标

- (1) 了解特效模块的功能。
- (2) 掌握常见特效模块的使用方法。
- (3) 掌握渲染输出。

六、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA24120301	无纸动画软件界面与视图操作	6	必修	验证	1
MA24120302	无纸动画软件的工具使用	6	必修	验证	1
MA24120303	切分动画	6	必修	综合	1
MA24120304	无纸动画软件模块与特效操作	6	必修	验证	1

开放性实验课程： 是 否

实验类别： 基础 专业基础 其它

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《音频技术与艺术》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Audio Technology and Art

课程代码: MA272146

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 美术学、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画

二、教学目的与基本要求

教学目标: 课程全面介绍音频技术的有关内容、学生全面掌握音频信号的原理、拾取和效果处理, 为音频节目制作, 视音频结合提供理论和技术基础。

教学基本要求: 要求学生通过学习本课程, 能够了解声学基础知识、人耳的听觉特性、室内声学系统的特性; 掌握常见音频设备的基本原理、主要功能和具体应用。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA27214601	听觉特性与声现象	4	必修	演示	4
MA27214602	电声器件与音频系统	4	必修	演示	4
MA27214603	拾音与混音	4	必修	验证	4
MA27214604	后期编辑	4	必修	综合	4

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 听觉特性与声现象

1、教学内容

认识人的听觉特性以及室内声现象

2、教学目标

(1) 认识人耳的听觉特性。

(2) 认识室内声现象。

实验项目 2：电声器件与音频系统

1、教学内容

认识电声器件与音频系统。

2、教学目标

(1) 认识连接器和连接电缆

(2) 音频系统的连接和安装

实验项目 3：拾音与混音

1、教学内容

完成音频拾取与混合。

2、教学目标

(1) 声音素材的拾取和采集

(2) 立体声的拾取

(3) 数字采样器的使用。

(4) 数字调音台混音。

实验项目 4：后期编辑

1、教学内容

完成音频剪辑

2、教学目标

(1) 数字音频工作站音频后期处理

(2) 音频节目的后期制作

五、考核方式、要求及成绩评定

理论与实际相结合；课堂教学与研讨相结合；教师讲授与学生讨论相结合；课堂教学与参观实践相结合。

考核采用考查方法，平时表现 10%+实验成绩 30%+期末考查 60%

六、教材、指导书及参考书目

1. Tomlinson Holman. 数字影像声音制作. 北京：人民邮电出版社.

2. 韩纪庆. 音频信息处理技术. 北京：清华大学出版社.

3. Alexander U. Case. Sound FX 声音制作效果器:解密录音棚效果器的创作潜能.
北京:人民邮电出版社.

制订人:辛蔚峰

审核人:任颖子

审定人:陈卫东

《摄影》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Photography

课程代码: MA272Z08

课程类别: 学科任选

学时: 32

学分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

通过实验训练,使学生掌握所必备的摄影技艺的基本理论和实际操作方法。该实验主要包括相机的使用、室内布光以及外景拍摄三个实验项目。通过该实验教学,使学生更好地理解摄影理论知识,掌握摄影的基本技能与技巧。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA272Z0801	实验一 相机的使用	8	必修	验证	3-5
MA272Z0802	实验二 室内布光	4	必修	验证	10-12
MA272Z0803	实验三 外景摄影	4	必修	综合	3-5

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 相机的使用

1、教学内容

教授单反数码相机的基本操作方法

2、教学目标

- (1) 了解相机的基本操作方法
- (2) 熟悉数码照相机的结构和各部件的功能。

- (3) 熟练掌握相机焦距、视角与空间感的关系。
- (4) 熟练掌握单相机焦距、光圈等参数调整与景深的关系。
- (5) 熟练掌握相机快门速度的调整与动感、动态的关系。
- (6) 能灵活运用各类曝光模式。

实验项目 2：室内布光

1、教学内容

教授“三点布光”原理及排布方法

2、教学目标

- (1) 了解掌握人像的三点式布光的方法。
- (2) 熟练掌握轮廓光、主光、辅助光的光比调整方法。
- (3) 熟练掌握常用灯具的特性。
- (4) 熟练掌握曝光参数的测定方法。

实验项目 3：外景摄影

1、教学内容

教授外景摄影的注意事项

2、教学目标

- (1) 使学生掌握室外自然光下的室外自然光下的人像摄影、风光摄影、建筑摄影、纪实摄影
- (2) 充分应用所学到的知识，使得作品从构图、曝光、用光、色彩及还原等各方面达到一定的标准。

五、考核方式、要求及成绩评定

根据平时实验操作以及作品综合评定

六、教材、指导书及参考书目

- 1. 颜志刚. 摄影技艺教程. 上海: 复旦大学出版社.
- 2. 纽约摄影学院. 美国纽约摄影学院摄影教材. 北京: 中国摄影出版社.

七、其他说明

制定人：叶彬

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《计算机二维辅助设计》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Two Dimensional Computer Aided Design

课程代码: MA272Z09

课程类别: 学科任选

学 时: 32

学 分: 2

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计(专转本)专业任选课程。通过对现代计算机二维图形处理软件和技术的学习、研究,掌握艺术设计中重要的设计应用工具的知识和技能,增强和拓宽艺术设计表现能力。

本课程为实验性课程,强调课程内容的实践应用能力,重点掌握2种平面设计常用软件的基础使用,包括photoshop和矢量图形软件(教学内容中coreldraw和Illustrator任选)。了解数字图像制作的要求和操作及几种软件的配合使用。

三、实验项目设置与学时分配

本 课 程 实 验 项 目

实验项目 编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA272Z0901	photoshop 位图软件的特点与操作	12	必修	设计	1
MA272Z0902	矢量软件基本操作	12	必修	验证	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 三维模型建立

1、教学内容

掌握photoshop位图图像处理技术;

2、教学目标

- (1) 掌握 photoshop 基本操作；
- (2) 掌握 photoshop 图像处理方法。

实验项目 2：矢量软件基本操作

1、教学内容

掌握一款矢量软件使用

2、教学目标

- (1) 掌握软件基本操作；
- (2) 掌握矢量图像编辑常用方法。
- (3) 运用 Photoshop 进行设计。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

六、教材、指导书及参考书目

1. 宁绍强. 计算机辅助平面设计. 北京：机械工业出版社.
2. 蔡新元. 计算机辅助设计艺术(CorelDraw X4 篇). 武汉：武汉理工大学出版社.
3. 数字艺术教育研究室. Photoshop CS6 基础培训教程(中文版). 北京：人民邮电出版.

七、其他说明

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《计算机三维设计》实验教学大纲

一、基本信息

英文课名: Computer 3D Design

课程代码: MA272Z16

课程类别: 学科任选

学 时: 48

学 分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计(专转本)专业任选课程。本课程为实践性课程,目标以艺术设计与计算机技术相结合,系统介绍计算机三维造型的原理与方法,为各专业方向后续相关课程的学习及应用打下基础。通过该课程的学习,要求学生对当前三维数字造型与动画制作的整体现状、应用范围以及制作流程有较全面的了解,能使用常用三维软件进行基本的建模、材质、灯光编辑及空间构建,以达到能够胜任当前视觉传达设计中对三维造型的基本要求。软件采用设计领域目前较为常用的三维设计与制作工具,如 3DS Max、Maya、C4D 等,择一而教。

三、实验项目设置与学时分配

本课程实验项目

实验项目编号	实验项目名称	学时分配	实验要求	实验类型	每组人数
MA272Z1601	三维模型建立	12	必修	验证	1
MA272Z1602	材质的编辑	10	必修	验证	1
MA272Z1603	灯光与摄影机使用	8	必修	验证	1
MA272Z1604	渲染与输出	6	必修	验证	1

开放性实验课程: 是 否

实验类别: 基础 专业基础 其它

四、实验内容及教学要求

实验项目 1: 三维模型建立

1、教学内容

掌握三维数字造型建模技术；

2、教学目标

- (1) 了解三维建模常见方法；
- (2) 掌握基本几何体运用；
- (3) 掌握二维图形编辑；
- (4) 二维图形生成三维模型；
- (5) 多边形建模；
- (6) 其它建模方法与技巧。

实验项目 2：材质的编辑

1、教学内容

掌握材质基本原理和一般材质编辑方法

2、教学目标

- (1) 掌握材质编辑器使用；
- (2) 基本材质编辑；
- (3) 复合材质编辑。

实验项目 3：灯光与摄影机使用

1、教学内容

掌握 3D 灯光设置和摄影机的使用

2、教学目标

- (1) 灯光原理和参数设定；
- (2) 布光技巧；
- (3) 摄像机基本参数；
- (4) 使用摄像机构图。

实验项目 4：渲染与输出

1、教学内容

掌握场景渲染输出方法

2、教学目标

- (1) 渲染参数设置；
- (2) 场景输出；
- (3) 了解全局渲染概念和技术。

五、考核方式、要求及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为综合考试成绩占 40%，平时占 60%，其中平时表现占 10%，实验占 50%，实验成绩依据完成实验作业的数量和质量进行评定。

六、教材、指导书及参考书目

1. 陈昌辉. 三维计算机辅助设计. 上海: 上海交通大学出版社.
2. 付琳, 等. 数字三维造型及动画设计标准教程. 北京: 电子工业出版社.

七、其他说明

制订人：王正林

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《色彩写生》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Color Sketch of Landscape

课程代码: MA382001

课程类别: 综合必修

学时: 2周

学分: 2

适用专业: 美术学 视觉传达设计 动画 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

本课程是美术学专业重要的专业基础实践课程。本课程在色彩基础理论与室内色彩写生的基础上,通过户外风景写生的方式,强化训练学生对客观环境中丰富多变的色彩进行敏锐捕捉和归纳并进而在画面上进行丰富和生动的表现的能力。本课程通过集中和强化的户外色彩写生训练,使学生对之前课堂所学基础色彩理论和色彩写生的基础技法加以进一步理解和掌握,是色彩教学中重要的教学过程。

第一教学过程: 户外色彩写生

本阶段,学生依据任课教师的安排,在教师指导下进行户外色彩写生。通过在不同天气、不同时间的不同外光条件下进行色彩写生,体会客观环境中色彩的丰富变化并进一步理解其变化中蕴含的规律。进一步体会和理解正确的色彩观察方法,训练和提高画面色彩表现技巧。

第二教学过程: 写生作业讲评

本阶段,任课教师组织学生对写生作业进行集中讲评,通过对学生的写生作业进行针对性分析和总结,使学生对写生中存在的理解问题和技法问题的认识不断深化。本阶段是对写生训练的归纳和总结,是对实践中的零散感受与经验加以系统化的重要教学过程。

第三教学过程: 优秀写生作业展示

本阶段安排在外出写生结束返校之后。任课教师将学生的外出写生作业汇总后加以遴选后,组织学生进行写生作业汇报展。该教学过程是对整个课程教学的总结,同时能够强化学生的互动交流,有助于学生对所学知识和技法的进一步消化。

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 王雨中. 色彩基础. 第二版. 人民美术出版社.

四、考核方式及成绩评定

本课程考核以各阶段写生作业为依据进行综合评定。

五、其它必要说明

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	户外色彩写生	教师组织学生进行写生教学, 教师进行逐一辅导和集体作业讲评	7	
2	户外色彩写生	教师组织学生进行写生教学, 教师进行逐一辅导和集体作业讲评	7	

制订人: 王雨中

审核人: 叶彬

审定人: 陈卫东

《专业采风》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Special Collecting

课程代码: MA382101

课程类别: 综合必修

学 时: 2 周

学 分: 2

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

采风实践教学目的: 本课程通过让学生接触的自然, 形成对光、色、构图等的基本认识, 并深化相关理论; 做到从客观到主观, 从认识到理解, 并能用专业的方式在实景中选择拍摄素材进行采集, 通过练习取景构图, 训练空间意识, 学会采集数字作品所需要的自然元素资料。在次过程中, 深化相关理论知识, 并培养学生本专业所需的采集素材并进行专业作品创作的综合能力, 注重学生社会锻炼和社会实践能力的培养, 强调理论与实践相结合。鼓励学生在采风考察期间完成专业实践和毕业设计选题的思考, 为后期创作培养良好的综合素质和专业基础知识。

采风实践基本要求: 1、了解采风过程中的自然、社会、环境、人文、历史、经济、建筑、风土人情、典故传说、采风故事等等并写作日记; 2、通过展开课题研讨、人文景观和经济相关调研的梳理整合写出相关简单故事; 3、用文字、速写、照片与视音频等素材并通过相关软件制作, 将故事用数字媒体专业的形式来表达。

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 李勇. 数字影视摄影教程. 北京: 北京师范大学出版社.
2. 万华明. 数字影视技术基础. 重庆: 重庆大学出版社.
3. 万华明、杨丽、蒋雪明. 多媒体技术基础. 北京: 清华大学出版社.
4. 东云. 中外文化常识. 北京: 中国华侨出版社.
5. 黎加厚. 多媒体课件的设计、开发与应用. 上海: 上海教育出版社.
6. 吴国勇等. 网络视频流媒体技术与应用. 北京: 北京邮电大学出版社.
7. 张力. 深入用 Authorware 制作多媒体课件. 北京: 高等教育出版社.

8. 陈小宁, 吴以欣. PhotoShop9 入门与提高. 北京: 人民邮电出版社.

四、考核方式及成绩评定

平时表现, 个人笔记与写作, 小组作业, 展示作品。

五、其它必要说明

外出注意: 分组、通讯联系, 报告制度, 保险, 应带物品, 吃住行钱物等的安全。相互关照提醒与帮助。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	采风考察参观	在采风过程中每人必须作考察参观记录, 记录方式为: 日记、速写、摄影、摄像	9	含行车时间
2	撰写总结报告	撰写总结体会约1K字	3	
3	采风成果	用速写、摄影作品或视频等形式将采风作品进行展示	2	

制订人: 任颖子

审核人: 杨丽

审定人: 陈卫东

《文化考察 B》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Culture Study B

课程代码: MA382102

课程类别: 综合必修课

学时: 1 周

学分: 1

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

《文化考察》课程是数字媒体艺术专业的综合必修课程。课程内容是使学生把课堂里学到的知识和实践相结合,通过文化考察提高学生综合分析问题、解决问题的能力;强化学生专业文化实践意识,使学生对数字媒体艺术的文化市场应用有较全面的认识;初步了解相关公司的文化发展及专业现状,了解数字媒体技术与艺术的文化市场运用与发展前沿,开拓视野,对专业发展有进一步的了解与认识,进一步增强学生的专业文化思想,并最终形成《文化考察》报告。

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 李四达. 数字媒体艺术概论. 北京: 清华大学.
2. 罗应婷. SPSS 统计分析北京. 北京: 电子工业出版社.
3. 网络关于调查报告写作范例.

四、考核方式及成绩评定

本课程为考查课,成绩评定标准为《文化考察》报告的质量。

五、其它必要说明

外出学会与人沟通交流,注意安全。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	进入公司参观学习	确定数字媒体公司并深入了解情况,了解业内数字媒体艺术与技术的发展与应用,了解实践项目的进行程序等。	3	
2	撰写《文化节考察》报告	根据调研结果,分析数据,形成《文化节考察》报告	2	

制订人: 万华明

审核人: 任颖子

审定人: 陈卫东

《专业调研》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Professional Research

课程代码: MA382103

课程类别: 综合必修

学 时: 1 周

学 分: 1

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

《专业调研》课程是数字媒体艺术专业的综合必修课程。课程任务是使学生把课堂里学到的知识和实践相结合,通过调查提高学生综合分析问题、解决问题的能力;强化学生专业实践意识,使学生对数字媒体艺术的市场应用有较全面的认识;初步了解相关公司的发展及专业现状,了解数字媒体技术与艺术的市场运用与发展前沿,开拓视野,对专业发展有进一步的了解与认识,进一步增强学生的专业思想,并最终形成《专业调研》报告。本课程要求学生了解数字媒体相关公司在市场环境中的运作情况和发展状况;了解实践项目的实际操作的有关程序并进行实践经验交流。

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 李四达. 数字媒体艺术概论. 北京: 清华大学.

四、考核方式及成绩评定

本课程为考查课,成绩评定标准为《专业调研》报告的质量。

五、其它必要说明

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	进入公司或专业教学单位参观学习	确定数字媒体公司并深入了解情况,了解业内数字媒体艺术与技术的发展与应用,了解实践项目的进行程序等。	3	
2	撰写《专业调研》报告	根据调研结果,分析数据,形成《专业调研》报告	2	

制订人:任颖子

审核人:杨丽

审定人:陈卫东

《毕业设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Design

课程代码: MA382104

课程类别: 综合必修

学时: 16 周

学分: 16

适用专业: 数字媒体艺术

二、教学目的与基本要求

教学目的: 毕业设计作为教学计划中的一个重要环节,其目的在于让学生在毕业前得到最全面的实际锻炼,对四年本科专业知识学习的成果检验,并通过毕业设计及,提高学生观察事物,处理事务的能力,培养学生综合运用所学知识的综合能力。

教学任务: 通过毕业设计进一步提高学生观察事物的能力,提高分析实际问题和解决实际问题的能力。在指导过程中,端正学生对设计高度负责的态度,并通过专项课题设计,给予学生充足的想象空间,努力创造出体现专业知识,并富有原创力的设计作品。

基本要求: 作为综合四年所学知识,毕业设计内容项目涵盖知识面广,选题类型在专业范围内呈现多样性,一般要求学生选择典型性强、风格鲜明、难度适中、工作量充实的题目,并要求学生以认真踏实的态度,在规定时间内完成设计。

毕业设计风格类型可以根据选题具体情况自定,可使用多种数字媒体设计形式,整体设计效果要求体现专业的核心技术水平,富有内涵,并具有一定的创新意识。此外,还要求学生将毕业设计作为与社会接轨的桥梁,尽可能与社会实践与行业需求对接,鼓励学生采用新理念、新技术。此外,教师在指导过程中,要注意随时启发性地给予学生更广阔的设计思路,引导学生把自己的思维能力和实践能力在作品中体现出来,有质量地完成毕业设计作品。

三、实践教材、指导书及参考书目

各指导老师自编或指定教材、指导书及参考书目,根据不同设计选题具体情况分别选择

四、考核方式及成绩评定

指导教师成绩 30%，评阅人成绩 30%，答辩成绩 40%。

五、其它必要说明

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	确定选题	学生与指导老师共同拟定毕业设计选题；学生填写选题申报表，开题报告；指导老师下达任务书	3周	
2	毕业设计创作（一）	进行毕业设计创作，并完成整体项目的60%-70%	6周	
3	中期检查	指导老师对学生毕业设计进度和质量进行中期检查和把控	2周	
4	毕业设计创作（二）	根据中期检查意见，学生完成整体项目，撰写毕业设计说明	3周	
5	评阅与答辩	组织专业老师对毕业设计作品进行评阅和集体答辩	2周	

制订人：任颖子

审核人：杨丽

审定人：陈卫东

《文化考察 A》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Cultural Study A

课程代码: MA382201

课程类别: 综合必修

学时: 2周

学分: 2

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业的艺术实践类课程，课程的主要任务是利用两周的时间，给学生提供一个进行相关社会实践的机会，让他们走出去，了解本专业的社会需求，了解相关文化，对学生开拓视野，拓展知识面，起到一个很好的作用。

三、实验项目设置与学时分配

1、项目设置:

每年的主题都有所不同，一般根据当年学生的课程内容来安排相应的艺术考察项目。

2、分组情况:

一般按小组来安排活动，一组负责一个子项目。

3、考察形式:

根据不同的项目来灵活安排。

(1) 问卷调查式

(2) 实地考察式

(3) 问卷与实地相结合

4、成果:

每人一份书面调查报告，每个小组一份小组总结。

5、课时安排:

问卷设计 6，实地考察 30，写小结 4。

制订人: 郭碧云

审核人: 邵斌

审定人: 陈卫东

《动画调研与创意》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Animation Investigation and Creativity

课程代码: MA382202

课程类别: 方向限选

课程周数: 2周

学 分: 2

适用专业: 动画

指导方式: 定期指导

二、教学目的与基本要求

本实践环节旨在培养动画专业学生的专业调研与创意表达的实践技能以及思维判断能力。通过本实践环节,学生能够运用调查研究方法,对动画某领域进行亲身调查和分析,且在调研基础上,进行创意表达,并对动画的应用前景形成自己的看法。

基本要求:

- 1、了解动画的应用前景;
- 2、了解动画艺术与技术的发展趋势;
- 3、熟悉创意表达的方法和工具应用;
- 4、掌握调查研究的基本方法。

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 周雯、何威. 中国动画产业与消费调查报告(2008-2013). 1. 北京: 北京师范大学出版社.
2. 何兵、何伟. 往事如烟: 中国动画加工. 1. 北京: 中国传媒大学出版社.
3. 戴力农. 设计调研. 1. 北京: 电子工业出版社.
4. 郭强. 调查实战指南: 问卷设计手册. 1. 北京: 中国时代经济出版社.
5. 凤笑天. 现代社会调查方法. 4. 武汉: 华中科技大学出版社.

四、考核方式及成绩评定

考核方式: 考查。

成绩评定：实践内容一作业占 60%，实践内容二作业占 40%。

五、其它必要说明

实践时间：第 5 学期；

实践地点：校外。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	动画调研	围绕动画某领域进行调研，撰写调研报告。	6	
2	创意表达	根据调研结果，进行创意表达。	4	

制订人：邵斌

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《短片联合作业》教学大纲

一、基本信息

英文课名: The Joint Operation of Short Film

课程代码: MA382203

课程类别: 综合必修

课程周数: 2周

学 分: 2

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

本课程是动画专业重要的实践教学环节。也是比较完整地从创意,到构思,到创制作,团队分工合作完成的动画作品,是教师对动画专业基础课和专业选修方向课程的教学效果的检验,也是学生各种岗位角色扮演的体验过程。学生根据各自学习所长,自主选题,经过素材收集,立意构思,形成完整的前期策划方案。作品类型包括漫画故事、二维手绘动画、三维动画、定格动画。通过分工协作充分运用三年所学知识和技能进行中后期的创制作,调动每个学生的学习潜能,提高学生动画构思、动画创意、动画设计和制片执行能力,培养团队协作的能力,为后面毕业设计积累团队创作经验和实践基础。

三、实践教材、指导书及参考书目

视具体选题而定。

四、考核方式及成绩评定

本课程是考查课,学生须按教学要求呈交课堂作业,任课教师以完成作品质量为考核标准评分。平时成绩 40%,考试成绩 60%。

五、其它必要说明

短片联合由指导教师指导下开题,学生个人有好的论题,经教研室与指导老师论证、研讨审批。学生在创作进行过程中应在指导教师指导下按计划完成各个环节的工作,并按时完成作品。平时成绩 30%,考试成绩 70%。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	前期策划书	策划方案完整，创意新颖。	3	
2	中期制作	符合各环节制作流程，设计精湛。	5	
3	后期合成输出	视听效果良好。	2	

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《毕业设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Design

课程代码: MA382204

课程类别: 综合必修

学时: 16 周

学分: 16

适用专业: 动画

二、教学目的与基本要求

《毕业创作》是动画专业重要的实践教学环节。也是对动画专业毕业生四年专业学习的专业基础课和专业选修方向课程的教学检验。学生根据各自学习所长,自主选题,经过素材收集,立意构思,形成完整的前期策划方案。作品类型包括漫画故事、二维手绘动画、三维动画、定格动画。通过分工协作充分运用四年所学知识和技能进行中后期的创制作,调动每个学生的学习潜能,提高学生动画构思、动画创意、动画设计和制片执行能力,培养团队协作的能力。

三、实践教材、指导书及参考书目

视具体选题而定。

四、考核方式及成绩评定

由答辩委员会统一考核。

五、其它必要说明

毕业创作由指导教师指导下开题,学生个人有好的论题,经教研室与指导老师论证、研讨审批。学生在毕业创作进行过程中应在指导教师指导下严格遵从毕业创作的整体安排,按计划完成各个环节的工作,并按时完成作品和毕业创作文论,参加毕业创作展览和答辩。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	前期策划书	策划方案完整，创意新颖。	20	
2	中期制作	符合各环节制作流程，设计精湛。	50	
3	后期合成输出	视听效果良好，达到毕设要求。	10	

制订人：姜艳琴

审核人：邵斌

审定人：陈卫东

《专业调研》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Professional Research

课程代码: MA382103

课程类别: 综合必修

学时: 1 周

学分: 1

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目的与要求

本课程主要通过对上海、广州、北京等国内发达商业城市或文化艺术中心的专题市场调研,理论联系实际,让学生进行实地考察与学习,深入了解当地现当代美术或商业设计市场状况、特点,亲身感受其中蕴含的文化艺术价值,学习研究目标调研内容所涉及的创意设计思想和艺术表现等专业性问题,积极捕捉最新艺术思潮、观念和应用设计发展潮流,激发创造性设计思维和表现意识,不断积累专业能力和经验。并通过撰写专业报告进行分析总结,有效提升专业调研与分析能力。

三、实践教材、指导书及参考书目

[1] 无

四、考核方式及成绩评定

考查课程,本课程根据最后创作作业作为考试成绩,教师结合考察报告和平时表现评定课程考核成绩。

五、其它必要说明

1、调研报告一份(3000字以上)或与调研相关的专题创意设计作品一件(含设计说明1000字以上)。

2、通过实践活动,提升理论联系实践的社会调查与分析能力,积累专业素材和专业研究经验。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	实地考察调研	选择长三角地区、珠三角地区的商业发达城市或文化艺术中心进行专题艺术考察,开展专题设计研究的信息资料和素材收集。	4-7天	
2	资料整理分析	对实地考察时所收集的资料进行整理分析,结合既定目标完成相关创作。		1周专业调研后开始进行
3	撰写调研报告	结合实践与创作,完成调研报告一份(3000字以上)。		1周专业调研后开始进行

制订人:狄野

审核人:梁建飞

审定人:陈卫东

《手工艺创作与表现》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Handicraft Creation and Performance

课程代码: MA382409

课程类别: 综合必修

学时: 3周

学分: 3

适用专业: 美术学(师范)

二、教学目的与基本要求

该课程是美术学师范专业毕业创作的前导课程,由多名教师介入课程进行手工艺创作实践教学。以学生比较感兴趣的手工艺创作操作实训为内容,按照能力掌握的难易程度以循序渐进的方式组合,由浅入深、从易到难地培养学生设计表达能力。本课程以手工艺设计典型内容为载体组织教学活动,按照创意效果图工作过程设计教学过程,将工作任务与基础知识、基础技能的学习和掌握紧密联系起来。教学的重点是让学生了解掌握各种形式的表现手段,表现创意的方式因素、结构因素、形态因素、材质因素和工艺制作因素等。强调动手能力的培养,

强调对设计表现的新工具、新技术、新材料的学习和应用,增强学生的就业能力,增加学生的职业知识,激发学生的学习热情和兴趣。

课程设计首先注重基础训练的社会性、实用性及设计创意与人的需求相互依存的特点,在教学的主要目的、教学方式、教学手段等方面,着重强化学生设计的创造性思维、表现能力、塑造能力、实践能力。

三、实践教材、指导书及参考书目

(一) 实践教材自编

(二) 参考书目:

1. 邱玲, 徐武斌. 现代手工艺术与表现. 武汉: 华中师大出版社.

四、其它必要说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	创作选题	教师组织学生进行创作选题，教师进行逐一辅导讲评	5	
2	设计创作草图方案	教师组织学生进行设计草图，教师进行逐一辅导	5	
3	手工艺创作制作加工	制作过程教师全程辅导	5	

制订人：叶彬

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《艺术考察与设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Art Observation and Design

课程代码: MA382302

课程类别: 综合必修

学时: 3周

学分: 3

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业实践教学环节。通过采风实践使学生面向社会、深入生活,从传统文化艺术中汲取丰富的创作素材。采风走向应是具有鲜明传统文化特点的区域,以及有价值的自然和艺术集中地,使学生能够对考察区域的民居、服饰、工艺和民间文化等进行充分考查,感悟其文化底蕴,深入体验、学习其艺术语言和表现技巧,开阔艺术创作视野,为方向性后续课程摄取和积累必要的创作素材。

基本要求:学会吸纳中国传统文化及优秀作品的精华,尽量多收集设计素材,掌握不同时期、不同艺术类型的风格特点,建构自己设计特质。并了解国家有关文物、古建筑保护的有关法规和要求。

- (1) 资料地搜集、整理手绘记录、图像或实物(50幅/件)
- (2) 考察报告一份(2000-3000字左右)
- (3) 设计作业和考察汇报展(所在课程结束后四周内完成)

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 李娜著. 中国传统纹样与现代装饰艺术设计. 天津: 百花文艺出版社.
2. 左汉中编著. 湖湘文库——湖湘传统纹样. 长沙: 湖南美术出版社.
3. 东美红. 文化沙湾——传统文化在现代设计中的传承与传播. 北京: 中国建筑工业出版社.

四、考核方式及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为开卷。

提交个人考察报告书一份（字数不少于 2000 字，考察图片不少于 50 张，考察报告书要求图文并茂、条理清晰、考察目的明确、考察内容详实）。成绩评定依好坏分为优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。采风汇报展作品结合学生考察期间表现综合评定课程考核成绩。

五、其它必要说明

考察期间，应充分发挥指导教师的主导作用，指导、组织学生根据设计需要收集、整理素材，研究和挖掘生活和传统中的艺术文化资源，提高学生对传统文化艺术的审美鉴赏能力，并使之服务于专业学习与实践。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	采风动员和前期准备		2 学时	
2	学习体验传统文化艺术	了解采风地区的传统文化知识	1 周	
3	实地采风	参观、考察、收集设计创作素材	2 周	
4	课程结束举办汇报展览			

制订人：伍立峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《毕业设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Design

课程代码: MA381303

课程类别: 综合必修

学时: 16周

学分: 16

适用专业: 视觉传达设计

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业重要的实践教学环节,是学生毕业及学位认证的重要依据,也是衡量专业教育质量和办学效益的重要评价内容。本课程主要通过不同工作室方向的主题项目设计与文案撰写,要求学生了解与熟悉毕业设计的基本内容与要求、设计程序与方法,全面检查学生对过去专业知识的掌握和在专业设计过程中分析问题、解决问题的能力,综合检验学生的设计文化素养和创造性艺术设计能力。

同时,通过毕业设计,可以全面考察和了解学生在校期间的学习成效,评估和分析本专业人才培养方案是否符合并适应社会发展需求,不断总结经验,发现问题,解决问题,为进一步深化专业建设与发展提供依据。

基本要求:

1、选题范围根据系部毕业设计指导思想,以工作室为单位开展选题与开题工作。

2、要求学生在指导教师的指导下,独立完成所承担的设计项目的全部内容,并且做到:

- (1) 掌握设计原则、程序和设计规范的应用;
- (2) 掌握专业调研与研究方法,具有基本的专业分析与使用能力;
- (3) 具有方案策略的设计构想与选择能力;
- (4) 具有艺术设计与表现的视觉传达应用能力;
- (5) 具有撰写项目策划书、说明书的文案能力;
- (6) 必须参加毕业设计答辩与相应工作。

3、学生应在规定时间内,提交如下毕业设计成果:

(1) 项目设计作品系列,具有系统性和完整性,具体要求详见每年毕业设计工作细则。

(2) 设计文案包括策划书或说明书，原则上不少于1万字，图文结合，具体格式参照苏州科技学院颁布的毕业设计（论文）规范要求严格执行。

(3) 其他学院与系部要求的文档资料。

(4) 毕业设计作品展览于答辩前后进行。

三、实践教材、指导书及参考书目

自编教材与指导书。

四、考核方式及成绩评定

考核方式：每学年由系部，或者以工作室为单位组织研讨具体毕业设计课题框架和具体任务要求，创作作品必须达到一定的量和质。选题内容最终以指导老师根据课题的具体情况所提出指标为准。

成绩评定方式：毕业设计（论文）的评分有优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。成绩考核由系组织毕业设计考核评分小组进行集体评分，结合文案写作情况和答辩进行综合评定。

毕业设计（含文案）采分点：①指导教师采分点为40%；②学术委员会采分点为20%；③设计答辩40%。

五、其它必要说明

毕业设计于第四学年第二学期开出，具体实践地点由各工作室根据课题需要选择校内、校外或实践基地进行。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	选题	自拟或规定课题选择	1周	
2	开题	发放任务书，提交开题报告	2周	
3	调研与策略研究	资料收集、分析与策略制定	4周	
4	方案构思与设计	文案撰写与设计制作	8周	
5	结题	设计评阅与答辩	1周	
6	其他工作	汇报展览与资料归档		答辩前后进行

制订人：梁建飞

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《素材收集与创作》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Material Collection and Creation

课程代码: MA382401

课程类别: 综合必修

学时: 3周

学分: 3

适用专业: 美术学

二、教学目的与基本要求

本课程是美术学专业重要的外出实践课程,在美术学专业教学中具有多方面的作用。在本课程的教学过程中,主要从以下三方面培养和提高学生的能力:

1、通过写生及速写,在原有基础上强化提高学生观察社会深入生活的能力、将感受转换为艺术语言的表达能力。

2、通过实地考察与采风,使学生收集大量的创作素材,并在视觉形象的联想及转换方面给予初步的训练,为之后的毕业创作做准备,建立创作意识。

3、通过实地考察与采风,使学生对不同形态的地域文化的总体文化特征及优秀的民族文化遗址、艺术遗迹进行深入考察,使学生初步掌握艺术考察的方法、艺术创作的方法与规律,吸取民族艺术的营养,并形成创作草图及掌握多方面的创作素材。

本课程教学由油画、国画方向根据各自的教学要求进行安排。具体安排如下:

油画专业方向: 油画写生与素材收集,形成创作草图变体画及色稿。

国画专业方向: 山水写生与素材收集,形成创作草图及变体画。

美术学师范: 艺术采风与素材收集,形成创作草图及变体画。

三、实践教材、指导书及参考书目

(一) 自编实践教材

(二) 参考书目:

1. 皮道坚. 美术创作与论文指导. 北京: 高等教育出版社.
2. 丹纳著. 傅雷译. 艺术哲学. 天津: 天津社会科学出版社.
3. 邹跃进. 艺术导论. 北京: 高等教育出版社.
4. 薄松年. 中国美术简史. 西安: 陕西美术出版社.

5. 中央美术学院编. 外国美术简史. 北京: 中国青年出版社.

四、考核方式及成绩评定

围绕考察与采风及对社会生活的观察与发现的视角, 完成不少于 4 幅的一系列草图, 材料、手法不限。

五、其它必要说明

(一)、考核方式及成绩评定办法:

本课程为考查课, 考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定, 平时成绩占 60%, 期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系:

先修课程和教学环节: 油画风景、国画山水

后续课程和教学环节: 毕业创作

平行开设课程和教学环节:

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	采风与素材收集	根据带队教师的具体要求执行	7	
2	采风与素材收集	根据带队教师的具体要求执行	7	
3	采风与素材收集 素材整理与创作草图	根据带队教师的具体要求执行	7	

制订人: 郑英锋

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《教育见习（一）》教学大纲

一、基本信息

英文课名：Education Probation （1）

课程代码：MA382402

课程类别：综合必修

学 时：2 周

学 分：2

适用专业：美术学

二、教育见习的目的

教师教育各专业教育见习是为各教师教育专业学生开设的实践类必须课程，是专业实践教学的一个极为重要的组成部分。教育见习的目的是引导学生明确教师的职业意识和职业要求，认识到人民教师的光荣职责，增强从事教育事业的光荣感和责任感，从而进一步巩固专业思想，热爱教育工作；引导学生认识到学习教师教育教育学科类课程的重要性。通过教育见习，使学习有机会身临教学环境之中，亲历教学过程，观察师生的交流方式，切身感受不同教师的教学艺术和教学风格，实地吸收教学营养，积累感性知识，从而了解常规教学程序；了解班主任工作程序和班级管理的内容及班主任的能力要求；了解基础教育课程改革的任务、形势和进展情况以基础教育课程改革及对教师的素质要求。

三、基本要求

教育见习主要是通过教育教学观摩进行“自我教育”，在教师指导下完成以下任务：

- 1、初步了解见习学校的教育教学工作；
- 2、初步了解教育对象的身心发展特点；
- 3、积累课堂教学方面的感性认识；
- 4、提高应用教育理论，分析教育教学问题的能力；
- 5、加强沟通与合作的能力；
- 6、体验教师角色，理解教师职责，热爱教育教学工作；
- 7、完成见习手册。见习报告必须主题明确，突出重点，层次清楚，言之成理，

简明扼要，表达通顺。

四、具体内容

1、解见习学校。学生进入见习学校后，通过查阅资料、听取见习学校介绍等途径了解见习学校基本情况和相关规章制度。

2、观摩课堂教学。学生在见习学校现场观摩课程不少于 10 学时。

3、其它见习任务。学生参与其他教育教学工作，包括参加教研组活动或集体备课、协助教师批改作业或辅导学生、协助实验室教师工作、协助批改试卷及分析试卷、参与班级管理等。

五、见习方式与时间安排

1、见习方式：集中见习与分散相结合。

2、时间安排：2 周

六、见习成绩评定

见习结束后由学院指导老师根据学生见习过程中的表现及见习手册综合评定成绩。

七、纪律

见习期间遵守见习学校的规章制度，尊重见习学校领导和教师：不得迟到、早退或缺席。因病因事不能进行见习时，应办理请假手续。

八、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：

后续课程和教学环节： 教育见习（二）

平行开设课程和教学环节：

九、教材和主要参考书目

（1）教材：无

（2）主要参考书目：无

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《教育见习（二）》教学大纲

英文课名：Educational Probation （II）

课程代码：MA382403

课程性质：综合必修

学时：2周

学分：2

适用专业：美术学

一、教育见习的目的

教师教育各专业教育见习是为各教师教育专业学生开设的实践类必须课程，是专业实践教学的一个极为重要的组成部分。教育见习（二）的目的是：旨在使学生获得初步的教学实践经验、班级管理经验，促进教育理论的学习，拓展专业知识的应用渠道，深化理解教师的职责和培养热爱教育事业的情感，为深化《学科课程教学论》课程学习、以及后期的教育实习做好准备。

二、基本要求

- 1、了解见习学校相关课程标准；
- 2、根据实际教学内容，对教师教学目标、教学过程、教学特点、课堂师生间互动、教师角色等方面设置一系列有目的有系统的反思问题；
- 3、有针对性地观摩每个教师不同的教学过程，并及时组织学生进行讨论，最后教师集中学生的认识或讨论结果对不同教师教学方法、教学风格做出总结；
- 4、观摩班级活动，初步了解班主任的工作程序、班级管理工作的内容和要求；
- 5、完成见习手册和见习报告。

三、具体内容

- 1、观摩课堂教学。学生在见习学校现场观摩本学科课程不少于10学时（不含平行课）。
- 2、观摩班级活动。学生在见习学校现场观摩班级活动或组织一次班级活动。
- 3、其它见习任务。学生参与其他教育教学工作，包括参加教研组活动或集体备课、协助教师批改作业或辅导学生、协助实验室教师工作、协助批改试卷及分析试卷、参与班级管理等。

四、见习方式与时间安排

- 1、见习方式：集中见习与分散相结合。
- 2、时间安排：2周

五、见习成绩评定

见习结束后由学院指导老师根据学生见习过程中的表现及见习手册综合评定成绩。

六、纪律

见习期间遵守见习学校的规章制度，尊重见习学校领导和教师：不得迟到、早退或缺席。因病因事不能进行见习时，应办理请假手续。

七、与其它课程和教学环节的联系

- 先修课程和教学环节：教育见习（一）
后续课程和教学环节：教育见习（三）
平行开设课程和教学环节：

八、教材和主要参考书目

- （1）教材：无
- （2）主要参考书目：无

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《师范生技能综合培训与测试》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Integrated Teaching Skills Training and Testing

课程代码: MA382404

课程类别: 综合必修

学 时: 2 周

学 分: 2

适用专业: 美术学

二、教学目标与要求

《师范生技能综合培训与测试》是美术学专业必修课程，是教师教育课程体系中不可或缺重要组成部分，对师范生从教能力的培养十分重要。它是美术学专业师范生教育实习前的最后一次重要的实践教学环节。通过此次训练与测试，可以对师范生所掌握的课堂教学技能有很好的评测，学生应掌握教材组织、教学方法、说课、语言表达、钢笔字、粉笔字等各种技能在教学过程中的运用，为后续教育实习课程打下良好的基础。

基本要求:

1、成立“教师职业技能训练与测评小组”，由分管系主任担任组长，学科教学论教师和经验丰富的教师（实习指导教师）作为测评小组成员，组成 5-7 人的系测评小组，共同完成学生的教师职业技能训练与测评工作。

2、系部负责学生分组，测评人员、测评时间和地点的确定等事宜。

3、学生不迟到不早退；不得擅自离队；有病须向指导教师请假，期间一般不批准事假；实行日签到制度。

三、教学内容及学时数分配

（一）教学内容

按照江苏省师范生技能大赛比赛内容，对每个学生进行测试。

（二）学时分配

在校 2 周

四、相关说明

（一）考核方式及成绩评定办法

1、基础理论知识占总成绩的 20% 闭卷考试。

2、说课 占总成绩的 20%

（1）教学设计（50 分）其中各项评分标准如下：

（2）教材分析（15 分）对本节教学内容理解透彻，对该内容在教材中的地位和作用分析准确。

（3）教材处理（15 分）

根据课标和对教材的分析以及学生实际，准确、科学地制订“三维”教学目标。对教学的重点、难点和关键把握准确，对难点的突破方法得当。

（4）教学方法（5 分）

根据学生实际和教学内容，选择恰当得教学方法，要体现现代教学理念。

（5）教学手段（5 分）

根据教学内容，指导学生选择合适的学法，学法要体现学生研究性学习，体现学生学习方式的转变。

（6）教学程序（10 分）

教学环节设计科学，各教学环节衔接流畅；教学方法运用得当，体现教师主导，学生主体作用，体现现代教育理念，体现教师教学行为和学生学习方式的转变，教学方式和手段灵活多样，多媒体运用恰当；创设符合学生实际的教学情境，突出了教学的重、难点。

3、演讲 占总成绩的 10%：

语言流畅，有条理，口齿清晰

4、钢笔字、粉笔字 占总成绩的 10%：

字体优美，规范楷书

5、专业技能占总成绩的 40%

造型准确，明暗层次分明等综合。

（二）与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：，美术基础课程、素描、书法、教师口语等、教育见习（一）、教育见习（二）、教育见习（三）

后续课程和教学环节： 教育实习

制订人：顾国兰

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《教育实习》教学大纲

英文课名: Educational Practice

课程编号: MA382405

课程性质: 综合必修

学时: 10周

学分: 10

适用专业: 美术学

一、课程的任务和基本要求

《教育实习》是美术学专业重要的实践教学环节。通过实习,使学生熟悉中学美术教育情况,初步接触中学美术教育工作实际,巩固、加深和检验学生在校获得的各项专业知识、教育理论及技能,培养学生从事中等学校美术教育工作的初步能力。

(一) 课堂教学

1、实习生应理解中学美术教育的特点和要求,掌握中学美术教学方法。运用所学知识和技能对学生因材施教。

2、正确规范地书写教案和实习小结。

3、通过教学实习,使中学生提高审美能力,了解生活美,自然美和艺术美的关系,开阔眼界,提高修养,注意培养中学生的想象力和创造精神,引导中学生初步掌握观察、理解、表现对象的正确方法,初步掌握美术基础知识和基本技能,使中学生初步懂得美化生活环境的知识和技能。

(二) 课外美术活动辅导

实习生应了解中学课外美术活动的意义及其内容、形式,辅导方法,并在实践中增进指导中学学生开展课外美术活动的的能力。

(三) 教育调查

实习生应在教育实习中,对实习整个环节和过程中教案编写,讲课、教材、班主任工作、主题班会、听课、课外活动等实践工作面对值得思考和研究的课题,采取问卷调研,取得第一手原始资料,从中进行分析,为论文选题提供思路。

二、基本内容和要求

基本内容:

(一) 学生分散在各实习点进行教育实习，包括学校安排和返乡实习。进入实习学校前在系部指导老师指导下进行试讲练习

(二) 布置学生随实习学校教师参加教学工作：见习中学美术课教学；

1、上课前旁听实习学校指导老师的美术课；

2、学习组织学生开展主题班会活动。

3、在中学美术教师及实习指导教师的组织下，由实习生在实习小组内进行重点示范性试讲；

4、实习生上课，独立进行教学实践活动；

5、担任实习班级的副班主任职务，协助班主任开展工作，认真学习实习学校教师的工作方法和经验。

6、实习生组织课外美术活动、教育调查及其它教学内容，问卷调查，写出调查报告。

7、对实习情况写出个人小结。指导老师和实习组长认真完成实习情况的记录。

8、各实习点实习生回校后进行复讲，达到互相交流与学习。

三、实践环节和要求

学生应该在指导教师的指导下进行校内试讲，并根据安排进入各实习学校进行实习，实习期间指导教师赴实习学校听课并进行进一步指导，实习结束后返回学校进行复讲和上交实习手册。

四、教学时数分配

一周校内试讲；

二周实习学校听课、备课；

五周时间实习训练

五、其它项目

六、有关说明

1、教学和考核方式：

根据教育实习手册中各项任务要求的完成情况、实习学校、指导老师意见以及复讲情况综合评定。优秀者推荐校优秀实习生。

2、习题：

根据《教育实习手册》规定完成教学、班主任工作，要求完成八个教案和教学调查等环节。

3、能力培养要求：

培养学生从事中等学校美术教育工作的初步能力。

4、与其它课程和教学环节的联系：

先修课程和教学环节：教师职业技能训练与测试

后续课程和教学环节：

平行开设课程和教学环节：

5、教材和主要参考书目：

(1) 教材：无

(2) 主要参考书目：无

制订人：顾国兰

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《毕业创作》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Project

课程代码: MA382406

课程类别: 综合必修

学时: 16周

学分: 16

适用专业: 美术学

二、教学目的与基本要求

本课程是美术学专业核心课程和重要的实践教学环节。也是对美术学毕业生四年专业学习的专业基础课和专业选修方向课程的教学检验。学生根据各自学习所长,选择限定选修课程为创作方向,自主选题,经过素材收集,立意构思,产生创作草图。要求学生充分运用四年所学知识和技能进行完整主题的构思创作。通过不同的表现手法,提倡多样的探究和表现各种具有形式美感的工艺作品。经过作品创作过程,提高和培养学生独立进行作品创作的能力。

具体要求:

- (1) 根据选题以多种材料媒介形式进行创作。
- (2) 作品件数和尺寸可根据题材和材质类型不同,由指导老师酌情具体确定。

三、实践教材、指导书及参考书目

四、考核方式及成绩评定

本课程成绩以作品创作情况,指导教师成绩与集体评分成绩相结合进行综合评定。

五、其它必要说明

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	毕业创作	在指导教师指导下进行作品创作	6周	

制订人: 叶彬

审核人: 潘道生

审定人: 陈卫东

《教育见习（三）》教学大纲

英文课名：Education Probation （III）

课程编号：MA382407

课程性质：综合必修

学时：2周

学分：2

适用专业：美术学

一、教育见习的目的

教师教育各专业教育见习是为各教师教育专业学生开设的实践类必须课程，是专业实践教学的一个极为重要的组成部分。教育见习（三）旨在使学生经过钢笔字、粉笔字、教师口语表达和教学模拟的初步训练，提升书法技能、讲课、说课技能和口语表达技能，并通过参加优秀中小学教师、校长的讲座，学习优秀的教育教学经验，为后期的教育实习做好准备。

二、基本要求

- 1、掌握专业基础知识和教师教育课程知识；
- 2、掌握教学设计的理论基础，能够熟练进行教学目标、教学过程的设计，学会编写上课、说课教案，在规定时间内进行教学模拟或说课，并回答教师提出的问题；
- 3、掌握粉笔字、钢笔字的书写技能和规范要求；
- 4、掌握教师口语表达要求，能进行即兴演讲；
- 5、掌握美术课堂教学实践环节的基本操作技能。

三、具体内容

- 1、完成钢笔字帖书写至少 2000 字；完成粉笔字训练至少两版。
- 2、以小组为单位进行口语表达训练和教学模拟训练。
- 3、参加优秀中小学教师、校长关于教育教学、实习就业等主题的讲座，并参与对有关问题的讨论。
- 4、完成见习手册和见习报告。

四、见习方式与时间安排

- 1、见习方式：分散
- 2、时间安排：2周

五、见习成绩评定

见习结束后由学院指导老师根据学生见习过程中的表现及见习手册综合评定成绩。

六、纪律

见习期间遵守见习学校的规章制度，尊重见习学校领导和教师：不得迟到、早退或缺席。因病因事不能进行见习时，应办理请假手续。

七、与其它课程和教学环节的联系

- 先修课程和教学环节：教育见习（二）
后续课程和教学环节：教育实习
平行开设课程和教学环节：

八、教材和主要参考书目

- （1）教材：无
- （2）主要参考书目：无

制订人：朱骏益

审核人：叶彬

审定人：陈卫东

《毕业论文》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Thesis

课程代码: MA382408

课程类别: 综合必修

学时: 10 周

学分: 10

适用专业: 美术学(师范)

二、教学目的与基本要求

本课程的任务是向学生传授美术学(师范)专业论文写作的基本规范和要求,帮助学生掌握论文写作的基本流程与一般规则,旨在系统地检验学生对中小学美术教育教学理论与实践的学习成果,考查学生结合所学理论知识与实践针对中小学美术教育中的各个方面和环节进行系统和深入研究以及分析问题和解决问题的能力,并培养学生的艺术教育专业研究素养,使学生的专业素质得到提升。要求学生了解本专业学术论文的性质和特点,掌握学术论文写作的基本流程与规范,熟悉学术论文的写作要求及确定选题、编写提纲、收集资料及撰写摘要、关键词和编列参考文献的基本技术。

三、实践教材、指导书及参考书目

参考书目:

1. 王大根. 中小学美术教学论. 南京: 南京师范大学出版社.
2. 陶旭泉. 中小学美术有效教学模式. 北京: 北京师范大学出版社.
3. 刘晓华、任延琦. 毕业论文写作导论. 北京: 科学出版社.
4. 温克勒. 学术论文写作手册(第7版). 北京: 北京大学出版社.

四、考核方式及成绩评定

毕业论文的成绩评定:

(一) 评定内容: 1 论文质量 对论文质量主要应从以下几个方面进行评定:
1) 学术性 2) 独创性 3) 逻辑性 4) 规范性 2 答辩情况 态度是否端正、认真; 对问题的回答是否准确、到位; 语言表述是否清楚、流畅。

（二）成绩评定的步骤与办法：

1. 毕业论文成绩评定以指导教师评分、论文评阅人评分和答辩评分三部分组成，其中指导教师评分占总评成绩的 30%；论文评阅人评分占总评成绩的 30%；答辩评分占总评成绩的 40%；2. 论文评阅人原则上应由从事中小学美术教学和教学研究的专家担任；

3. 论文答辩按照学校关于毕业论文答辩的统一规程进行，答辩小组成员中至少有一名从事中小学美术教学实践与研究的校外专家。

五、其它必要说明

本课程开设时间为第八学期，地点在校内，最后提交的符合要求的本科毕业论文，形式上应包括题名、作者、摘要、关键词、正文、结论、注释、附录等。

六、内容与具体要求

（一）选题

毕业论文的选题应以中小学美术教育内容为主，而不应脱离美术学（师范）专业范围。撰写毕业论文既是一项科研活动，同时也是学习过程的一个步骤。本科生撰写毕业论文不仅是为了传播学术信息，推进学科的发展，更重要的目的还在于梳理、总结学习成果，反映学生对本门学科的基础理论及其它专门知识的掌握程度。此外，选题还应鼓励创新，避免选择已经完全得到解决的常识性问题。选题必须以每人一题为原则，不得出现同题的现象。

（二）开题报告

学生应在老师指导下撰写开题报告，开题报告应包括选题的目的意义，文献综述，理论创新，工作计划等内容，开题报告通过者可以进行论文写作。

（三）内容要求

美术学（师范）专业毕业论文的具体内容和格式要求按照《苏州科技大学本科生毕业设计（论文）撰写规范》的规定执行。

（四）学生必须保证论文完全为自己独立完成，保证论文内容的原创性，不得抄袭剽窃他人的论文内容与研究成果。论文必须按照苏州科技大学关于毕业论文学术不端行为的相关规定通过“中国知网”大学生论文抄袭检测系统的检测，对不符合标准的论文依照苏州科技大学的相关规定进行处理。

制订人：崔冀文

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《风景写生》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Landscape Sketch

课程代码: MA382411

课程类别: 综合必修

学时: 3周

学分: 3

适用专业: 美术学非师范

二、教学目的与基本要求

本课程是美术学专业绘画方向重要的专业实践课程。本课程在学生掌握风景画（油画方向）或山水画（国画方向）基本表现技法和理论的基础上，通过户外写生的方式，训练学生对大自然的认识和感受能力、了解祖国各地文化领略大好河山、培养爱国情怀，强化所学的实践技法，提高绘画表现能力。本课程通过集中和强化的户外写生训练，使学生对之前课堂所学基础理论和专业表现基础技法加以进一步理解和掌握，是（油画方向）或山水画（国画方向）教学中必不可少的教学内容。

第一教学过程：户外写生

本阶段，学生依据任课教师的安排，在教师指导下进行户外写生。通过在不同天气、不同时间的不同外光条件下进行写生，体会客观自然的丰富变化并进一步理解其变化中蕴含的规律。进一步体会和理解前一阶段所学的风景（山水）表现方法，训练和提高组织画面表现自然的能力。

第二教学过程：写生作业讲评

本阶段，任课教师组织学生对写生作业进行集中讲评，通过对学生的写生作业进行针对性分析和总结，使学生对写生中存在的理解问题和技法问题的认识不断深化。本阶段是对写生训练的归纳和总结，是对实践中的零散感受与经验加以系统化的重要教学过程。

第三教学过程：优秀写生作业展示

本阶段安排在外出写生结束返校之后。任课教师将学生的外出写生作业汇总后加以遴选后，组织学生进行写生作业汇报展。该教学过程是对整个课程教学的总结，同时能够强化学生的互动交流，有助于学生对所学知识和技法的进一步消化。

三、实践教材、指导书及参考书目

(一)、自编实践教材

四、其它必要说明

(一)、考核方式及成绩评定办法

本课程为考查课，考核方式通过考试作业与平时作业相结合的方式进行评定，平时成绩占 60%，期末成绩占 40%。

(二)、与其它课程和教学环节的联系

先修课程和教学环节：油画风景、国画山水

后续课程和教学环节：毕业创作

平行开设课程和教学环节：

五、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	户外景物写生	教师组织学生进行写生教学，教师进行逐一辅导和集体作业讲评	7	
2	户外景物写生	教师组织学生进行写生教学，教师进行逐一辅导和集体作业讲评	7	

制订人：曹钧

审核人：潘道生

审定人：陈卫东

《毕业设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Graduation Design

课程代码: MA381Z19

课程类别: 综合必修

学时: 17周

学分: 17

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业重要的实践教学环节,是学生毕业及学位认证的重要依据,也是衡量专业教育质量和办学效益的重要评价内容。本课程主要通过不同项目主题设计与文案撰写,要求学生了解与熟悉毕业设计的基本内容、设计程序与方法,全面检查学生对过去专业知识的掌握和在专业设计过程中分析问题、解决问题的能力,综合检验学生的设计文化素养和创造性艺术设计能力。

同时,通过毕业设计,可以全面考察和了解学生在校期间的学习成效,评估和分析本专业人才培养方案是否符合并适应社会发展需求,不断总结经验,发现问题,解决问题,为进一步深化专业建设与发展提供依据。

基本要求:

- 1、选题范围根据系部毕业设计指导思想,开展选题与开题工作。
- 2、要求学生在指导教师的指导下,独立完成所承担的设计项目的全部内容,并且做到:
 - (1) 掌握设计原则、程序和设计规范的应用;
 - (2) 掌握专业调研与研究方法,具有基本的专业分析与使用能力;
 - (3) 具有方案策略的设计构想与选择能力;
 - (4) 具有艺术设计与表现的视觉传达应用能力;
 - (5) 具有撰写项目策划书、说明书的文案能力;
 - (6) 必须参加毕业设计答辩与相应工作。
- 3、学生应在规定时间内,提交如下毕业设计成果:
 - (1) 项目设计作品系列,具有系统性和完整性,具体要求详见每年毕业设计工作细则。

(2) 设计文案包括策划书或说明书，原则上不少于 1 万字，图文结合，具体格式参照苏州科技学院颁布的毕业设计（论文）规范要求严格执行。

(3) 其他学院与系部要求的文档资料。

(4) 毕业设计作品展览于答辩前后进行。

三、实践教材、指导书及参考书目

自编教材与指导书。

四、考核方式及成绩评定

考核方式：每学年由系部组织研讨具体毕业设计课题框架和具体任务要求，创作作品必须达到一定的量和质。选题内容最终以指导老师根据课题的具体情况所提出指标为准。

成绩评定方式：毕业设计（论文）的评分有优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。成绩考核由系组织毕业设计考核评分小组进行集体评分，结合文案写作情况和答辩进行综合评定。

毕业设计（含文案）采分点：①指导教师采分点为 40%；②学术委员会采分点为 20%；③设计答辩 40%。

五、其它必要说明

毕业设计于第四学年第二学期开出，具体实践地点由指导老师根据课题需要选择校内、校外或实践基地进行。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	选题	自拟或规定课题选择	1 周	
2	开题	发放任务书，提交开题报告	2 周	
3	调研与策略研究	资料收集、分析与策略制定	4 周	
4	方案构思与设计	文案撰写与设计制作	9 周	
5	结题	设计评阅与答辩	1 周	
6	其他工作	汇报展览与资料归档		答辩前后进行

制订人：狄野

审核人：梁建飞

审定人：陈卫东

《民族艺术考察与设计》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Study and Design of Folk Art

课程代码: MA382Z17

课程类别: 综合必修

学时: 3周

学分: 3

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

本课程是视觉传达设计专业实践教学环节。通过采风实践使学生面向社会、深入生活,从传统文化艺术中汲取丰富的创作素材。采风走向应是具有鲜明传统文化特点的区域,以及有价值的自然和艺术集中地,使学生能够对考察区域的民居、服饰、工艺和民间文化等进行充分考查,感悟其文化底蕴,深入体验、学习其艺术语言和表现技巧,开阔艺术创作视野,为方向性后续课程摄取和积累必要的创作素材。

基本要求:学会吸纳中国传统文化及优秀作品的精华,尽量多收集设计素材,掌握不同时期、不同艺术类型的风格特点,建构自己设计特质。并了解国家有关文物、古建筑保护的有关法规和要求。

- (1) 资料地搜集、整理手绘记录、图像或实物(50幅/件)
- (2) 考察报告一份(2000-3000字左右)
- (3) 设计作业和考察汇报展(所在课程结束后四周内完成)

三、实践教材、指导书及参考书目

1. 李娜著. 中国传统纹样与现代装饰艺术设计. 天津: 百花文艺出版社.
2. 左汉中编著. 湖湘文库——湖湘传统纹样. 长沙: 湖南美术出版社.
3. 东美红. 文化沙湾——传统文化在现代设计中的传承与传播. 北京: 中国建筑工业出版社.

四、考核方式及成绩评定

本课程属考查课，考核方式为开卷。

提交个人考察报告书一份（字数不少于 2000 字，考察图片不少于 50 张，考察报告书要求图文并茂、条理清晰、考察目的明确、考察内容详实）。成绩评定依好坏分为优秀、良好、中等、及格和不及格五个等级。采风汇报展作品结合学生考察期间表现综合评定课程考核成绩。

五、其它必要说明

考察期间，应充分发挥指导教师的主导作用，指导、组织学生根据设计需要收集、整理素材，研究和挖掘生活和传统中的艺术文化资源，提高学生对传统文化艺术的审美鉴赏能力，并使之服务于专业学习与实践。

六、实践内容与具体要求

序号	实践内容	实践具体要求	时间（天）	备注
1	采风动员和前期准备		2 学时	
2	学习体验传统文化艺术	了解采风地区的传统文化知识	1 周	
3	实地采风	参观、考察、收集设计创作素材	2 周	
4	课程结束举办汇报展览			

制订人：伍立峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东

《专题研究与实践》教学大纲

一、基本信息

英文课名: Special Topic Research and Practice

课程代码: MA382Z18

课程类别: 综合必修

学 时: 10 周

学 分: 10

适用专业: 视觉传达设计(专转本)

二、教学目的与基本要求

通过实践,使学生掌握视觉传达设计的基本原理,了解从设计到制作全过程的基本技术技巧,灵活运用设备的多种功能、作用 and 操作方法,掌握视觉传达设计的基本技能和表现手法,掌握广告设计、包装设计、书籍设计、品牌形象设计等各类专题设计的特殊表现方法和技术特点,以实际课题(或虚拟课题)的主题要求为素材,充分发挥想象力和创造力,应用计算机制作出最能代表自己创作思想和创作意图的视觉传达设计作品。了解作品画面元素的组合和设计常规原则,掌握怎样使画面简洁明了,突出主题,使作品更有艺术感染力,增强艺术效果和实用价值。通过实践让学生进一步提高对视觉传达设计的学习兴趣,增强动手能力,培养学生的观察能力、审美能力、反应能力和鉴别、分析、比较等能力以及严谨的工作态度。

通过专题研究与实践,深入企业、公司和设计单位进行实践课题项目设计或生产实践,学习和掌握产品的生产工艺、流程、不同材料的性能及运用等内容,进一步巩固所学理论知识,加强理论联系实际,检验并提高自己的设计实践能力;培养学生的独立生活和独立工作的能力,为毕业后顺利走上工作岗位打好实践基础。通过专题研究与实践让学生了解社会和企业对于视觉传达设计专业学生知识结构和能力素质的需求,及时调整自己的知识结构尽快适应社会发展需要。

实践教学分为三个阶段,第一阶段解决知识点问题。知识点通过理论教学(多媒体课件)使学生对抽象的理论知识有实际的感性认识,加深理解。第二阶段解决技能点问题,技能点则在单元项目设计实训中重点解决计算机软件运用服务实际设计项目的实践。第三阶段解决素质点问题,把学生放到真实的行业环境中进行的综合性教学实践,学生在真实环境的综合设计实践中,使自己动手、动脑得到全面的锻炼。本课

程的知识、能力、素质要求和创造能力、创新精神的培养，在综合设计实践中得到升华和充分展现。

三、实践教材、指导书及参考书目

四、考核方式及成绩评定

1. 对教师的要求

① 实践指导教师应具备较丰富的实际工作经验、责任心强、体贴入微地关心并指导学生、对突发事件有较强的应变能力。

② 指导教师应全程指导学生的《专题研究与实践》，解答学生的问题、调整实践内容、了解学生表现情况，检查结果直接影响学生的实践成绩。

③ 评定学生《专题研究与实践》成绩。

2. 对学生的要求

① 专题研究与实践课程是教学过程的重要实践性教学环节，不允许免修；实践环节不及格者，按照学生学籍管理规定处理。

② 每天按时到实践地点、认真实践、完成实践要求的工作任务。

③ 填写实践报告书

3. 实践成绩=实践作品 70%+实践报告 30%

五、其它必要说明

本课程必须在讲授过《书籍设计》、《广告设计》、《广告策划与文案》、《包装设计》《动态图形设计》《品牌形象设计》等课程的基础上开课。其知识内容可直接应用于商业设计、企业形象宣传、产品广告、公益广告等设计，是从事视觉传达设计工作要掌握的必备技能。

六、实践内容与具体要求

结合视觉传达艺术设计专业的特点和知识结构，选择相关的单位进行实际项目专题研究与实践。由专业教师全程指导，根据设计单位的具体情况，按照专业方向的要求进行相应内容的专题研究与实践。比如了解各种硬件、软件、输入、输出设备的实际运用情况及基本操作流程；参与相关的市场调查研究、文案撰写与创意设计；参与公司的各类设计制作工作；学习工程施工人员的具体操作流程等。

序号	实践内容	实践具体要求	时间(天)	备注
1	专业市场调查	了解专业的发展现状和趋势	1周	
2	广告市场调查	调查并了解设计任务中的工作流程。如分配案例—讨论—搜集素材—与客户沟通—创意构思—设计初稿—审稿—修改—定稿—出图—发片—校片—印刷—整理等。	1周	
3	广告创意设计	为特定产品作创意；广告策划，完成一个广告策划；广告文案写作，为实际项目撰写广告文案等。	2周	
4	设计制作施工	了解掌握平面设计后期制作要求，如喷绘要求、工程安装要求。了解掌握平面设计后期印刷要求，如菲林输出、拼版、分色等。	1周	
5	品牌形象设计	为具体企业进行品牌形象设计	5周	三选一
6	包装设计	为某一具体产品进行系列包装设计	5周	
7	书籍设计	为某一书籍进行整体的书籍设计	5周	

制订人：伍立峰

审核人：狄野

审定人：陈卫东