目录

[设计素描课程教学大纲 3](#_Toc450139241)

[色彩课程教学大纲 6](#_Toc450139242)

[数字媒体概论课程教学大纲 9](#_Toc450139243)

[数字媒体硬件基础课程教学大纲 12](#_Toc450139244)

[构成基础课程教学大纲 14](#_Toc450139245)

[构成基础课程教学大纲 16](#_Toc450139246)

[平面软件基础课程教学大纲 18](#_Toc450139247)

[剧本写作课程教学大纲 21](#_Toc450139248)

[23](#_Toc450139249)

[动画造型设计课程教学大纲 23](#_Toc450139250)

[分镜头画面设计课程教学大纲 26](#_Toc450139251)

[设计心理学课程教学大纲 29](#_Toc450139252)

[视听语言课程教学大纲 32](#_Toc450139253)

[摄影与摄像课程教学大纲 35](#_Toc450139254)

[插画设计课程教学大纲 39](#_Toc450139255)

[数字音频技术课程教学大纲 41](#_Toc450139256)

[三维软件基础课程教学大纲 44](#_Toc450139257)

[游戏开发基础课程教学大纲 46](#_Toc450139258)

[网站设计基础课程教学大纲 49](#_Toc450139259)

[交互设计基础课程教学大纲 51](#_Toc450139260)

[面向对象程序设计课程教学大纲 53](#_Toc450139261)

[后期制作课程教学大纲 55](#_Toc450139262)

[动态影像设计课程教学大纲 58](#_Toc450139263)

[数字交互设计课程教学大纲 61](#_Toc450139264)

[64](#_Toc450139265)

[用户界面设计课程教学大纲 64](#_Toc450139266)

[数字出版设计课程教学大纲 67](#_Toc450139267)

[游戏引擎课程教学大纲 69](#_Toc450139268)

[数字媒体设计与制作课程教学大纲 72](#_Toc450139269)

[影视特效课程教学大纲 74](#_Toc450139270)

[展示设计课程教学大纲 76](#_Toc450139271)

[数字动画设计课程教学大纲 79](#_Toc450139272)

[交互设计创作课程教学大纲 81](#_Toc450139273)

[道具概念设计课程教学大纲 84](#_Toc450139274)

[86](#_Toc450139275)

[网络广告设计课程教学大纲 86](#_Toc450139276)

[中外美术史课程教学大纲 88](#_Toc450139277)

[漫画设计课程教学大纲 91](#_Toc450139278)

[中外电影史课程教学大纲 93](#_Toc450139279)

[美术写生课程教学大纲 96](#_Toc450139280)

[艺术考察课程教学大纲 98](#_Toc450139281)

[实习Ⅰ课程教学大纲 100](#_Toc450139282)

[实习Ⅱ课程教学大纲 102](#_Toc450139283)

[104](#_Toc450139284)

[平面软件基础课程设计教学大纲 104](#_Toc450139285)

[插画设计课程设计教学大纲 106](#_Toc450139286)

[动态影像设计课程设计教学大纲 108](#_Toc450139287)

[游戏引擎课程设计教学大纲 110](#_Toc450139288)

[毕业设计(论文)课程教学大纲 112](#_Toc450139289)

[专业导论与职业发展课程教学大纲 114](#_Toc450139290)

[就业指导课程教学大纲 116](#_Toc450139291)

[人文教育课程教学大纲 120](#_Toc450139292)

课程代码：17071150

# 设计素描课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、任务及目的

设计素描课程是数字媒体艺术专业的一门必修的专业基础课程，也是一门实践性教学课程。数字媒体艺术专业的素描不同于传统意义的素描，必须结合专业特点进行课程教学。数字媒体艺术专业的素描教学主要目的是在培养学生的观察能力、造型能力的基础上，更强调学生的创意能力，为今后的数字媒体艺术学习及创作打下坚实的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 素描概述
2. 素描与视觉思维（理解）
3. 动漫素描的基本特征（理解）

（二）结构与表现

1. 结构的表现（掌握）

2.变形与夸张（掌握）

(三）静物（道具）素描

1. 静物（道具）的观察（理解）

2.静物（道具）的表现（掌握）

（四）动物素描

1. 动物的结构（理解）

2.动物的表现（掌握）

（五）人物素描

1. 人物的结构（理解）

2.人物的表现（掌握）

（六）场景素描

1. 场景的构图（掌握）

2.场景的表现（掌握）

(七）主题创意表现

1. 主题创意的构想（理解）

2.多元的表现方法（掌握）

课程的基本要求、难点:

要求学生通过本课程的学习，能掌握良好的造型手段与技巧，对物体形态结构的有较准确的分析，对于画面有较强的表现与创意能力。难点为创意表现。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 素描概述 | 2 |  | 2 |
| 2 | 结构与表现 | 2 |  | 2 |
| 3 | 静物（道具）素描 | 4 | 4 | 8 |
| 4 | 动物素描 | 4 |  | 4 |
| 5 | 人物素描 | 8 | 4 | 12 |
| 6 | 场景素描 | 4 | 4 | 8 |
| 7 | 主题创意表现 | 8 | 4 | 12 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

1. 课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 静物（道具）素描 | 静物写生，掌握构图、比例。 | 4 |
| 2 | 人物素描 | 人物写生，掌握变形与夸张。 | 4 |
| 3 | 场景素描 | 场景写生，掌握空间处理。 | 4 |
| 4 | 主题创意表现 | 主题创作，掌握造型与创意。 | 4 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程:

无

（二）教学建议:

提倡改革教学方法，强调应用现代化教学手段 ；

课程的考核形式为：平时成绩占50 %（平时课内外作业完成质量及上的综合表现），主要检验学生平时实践的学习情况；考试成绩占50%（命题作业内容为主），主要检验是学生对本课程学习的情况；最终由这两部分成绩综合后根据课程的评分标准评定。

（三）教学参考书:

1.王承昊 《动画素描》 江苏科学技术出版社

2.任伟峰 《动漫素描》 苏州大学出版社

3.周刚主 《速写》 中国美院出版社

执笔人：温巍山

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071160

# 色彩课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，借助数字色彩的表现手法，从色彩的概念、发展前沿、适用范围和实际应用出发，结合色彩的基本理论、基本表现技法以及在动漫创作中的具体应用，由浅人深、循序渐进启发学生对抽象色彩基本概念的理解, 培养学生对色彩的观察、研究、欣赏、判断、等各方面的能力和修养，熟练掌握色彩的表现基本技能。学生通过本课程的学习，为今后专业课的学习打下坚实的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）数字色彩概论

1. 数字绘画的基础理论（了解）

2. 数字色彩社会应用（了解）

3. 色彩构成理论（理解）

难点：色彩构成理论基础、色彩在物理、生理、心理及美学方面的知识。

（二）中外近现代大师色彩作品分析

1. 中国近现代大师色彩作品分析（了解）

2. 外国近现代大师色彩作品分析（了解）

（三）数字绘画基础

1. 数字绘画入门（了解）

2. 数字绘画基础表现（线条、结构、明暗）（掌握）

（四）静物写生训练(数字绘画)

1. 色彩观察（了解）

2. 结构数字色彩表现（掌握）

3. 写实数字色彩表现（掌握）

难点：结构色彩的创意表现。

（五）创意色彩的个性表现

1. 色彩归纳、总结和提取（了解）

2. 色彩创意表现（掌握）

难点：色彩与内心情感的传达、色彩的感知与表现，实现物理色彩、心理色彩、美学、哲学高度融合。

（六）主题色彩创意表现

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 数字色彩概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 中外近现代大师色彩作品分析 | 4 |  | 4 |
| 3 | 数字绘画基础 | 2 | 2 | 4 |
| 4 | 静物写生训练(数字绘画) | 12 | 4 | 16 |
| 5 | 创意色彩的个性表现（创意色彩） | 10 | 6 | 16 |
| 6 | 主题色彩创意表现（考试） | 0 | 4 | 4 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学时数 |
| 1 | 数字绘画基础 | 数字线条、结构、明暗的绘画表现 | 配合数字绘画软件的学习，熟练掌握数字色彩表现技能 | 2 |
| 2 | 静物写生训练(数字绘画) | 通过色彩观察，掌握结构数字色彩表现和写实数字色彩表现技法 | 完成结构色彩和写生色彩的实例训练，强化表现技能 | 4 |
| 3 | 实践色彩的个性表现（创意色彩） | 通过学习创意色彩的思维、技能表现方法获得个性色彩表达的能力。 | 在数字色彩表现的基础上进行独立思考，获得个性色彩的艺术表现。 | 6 |
| 4 | 主题色彩创意表现（考试） | 主题创作 | 配合课题要求完成数字色彩创作 | 4 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

素描、速写等课程。

（二）课程建议

1. 由任课老师作适当的安排，认真指导学生做好作业，平时成绩至少记载学生五次以上的作业，每班保留优、中、差学生的作业。

2. 课程的考核形式为：平时成绩占40 %（平时课内外作业完成质量及上的综合表现），主要检验学生平时实践的学习情况；考试成绩占60 %（命题作业内容为主），主要检验是学生对本课程学习的情况，最终由这两部分成绩综合后根据课程的评分标准评定。

（三）教材及教学参考书

1. 汪瑞霞 《动画色彩》 东南大学出版社

2. 汪蒋跃、池振明 《水彩景物范本》 浙江美术出版社

执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 课程代码：17071120

# 数字媒体概论课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，是本专业后续课程的先选课。学生通过该课程的学习，对数字媒体艺术的概念范畴、美学理论及相关学科领域进行全面、深入、系统的了解，对数字媒体艺术所针对的产业现状、发展历史及未来趋势有一个明确清晰的认识。从宏观层面及全局高度对数字媒体艺术这一学科专业及概念进行整体把握。

二、课程的基本内容和要求

（一）数字媒体艺术理论

1. 媒体的概念和特征（理解）
2. 新媒体与媒体艺术（了解）
3. 数字媒体艺术的模型（理解）
4. 数字媒体艺术与符号学（了解）
5. 数字媒体艺术的基本属性（理解）
6. 数字媒体艺术的特征与类型 （知道）
7. 跨界的数字媒体艺术教育 （知道）
8. 数字媒体艺术的社会性 （了解）
9. 大众化网络与数字媒体艺术（知道）
10. 难点：媒体的概念和特征；数字媒体艺术的模型；数字媒体艺术的基本属性。

（二）数字媒体艺术美学

1. 图像拼贴与现代艺术（理解）
2. 当代图像拼贴与合成艺术（了解）
3. 从图像拼贴到实验动画（理解）
4. 新媒体混合媒介动画（了解）
5. 数字时代的电影美学（知道）
6. 虚拟交互艺术的美学（理解）

难点：图像拼贴与现代艺术；从图像拼贴到实验动画。

（三）科学、艺术与数字媒体艺术

1. 科学与艺术的同源性（了解）
2. 西方传统美术中的科学思维（理解）
3. 20世纪科学对艺术的影响（了解）
4. 数字迷宫：埃舍尔的版画艺术
5. 数字时代科学与艺术的统一（理解）

难点：西方传统美术中的科学思维；数字时代科学与艺术的统一。

（四）数字媒体艺术简史

1. 计算机与数字图像（了解）
2. 早期计算机艺术研究（了解）
3. 20世纪70年代：《星球大战》与CG商业化（知道）
4. 20世纪80年代：星火燎原的10年辉煌（知道）
5. 20世纪90年代：数字艺术的大众盛宴（知道）
6. 中国数字艺术的早期发展史（知道）

难点：无

（五）数字媒体与创意产业

1. 创意产业和数字媒体艺术（理解）
2. 创意产业与当代CG插画（了解）
3. 传统视觉设计与创意产业（知道）
4. 数字交互娱乐与创意产业（理解）

难点：创意产业和数字媒体艺术；数字交互娱乐与创意产业。

（六）数字媒体艺术与信息化设计

1. Kindle、iPad与电子图书设计（了解）
2. 网络媒体与交互设计（了解）
3. 科学可视化（理解）
4. 信息图表设计（知道）
5. 产品设计与包装设计（知道）
6. 数字印花与数字服装设计（知道）
7. 建筑景观动画和数字漫游（理解）
8. 虚拟展演与数字博物馆（理解）
9. 数字影视和三维动画设计（了解）

难点：科学可视化；建筑景观动画和数字漫游；虚拟展演与数字博物馆

（七）数字媒体艺术的未来

1.结论一：科技进步和观念创新是推动数字媒体艺术的动力（知道）

2.结论二：新媒体带来艺术的新视野和新思维（知道）

3.结论三：数字内容产业是未来数字媒体艺术发展的主流（知道）

4.结论四：新媒体将通往一个崭新的艺术民主和大众化时代（知道）

难点：无

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实验 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 数字媒体艺术理论 | 4 |  |  | 4 |
| 2 | 数字媒体艺术美学 | 4 |  |  | 4 |
| 3 | 科学、艺术与数字媒体艺术 | 4 |  |  | 4 |
| 4 | 数字媒体艺术简史 | 4 |  |  | 4 |
| 5 | 数字媒体与创意产业 | 4 |  |  | 4 |
| 6 | 数字媒体艺术与信息化设计 | 4 |  |  | 4 |
| 7 | 数字媒体艺术的未来 | 4 |  |  | 4 |
| 8 | 数字媒体课程总结及展望 | 4 |  |  | 4 |
| 合 计 | | 32 |  |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：

无

（二）教学建议:

1.本课程应在多媒体教室中进行授课，在教学过程中注意授课内容的理论性与实践性，要求课程内容的讲解必须具备一定的理论深度，必须理论联系实际使学生深刻理解数字媒体艺术的行业发展与产业发展，在授课的过程中可适当安排学生到数字媒体产业行业公司进行参观学习，树立学生实践先导的意识。

2.在作业的安排过程中除理论研习外，应加大实践调研在课程作业中的比重。课程的考核方式为：平时作业+理论考核+调研实践，平时作业占20%,理论考核占40%,调研实践占40%。

（三）教材及教学参考书:

1.李四达 《数字媒体艺术概论》 清华大学出版社

2.尼葛洛庞帝 《数字化生存》 海南出版社

3.马歇尔·麦克卢汉 《理解媒介》 商务印书馆

执笔人：孟祥斌

审定人：徐 茵 批准人：汪瑞霞

课程代码：17070660

数字媒体硬件基础课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体专业的一门专业基础课，主要概述单机和移动端操作系统的基本概念和术语；讲授移动互联的概念和术语；概要介绍完整应用程序的设计流程；概要介绍应用程序设计语言和相应的编译平台，培养学生对数字媒体产业设计、实施的软硬件环境的基本认识，要求学生能掌握基本的操作系统和数字媒体应用程序相关的术语与概念，为学习后续有关专业课程和将来从事数字媒体设计、实施工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 数字媒体基本应用（了解）
2. 移动操作系统概述（理解）
3. 单机、游戏机操作系统概述（理解）
4. 移动互联概念、网络硬件基础（理解）
5. 数字媒体应用开发流程介绍（了解）
6. 数字媒体常用设计、开发软件介绍（了解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 数字媒体应用概述 | 5 |  | 5 |
| 2 | 移动操作系统概述 | 6 |  | 6 |
| 3 | 单机及游戏机操作系统概述 | 5 |  | 5 |
| 4 | 互联网简介、网络硬件概述 | 6 |  | 6 |
| 5 | 数字媒体应用程序设计、开发流程简介 | 5 |  | 5 |
| 6 | 数字媒体常用设计软件、开发软件及其相应编辑平台介绍 | 5 |  | 5 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

《大学计算机基础》

（二）教学建议

根据本课程的特点，可先期让学生选修计算机基础概述性的课程。

（三）教学参考书

1. 傅小贞<<移动设计>>，电子工业出版社

2. 史蒂夫•佩珀马斯特《融合时代:推动社会变革的互联与创意》，中信出版社

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 

课程代码：17070640

# 构成基础课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是动画专业基础课程，课程由平面构成、色彩构成、立体构成三部分组成。平面构成是形态元素在[二维](http://www.baike.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%85%83)的平面上，按照美的[视觉效果](http://www.baike.com/wiki/%E8%A7%86%E8%A7%89%E6%95%88%E6%9E%9C)，力学的原理，进行编排和组合，它是以理性和[逻辑推理](http://www.baike.com/wiki/%E9%80%BB%E8%BE%91%E6%8E%A8%E7%90%86)来创造形象、研究形象与形象之间的排列的方法，是理性与感性相结合的产物；色彩构成是从人对色彩的知觉效应出发，运用科学的原理与艺术形式美相结合的法则，发挥人的主观能动性和抽象思维，对色彩进行以基本元素为单位的多层面多角度的组合、配置；立体构成通过多种材料，将造型要素按照美的法则重构多种立体空间，三大构成着重培养学生形象思维的敏感性，提高学生的形象思维能力、空间重构能力和设计应用、创造能力。

二、课程的基本内容和要求

（一）平面构成

1．平面构成要素（了解）

2．基本形与骨骼（了解与掌握）

3．平面构成的表现形式（掌握）

4. 平面构成的应用及拓展（了解）

要求：了解和掌握平面构成的基本元素与表现形式，了解平面构成在设计中的应用

难点：了解平面构成的要素、基本形、应用，掌握平面构成的骨骼及形式规律。

（二）色彩构成

1．色彩构成概述（了解）

2．色彩构成的基本原理（掌握）

3．色彩对比与调和（掌握）

4．色彩与心理（了解）

5．色彩灵感的启示（了解）

要求：了解和掌握色彩构成的基本原理，认识到色彩与心理之间的联系。

难点：了解色彩构成的概念、色彩原理、构成要素及色彩与心理、色彩灵感启示，掌握色彩构成的对比与调和方法与规律。

（三）立体构成

1.立体构成概述（了解）

2.立体构成的基本要素（了解）

3.立体构成形式与方法（掌握）

要求：能够掌握立体构成中的基本空间元素，进行不同材料的立体空间构成训练。

难点：了解立体构成的概念、立体构成要素，掌握立体构成的构成方法以及立体构成在现代设计中的应用。

（四）综合训练

难点：把握构成表现形式，培养学生的审美能力、构成能力、丰富的想象能力，提高学生的形象与抽象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 平面构成 | 20 |  | 20 |
| 2 | 色彩构成 | 12 |  | 12 |
| 3 | 立体构成 | 8 |  | 8 |
| 4 | 综合训练 | 8 |  | 8 |
| 小 计 | | 48 |  | 48 |

四、有关说明

（一）先修课程

《色彩》、《设计素描》等。

（二）教学建议

1．课程体系和内容的更新需要与时俱进，鼓励多种形式与手段完成创新小课题。

2. 本课程为考查科目，平时成绩点40%，考查成绩占60%。

（三）教材及教学参考书

1.李慧媛著 《构成基础》 北京工业大学出版社

2.汪瑞霞主编 《平面构成》 河海大学出版社

3.[约瑟夫](http://searchb.dangdang.com/?key2=??&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)•[阿尔伯斯](http://searchb.dangdang.com/?key2=?&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)著，[李敏敏](http://searchb.dangdang.com/?key2=&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)（译） 《色彩构成》 重庆大学出版社

4.徐时程著 《立体构成》 清华大学出版社

执笔人：王箫音

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070640

# 构成基础课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

**一、课程的性质、任务和目的**

本课程是培养学生了解掌握设计基本规律的重要专业课，课程由平面构成、色彩构成、立体构成三部分。平面构成通过抽象形态体现形式美的法则，着重培养学生形象思维的敏感性，提高学生的形象思维能力和设计应用、创造能力。色彩构成使学生在正确的色彩原理指导下，运用色彩要素进行符合功能需求的设计表现。立体构成通过抽象形态体现形式美的法则，着重培养学生形象思维的敏感性，提高学生的形象思维能力和设计应用、创造能力。

**二、课程的基本内容和要求**

**（一）课程的基本内容：**

**1、平面构成**

平面构成要素

骨骼与基本形

平面构成的形式

**2、 色彩构成**

色彩构成要素

色彩构成的形式语言

色彩构成表现形式

**3、立体构成**

立体构成要素

立体构成形式训练

综合材料

构成与应用设计

**（二）课程的基本要求：**

过本课程的学习使学生能掌握平面构成基本要素，使学生能把握构成表现形式，培养学生的审美能力、构成能力、丰富的想象能力，提高学生的形象与抽象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。以培养学生的创新意识为目的，从而为提高应用设计能力打下基础。 同时，辅助学生理解并完成软件设计的后续课程。

**三、学时分配表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 平面构成 | 20 |  | 20 |
| 2 | 色彩构成 | 12 |  | 12 |
| 3 | 立体构成 | 8 |  | 8 |
| 4 | 综合训练 | 8 |  | 8 |
| 小计 | | 48 |  | 48 |

**四、有关说明**

（一）先修课程：

无

（二）教学建议：

课程体系和内容的更新需要与时俱进；多媒体教学软件及课件模拟现场的仿真性建设需要进一步加强。

（三）教材及教学参考书：

教材：

汪瑞霞，《平面构成》，河海大学出版社出版

参考书：

1、[约瑟夫](http://searchb.dangdang.com/?key2=??&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)•[阿尔伯斯](http://searchb.dangdang.com/?key2=?&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00) 著，[李敏敏](http://searchb.dangdang.com/?key2=&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00) （译），《色彩构成》，重庆大学出版社

2、徐时程，《立体构成》，清华大学出版社

执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 

课程代码：17071170

# 平面软件基础课程教学大纲

（总学时：64，课内实践学时数：16，学分：4）

一、课程的性质、目的和任务

该课程是数字媒体专业的一门重要的、必修的专业技术基础课，是数字媒体设计专业必备的预备知识之一。

基本任务是：通过学习三大平面软件Photoshop、Illustrator和Flash系列课程，使学生掌握这三大软件的基础操作和具体应用，为以后的数字媒体设计创作打下良好的基础。

二、课程基本内容及要求

（一）Photoshop基础及应用

1. Photoshop图像处理（理解）

2. Photoshop绘图（理解）

3. Photoshop创意文字设计（理解）

4. Photoshop纹理及质感艺术（理解）

5. Photoshop应用（理解）

要求：掌握Photoshop软件的基本操作及具体应用。

难点：熟悉Photoshop软件的基本操作，并能熟练的使用各种工具进行绘图和创意设计。

（二）Illustrator基础及应用

1. Illustrator绘图（理解）

2. Illustrator图像创意（理解）

3. Illustrator质感艺术（理解）

4. Illustrator三维造型艺术（理解）

5. Illustrator应用（理解）

要求：掌握Illustrator软件的基本操作及具体应用。

难点：熟悉Illustrator软件的基本操作，并能熟练的使用各种工具进行绘图和创意设计。

（三）Flash基础及应用

1. Flash文本、元件与绘图（理解）

2. Flash动画（理解）

3. Flash应用（理解）

要求：掌握Flash软件的基本操作及具体应用。

难点：熟悉Flash软件的基本操作，并能熟练的使用工具进行绘图和制作动画。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | Photoshop图像处理 | 2 | 1 | 3 |
| 2 | Photoshop绘图 | 2 | 1 | 3 |
| 3 | Photoshop创意文字设计 | 1 | 1 | 2 |
| 4 | Photoshop纹理及质感艺术 | 4 | 1 | 5 |
| 5 | Photoshop应用 | 6 | 1 | 7 |
| 6 | Illustrator绘图 | 5 | 1 | 8 |
| 7 | Illustrator图像创意 | 2 | 1 | 2 |
| 8 | Illustrator质感艺术 | 3 | 1 | 4 |
| 9 | Illustrator三维造型艺术 | 2 | 1 | 3 |
| 10 | Illustrator应用 | 2 | 1 | 3 |
| 11 | Flash文本、元件与绘图 | 5 | 1 | 6 |
| 12 | Flash动画 | 8 | 1 | 9 |
| 13 | Flash应用 | 6 | 1 | 7 |
| 14 | 综合考核 |  | 3 | 3 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学时数 |
| 1 | Photoshop图像处理 | Photoshop图像处理实例 | 熟练掌握Photoshop图像处理技术 | 1 |
| 2 | Photoshop绘图 | Photoshop绘图实例 | 熟练使用Photoshop绘制图像 | 1 |
| 3 | Photoshop创意文字设计 | Photoshop创意文字设计实例 | 熟练使用Photoshop进行文字创意设计 | 1 |
| 4 | Photoshop纹理及质感艺术 | Photoshop纹理及质感艺术实例 | 熟练使用Photoshop模拟各种不同的纹理和质感表现 | 1 |
| 5 | Photoshop应用 | Photoshop应用 | 熟练使用Photoshop进行综合创意设计 | 1 |
| 6 | Illustrator绘图 | Illustrator绘图实例 | 熟练使用Illustrator绘制图像 | 1 |
| 7 | Illustrator图像创意 | Illustrator图像创意实例 | 熟练使用Illustrator进行图像创意 | 1 |
| 8 | Illustrator质感艺术 | Illustrator质感艺术实例 | 熟练使用Illustrator模拟各种不同的质感 | 1 |
| 9 | Illustrator三维造型艺术 | Illustrator三维造型艺术实例 | 熟练使用Illustrator绘制三维造型 | 1 |
| 10 | Illustrator应用 | Illustrator应用 | 熟练使用Illustrator进行综合创意设计 | 1 |
| 11 | Flash文本、元件与绘图 | Flash绘图实例 | 熟练使用Flash绘制图像 | 1 |
| 12 | Flash动画 | Flash动画实例 | 熟练使用Flash制作动画 | 1 |
| 13 | Flash应用 | Flash应用 | 熟练使用Flash进行综合创意设计 | 1 |
| 14 | 综合考核 | 综合考核 | 熟练使用三大软件进行创意设计 | 3 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

设计素描、色彩、构成基础等课程。

（二）教学建议

1．本课程在专业机房上课，配备专业绘图板设备。

2．随软件版本的升级，教学内容及实践性课题将作相应调整。

3．本课程以作业的质量为考核标准，以作品创作的形式进行考核，总评中平时成绩占50%，考试成绩占50%。

（三）教材及教学参考书

1．Art Eyes设计工作室 《PS是这样玩的》 人民邮电出版社

2．[英]Sharon Milne编著 陈勇、贺婉娟译 《Adobe Illustrator大师班经典作品与完美技巧赏析》 人民邮电出版社

3．ADOBE公司著 牛国庆、孙腾霄译 《ADOBE FLASH PROFESSIONAL CC经典教程》 人民邮电出版社

执笔人：陶晶晶

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

**课程代码：17071110**

# 剧本写作课程教学大纲

（总学时数：32 ，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课，讲授剧本的概念、特点、写作规范和不同类型剧本写作的基础知识。通过本课程的教学，使学生理解基本的剧本创作理论，掌握不同类型剧本的创作方法与技巧，掌握剧本写作的格式与规范，为学习后续其它有关课程和将来创作数字媒体作品打下必要的基础。

二、课程的基本内容和要求

1. 剧本概论

1.剧本要义（了解）

2.剧本的文学特性（理解）

3.动画剧本创作的思维特点（了解）

4.动画剧本的类型（了解）

难点：剧本的文学特性。

1. 剧本创作过程

1.剧本的艺术积累（了解）

2.剧本的艺术构思（理解）

3.剧本的艺术表达（理解）

难点：剧本的艺术表达。

1. 剧本的构成要素

1.故事（理解）

2.人物（理解）

3.情节（理解）

难点：人物。

1. 短片剧本、电影剧本、电视剧本的创作技巧

1. 短片剧本的创作技巧（掌握）

2. 电影剧本的创作技巧（掌握）

3. 电视剧本的创作技巧（掌握）

难点：剧本的创作技巧。

1. 剧本的写作格式
2. 文学剧本（掌握）
3. 脚本（掌握）
4. 分镜头剧本（掌握）

难点：剧本的写作格式。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 剧本概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 剧本创作过程 | 6 |  | 6 |
| 3 | 剧本的构成 | 4 |  | 4 |
| 4 | 短片剧本的创作技巧 | 4 |  | 4 |
| 5 | 电影剧本的创作技巧 | 4 |  | 4 |
| 6 | 电视剧本的创作技巧 | 4 |  | 4 |
| 7 | 剧本的写作格式 | 6 |  | 6 |
| 小计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

高中语文。

（二）教学建议

1.本课程适合使用多媒体教学，在教学过程中需结合一些优秀影视、动画、广告等作品实例进行讲解。

2.考核内容结合数字媒体艺术专业特点设计课题，平时成绩至少记载学生5次及以上的作业，学生成绩为平时成绩（40%）加考试成绩（60%）。

（三）教材及教学参考书

1．秦佳《动画剧本创作》凤凰出版传媒集团江苏科学技术出版社

2．凌纾《动画编剧》湖北长江出版集团湖北美术出版社出版社

3．葛竞《动画剧本创作》海洋出版社

执笔人：陆小玲

审定人：徐茵

批准人：汪瑞霞

# 

课程编码：17070860

7048380

# 动画造型设计课程教学大纲

（总学时数：32，学分：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是动画专业的一门专业基础课。通过本课程的学习使学生了解动画造型设计的艺术特征及风格类型。

基本任务是：理解动画造型设计步骤。掌握人物、动物以及其他类别的造型设计，如何使用计算机二维动画软件绘制设计好的角色造型，以及造型创作等系列课程，使学生获得一份良好的角色形象设计基础训练，为以后的动画前期创作打下良好的基础。

二、课程基本内容及要求

（一）动画造型基础

1. 动画造型设计的概念（了解）

2. 造型设计的分类、风格、作用（了解）

3. 造型设计的内容（掌握）

4. 造型设计的过程与步骤（掌握）

要求：掌握动画造型设计的基础知识。

难点：造型设定本包含的具体内容。

（二）动画人物造型设计

1. 人体结构（理解）

2. 用运动骨架搭建人物的动作（理解）

3. 动态与表演（掌握）

4. 造型设计的构思（理解）

5. 头部夸张——脸型、五官（熟练掌握）

6. 身体夸张——躯干、四肢（熟练掌握）

7. 表情设计、动作设计（熟练掌握）

8. 服饰考证与设计（掌握）

9. 简化、夸张变形、美感（掌握）

要求：掌握人物造型设计的方法。

难点：造型的构思、简化、夸张、变形。

（三）动物造型设计

1. 动物骨骼肌肉结构（了解）

2. 用运动骨架搭建动物的动作（理解）

3. 拟人化动物的夸张模式（熟练掌握）

4. 四足动物夸张方式（掌握）

要求：掌握动物造型设计的方法。

难点：动物的拟人化。

（四）其他类造型设计

1. 怪物设计：怪物在动漫作品中的表现、怪物设计的基本原则、非拟人类怪物设计、拟人类怪物设计（掌握）

2. 机械造型设计：取材、权驾各种机器造型元素、机械的拟人化设计、理性思考（掌握）

要求：掌握怪物和机械造型设计的方法。

难点：怪物和机械造型设计中的创意。

（五）计算机二维动画造型基础

1. 二维动画软件基础使用（理解）

2. 使用二维动画软件绘制图形，线条的处理（掌握）

3. 使用二维动画软件绘制动画造型（熟练掌握）

要求：掌握使用计算机二维软件绘制设计好的角色造型。

难点：二维动画软件中角色造型线条的处理。

（六）动画角色造型创作

根据剧本或故事梗概，设计其中的动画造型。（熟练掌握）

要求：能够根据故事设定，设计其中的动画角色形象。

难点：把握造型设计风格，发挥想象力，抓住要点进行设计角色造型。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 动画造型基础 | 4 |  | 4 |
| 2 | 动画人物造型设计 | 10 |  | 10 |
| 3 | 动物造型设计 | 4 |  | 4 |
| 4 | 其他类造型设计 | 6 |  | 6 |
| 5 | 计算机二维动画造型基础 | 4 |  | 4 |
| 6 | 动画造型创作 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

设计素描、色彩等课程。

（二）教学建议

1. 本课程在二维动画专业教室上课，根据课程内容需要使用动画拷贝台、电脑等设备。

2. 作业要求对不同类型的动画造型进行设计和表现，要求具有独特创意。

3. 本课程以作品创作的形式进行考核，以作品的数量和质量为考核标准，成绩总评中平时成绩占50%，考试成绩占50%。

（三）教材及教学参考书

1. 王伟 《角色设计（21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材）》广西美术出版社

2. 凌清、单晓文 《动画造型设计:打造动画明星》 南京师范大学出版社

3. 吴冠英 《动画造型设计》 清华大学出版社

4. 翟翼翚 《影视动画造型设计》 中国电影出版社

5. 谭东芳、丁理华 《动漫造型设计》 海洋出版社

6. 陈海璐 《动画角色设计》 上海人民美术出版社

执笔人：陶晶晶

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071010

# 分镜头画面设计课程教学大纲

（总学时：32 学分数：2 ）

一、课程的性质、任务和目的

分镜头画面设计是数字媒体专业教学中具有承上启下意义的专业基础课程，它建立影片赏析、视听语言等课程知识的基础上，为专业课程的学习打下坚实的基础。

基本任务是：掌握分镜头画面的实质、掌握分镜头的分段原理、掌握分镜头绘制的一般表现方法。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，通过本课程的学习，力求让学生掌握基本的分镜头画面设计的原则，同时加强理解力，开拓思维，进一步提高学生的视听语言的表现力。

二、 课程的基本内容和要求

（一）动画分镜头概述基础

1．动画分镜头基本概念（理解）

2. 绘制分镜头的准备工作（理解）

3. 动画分镜头的制作流程（理解）

4. 动画分镜头与漫画、电影分镜头的异同（理解）

（二）动画分镜头制作流程

1. 表演风格的确定（了解）

2. 分镜头中的关键动作（掌握）

3. 人物情绪的直观体现--表情（理解）

4. 独角戏、对手戏、群戏的表演技巧（理解）

5. 如何提高表演技巧（理解）

要求：掌握分镜设计中的角色表演

难点：表演风格的确定；头中的关键动作；情绪的直观体现--表情

（三）虚拟空间架构--分镜头中的透视应用

1. 绘制分镜头需掌握的透视原理（理解）

2. 视角改变后的透视变形（掌握）

3. 摇镜头中的背景透视变形（掌握）

要求：掌握分镜中多种场景的透视设计

难点：视角改变后的透视变形；摇镜头中的背景透视变形

（四）独特的艺术形态--视听语言的分镜头应用

1.镜头的基础知（掌握）

2. 镜头的内容（掌握）

3. 镜头的构图技法（熟练掌握）

4. 镜头中的轴线法则（熟练掌握）

5. 镜头的连贯性（熟练掌握）

6. 镜头中的场面调度（熟练掌握）

7. 镜头中的蒙太奇（熟练掌握）

8. 镜头的组接技巧（熟练掌握）

9. 镜头的时间掌握和节奏控制（掌握）

要求：掌握分镜中的视听语言应用

难点：镜头的构图技法，轴线法则，连贯性，场面调度，蒙太奇组接技巧

（五）有的放矢--不同类型的动画分镜头创作方法

1. 不同受众群体的动画分镜头创作方法（理解）

2. 不同制作工艺的动画分镜头创作方法（理解）

3. 不同传播媒介的动画分镜头创作方法（理解）

4. 不同题材的动画分镜头创作方法（理解）

要求：熟练掌握不同类型的分镜头设计

难点：不同受众群体，制作工艺，传播媒介的动画分镜头创作方法

（六）电子动画分镜头的画面制作

1. Flash软件制作电子分镜头（掌握）

2. Toon Boom Storyboard Pm软件制作电子分镜头（了解）

要求：用用软件制作电子分镜

三 、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 动画分镜头基础 | 4 |  | 4 |
| 2 | 角色造型--分镜头中的人物表演 | 4 |  | 4 |
| 3 | 虚拟空间架构--分镜头中的透视应用 | 4 |  | 4 |
| 4 | 独特的艺术形态--视听语言的分镜头应用 | 4 |  | 4 |
| 5 | 有的放矢--不同类型的动画分镜头创作方法 | 10 |  | 10 |
| 6 | 电子分镜头制作技法 | 6 |  | 6 |
| 小 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

原动画设计，视听语言

（二）教学建议

在讲授时，注意结合案例和实际项目；认真指导学生做好作业，提高分析问题和解决问题的实际能力。并用课内实践，让学生掌握用photoshop，flash等图形和动画软件进行辅助制作

（三）学生成绩为平时成绩（50%）加考试成绩（50%）。

（四）教学参考书

《动画分镜头技法》 京华出版社 谭东芳 2010年11月

执笔人：冯 波

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070680

# 设计心理学课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程。本课程的教学任务和目的是通过学习《设计心理学》，使学生了解设计心理学的基本理论体系和设计心理学的研究成果，初步学会从设计心理学的研究出发，创造性地提出和解决设计问题。通过《设计心理学》课程的教学，力求培养设计专业人才的现代理念和科学方法，使学生树立“设计 = 科学+艺术”的观念。

二、课程的基本内容和要求

（一）设计心理学概述——作为一门设计科学的设计心理学

1.设计心理学的概念和研究现状（理解）

2.设计心理学的研究对象和研究范畴（理解）

3.设计心理学的历史和相关学科（了解）

4.现代设计心理学（知道）

难点：设计心理学的概念和研究现状；设计心理学的研究对象和研究范畴。

（二）设计中的感觉与知觉——以“视觉生产”为核心的艺术设计

1.感觉（理解）

2.易于感知与难于感知：基于感知原理的设计技巧（理解）

3.视觉（理解）

4.现实与感知：视觉游戏（了解）

5.错觉：被愚弄的知觉（了解）

难点：感觉；易于感知与难于感知-基于感知原理的设计技巧。

（三）认知与学习——调节信息加工负荷的设计

1.认知心理学：信息加工理论 （理解）

2.人的认知（理解）

3.注意：眼球争夺战（了解）

4.记忆：学习策略（了解）

5.信息加工理论的应用：可用性设计（理解）

难点：认知心理学-信息加工理论；人的认知；信息加工理论的应用-可用性设计。

（四）设计情感

1.情绪和情感的界定（了解）

2.设计的情绪表达（理解）

3.设计情感（了解）

难点：设计的情绪表达。

（五）情感设计

1.情感肌肤（了解）

2.情感的设计策略（理解）

3.设计情感的表达（了解）

难点：情感的设计策略。

（六）设计思维与设计师心理

1.设计思维（了解）

2.设计师个体心理（知道）

3.设计师压力应对（知道）

难点：无。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 设计心理学概述 | 6 |  | 6 |
| 2 | 设计中的感觉与知觉 | 6 |  | 6 |
| 3 | 认知与学习 | 6 |  | 6 |
| 4 | 设计情感 | 4 |  | 4 |
| 5 | 情感设计 | 6 |  | 6 |
| 6 | 设计思维与设计师心理 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程:

无

（二）教学建议:

1.着重于培养学生分析问题和解决问题的实际能力，结合实际的设计案例对相关理论进行讲解，并让学生尝试围绕相关设计课题，运用理论进行实际问题的分析。

2.学习是一个积累的过程，建议考核采用平时成绩和期末成绩相结合的方式，成绩计算：平时成绩占40%，期末考查成绩占60%。

（三）教材及教学参考书:

1.赵伟军 《设计心理学》 机械工业出版社

2.柳沙 《设计心理学》 上海人民美术出版社

3.唐纳德·诺曼 《设计心理学3-情感化设计》 中信出版社

执笔人：孟祥斌

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070690

# 视听语言课程教学大纲

（总学时：32 学分数：2 ）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业课，讲授电影语言、画面语法、镜头组接的基础知识。通过本课程的教学，使学生理解基本的影视画面创作理论；了解镜头画面基本的构成元素；掌握基本的镜头画面构成的方法、手段和规律，为学习后续其它有关课程和将来创作数字媒体作品打下必要的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）概论

1.什么是视听语言（了解）

2.影视动画视听语言的分类和特点（了解）

3.影视动画视听语言发展史（了解）

难点：影视动画视听语言的特点。

（二）镜头

1.镜头的基本概念（理解）

2.景别（理解）

3.镜头的摄法（掌握）

4.焦距和焦点（了解）

难点：景别运用实例及分析。

（三）轴线

1.轴线的定义（了解）

2.关系轴线（理解）

3.对话场面分镜头技巧（熟练掌握）

4.运动轴线（理解）

难点：对话场面分镜头技巧、运动轴线。

（四）场面调度

1.场面调度的概念和组成（理解）

2.场面调度技巧（熟练掌握）

难点：场面调度技巧。

（五）剪辑技巧

1.剪辑概论（了解）

2.镜头组接技巧（熟练掌握）

3.动作剪辑（了解）

4.场景转换技巧（掌握）

5.镜头衔接技巧（掌握）

难点：镜头组接技巧。

（六）电影声音

1.声音概论（了解）

2.电影录音 （知道）

3.电影音乐（了解）

4.音画关系（了解）

难点：音画关系。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 镜头 | 6 |  | 6 |
| 3 | 轴线 | 6 |  | 6 |
| 4 | 场面调度 | 4 |  | 4 |
| 5 | 剪辑技巧 | 6 |  | 6 |
| 6 | 电影声音 | 6 |  | 6 |
| 合计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

《剧本写作》

（二）教学建议

1.本课程适合采用多媒体教学，课堂中可结合优秀作品进行实例分析。

2. 考核内容结合数字媒体艺术专业特点设计课题，平时成绩至少记载学生五次及以上的作业，学生成绩为平时成绩（40%）加考试成绩（60%）。

（三）教材及教学参考书

1.孙立《影视动画视听语言》海洋出版社

2.丹尼艾尔·阿里洪《电影语言的语法》中国电影出版社

3.李稚田《影视语言教程》北京师范大学出版社

执笔人：陆小玲

审定人：徐茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071180

# 摄影与摄像课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课。学习摄影和摄像方面的基础短程和基本技能，主要包括照相机、摄像机的基本使用、摄影构图、电视画面的造型元素、常见的拍摄技巧和基本技术等内容。通过理论学习和摄影摄像实践，培养学生的摄影和摄像的创新思维能力和实践能力，使学生全面掌握摄影和摄像的基本方法，思维技巧和艺术手段，为学习后续的有关专业课程和将来从事数字媒体艺术类工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 照相机与镜头
2. 摄影发展简述（掌握）
3. 摄影光学基本知识（理解）
4. 照相机（掌握）
5. 感光介质（理解）
6. 存储卡（了解）
7. 镜头的种类（掌握）

难点：摄影光学基本知识；感光介质。

1. 摄影快门与曝光
2. 摄影的快门（掌握）
3. 曝光和测光（掌握）

难点：曝光和测光。

1. 景深控制
2. 景深的概念（掌握）
3. 景深和超焦距（理解）

难点：景深和超焦距。

1. 取景构图
2. 视觉心理和构图原理（理解）
3. 摄影构图的视觉语言（理解）
4. 摄影构图的基本要求（掌握）
5. 摄影构图的造型手段（掌握）

难点：视觉心理和构图原理；摄影构图的视觉语言。

1. 数字摄影
2. 数字摄影的概念（掌握）
3. 数字摄影的艺术创意（理解）

难点：数字摄影的艺术创意。

1. 摄像基础知识
2. 摄像技术发展简史（理解）
3. 广泛使用的影像工具（了解）
4. 视频影像的特点与前景（了解）

难点：摄像技术发展简史。

1. 光学镜头及其运用
2. 光学镜头的种类（理解）
3. 光学镜头的应用（理解）

难点：光学镜头的种类。

1. 电视画面基础
2. 拍摄角度（掌握）
3. 画面的主次分配（理解）

难点：画面的主次分配。

（九）电视摄像造型元素

1.摄像构图基本元素（掌握）

2.光的变化与造型（理解）

3.景别（掌握）

难点：光的变化与造型。

（十）固定摄像

难点：无

1. 运动摄像

难点：无

1. 电视场面调度
2. 场面调度的概念（掌握）
3. 场面调度的种类与应用（掌握）

难点：场面调度的种类与应用。

1. 电视摄像师的基本素质
2. 美的属性的产生（了解）
3. 创作者的品格和修养（了解）
4. 摄像艺术的流派（了解）

难点：无

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 绪论、照相机与镜头 | 4 |  | 4 |
| 2 | 摄影快门与曝光 | 2 | 2 | 4 |
| 3 | 取景构图、景深控制 | 2 | 2 | 4 |
| 4 | 专题摄影 |  | 4 | 4 |
| 5 | 数字摄影后期处理技术 | 4 |  | 4 |
| 6 | 摄像基础知识 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 光学镜头及其运用 | 4 |  | 4 |
| 8 | 电视画面基础 | 4 |  | 4 |
| 9 | 电视摄像造型元素 | 2 |  | 2 |
| 10 | 固定摄像 | 2 | 2 | 4 |
| 11 | 运动摄像 | 2 | 2 | 4 |
| 12 | 电视场面调度 | 2 | 2 | 4 |
| 13 | 电视摄像师的基本素质 | 2 |  | 2 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 摄影快门与曝光 | 快门与曝光的概念，快门与曝光的关系，  正确使用相机的快门曝光。 | 2 |
| 2 | 取景构图、景深控制 | 构图的原则与方法，景深的概念与意义以及如何控制景深，掌握取景构图的规则与景深控制。 | 2 |
| 3 | 专题摄影 | 专题摄影实践过程中，不同摄影类别的实践特点，掌握专题摄影的取材与拍摄。 | 4 |
| 4 | 摄像基础知识 | 学习单反相机摄像功能与使用技巧，正确使用单反相机进行摄像。 | 2 |
| 5 | 固定摄像 | 使用三脚架进行固定拍摄，掌握固定摄像的规则与方法。 | 2 |
| 6 | 运动摄像 | 使用滑轨、三轴稳定器进行运动摄影，掌握运动摄像的规则与方法。 | 2 |
| 7 | 电视场面调度 | 场面调度的种类与方法，掌握电视场面调度的规则与方法。 | 2 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程：平面软件基础、数字媒体硬件基础、数字媒体概论。

（二）教学建议：

1.课程以教师讲授和学生实践学习为主，教室应为PC机房。考核方式为考查，采用平时（40%）和考试（60%）的计分方式。

2.根据本课程的特点，要求学生平时多观摩一些优秀的摄影作品和电视节目，提高学生的审美素养和综合能力。

（三）教材及教学参考书：

1.彭国平 《大学摄影基础教程》 浙江摄影出版社

2.《美国纽约摄影学院教材》 中国摄影出版社

3.[澳]马克·盖勒 《艺术设计摄影技巧》 浙江摄影出版社

4.颜志刚 《摄影技艺教程》 复旦大学出版社

5.[美]赫伯特·泽特尔 王宏 《摄像基础》（第三版） 中国传媒大学出版社

6.张会军 《电影摄影画面创作》 中国电影出版社

7.郑国恩 《影视摄影艺术》 北京广播学院出版社

8.葛德主 《电影摄影艺术概论》 中国电影出版社

9.苏启崇 《实用电视摄像》 中国广播电视出版社

执笔人：郭枫楠

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程编码：17071190

# 插画设计课程教学大纲

（总学时数：48 ，学分数：3 ）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个动画创作的间隔性，持续性，发展性中起着至关重要的作用。通过系统的学习，了解插画的基础知识和传统素描的数码表现；讲解数码插画和传统绘画的区别和联系，数码插画的发展前景，数码插画在中国的发展情况以及数码插画的必要基础知识；真正掌握插画设计的设计要求、艺术风格的表现以及在设计制作过程中的方法。

二、课程基本内容和要求

（一）插画概论（了解）

难点：插画历史及其各种商业设计中的发展。

（二）创意构想与手绘线条

1. 创作源于观察（理解）

2. 数字线条创意表现（掌握）

（三）插画创作流程及视觉创意（了解）

1. 插画创作流程（理解）

2. 构图设计原理（掌握）

3．视觉创意方法（掌握）

难点：视觉创意方法

（四）插画分类及CG表现

1. 黑白插画设计（掌握）

2. 时尚插画设计（掌握）

3. 写实插画设计（掌握）

4. 儿童插画设计（掌握）

难点：数码创作的作品形式、插画的创作方法等。

（五）插画创意设计及版式设计

1. 插画创意设计方法（了解）

2. 版式设计（掌握）

要求：加强插画作品的个人风格与内涵，激发创造力和想象力。

难点：插画设计的构图原理及表现手法。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 插画概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 创意构想与手绘线条 | 4 |  | 4 |
| 3 | 插画创作流程及视觉创意 | 4 |  | 4 |
| 4 | 插画分类及CG表现 | 16 | 8 | 24 |
| 5 | 插画创意设计 | 4 | 8 | 12 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学时数 |
| 1 | 插画分类及CG表现 | 类型插画的数字绘画创意表现 | 数字绘画在不同类型插画中的应用 | 8 |
| 2 | 插画创意设计 | 命题插画创作表现 | 规范插画设过程，从构思到画面制作严格按照设计节点完成 | 8 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

角色设计、场景设计、图形创意等课程。

（二）教学建议

1．考核及成绩评定：结合主题创作，体现学生原创能力。平时成绩40%，考试成绩60%；

2．根据教学需要，可安排一次观摹活动（画展，书展，电影），提高学生的鉴赏能力。

（三）教材及教学参考书

1．蒋啸镝 《插图设计》（高等院校设计艺术基础教材） 湖南大学出版社

2．劳伦斯（英），《插画设计基础教程》 大连理工大学出版社

3．陈惟 《CG插画创作》 北京联合出版社

执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071200

# 数字音频技术课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业必修课，数字音频技术是一项带有技术性、创造性的重要学科。通过基础理论的教授让学生获得游戏与动画音乐制作的相关知识，并建立正确的艺术审美观，了解和掌握基本的制作的技巧，为进一步学习游戏与动画音乐制作技术打下基础。 本课程采用一种全新的教学模式，打破了按知识体系分类的传统教学观念，将音乐、MIDI系统、数字音频、音响美学的概念、技术、技巧与操作等内容的次序重组，完全按照学生的接受心理模式而设置教程进度，将较为枯燥的纯技术性的概念和基本原理按实际应用要求，插入到各个与音乐相关联的操作环节的教学之中。

二、课程基本内容和要求

（一）绪论、MIDI基础知识

1. 计算机音乐的发展概述（了解）

2. 计算机音乐的制作原理（了解）

3. SONAR制作软件的发展历程（知道）

重点：SONAR制作软件的发展历程

(二)游戏与动画音乐制作系统

1. 音乐制作系统的组成部分及要素（知道）

2. 各个组成部分的样式、作用（知道）

难点：音乐制作系统的组成

（三）声学基础

1. 音频基础知识（了解）

2. 各种声学现象的产生及效果（了解）

3. 声音的几种常用变化的可能性（知道）

难点：各种声学现象的产生及效果

（四）录音基础

1. 录音制作系统的组成（知道）

2. 专业录音棚的装修及声学特性（知道）

3. 录音软件的使用（熟练掌握）

4. 录音制作的完整流程（掌握）

重点：录音软件的使用，录音制作的完整流程。

（五）VST插件

1. 混响Reverb的使用（掌握）

2. 均衡EQ的使用（掌握）

3. 压缩COMPRESSOR的使用（掌握）

重点：混响、均衡、压缩插件的运用

（六）音乐编创

1. 简单乐理知识（知道）

2. 为旋律编配简单和弦（知道）

3. 乐器音色的了解与运用（知道）

4. 简单歌曲的制作流程（掌握）

难点：为旋律编配简单和弦

掌握游戏与动画音乐制作的相关知识，并建立正确的艺术审美观。理解游戏与动画音乐制作理论是带有技术性、创造性的重要学科。了解游戏与动画音乐制作制作的入门技巧。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 合计 |
| 1 | 音乐制作概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | MIDI基础 | 4 |  | 4 |
| 3 | SONAR软件 | 4 |  | 4 |
| 4 | SONAR软件实践 | 4 | 4 | 8 |
| 5 | 声学基础 | 4 |  | 4 |
| 6 | 录音基础 | 4 | 4 | 8 |
| 7 | 录音实践 | 8 | 8 | 16 |
| 合计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学 时 数 |
| 1 | Sonar软件实践 | 软件的基本操作、常用命令的运用，在音乐制作中的操作流程 | 熟练掌握在音乐制作中软件的操作流程及各常用命令的应用 | 6 |
| 2 | 录音基础 | 音频基础知识、录音棚的装修要求，升学基础 | 熟练掌握音频基础知识及录音棚的装修要求 | 4 |
| 3 | 录音实践 | 熟练掌握录音软件的操作，话筒的摆放、话筒放大器的操作及其他硬件设备的使用 | 能够独立操作硬件设备，熟练掌握录音的操作流程及后期的制作 | 6 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程：

无

（二）教学建议：

根据本课程的特点，可让学生多多加强音乐基本理论的学习。

（三）教材及教学参考书：

1、林贵雄，吕军辉 计算机音乐与作曲基础北京：清华大学出版社

2、胡壮利游戏与动画音乐制作武汉：武汉大学出版社版

（四）考核方法：

平时成绩占40%， 期考成绩占60%

执笔人：富全伟

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 三维软件基础课程教学大纲

课程代码：17071210

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体专业学生的一门专业基础课，主要讲述三维动画制作有关知识。通过本课程学习来让学生掌握有关三维动画制作的相关理论与知识，初步掌握电脑三维动画的创作方法。本课程主要任务是解决学生在未来的游戏动画创作中的模型、材质、灯光、渲染、动画等问题，为数媒专业学生的后续学习与未来的课程创作打下坚实的基础。

二、课程基本内容和要求:

（一）Maya概述与Maya基础

1、三维动画软件发展历史及趋势（了解）

2、Maya特性及应用领域（了解）

3、May基本操作：视窗、物体、快捷键及用户自定义等（熟练掌握）

难点：Maya操作的个性化定制

（二）Maya模型技术

1、NURBS与Polygon建模技术特性（了解）

2、NURBS建模实践（熟练掌握）

3、Polygon建模实践（熟练掌握）

难点：角色Polygon建模实践

（三）Maya材质与灯光技术

1、UV特性及UV展开技术实践（熟练掌握）

2、Maya 材质编辑器HyperShader使用及常用材质调节（熟练掌握）

3、三维动画灯光技术讲解与实践（熟练掌握）

（四）Maya动画技术

1、Maya关键帧动画技术（熟练掌握）

2、Maya变形技术（熟练掌握）

3、Maya角色动画技术（熟练掌握）

难点：角色动画技术（骨骼、绑定、动画）

Maya动画技术（熟练掌握）

（五）Maya渲染

1、三维渲染技术概述（了解）

2、Maya软件渲染技术（software）特性与实践（熟练掌握）

3、Maya集成的 Mental-Ray渲染器特性与实践（熟练掌握）难点：Mental-Ray渲染器特性与实践

**课程总体要求：**

通过本课程学习需熟练掌握Maya建模、材质及动画技术，能完成完整角色的模型创建、材质制作与动画制作，并能完成简单的动画渲染。

三、学时分配表:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | Maya概述与Maya基础 | 4 |  | 4 |
| 2 | Maya模型技术 | 8 | 4 | 8 |
| 3 | Maya材质及灯光 | 8 | 4 | 16 |
| 4 | Maya动画技术 | 8 | 8 | 16 |
| 5 | Maya渲染 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要求 | 学时数 |
| 1 | Poly建模 | 卡通人物建模 | Poly建模技术在卡通人物创建中熟练应用 | 4 |
| 2 | 材质技术应用 | 人物UV展开与UV贴图绘制 | UVlayout工具的应用  PS贴图绘制方法的掌握 | 4 |
| 3 | Maya动画技术（一） | 两足角色骨骼绑定 | 掌握Advanced Skeleton工具在角色绑定中应用 | 4 |
| 4 | Maya动画技术（二） | 两足角色动画制作 | 掌握两足角色的基本动画（如走路）制作 | 4 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程：

大学计算机信息基础、平面软件基础等。

（二）教学建议：

本课程需在PC机房上课，在教学中可引入相关视频教学来增强学习效果。

（三）教材及教学参考书：

1、铁钟、[陈前](http://search.dangdang.com/book/search_pub.php?category=01&key2=%B3%C2%C7%B0&order=sort_xtime_desc) 《Maya 2012高手成长之路》 清华大学出版社

2、万建龙 《Maya火星课堂》 人民邮电出版社

执笔人：刘永刚

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070750

# 游戏开发基础课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是针对游戏设计专业设立的专业基础课程，通过本课程的学习，让学生对游戏行业有一个正确的认识，从游戏设计的发展史和游戏平台的演变了解游戏开发流程和游戏开发的设计架构，了解相关的开发设计软件，了解游戏引擎的基本构造，了解2D和3D的基本算法。了解游戏的设计理念的设计开发的关系。并为后面的游戏开发实践课程打好基础为。

二、课程基本内容和要求：

（一）游戏平台与组成要素

1.认识游戏组成要素（理解）

2.游戏平台的种类（理解）

3.IOS操作系统、Android操作系统（了解）

4.手机游戏的发展与未来（知道）

5.在线游戏技术简介（知道）

6.在线游戏的发展与未来（知道）

难点：游戏组成要素、游戏平台的种类

（二）游戏设计要素

1.游戏主题的选择——背景、时代、故事、人物、目的（了解）

2.游戏系统的要素——给谁玩、玩什么、如何玩（理解）

3.游戏相关设置须知——美术风格设置、道具设置、主角风格设置（了解）

4.游戏界面设计——避免环境界面干扰操作、人性化界面、无界面的界面、描述游戏流程（理解）

难点：游戏系统的要素、游戏界面设计

（三）经典游戏类型

1.游戏组成要素——行为模式、条件规则、 娱乐身心、输赢胜负（理解）

2.益智类游戏——发展过程、设计风格（了解）

3.策略类游戏（了解）

4.模拟类游戏（了解）

5.动作类游戏（了解）

6.运动类游戏（了解）

7.角色扮演类游戏（了解）

8.动作角色扮演类游戏（了解）

9.冒险类游戏（了解）

难点：游戏组成要素

（四）游戏实务

1.游戏开发工具（理解）

2.游戏引擎导论（理解）

3.编辑工具软件与应用实例（了解）

难点：游戏开发工具、游戏引擎导论

（五）理论与技术

1.人工智能与数据结构的应用（理解）

2.2D游戏算法、2D游戏贴图与动画技巧（理解）

3.游戏中的数学与物理算法（知道）

4.3D游戏设计技巧（理解）

1. 游戏引擎（理解）
2. 游戏开发团队的建立（理解）
3. Android游戏开发与上架实战（知道）

难点：人工智能与数据结构的应用、游戏中的数学与物理算法

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 游戏平台与组成要素（平台的种类、操作系统、发展与未来） | 8 |  | 8 |
| 2 | 游戏设计要素（主题、系统、相关设置、界面设计） | 10 |  | 10 |
| 3 | 经典游戏类型（益智、策略、模拟、动作、运动、角色扮演、动作角色扮演、冒险） | 10 |  | 10 |
| 4 | 游戏实务（开发工具、开发引擎） | 10 |  | 10 |
| 5 | 理论与技术（人工智能与数据结构、数学与物理算法、团队建立） | 10 |  | 10 |
| 合 计 | | 48 |  | 48 |

四、有关说明

（一）先修课程：计算机信息基础

（二）教学建议

根据本课程的特点，可先期让学生选修计算机基础知识课程或者基础性开发语言的课程（如c或c++语言）。

（三）教学参考书

1.胡昭民 《游戏设计概论（第二版）》 清华大学出版社

2.[沈渝德](http://www.amazon.cn/s/ref=dp_byline_sr_book_1?ie=UTF8&field-author=%E6%B2%88%E6%B8%9D%E5%BE%B7&search-alias=books) 《游戏设计概论》 西南师范大学出版社

3.[黄石](http://www.amazon.cn/s/ref=dp_byline_sr_book_1?ie=UTF8&field-author=%E9%BB%84%E7%9F%B3&search-alias=books) 《游戏架构设计与策划基础》 清华大学出版社

执笔人：孟祥斌 审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070760

# 网站设计基础课程教学大纲

(总学时：32课时 学分：2 )

**一、课程的性质、任务和目的**

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，主要讲授网页设计的基础理论和网页制作技巧。熟悉网站设计与开发的流程及方法，熟练掌握photoshop、Dreamweaver等网页设计与制作软件的使用技巧，激发学生的创造力，制作一个小型网站。

**二、课程基本内容和要求**

（一）网页设计概述

1. 网页设计的基础知识（了解）

（二）优秀网页鉴赏

1. 学会鉴赏优秀网页（理解）

（三）网页界面设计

1. PhotoShop中对图像的选取，网页整体图样的设计（掌握）

2. PhotoShop中网页文字设计和丰富等使用技巧（掌握）

（四）网页色彩设计

1. 网页色彩处理、设计技巧（掌握）

（五）Dreamweaver初步使用

1. Dreamweaver中站点的构建，图文混排页面，超级链接的使用（掌握）

2. Dreamweaver中表格、表单元素运用（掌握）

（六）Dreamweaver高级使用

1. Dreamweaver中CSS的运用（掌握）

2. Dreamweaver中框架、模板、库、层、行为等基本功能的使用（掌握）

（七）网站的发布与维护

1. 站点的维护和上传等技巧（掌握）

**三、学时分配表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 网页设计概述 | 2 |  | 2 |
| 2 | 优秀网页鉴赏 | 4 |  | 4 |
| 3 | 网页界面设计 | 8 |  | 8 |
| 4 | 网页色彩设计 | 4 |  | 4 |
| 5 | Dreamweaver初步使用 | 4 |  | 4 |
| 6 | Dreamweaver高级使用 | 8 |  | 8 |
| 7 | 网站的发布与维护 | 2 |  | 2 |
|  | 小 计 | 32 |  | 32 |

**四、有关说明**

（一）先修课程

三大构成、图形创意。

（二）教学建议

1．在熟练掌握制作技巧的同时，加强对学生审美能力的培养，使得技术与艺术并重。

2．在讲授理论的同时加入具体的设计项目，力求达到实战的效果。

3．课程的讲授只能起到网页设计制作的初步启蒙，网页设计深层次的技术和理念必须通过系统而专业的训练才能达到一定的水平。

（三）学生成绩为平时成绩（40%）加考核成绩（60%）。

（四）教学参考书

1．邹婷 胡崧 《网页设计黄金搭档》 中国青年出版社

2．杨选辉 《网页设计与制作教程》 清华大学出版社

3．孙东梅 《网页设计与网站建设完全实用手册》 电子工业出版社

执笔人：樊天岳

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070770

交互设计基础课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体专业的一门专业基础课，主要讲授虚拟现实技术、增强现实技术、交互装置设计等的基本概念和术语；讲授虚拟现实技术、增强现实技术、交互装置设计的设计和开发技术；培养学生能够使用增强现实技术、虚拟现实技术、3D游戏引擎以及二次开发手段配合良好的设计思想进行体感互动系统、数字展览展示系统及交互装置系统的开发和制作，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）数字交互系统应用概述（了解）

（二）虚拟现实技术（理解）

（三）增强现实技术、体感交互概念（理解）

（四）虚拟现实技术和增强现实技术的硬件基础及实现方法（理解）

（五）数字展览展示、交互装置的设计与制作（理解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 数字交互系统应用概述 | 5 |  | 5 |
| 2 | 虚拟现实技术 | 5 |  | 5 |
| 3 | 增强现实技术、体感交互概念 | 5 |  | 5 |
| 4 | 虚拟现实技术和增强现实技术的硬件基础及实现方法 | 5 |  | 5 |
| 5 | 数字展览展示、交互装置的设计与制作 | 12 |  | 12 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

《游戏引擎》、《展示设计》、《交互设计创作》

（二）教学建议

根据本课程的特点，可先期让学生选修计算机基础概述性的课程。

（三）教学参考书

1. 陈根<<智能穿戴改变世界:下一轮商业浪潮 >>，电子工业出版社

2. 龚老师《Unity4.3游戏开发项目实战》，中国水利水电出版社

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071130

面向对象程序设计课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体专业的一门专业基础课，主要讲授面向对象型语言的基本语法、概念和调试技术；使学生熟练掌握面向对象语言的开发和测试技术，了解面向对象语言开发的应用场合。培养学生使用面对像语言结合Web开发技术以及游戏引擎技术进行Web前端开发以及游戏引擎二次开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计、网页开发工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）JavaScript基本知识和核心语法

1. JavaScript运行开发环境（理解）
2. JavaScript变量和基本数据类型（理解）
3. JavaScript流程语法（理解）
4. 简单的表单操作（理解）
5. 获取用户的输入输出（理解）

（二）JavaScript页面交互

1. JavaScript操作窗口和框架（理解）
2. 表单内容的验证（理解）
3. 表单和用户的操作交互（理解）
4. 使用JavaScript控制和操作CSS样式（理解）
5. Html的Dom结构基础知识和相应操作（理解）
6. JavaScript综合实例应用

（三）JavaScript高级特性

1. JavaScript视频控件的操作（理解）
2. JavaScript操作xml（理解）

（四）JavaScript的面向对象编程基础知识（理解）

（五）JavaScript第三方库的使用（理解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | JavaScript基本知识和核心语法 | 19 |  | 19 |
| 2 | JavaScript页面交互 | 8 |  | 8 |
| 5 | JavaScript高级特性 | 8 |  | 8 |
| 6 | JavaScript的面向对象编程基础知识 | 10 |  | 10 |
| 7 | JavaScript第三方库的使用 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 48 |  | 48 |

四、有关说明

（一）先修课程

《大学计算机基础》、《数字媒体硬件基础》

（二）教学建议

根据本课程的特点，可先期让学生选修计算机基础概述性的课程。

（三）教学参考书

1. 孙强，李晓娜 《JavaScript从入门到精通》 ，清华大学出版社

2. 古德曼，莫里森 《JavaScript宝典(第6版)》 ，人民邮电出版社

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

**课程代码：**17071220

# 后期制作课程教学大纲

（总学时数：48，学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业课，专门为数字媒体艺术专业的学生开设。指导学生了解和掌握影视制作中合成、特效、剪辑等方面的理论与技能。课程要求理论与实际相结合，通过系统学习，牢固掌握软件应用方面的专业知识，可以对平面设计作电脑辅助表达，为学生学习后续其他软件课程和从事后期制作工作打下坚实的基础。

二、课程的基本内容和要求

1. 后期制作流程分析与讲解
2. 非线性编辑技术（了解）
3. 基本编辑（理解）

难点：非线性编辑技术；基本编辑。

1. 后期制作软件熟悉与运用（PRE）
2. 影片剪辑方法与技巧（掌握）
3. 镜头运动表现技巧（掌握）
4. 视频特技特效制作技法（掌握）
5. 画面叠加方法与技巧（掌握）
6. 高级编辑技术（理解）
7. 动画短片的制作与输出（掌握）

难点：高级编辑技术。

1. 后期制作软件熟悉与运用（AE）
2. 基本合成的学习（掌握）
3. 遮罩的应用技巧（掌握）
4. 3D效果应用技法（掌握）
5. 运动的高级控制法（理解）
6. 粒子特效技法（理解）
7. 抠像技术应用方法（掌握）
8. 运动跟踪与稳定技术（理解）

难点：运动的高级控制法；粒子特效技法；运动跟踪与稳定技术。

1. 后期制作综合训练
2. 进阶特效制作方法（理解）

难点：进阶特效制作方法。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 后期制作流程分析与讲解 | 4 |  | 4 |
| 2 | 后期制作软件熟悉与运用（PRE） | 8 | 4 | 12 |
| 3 | 后期制作软件熟悉与运用（AE） | 16 | 4 | 20 |
| 4 | 后期制作综合训练 | 4 | 8 | 12 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

1. 课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | Premiere软件基本操作以及影片剪辑方法与技巧 | 软件的操作界面与操作窗口的功能使用，正确操作Premiere软件。利用不同方法对原始素材进行修剪，掌握过度特技的添加与修改，理解工具箱的使用，影片生成与预览，掌握影片剪辑的方法与软件的使用技巧。 | 4 |
| 2 | After Effects基本合成的学习 | After Effects软件工作界面的基本操作，正确操作After Effects软件。 | 4 |
| 3 | After Effects的合成技巧与特效制作 | 遮罩和3D效果的应用技巧，运动的高级控制，粒子与灯光的特效技法，抠像、运动跟踪与稳定技术，综合案例的制作，熟练使用After Effects软件进行综合案例的制作。 | 8 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程：

数字媒体概论、数字媒体硬件基础、摄影与摄像、平面软件基础、视听语言。

（二）教学建议：

1.课程以教师讲授和学生实践学习为主，教室应为PC机房。考核方式为考查，采用平时（40%）和考试（60%）的计分方式。

2.由于影视行业中应用的后期合成剪辑软件较多，因此可针对授课老师的不同而有所选择，像FUSION、Nuke等都可以作为课程讲授内容。

（三）教材及教学参考书：

1.曹茂鹏 《After Effects CS6影视后期特效设计与制作》 北京希望电子出版社

2.李晓彬 《动画后期编辑与合成》 京华出版社

3.李秀呈 武传海 《After Effects影像设计的艺术》 人民邮电出版社

执笔人：郭枫楠

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

**课程代码：**17071230

# 动态影像设计课程教学大纲

（总学时：64，学分数：4）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，通过讲授动态影像和实验性思维相关的基础理论知识，使学生了解动态影像的基本工作过程，学会如何进行动态影像的创意思考，掌握和领会其基本方法，使学生具有制作动态影像的能力，为学生学习后续其他相关课程和从事动态影像设计工作打下坚实的基础。

二、课程的基本内容和要求

1. 动态影像设计的简介
2. 动态影像历史背景（理解）
3. 动态影像的发展现状和应用领域（理解）
4. 动态影像设计的基础理论（掌握）

难点：动态影像历史背景；动态影像的发展现状和应用领域。

1. 基础动态设计
2. 移动、缩放和旋转（掌握）
3. 变形（掌握）
4. 生长动态（理解）
5. 颜色和质感（掌握）
6. 视角动态（掌握）
7. 转场动态（理解）

难点：生长动态；转场动态。

1. 动态设计的构成形式
2. 动态设计的构成原则（掌握）
3. 方向和方位（掌握）
4. 跟随和游离（理解）
5. 聚散和分合（理解）

难点：跟随和游离；聚散和分合。

1. 时间设计
2. 时间设计的基本概念（掌握）
3. 时间设计的形式语言（理解）
4. 时间的循环和动态标志设计（理解）

难点：时间设计的形式语言；时间的循环和动态标志设计。

1. 动态影像设计的构图和表意
2. 动态影像的构图（掌握）
3. 动态影像的表意（理解）

难点:动态影像的表意.

1. 动态影像设计的创作
2. 商业实战中动态影像的创作过程(掌握）

难点：无

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 动态影像设计的简介 | 4 |  | 4 |
| 2 | 基础动态设计 | 4 |  | 4 |
| 3 | 动态设计的构成形式 | 6 | 2 | 8 |
| 4 | 时间设计 | 6 | 2 | 8 |
| 5 | 动态影像设计的构图和表意 | 6 | 2 | 8 |
| 6 | 动态影像设计的创作 | 22 | 10 | 32 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

1. 课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 动态设计的构成形式 | 方向和方位、跟随和游离、聚散和分合，掌握动态设计的构成形式。 | 2 |
| 2 | 时间设计 | 时间的循环和动态标示设计，了解循环的特点，利用它设计基本的动态图形。 | 2 |
| 3 | 动态影像设计的构图和表意 | 动态图形的几种主要构图方式和特点，掌握动态影像设计的画面构图。 | 2 |
| 4 | 动态影像设计的创作 | 商业实战中动态影像的创作过程，创作一部动态影像作品。 | 10 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程：图形创意、后期制作、摄影与摄像等

（二）教学建议：

1.课程以教师讲授和学生实践学习为主，教室应为PC机房。考核方式为考查，采用平时（40%）和考试（60%）的计分方式。

2.考核内容以小组为单位，自行确立一个主题，运用实验性思维进行动态影像的构思创意与拍摄制作，完成一部动态影像短片制作。短片长度：20秒-1分钟

（三）教材及教学参考书：

1.Hong Sujung 《Motion Graphics producing fieldwork》 韩国大邱大学出版社

2.李渝 《动态图形设计基础》 西南师范大学出版社

执笔人：郭枫楠

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 

课程编码：17071240

# 数字交互设计课程教学大纲

（总学时数：64，学分数：4）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个数字媒体艺术设计中起着至关重要的作用，课程主要针对移动、web设计的实施阶段。通过系统的学习了解数字交互设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生掌握数字交互设计的方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

二、课程教学内容和要求

（一）交互设计与交互媒体  
 1.交互与生活体验（了解）  
 2.交互设计的学科范畴、基本特征（理解）  
 3.交互设计的意义（了解）  
 4.交互媒体的主要特征、传播模式（了解）

难点：交互设计的学科范畴、基本特征。

（二）交互设计的理论探索  
 1.非物质设计理论、用户体验的理论、用户需求层次论（掌握）  
 2.功能可见性与交互设计、交互设计的美学研究（理解）  
 3.以人为本的人机交互、普适计算与交互设计（掌握）  
 4.人机界面设计、可用性和情感体验（理解）

难点：各类交互设计理论的实际应用。

（三）交互设计方法和流程  
 1.以用户为中心的设计、以活动为中心的设计（掌握）  
 2.用户模型与设计、体验设计（理解）  
 3.以目标为导向的设计、目标导向设计的流程（掌握）  
 4.原型和原型构建的主要方法（掌握）

难点：目标导向设计的流程，原型构建的主要方法。

（四）工业时代的人机交互  
 1.人类媒介演化的历程（了解）  
 2.早期计算机的人机交互（了解）  
 3.头盔显示器与虚拟现实（了解）  
 4.桌面GUI的设计历史（了解）

难点：无。

（五）设计心理学与交互设计

1.心理学与交互设计（理解）

2.记忆与遗忘、思维和知觉、注意与疲劳（理解）

3.情感体验和交互设计（理解）

难点：心理学理论在交互设计中的应用。

（六）交互设计的未来发展

1.自然用户界面（了解）

2.多重触控界面、语音交互界面（了解）

3.图像、文字与表情识别（了解）

4.交互界面的最终归宿-人本界面（了解）

难点：无。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 实 践 | 小 计 |
| 1 | 交互设计与交互媒体 | 4 |  | 4 |
| 2 | 交互设计的理论探索 | 8 |  | 8 |
| 3 | 交互设计方法和流程 | 12 | 8 | 20 |
| 4 | 工业时代的人机交互 | 6 |  | 6 |
| 5 | 设计心理学与交互设计 | 12 | 8 | 20 |
| 6 | 交互设计的未来发展 | 6 |  | 6 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容要求 | 学时数 |
| 1 | 交互设计方法流程实践 | 严格遵循交互设计方法与流程的要求选择一交互设计项目（软件、移动端APP、其它交互类产品）进行设计实践 | 8 |
| 2 | 设计心理学在交互设计中的应用 | 以设计心理学理论为基础，对交互设计案例进行分析，找出其中不符合心理学及交互设计原则的地方，对其进行改良设计并撰写设计研究报告书。 | 8 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

《数字媒体概论》、《设计心理学》、《交互设计概论》。

（二）教学建议

1．根据课程特点，以教师讲授和学生实际设计和制作相结合。

2．考核内容结合数字媒体艺术专业特点设计课题，学生成绩为平时成绩（40%）加考试成绩（60%）。

3．教学辅助资料:课件、视频资料。

（三）教材及教学参考书

1．李四达 《数字媒体概论》 清华大学出版社

2．李世国 《交互设计》 中国水利水电出版社

3．刘伟 《走进交互设计》 中国建筑工业出版社

执笔人：孟祥斌

审定人：徐 茵 批准人：汪瑞霞

# 

课程编码：17071250

# 用户界面设计课程教学大纲

（总学时：64，学分数：4 ）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个交互设计创作中起着至关重要的作用。通过系统的学习了解用户界面设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生从心理学、人机工程学、设计艺术出发，掌握硬件人机界面与软件人机界面方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

二、课程基本内容和要求

（一）用户界面基础

1.相关基本概念　(了解)

2.设计与产品团队项目流程的关系(了解)　  
3.界面设计流程及方法(掌握)

4.色彩与布局说明(了解)

(二)常用元素制作

1.常见控件的制作(掌握)　  
2.启动图标的制作(掌握)　  
3.图片效果处理(掌握)

重点: 课程是针对所有平台的，学生必须对多平台界面设计之间的异同和特点有所了解。

难点：本阶段学习已经是是原型阶段UI设计实现，根据剧本要求对图形设计制作以及原型设计制作的响应软件提出创意方案，成为重要学习内容和技能要求。

（三）界面设计技巧

1.分级设计(了解)  
2.行动阶段模型(了解)  
3.交互一致性(了解)

4.普遍可用原则(了解)

难点：视觉表现与交互合理性的有效结合是本课程学习的难点，而如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段，是本课程学习的另一难点。

(四) 综合案例实现

1.创意与草图设计(掌握)

2.制作与实现(掌握)

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 用户界面设计概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 用户界面设计创意 | 4 |  | 4 |
| 3 | 用户界面设计表现 | 8 |  | 8 |
| 4 | 综合案例实现 | 26 | 16 | 42 |
| 5 | 设计案例小结 | 6 |  | 6 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 用户界面设计创意 | 根据具体应用界面要求，完成界面设计详细提案及设计草图。 | 8 |
| 2 | 用户界面设计表现 | 根据草图与设设计提案，完成完整UI并实现交互界面演示。 | 8 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

UI设计、平面软件基础、交互设计基础等课程

（二）教学建议

1、考核及成绩评定：结合主题创作，体现学生综合实现能力。平时成绩40%，考试成绩60%；

2、根据教学需要，可安排一次观摹活动，提高学生的鉴赏能力。

（三）教材及教学参考书

1.廖宏勇 数字界面设计上 北京师范大学出版社

2.罗仕鉴等 人机界面设计 机械工业出版社

3.Jef Raskin 人本界面－交互式系统设计 机械工业出版社

4.Ben Shneiderman 张国印,李健利等译 用户界面设计-有效的人机交互策略（第四版） 电子工业出版社

执笔人：彭 伟

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071260

# 数字出版设计课程教学大纲

（总学时数：64，学分数：4）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业重要的专业课程，主要利用InDesign制作数字出版物（电子书和电子杂志）。书中主要讲解了三类数字出版物的制作方法，即SWF电子杂志、iPad电子杂志、EPUB电子书。通过本课程的学习，使学生了解数字出版的基础知识，可以让学生有效利用设计资源完成电子读物的设计开发，并综合运用多种手法进行案例实战训练，提高创新实践能力。

二、课程基本内容和要求

（一）数字出版基础知识

1．关于新媒体（了解）

2. 电子书的现状和未来（理解）

（二）InDesign的排版功能

1. 建立和保存文件（了解）

2. 置入和操作对象（掌握）

3. 设置文字属性（掌握）

4. 绘制图形（掌握）

5. 填色和描边（掌握）

6. 设置页面（掌握）

7. 打包和导出（了解）

（三）数字出版物的制作技术

1. SWF电子杂志交互技术（了解）

2. SWF电子杂志工作流程实例（掌握）

3. iPad电子杂志制作技术（掌握）

4. EPUB电子书制作技术（掌握）

（四）案例实战

1. 文字属性设置案例（掌握）　  
2. 图文排版案例（掌握）　  
3. 图形排版案例（掌握）　  
4. 表格排版案例（掌握）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 数字出版基础知识 | 4 |  | 4 |
| 2 | InDesign的排版功能 | 12 | 4 | 16 |
| 3 | 数字出版物的制作技术 | 20 | 4 | 24 |
| 4 | 案例实战 | 12 | 8 | 20 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学时数 |
| 1 | InDesign的排版功能 | 掌握InDesign排版操作 | 各项操作达到熟练程度，为后续课程环节奠定基础 | 4 |
| 2 | 数字出版物的制作技术 | 熟练掌握三大类型电子读物的设计开发流程 | 结合已有设计资源进行三种类型电子读物开发 | 4 |
| 3 | 案例实战 | 社会应用实例的开发流程及实战 | 独立完成案例开发完整流程 | 8 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

造型设计、插画设计等课程。

（二）教学建议

课程教学中理论联系实际，增加创新实训环节。考核内容是主题设计，选题结合社会需求及创新实践项目研究。

（三）教材及教学参考书

1．周燕华、张前程 《InDesign数字出版完全攻略》 人民邮电出版社

2．罗零玲主编ACAA专家委员会 《ADOBE INDESIGN CS6标准培训教材》人民邮电出版社

执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071270

游戏引擎课程教学大纲

（总学时数：64，学分数：4）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体专业的一门专业基础课，主要讲授游戏引擎在可视化应用中设计制作、二次开发的基本概念和术语。培养学生能够使用游戏引擎平台进行可视化场景的搭建和设计的能力；应用UI套件进行基础的应用界面设计以及使用二次开发语言进行简单的可视化应用开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 游戏引擎系统概述（了解）
2. 游戏引擎基本操作介绍（理解）
3. 游戏引擎各个功能模块的介绍（理解）
4. 游戏引擎可视化场景的搭建（理解）
5. 游戏引擎界面开发（理解）
6. 游戏引擎二次开发技术（理解）
7. 游戏引擎在可视化项目中的综合应用（理解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 游戏引擎系统概述 | 4 | 2 | 6 |
| 2 | 游戏引擎基本操作介绍 | 4 | 2 | 6 |
| 3 | 游戏引擎各个功能模块的介绍 | 8 | 2 | 10 |
| 4 | 游戏引擎可视化场景的搭建 | 8 | 2 | 10 |
| 5 | 游戏引擎界面开发 | 8 | 2 | 10 |
| 6 | 游戏引擎二次开发技术 | 8 | 2 | 10 |
| 7 | 游戏引擎在可视化项目中的综合应用 | 8 | 4 | 12 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实验项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要求 | 学时数 |
| 1 | 游戏引擎系统概述 | Unity游戏引擎的基本界面操作 | 了解unity游戏引擎基本界面 | 2 |
| 2 | 游戏引擎基本操作介绍 | unity实例制作的完整流程演示 | 了解unity项目从设计->场景搭建->UI制作->后台逻辑的二次开发 的完整流程 | 2 |
| 3 | 游戏引擎各个功能模块的介绍 | 练习unity的材质、资源、edtor、二次开发模块的使用 | 熟悉对各个模块之间的关系和各自的操作特点 | 2 |
| 4 | 游戏引擎可视化场景的搭建 | 将三维软件中模块导入unity引擎中进行加工和整合 | 熟悉unity如何从第三方软件中导入模型或其他Asset资源 | 2 |
| 5 | 游戏引擎界面开发 | 联系使用NGUI制作游戏界面的基本控件，并进行事件的绑定 | 熟悉NGUI的操作流程；熟悉基本控件的创建；定制自定义函数并与控件进行绑定 | 2 |
| 6 | 游戏引擎二次开发技术 | 熟悉使用mono编译器进行unity引擎的二次开发 | 熟悉如何创建unity的脚本、编辑、调试 | 2 |
| 7 | 游戏引擎在可视化项目中的综合应用 | 练习一个经典的3D物理自主视角的小型游戏场景进行游戏的制作与开发 | 熟悉3D游戏或数字交互场景的完整的制作流程 | 4 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

《面向对象程序设计》、《三维软件基础》

（二）教学建议

根据本课程的特点，可先期让学生选修计算机基础概述性的课程。

（三）教学参考书

1. 陈根优美缔软件(上海)有限公司 << Unity4.X从入门到精通 >>，中国铁路出版社

2. 龚老师《Unity4.3游戏开发项目实战》，中国水利水电出版社

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程编码：17071280

# 数字媒体设计与制作课程教学大纲

（总学时：64，学分数：4 ）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个数字媒体艺术设计中起着至关重要的作用，课程在学生基础课程学习的基础上，通过运用数字媒体技术进行短片或交互艺术创作的综合表现阶段。通过系统的学习了解数字媒体设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生掌握数字媒体设计的方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

二、课程基本内容和要求

（一）数字媒体设计概论

1.概念 (了解)

2.发展源流(了解)

（二）数字媒体设计创意

1. 数字媒体设计创意要素（掌握）

2. 数字媒体设计创意流程（掌握）

3. 数字媒体设计创意技巧（掌握）

重点: 通过本课程的教学了解信息可视化设计原理及相关设计规律，掌握信息设计规律并恰当地运用图形、图像、色彩等语言符号去表现设计构想，从事相关信息设计创作。

（三）数字媒体设计表现

1. 数字媒体设计表现技巧（掌握）

2. 数字媒体设计表现规范（掌握）

3. 数字媒体设计表现反馈（了解）

难点：视觉表现与交互合理性的有效结合是本课程学习的难点，而如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段，是本课程学习的另一难点。

（四）综合案例实现

1.设计提案与草图（了解）

2.具体设计实现（了解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 数字媒体设计概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 数字媒体设计创意 | 4 |  | 4 |
| 3 | 数字媒体设计表现 | 8 |  | 8 |
| 4 | 综合案例实现 | 26 | 16 | 42 |
| 5 | 设计案例小结 | 6 |  | 6 |
| 合 计 | | 48 | 16 | 64 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 数字媒体设计创意 | 根据具体应用界面要求，完成数字媒体设计详细提案及设计草图。 | 8 |
| 2 | 数字媒体设计表现 | 根据草图与设设计提案，进行数字媒体内容制作并实现完整展示结果。 | 8 |
| 合 计 | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

UI设计、平面软件基础、交互设计基础等课程。

（二）教学建议

1.考核及成绩评定：结合主题创作，体现学生综合实现能力。平时成绩40%，考试成绩60%。

2.根据教学需要，可安排一次观摹活动，提高学生的鉴赏能力。

（三）教材及教学参考书

1.李四达编著 数字媒体艺术概论 清华大学出版社 2006

执笔人：彭 伟

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071070

# 影视特效课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体专业的一门专业选修课，主要讲授Maya相关动力学特效的使用方法，要求学生具备使用动力学及相关插件进行动力学特效制作的能力，为学习后续有关专业课程学习和将来从事影视三维动画及特效工作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）Maya刚体

1、Maya刚体特性（了解）

2、Maya刚体创建与修改方法（熟练掌握）

3、Maya刚体动画制作（熟练掌握）

难点：刚体动画制作与调节方式

（二）Maya粒子与柔体

1、Maya粒子特性（了解）

2、Maya粒子创建方式、动态调节手段（熟练掌握）

3、Maya粒子动画制作（熟练掌握）

4、Maya柔体特性及其与粒子关系（了解）

5、Maya柔体动画制作（熟练掌握）

难点：粒子动态调节方式与粒子特效动画制作；Maya柔体动画制作

（三）Maya的nParticle及nCloth

1、Maya的nParticle特性及其与旧粒子系统区别（了解）

2、Maya新粒子的创建及动态调节方式

3、Maya新粒子动画模拟（织物与布料类）

难点：Maya新粒子动画模拟

（四）Maya的Fluid及Ocean系统使用

1、Maya流体特性（了解）

2、Maya流体的创建方式、动态调节手段（熟练掌握）

3、Maya流体动画制作（熟练掌握）

4、Maya海洋及相关水动画模拟（熟练掌握）

难点：Maya流体动画制作，Maya海洋特性

（五）Maya的nHair、fur、bullet等系统使用

1、Maya的nHair特性及应用分析（了解）

2、Maya的Fur系统特性及应用分析（熟练掌握）

3、Maya的bullet系统特性分析（了解）

难点：Maya的nHair特性与bullet系统特性

（六）动力学系统的综合案例运用

1、特效在动画中的制作流程与添加机制（了解）

2、各类特效的综合实践模拟（熟练掌握）

**课程总体要求：**

了解Maya个相关动力学系统的特性及使用方法；能根据不同特效制作内容选择相应合适的动力学方法进行实现。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | Maya刚体的使用方法、实例讲解 | 4 |  | 4 |
| 2 | Maya粒子的使用方法、实例讲解 | 8 |  | 8 |
| 3 | Maya的nParticle及nCloth的使用方法、实例讲解 | 4 |  | 4 |
| 4 | Maya的Fluid及Ocean技术使用方法、实例讲解 | 8 |  | 8 |
| 5 | Maya的nHair、fur、bullet等系统讲解 | 4 |  | 4 |
| 6 | 动力学系统的综合案例运用 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：

三维动画基础。

（二）教学建议：

本课程需在PC机房上课，另外在课程教学中引入网络视频教学来提升学生兴趣并增强教学效果。

（三）教学参考书：

1、火星时代 《3ds Max影视特效火星课堂》 人民邮电出版社

2、[完美动力](http://www.dangdang.com/author/%CD%EA%C3%C0%B6%AF%C1%A6_1) 《Maya动力学（完美动力影视动画课程实录）》 [海洋出版社](http://www.dangdang.com/publish/%BA%A3%D1%F3%B3%F6%B0%E6%C9%E7_1)

执笔人：刘永刚

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071140

# 展示设计课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

《展示设计》 是数字媒体艺术专业的一门专业课。本课程通过对理论讲授的形式，对国内外优秀的交互媒体展示设计作品案例进行详细的分析，组织学生小组进行网络资料搜集，归纳总结、课堂讨论、学生演讲会等多种途径，引导学生掌握交互展示设计的基本概念，基本理论和历史沿革；了解交互展示设计的创作实践中的各种媒介，运用现代科技手段，新型媒介手段，现代科技手段进行艺术实验和展示空间方案的创作。本课程的基本任务，要求学生能够了解交互展示设计的基本发展趋势，掌握一定的媒体介质和空间影像表现意识，完成的交互展示设计方案。

二、课程基本内容和要求

（一）展示设计概述

1. 展示设计的基本概念（了解）

2. 展示设计的发展（了解）

3. 展示设计的分类（了解）

要求：认识了解展示设计的基本概念，发展情况与分类

难点：无

（二）体验式展示设计的形式与展示空间的设计元素

1. 主题（了解）

2. 文化的融合（了解）

3. 氛围的延续、（了解）

4. 展示情景——故事的讲述（理解）

5. 设计策划（了解）

6. 材料的选择（了解）

7. 多媒体与交互技术（掌握）

8. 展示环境的渲染（理解）

要求：了解体验式展示设计的形式与设计元素，熟练掌握多媒体与交互技术

难点:多媒体与交互技术

（三）展示空间的设计的营造与交互应用技术

1. 互动展示与交互应用技术的发展（了解）

2. 交互展示建筑（了解）

3. 交互展示空间与交互技术（掌握）

要求：了解互动展示与技术的发展，掌握交互展示空间与交互技术

难点：交互展示空间与交互技术

（四）数字展示

1. 数字展示的发展（认识与了解）

2. 数字展示（博物馆）技术讲解与案例分析（理解）

要求：对数字展示的发展有基本认识与了解，理解数字展示技术和案例

难点：数字展示（博物馆）技术讲解与案例分析

（五）课题实践

1. 课题策划方案（掌握）

2. 课题技术实现（掌握）

3. 课题展示（掌握）

要求：能够掌握不同主题和类型的展示空间的交互技术与交互环境，独立设计与实现展示媒体设计

难点：课题策划方案与课题技术实现

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 展示设计概述 | 4 |  | 4 |
| 2 | 体验式展示设计的设计形式与展示空间的设计元素 | 8 |  | 4 |
| 3 | 展示空间的设计的营造与交互应用技术 | 8 |  | 4 |
| 4 | 数字展示 | 4 |  | 4 |
| 5 | 课题实践 | 16 |  | 16 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：专业导论/数字媒体艺术概论 ，构成基础。

（二）教学建议

教学因循序渐进，图文并茂,理论与案例相结合，应安排多媒体教室进行。

（三）本课程以作品的形式进行考核，以作品的数量和质量为考核标准。总评成绩=平时成绩30%+课程作业70%。

（四）教材及教学参考书

1.陈小清编著 《新媒体艺术设计概论》 广东高等教育出版社

2.卓嘉编著 《体验式展示设计》 西南师范大学出版社

3.黄建成著 《空间展示设计》 北京大学出版社

执笔人：王箫音

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 数字动画设计课程教学大纲

课程代码：17071040

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

本课程旨在让学生对电脑动画的特点和在当今动画行业中的常用的二维电脑动画软件有一个通论的认识。综合实践电脑动画制作的相关理论，巩固和加强对理论的认识和理解；熟悉电脑动画制作实验的操作过程，通过学习电脑二维动画软件来掌握数字动画的创作方法，主要学习使用二维动画软件制作动画的方法和过程，是学习数字媒体设计的基础。

二、课程基本内容和要求

（一）数字动画设计流程（理解）

（二）数字应用/游戏主角动画设计（熟练掌握）

1. 数字应用/游戏人物角色动画设计（熟练掌握）

2. 数字应用/游戏动物角色动画设计（熟练掌握）

（三）数字应用/游戏NPC和怪物动画设计（熟练掌握）

（四）数字应用/游戏场景动画设计（熟练掌握）

（五）数字应用/游戏场景特效动画设计（熟练掌握）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 数字动画设计流程 | 4 |  | 2 |
| 2 | 数字应用/游戏主角动画设计 | 8 |  | 2 |
| 3 | 数字应用/游戏NPC和怪物动画设计 | 8 |  | 4 |
| 4 | 数字应用/游戏场景动画设计 | 8 |  | 4 |
| 5 | 数字应用/游戏场景特效动画设计 | 4 |  | 10 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：平面软件基础

（二）教学建议：

本课程在动画机房上课。随计算机辅助设计软件版本的升级，教学内容及实践性课题将作相应调整。

（三）学生成绩为平时成绩（50%）加考试成绩（50%）。

（四）参考书目：

Adobe公司北京代表处DDC传媒 《FLASHCS4标准培训教材》 人民邮电出版社

执笔人：冯 波

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071050

# 交互设计创作课程教学大纲

（总学时数：32，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

《交互设计创作》 是数字媒体艺术专业的一门专业课，是培养数字媒体专业综合创作能力的一门实践课程。本课程通过课程实践项目，让学生掌握到从目标用户挖掘用户需求，并从用户需求中分析用户体验目标，通过分析其关键因素从而明确可以被设计执行的设计目标的全过程。学生在给定的案例中，能够顺利的确定目标用户、明确体验目标，分解关键因素，确定设计目标。

课程目标和任务：本课程要求学生在讨论在交互设计过程中，以设计师的身份开始“原型设计”，从如何分析用户、需求与目标；如何将抽象的产品概念与用户目标转变成可执行的设计目标，以让学生能从用户的角度更加科学的分析问题，发现问题，解决问题。课程任务要求学生在所学的知识，达到融会贯通，提高其创意实践水平，独立完成课程实践创作项目。

二、课程基本内容和要求

（一）交互设计理念培养与需求分析

1. 交互设计理念

(1)交互设计理念(了解)

(2)人机交互方法（了解与掌握）

(3)移动和网络环境下的交互方式（了解与掌握）

(4)公共空间交互（全息3D、体感交互）（掌握）

要求：学生了解交互设计的基本理念、掌握移动与网络环境的需求与交互设计方法

难点：移动和网络环境下的交互方式；公共空间设计（全息3D、体感交互）

2交互产品的开发策略与产品类型

(1)交互产品的类型(了解)

(2)各种类型产品的优缺点(了解)

要求：了解交互产品类型与优缺点

难点：如何制定以用户为中心，以应用环境为基础的开发策略；学会从多角度分析和评判产品的优缺点。

3.交互设计方法与技术

(1)交互设计方法（理解与掌握）

(2)交互设计技术（理解与掌握）

要求：理解和掌握交互设计的方法与技术

难点：交互设计技术的结合运用

4. 用户设计需求分析

(1)界面设计（掌握）

(2)信息设计（掌握）

(3)视觉设计（理解与掌握）

要求：掌握用户设计需求

难点：信息设计的合理性，视觉设计传达有效性

(二)交互设计分类与框架设计

1. 交互设计分类

（1）文本整理（了解）

（2）二维平面类（了解）

（3）三维空间类（了解）

（4）多媒体类（了解）

要求：了解交互设计的分类

难点：不同交互产品设计的信息架构的区别

2. 交互框架设计

（1）搜集数据（理解）

（2）设计单元（理解）

（3）构建层次（理解）

（4）视觉元素设计（理解与掌握）

要求：理解交互设计的基本设计框架和视觉设计元素

难点：理解不同交互产品的框架设计

（三）案例分析与项目实践

1．案例分析（掌握）

2．项目实践（掌握）

要求：熟练掌握案例中设计需求，小组完成设计课题

难点：项目实践

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 交互设计理念培养与需求分析 | 8 |  | 8 |
| 2 | 交互设计分类与框架设计 | 8 |  | 4 |
| 3 | 案例分析与项目实践 | 16 |  | 16 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：构成基础，交互设计基础，平面软件基础，计算机基础，版式设计，数字交互设计,用户界面设计。

（二）教学建议

教学因循序渐进，图文并茂,理论与案例相结合，课程训练以项目设计为主，应安排多媒体教室进行。

（三）本课程以设计课题的形式进行考核，以作品的创意设计与完成质量为考核标准。总评成绩=平时成绩30%+课程作业70%。

（四）教材及教学参考书

1. Robert Reimann著 刘松涛译 《About Face3交互设计设计精髓》 电子工业出版社

2.Eric Butow 著 陈大炜译 《用户界面设计指南》 机械工业出版社

3.tephen P. Anderson 著 《怦然心动——情感化交互设计指南(Web交互设计师必读的参考书)》 人民邮电出版社

执笔人：王箫音

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程编码：17071060

# 道具概念设计课程教学大纲

（总学时：32 ，学分数：2 ）

一、课程的性质、目的和任务

道具概念设计课程是数字媒体专业学生的一门专业选修课。主要讲授影视动画作品中个各种道具的创意设计与实现方法。课程主要目的是在介绍道具设计知识的同时，从专业特点出发引导学生进行设计实践，使学生对本专业的学科特点有所认识，激发学生的专业兴趣，培养学生的学科思想。

二、课程基本内容和要求

（一）道具设计基础知识研究

1、影视、动画及游戏道具欣赏（了解）

2、道具与角色关系及剧情发展分析（掌握）

3、道具与场景关系分析（掌握）

4、调研及研究报告与演示（掌握）

难点：道具与角色和故事剧情发展关系研究

（二）生活类道具设计研究与创作

1、生活类道具设计概述（了解）

2、生活类道具设计基本方法（掌握）

3、生活类道具设计三维创作实现（掌握）

难点：生活道具设计三维创作实现

（三）武器道具设计研究与创作

1、武器道具设计概述（了解）

2、武器道具设计基本方法（掌握）

3、武器道具设计三维创作实现（掌握）

难点：武器道具设计三维创作实现

（四）交通与机械类道具设计研究与创作

1、交通与机械类道具设计概述（了解）

2、交通与机械类道具设计基本方法（掌握）

3、交通与机械类道具设计三维创作实现（掌握）

难点：交通与机械类道具设计三维创作实现

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 道具设计基础知识研究 | 4 |  | 4 |
| 2 | 生活类道具设计研究与创作 | 8 |  | 8 |
| 3 | 武器道具设计研究与创作 | 8 |  | 4 |
| 4 | 交通与机械类道具设计研究与创作 | 12 |  | 12 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程：

三维动画基础、影视特效。

（二）教学建议：

本课程需在PC机房上课，另外在课程教学中引入网络视频教学来提升学生兴趣并增强教学效果。

（三）教学参考书：

1、孙宁娜　 仿生设计 电子工业出版社

2、罗剑　 工业产品、交通工具创意设计：基础、提升、完善 电子工业出版社

3、张恺，马潇灵，[郭立怀](http://www.dangdang.com/author/%B9%F9%C1%A2%BB%B3_1) 游戏道具设计 海洋出版社

4、[张凡](http://www.dangdang.com/author/%D5%C5%B7%B2_1" \t "_blank) Maya游戏场景设计 [中国铁道出版社](http://www.dangdang.com/publish/%D6%D0%B9%FA%CC%FA%B5%C0%B3%F6%B0%E6%C9%E7_1)

执笔人：刘永刚

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 

课程编码：17070840

# 网络广告设计课程教学大纲

（总学时：32，学分数：2 ）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是数字媒体艺术专业的专业选修课程，网络广告设计是数字媒体艺术应用中的重要领域。通过系统的学习了解网络设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生了解网络广告设计规范、技法，掌握网络广告设计的实践方式。

二、课程基本内容和要求

（一）网络广告设计概论

1.概念 (了解)

2.发展源流(了解)

（二）网络广告设计创意

1.网络广告设计创意要素（掌握）

2.网络广告设计创意流程（掌握）

3.网络广告设计创意技巧（掌握）

重点: 如何根据剧本对图形设计制作以及原型设计制作的响应软件提出行之有效的创意方案。

（三）网络广告设计表现

1. 网络广告设计表现技巧（掌握）

2. 网络广告设计表现规范（掌握）

3. 网络广告设计表现反馈（了解）

难点：如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段。

（四）综合案例实现

1.设计提案与草图（了解）

2.具体设计实现（了解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 网络广告设计概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 网络广告设计创意 | 6 |  | 6 |
| 3 | 网络广告设计表现 | 6 |  | 6 |
| 4 | 综合案例实现 | 16 |  | 16 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

平面软件基础、交互设计基础等课程

（二）教学建议

1.考核及成绩评定：结合主题创作，体现学生综合实现能力。平时成绩40%，考试成绩60%；

2.根据教学需要，可安排一次观摹活动，提高学生的鉴赏能力。

（三）教材及教学参考书

1.[李雪萍](http://book.jd.com/writer/æéªè_1.html)，[刘丽彦](http://book.jd.com/writer/åä¸½å½¦_1.html)编 网络广告策划、设计与制作 化学工业出版社

2. 杨英梅编 网络广告设计 [机械工业出版社](http://book.jd.com/publish/æºæ¢°å·¥ä¸åºçç¤¾_1.html)

3.[金琳](http://book.jd.com/writer/éç³_1.html)等 网络广告设计 上海人民美术出版社

执笔人：彭 伟

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070870

# 中外美术史课程教学大纲

（总学时数：32,学分数：2）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的专业选修课程，课程共分两个部分：一为《中国美术史》，旨在培养和提高大学本科生对中国视觉艺术传统的认识和兴趣。本课程通过对我国历史上各个时代的美术现象和美术作品的把握，掌握各个时代的审美意识和文化特征，把握美术发展的基本规律。通过辨析艺术作品的能、妙、神、逸，认知艺术创造的真谛和美学价值，体悟中华“天、地、人”和谐统一大审美观的宏博精深，同时也是爱国主义教育的一个重要方面。二为《外国美术史》，通过学习，学生了解外国美术在原始、上古、近代、现代各个历史时期的发展概貌，掌握不同历史时期主要艺术流派的产生、特征、作家及作品史发展状况，具备一定的外国美术理论知识和对外国美术作品的鉴赏、分析和评价能力，提高学生的专业文化素质。

二、课程的基本内容和要求

(一)中国部分

1.史前及先秦美术（了解）

2.秦汉美术（了解）

3.魏晋南北朝隋唐美术（理解）

4.五代宋元的美术（理解）

5.明清的美术（理解）

6.近代美术（理解）

重点：了解整个美术发展史的源起与变迁脉络

难点：从所学内容中找到为己所用的知识内容；而难点则在于中外相同或不同历史时期美术作品或美术现象的横向比较。

（二）外国部分

1.原始及古代艺术（了解）

2.中世纪艺术（理解）

3.欧洲文艺复兴时期美术（理解）

4.17、18世纪欧洲艺术（理解）

5.19世纪以法国为中心的艺术运动（理解）

6.18、19世纪法国以外的欧美艺术（理解）

7.19世纪至20世纪末西方现代艺术（理解）

重点：了解整个美术发展史的源起与变迁脉络

难点：从所学内容中找到为己所用的知识内容；而难点则在于中外相同或不同历史时期美术作品或美术现象的横向比较。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 原始社会的美术 | 2 |  | 2 |
| 2 | 奴隶制时代的美术 | 2 |  | 2 |
| 3 | 战国秦汉美术 | 2 |  | 2 |
| 4 | 魏晋南北朝时期的美术 | 2 |  | 2 |
| 5 | 隋唐美术 | 2 |  | 2 |
| 6 | 五代两宋时期的美术 | 2 |  | 2 |
| 7 | 元代美术 | 2 |  | 2 |
| 8 | 明清美术 | 2 |  | 2 |
| 9 | 近代美术 | 2 |  | 2 |
| 10 | 原始及古代艺术 | 2 |  | 2 |
| 11 | 中世纪艺术 | 2 |  | 2 |
| 12 | 欧洲文艺复兴时期美术 | 2 |  | 2 |
| 13 | 17、18世纪欧洲艺术 | 2 |  | 2 |
| 14 | 19世纪以法国为中心的艺术运动 | 2 |  | 2 |
| 15 | 18、19世纪法国以外的欧美艺术 | 2 |  | 2 |
| 16 | 19世纪至20世纪末西方现代艺术 | 2 |  | 2 |
| 合计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

素描、色彩

（二）教学建议

所有学时均为课内学时，根据具体情况进行各类艺术作品的鉴赏。

（三）教材及教学参考书：

教材：黄宗贤中国美术史纲要西南师范大学出版社出版。

参考书：

1．李福顺 新编中国美术史纲要 西南师范大学出版社

2．洪再新 中国美术史 中国美术学院出版社

3．邵大箴 图式与精神 中国人民大学出版社

5．陈加洛 外国美术史纲要 西南师范大学出版社出版

执笔人：彭 伟

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070900

# 漫画设计课程教学大纲

（总学时数：32 学分数：2）

一、课程的性质、任务及目的

漫画设计是数字媒体设计专业动画设计方向的专业课程，通过课堂实训让学生掌握漫画创作原理及漫画创作技法。要求学生掌握包括漫画概论，漫画的构图规则，透视的原理与应用，漫画用色规律，电脑漫画创作，漫画制作工具软件的基本操作与漫画绘制技法等方面知识。

二、课程的基本内容和要求

（一）认识漫画的种类

1.漫画创作基础（理解）

2.漫画概论（了解）

3.漫画创作准备（了解）

要求：了解漫画的概念

（二）肖像漫画练习

1．肖像漫画创作的方法（熟练掌握）

2．肖像漫画创作练习（熟练掌握）

要求：掌握漫画肖像的创作方法

难点：漫画肖像的变形练习

（三）四格漫画练习

1.四格漫画的特点及创作技巧

2.四格漫画创作练习

要求：掌握四格漫画的特点及创作技巧

难点：四格漫画技巧的运用

（四）故事漫画

1.故事漫画的构图规则（掌握）

2．故事漫画的故事叙述原则（掌握）

3.故事漫画的分类及故事漫画练习（熟练掌握）

要求：掌握故事漫画的创作方法及技巧

难点：故事漫画创作中的技法

（五）漫画的电脑辅助训练

1.Photoshop/Flash软件绘制漫画的技巧（掌握）

要求：掌握电脑软件绘制漫画的技巧

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 认识漫画的种类 | 2 |  | 2 |
| 2 | 肖像漫画练习 | 6 |  | 6 |
| 3 | 四格漫画练习 | 4 |  | 4 |
| 4 | 故事漫画的构图规则 | 2 |  | 2 |
| 5 | 故事漫画的故事叙述原则 | 2 |  | 2 |
| 6 | 故事漫画的分类及故事漫画练习 | 8 |  | 8 |
| 7 | 漫画的电脑辅助训练 | 8 |  | 8 |
| 小计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程 无

（二）教学建议

课程作业由任课老师作适当的安排，认真指导学生做好作业，平时成绩至少记载学生五次以上的作业，本课程以漫画创作的形式进行考核，以作业的质量为考核标准。

（三）学生成绩为平时成绩（50%）加考试成绩（50%）。

（四）教学参考书：《肖像漫画技法与赏析》冯波 编著，东南大学出版社，20011. 9   
 《漫画创作技法》丁理华 编著，海洋出版社，2006**.**9

执笔人：冯 波

审定人: 徐 茵

批准人: 汪瑞霞

课程代码：17070910

# 中外电影史课程教学大纲

（总学时：32 学分数：2 ）

一、 课程的性质任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课，讲授电影发生、发展的历史及电影在中国的传播与发展的知识。通过本课程的教学，使学生全面了解和掌握电影的诞生、发展以及各流派的演变过程，特别是对中国电影发展史的研究，有助于学生形成系统的电影理论，认识电影的社会性、文化性和艺术性，加深对电影的理解，为学习后续其它有关课程和提升作品的创作能力打下必要的基础。

二、 课程的基本内容和要求

（一）电影的诞生

1.电影的起源（了解）

2.卢米埃尔兄弟的“活动电影”（知道）

3.乔治·梅里爱的“银幕戏剧”（了解）

4.欧洲的两种倾向（知道）

难点：乔治·梅里爱的“银幕戏剧”。

（二）电影的叙事形式的发展

1.鲍特及影片《火车大劫案》（知道）

2.格里菲斯的电影叙事观念（理解）

3.美国默片“喜剧片”叙事（了解）

4.查尔斯·卓别林的喜剧观念（理解）

难点：格里菲斯的电影叙事观念、查尔斯·卓别林的喜剧观念。

（三）欧洲先锋派电影运动

1.法国印象主义心理叙事和超现实主义倾向的各种流派（了解）

2.德国表现主义和现实主义倾向的美学追求（了解）

3.前苏联蒙太奇学派的理论与实践的美学探索（理解）

4.20年代记录主义电影的发展（知道）

难点：前苏联蒙太奇学派的理论与实践的美学探索。

（四）法国诗意现实主义与曰本电影发展

1.法国诗意现实主义的先驱与发展（知道）

2.诗意现实主义的贡献及误识（了解）

3.日本电影的崛起与战前发展概况（知道）

4.50年代日本电影的黄金时期（了解）

5.日本当代电影的发展（了解）

难点：法国诗意现实主义。

（五）好莱坞电影

1.声音进入电影 （知道）

2.好莱坞的电影企业及制片政策（了解）

3.类型电影观念及其模式（理解）

4.奥逊·威尔斯的《公民凯恩》（知道）

难点：类型电影观念及其模式。

（六）中国电影的艰难成长

1. 艰难的拓荒（1896—1931）（了解）

2.走向成熟（之一）——30年代电影（1931—1937）（了解）

3.走向成熟（之二）——抗战时期的电影（1937—1949）（了解）

4. 曲折中的发展：“十七年”的电影（1949—1966）（了解）

难点：“十七年”的电影。

（七）“新时期”中国电影

1.蓬勃发展的新时期 （了解）

2.“我们都是80年代的新一辈”——“四世同堂”的导演们 （了解）

3.多元化的探索（了解）

4.三类“在观念上相距甚远”的女性导演作品——80年代以来学院派女导演的崛起（知道）

5.电影作为大众文化消费品（知道）

难点：第五代导演和他们的创作理念。

（八）港台电影发展概况

1.台湾电影（了解）

2.香港电影（了解）

3.李安（知道）

4.王家卫（知道）

难点：李安的电影创作理念。

三 、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 电影的诞生 | 4 |  | 4 |
| 2 | 电影的叙事形式的发展 | 4 |  | 4 |
| 3 | 欧洲先锋派电影运动 | 4 |  | 4 |
| 4 | 法国诗意现实主义与曰本电影发展 | 4 |  | 4 |
| 5 | 好莱坞电影 | 4 |  | 4 |
| 6 | 中国电影的艰难成长 | 4 |  | 4 |
| 7 | “新时期”中国电影 | 4 |  | 4 |
| 8 | 港台电影发展概况 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 32 |  | 32 |

四、有关说明

（一）先修课程

无

（二）教学建议

1.本课程适合采用多媒体教学，课堂中可结合优秀作品进行实例分析。

2. 考核内容结合数字媒体艺术专业特点设计课题，平时成绩至少记载学生五次及以上的作业，学生成绩为平时成绩（40%）加考试成绩（60%）。

（三）教材及教学参考书

1. 倪骏刘立滨《中国电影史》中国电影出版社

2. 郑亚玲胡滨《外国电影史》中国广播电视出版社

3. 弗吉尼亚·赖特·卫克斯曼《电影的历史》人民邮电出版社

执笔人：陆小玲

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070920

# 美术写生课程教学大纲

（总学时数：2周，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

美术写生课程为动画专业的一门实践性环节课程，是设计素描与色彩课程的重要补充教学内容。通过外出美术写生，让学生感受大自然风光，在领悟大自然万物美感的基础上，把课堂上学的理论知识与实践紧密结合起来，加强对色彩的悟性，达到灵活运用的目的，这也是专业设计的主要先选课之一。

二、课程基本内容和要求

1. 速写（熟练掌握）
2. 人物速写（熟练掌握）
3. 风景速写（熟练掌握）
4. 风景画（熟练掌握）
5. 水彩（掌握）
6. 水粉（掌握）

要求：美术写生这一实践性艺术基础课，要求学生在感受大自然风光，领悟大自然万物的美感的基础上，运用课堂上学的理论知识与实践紧密相结合，熟练掌握色彩画技法，使学生对自然物体的形和色彩的观察、分析、理解、表现、欣赏等各方面的能力和修养进一步提高，并为以后专业课的学习打好扎实的基础。

难点：对自然物体的形和色彩的观察、分析、理解、表现、欣赏等各方面的能力。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 速写 |  | 2天 | 2天 |
| 2 | 风景画色彩写生 |  | 8天 | 8天 |
| 小 计 | | | 10天 | 10天 |

四、有关说明

一、本实践性环节(美术写生)的先选课程为《设计素描》、《透视学》、《色彩》。

二、本实践性环节(美术写生)根据具体情况，主要选择一些有特色的风景地区进行。

本实践性环节(美术写生)艺术基础课的进行，将以学生的动手写生为主，教师以讲授和帮带相辅，同时结合观摩讨论（教师的讲授和观摩讨论，主要按排在晚上进行）。

本实践性环节(美术写生)时间不少于二周。

三、学生成绩为平时成绩（50%）加考试成绩（50%）。

四、本实践性环节(美术写生)的参考书为：

《水粉风景范图》天津杨柳青画出版社。

执笔人：冯 波

审定人: 徐 茵

批准人: 汪瑞霞

课程代码：17070930

# 艺术考察课程教学大纲

（总学时数：2周，分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

艺术考察与研究是艺术类和设计类学生重要的实践性教学环节。可以提高学生的艺术涵养，提高学生的动手设计能力。

我国艺术资源十分丰富，通过对特定地区典型艺术的实地考察，让学生进一步了解中国广博精深的艺术文化，从而更好地领会中国民间传统的设计理念、设计方法，并将其融入到动画创作实践中，使作品具有更深刻的文化内涵，体现民族文化及地域特色，让我们的诸多非物质文化遗产内容以新的形式传承下去。

二、课程基本内容和要求

（一）考察准备

讲解艺术考察的目的和基本安排，分配艺术考察任务，做好考察实践的前期各项准备工作。

（二）收集资料、摄影采风

在考察地点用速写、摄影等手段进行艺术资料的收集。

（三）整理相关资料

整理考察地所得各种类相关资料，梳理形成成果集。

（四）考察报告撰写

根据艺术考察活动的具体过程和收获感想，完成艺术考察报告的撰写工作。通过对特定地区艺术考察与研究，综合所学专业知识界和实际考察，提高学生对艺术的鉴赏能力和设计能力。

三、时间分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 讲授 | 课内实践 | 合计 |
| 1 | 收集资料、摄影采风 |  | 6天 | 6天 |
| 2 | 整理相关资料 |  | 1天 | 1天 |
| 3 | 考察报告撰写 |  | 3天 | 3天 |
| 合 计 | | | 10天 | 10天 |

四、有关说明

1、专业资料收集是否详实，速写、摄影效果结合外出实习表现。

2、在考察前需对目的地的风土人情有一个基本的了解，并熟悉已学知识，能够在考察中理论联系实际。

执笔人：彭 伟

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070940

# 实习Ⅰ课程教学大纲

（总周数：11，学分数：11）

一、课程的性质、任务和目的

实习是数字媒体艺术专业的一个重要实践性环节。学生在学习了相关课程的基础上，通过到设计制作第一线开展现场学习，学生以设计人员的角色参加企事业单位和专业公司的技术或管理工作，为毕业设计积累技术、市场、生产制作、消费等信息资料；同时，学生更加明确专业发展方向，为今后专业课程的学习和从业打下坚实基础。

二、课程基本内容和要求

课程内容包括公司实践基地考察；设计流程考察观摩；实践考察及设计分析。

课程要求学生经过毕业实习（市场调研），更多地了解和收集关系到自身毕业课题的详尽的资料，同时要求学生在毕业实习（市场调研）过程中更多的了解生产实际情况，培养理论联系实际，向生产实际学习的方法和能力，使实际设计工作能力，适应能力得到进一步的提高，很快适应专业设计工作的需要，并为即将进行的毕业设计做好准备。

三、学时分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 时间分配（周） | 备注 |
| 1 | 公司实践基地考察 | 1 |  |
| 2 | 设计流程考察和观摩 | 2 |  |
| 3 | 实践考察及设计 | 8 |  |
| 合 计 | | 11 |  |

四、有关说明

1．实习成绩的评定，在学生全勤的基础上，根据其各个实践环节的打分评定最终成绩。

2．本实践性环节分两部分进行，市场调研部分和到企事业单位实习部分。

3．本实践性环节的市场调研部分，主要是针对各自的毕业课题作详尽的全方位调研。

4．本实践性环节的到企事业单位实习部分，主要是针对各自的毕业课题作生产第一线的了解认证并请专家讲授和帮带，以便完善毕业课题的方案。并完成实习报告。 执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

# 实习Ⅱ课程教学大纲

课程代码：1707950

（总周数：3，学分数：3）

一、课程性质、任务和目的

实习（市场调研）是数字媒体艺术专业的重要实践性环节。学生到设计制作第一线开展现场学习，以设计人员的角色参加企事业单位和专业公司的技术或管理工作，为毕业设计积累技术、市场、生产制作、消费等信息资料；同时，更加明确专业发展方向，为今后专业课程的学习和从业打下坚实基础。

二、课程基本内容和要求

课程内容包括资源调查、技术分析、企业调查和实习、综合分析调研报告。

课程要求学生经过毕业实习（市场调研），更多地了解和收集关系到自身毕业课题的详尽的资料，同时要求学生在毕业实习（市场调研）过程中更多的了解生产实际情况，培养理论联系实际，向生产实际学习的方法和能力，使实际设计工作能力，适应能力得到进一步的提高，很快适应专业设计工作的需要，并为即即将进行的毕业设计做好准备。

三、学时分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 时间分配（天） | 备注 |
| 1 | 资源调查 | 2 |  |
| 2 | 技术分析 | 2 |  |
| 3 | 企业调查和实习 | 10 |  |
| 4 | 综合分析调研报告 | 1 |  |
| 合 计 | | 15 |  |

四、有关说明

1．实习成绩的评定，在学生全勤的基础上，根据其各个实践环节的打分评定最终成绩。

2．本实践性环节分两部分进行，市场调研部分和到企事业单位实习部分。

3．本实践性环节的市场调研部分，主要是针对各自的毕业课题作详尽的全方位调研。

4．本实践性环节的到企事业单位实习部分，主要是针对各自的毕业课题作生产第一线的了解认证并请专家讲授和帮带，以便完善毕业课题的方案，并完成相关实习报告。 执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码17071290

平面软件基础课程设计教学大纲

（总学时数：1周，学分数：1）

一、课程的性质、目的和任务

1. 性质：本课程设计是数字媒体艺术专业学生必修的实践性教学环节。

2. 任务和目的：通过本课程的学习，使学生能熟练使用这三大软件进行设计和创作，为毕业设计创作打下良好的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 设计准备

要求：能够熟练运用三大平面制作软件。

2. 阅读指导书

要求：通过阅读设计指导书，了解课题设计的内容和基本进度要求。

3. 确定方案

要求：按照课题指导书的要求，发挥个人创作能力进行课题开发。

4．方案制作

要求：按照行业标准进行质量和进度监控。

5. 课题评价

要求：开展自评与互评环节。

三、时间分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 时间分配（天） | 备 注 |
| 1 | 设计准备 | 0.5 |  |
| 2 | 阅读指导书 | 0.5 |  |
| 3 | 确定方案 | 1 |  |
| 4 | 方案制作 | 2.5 |  |
| 5 | 课题评价 | 0.5 |  |
| 合 计 | | 5 |  |

四、有关说明

（一）先修课程：

素描、色彩、构成基础、平面软件基础等课程。

二维动画基础

（二）教学建议

1．所有学时均为课内学时。

2．课程以学生实际动手设计、制作、练习为主。

3．本课程需要使用动画专业机房。

4．本课程以课程设计期间学生考勤和作品的质量为考核标准，平时成绩为考勤分数，占总评的20%，考试成绩为作品分数，占总评的80%。

（三）教材及教学参考书

1．Art Eyes设计工作室 《PS是这样玩的》 人民邮电出版社

2．[英]Sharon Milne编著 陈勇、贺婉娟译 《Adobe Illustrator大师班经典作品与完美技巧赏析》 人民邮电出版社

3．ADOBE公司著 牛国庆、孙腾霄译 《ADOBE FLASH PROFESSIONAL CC经典教程》 人民邮电出版社

执笔人：陶晶晶

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

**课程代码：**17070990

# 插画设计课程设计教学大纲

（总学时数：48 ，学分数：3 ）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个动画创作的间隔性，持续性，发展性中起着至关重要的作用。通过系统的学习，了解插画的基础知识和传统素描的数码表现；讲解数码插画和传统绘画的区别和联系，数码插画的发展前景，数码插画在中国的发展情况以及数码插画的必要基础知识；真正掌握插画设计的设计要求、艺术风格的表现以及在设计制作过程中的方法。

二、课程基本内容和要求

（一）插画概论（了解）

难点：插画历史及其各种商业设计中的发展。

（二）创意构想与手绘线条

1. 创作源于观察（理解）

2. 数字线条创意表现（掌握）

（三）插画创作流程及视觉创意（了解）

1. 插画创作流程（理解）

2. 构图设计原理（掌握）

3．视觉创意方法（掌握）

难点：视觉创意方法

（四）插画分类及CG表现

1. 黑白插画设计（掌握）

2. 时尚插画设计（掌握）

3. 写实插画设计（掌握）

4. 儿童插画设计（掌握）

难点：数码创作的作品形式、插画的创作方法等。

（五）插画创意设计及版式设计

1. 插画创意设计方法（了解）

2. 版式设计（掌握）

要求：加强插画作品的个人风格与内涵，激发创造力和想象力。

难点：插画设计的构图原理及表现手法。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 内 容 | 讲 授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 插画概论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 创意构想与手绘线条 | 4 |  | 4 |
| 3 | 插画创作流程及视觉创意 | 4 |  | 4 |
| 4 | 插画分类及CG表现 | 16 | 8 | 24 |
| 5 | 插画创意设计 | 4 | 8 | 12 |
| 合 计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目名称 | 内 容 | 要 求 | 学时数 |
| 1 | 插画分类及CG表现 | 类型插画的数字绘画创意表现 | 数字绘画在不同类型插画中的应用 | 8 |
| 2 | 插画创意设计 | 命题插画创作表现 | 规范插画设过程，从构思到画面制作严格按照设计节点完成 | 8 |
| 合 计 | | | | 16 |

五、有关说明

（一）先修课程

角色设计、场景设计、图形创意等课程。

（二）教学建议

1．考核及成绩评定：结合主题创作，体现学生原创能力。平时成绩40%，考试成绩60%；

2．根据教学需要，可安排一次观摹活动（画展，书展，电影），提高学生的鉴赏能力。

（三）教材及教学参考书

1．蒋啸镝 《插图设计》（高等院校设计艺术基础教材） 湖南大学出版社

2．劳伦斯（英），《插画设计基础教程》 大连理工大学出版社

3．陈惟 《CG插画创作》 北京联合出版社

执笔人：徐 茵

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

**课程代码：**17071300

# 动态影像设计课程设计教学大纲

（总学时数：2周，学分数：2）

一、课程的性质、目的和任务

1.性质：本课程设计是数字媒体艺术专业学生必修的实践性教学环节。

2.任务与目的：综合实践动态影像设计的相关理论，巩固和加强对理论的认识和理解；熟悉动态影像设计实践的操作过程、使学生通过学习电脑二、三维动画软件与后期制作软件来掌握动态影像的创作方法，动态影像设计课程设计的任务是进一步熟悉和掌握电脑动画软件的操作来进行动态影像短片的创作。

二、课程基本内容和要求

1.设计准备

要求：准备好设计选题、思维导图及相关资料。

1. 前期设定

要求：完成短片剧本、文字分镜、画面分镜的设定。

3.素材设计制作

要求：完成短片所需素材的制作。

1. 短片制作

要求：完成短片的制作部分。

1. 渲染输出

要求：完成短片的渲染输出。

1. 作品评析

要求：进行作品评析，认识短片不足之处，提出问题进行完善。

三、时间分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 时间分配（天） | 备注 |
| 1 | 设计准备 | 1 | 讲授0.5天 |
| 2 | 前期设定 | 2 |  |
| 3 | 素材设计制作 | 2 |  |
| 4 | 短片制作 | 3 |  |
| 5 | 渲染输出 | 1 |  |
| 6 | 作品评析 | 1 |  |
| 合 计 | | 10 |  |

四、有关说明

（—）先修课程：

后期制作、动态影像设计等

（二）教学建议：

1.所有学时均为课内学时。

2.课程以学生实际动手设计、制作、练习为主。

3.本课程的先修课程为电脑动画基础等专业基础课。

4.本课程需要使用pc机房。

（三）教材及教学参考书：

1.Hong Sujung 《Motion Graphics producing fieldwork》 韩国大邱大学出版社

2.李渝 《动态图形设计基础》 西南师范大学出版社

执笔人：郭枫楠

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17070980

# 游戏引擎课程设计教学大纲

（总周数：2，学分数：2）

一、课程的性质、任务和目的

游戏引擎课程设计是数字媒体专业的核心主干课程，通过本课程的学习，使学生能将游戏引擎中的美术模块、界面UI模块、后台开发模块结合在一起，进行完整的课程训练，同时熟悉游戏引擎开发微型应用程序的流程及各个环节的详细内容，基本把握游戏引擎应用开发的正确步骤和正确方法，为学生今后的数字交互展示设计、毕业设计打下坚实的基础。

二、课程基本内容和要求

1. 设计准备

要求：

(1) 准备好游戏场景或虚拟交互场景的场景设计图、UI界面设计图；

(2) 准备好场景的功能设定和相关的开发软件及资源文件。

2. 阅读设计指导书

要求：通过阅读设计指导书，了解了解游戏或虚拟现实应用App的整体设计制作流程。

3. 确定整体的制作路线、进行场景的搭建、UI界面的设计、App的后台功能的开发。

三、学时分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内容 | 时间分配（天） | 备注 |
| 1 | 进行微型3D应用的设计：应用的需求定制与分析、UI界面设计、3D场景的设计 | 2 | 其中讲授0.5天 |
| 2 | 根据应用的需求分析搭建后台逻辑的初步框架 | 2 | 其中讲授0.5天 |
| 3 | 进行界面UI的实施、3D场景的制作 | 3.5 | 其中讲授0.5天 |
| 4 | 进行后台逻辑的开发和测试 | 2 | 其中讲授0.5天 |
| 5 | 作品展示和讲评 | 0.5 | 其中讲授0.5天 |
| 合 计 | | 10 |  |

四、有关说明

1. 先修课程：《三维软件基础》、《面向对象程序设计》、《网站设计基础》、《用户界面设计》等所有专业基础课。

2. 教学建议

(1) 本课程需要使用pc机房和电脑动画制作室。

(2) 课程以学生实际动手设计、制作、练习为主。

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071000

# 毕业设计(论文)课程教学大纲

（总学时数：15，学分数：15）

一、课程的性质、任务和目的

毕业设计是教学计划中的一个实践性，综合性很强的教学环节。通过毕业设计，使学生能运用所学的基本知识和技能分析和解决实际问题或从事科学研究的基本方法的训练，以提高独立工作的能力。

毕业设计的目的是培养学生综合运用所学的基础理论，基本知识和基本技能来分析解决实践问题的能力。具体要培养学生以下几个方面的能力：

1．进行调查研究，查阅资料的能力；

2．进行方案论证，理论分析和综合比较的能力；

3．设计与设计表现的能力及使用计算机的能力；

4．撰写设计说明书的能力；

5．培养学生树立严谨的工作作风和一丝不苟的科学态度。

二、课程基本内容和要求

毕业设计课题，以专业能力结合社会实践为主，注重培养学生的独立工作能力和创新创造能力。课题内容要求完成设计说明书题目；构思方案及流程；数媒影片；APP应用；设计衍生产品等内容。

毕业设计说明书要求内容明确，层次分明，文句通顺，表达确切，要求打印成册并附图片说明。APP交互开发、衍生品设计要求以《数字媒体艺术专业毕业设计指导书》为准。

三、学时分配表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 时间分配（周） | 备注 |
| 1 | 接受任务、调查研究、收集资料 | 1 |  |
| 2 | 方案设计及讨论确定 | 4 |  |
| 3 | 设计制作及交互开发 | 7 |  |
| 4 | 分析、总结、编写说明书（或论文） | 2 |  |
| 5 | 答辩 | 1 |  |
| 合 计 | | 15 |  |

注：实践内容可根据实际情况调整

四、有关说明

实践成绩的考核与评定方法：

1． 学生毕业设计成绩按照“常州工学院艺术与设计学院毕业设计评分标准”的要求，由指导教师，答辩小组和系评阅小组评定。

2．所有实践项目在操作前必须有详细的构思及规划。

执笔人：徐 茵

审核人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17071030

# 专业导论与职业发展课程教学大纲

（总学时数：16，学分数：1）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是数字媒体专业的导论性课程，主要介绍数字媒体的基本概念、应用领域和产业特点等基本问题。了解数字媒体产业的由来和发展趋势、起源与嬗变，以及现代数字媒体产业的发展趋势。通过对比数字媒体产业同其他艺术门类和信息产业的关系，了解数字媒体产业的设计与实施特点。了解国外数字媒体产业的特点和现状；分析中国数字媒体产业的现状与未来发展趋势，使学生了解数字媒体产业的基本概况；提供相关职业和实践规划的引导。

二、课程基本内容和要求

1. 绪论（了解）
2. 数字媒体产业同其他艺术门类及信息产业的关系（了解）
3. 数字媒体产业的设计、开发流程及相应的应用领域（了解）
4. 数字媒体的产业研究（了解）

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实践 | 小计 |
| 1 | 绪论 | 4 |  | 4 |
| 2 | 数字媒体同其他艺术的关系 | 4 |  | 4 |
| 3 | 数字媒体的设计流程及应用领域 | 4 |  | 4 |
| 4 | 数字媒体的产业研究 | 4 |  | 4 |
| 合 计 | | 16 |  | 16 |

四、有关说明

（一）先修课程

《大学计算机基础》

（二）教学建议

1、考核及成绩评定：结合实例分析，着重培养学生对专业的认同感，安排学生完成分析报告。平时成绩40%，考试成绩60%；

2、根据教学需要，可安排一次观摹活动（数字媒体相应企业），提高学生的产业认知度。

（三）教学参考书

1. 殷俊<<新媒体产业导论:基于数字时代的媒体产业>>，四川大学出版社

2. 史蒂夫•佩珀马斯特《融合时代:推动社会变革的互联与创意》，中信出版社

执笔人：王 毅

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞

课程代码：17000010

# 就业指导课程教学大纲

（总学时数：16，学分数：1）

一、课程的性质、任务和目的

本课程是根据学生专业知识和培养层次而设的课程。其任务是使学生学会依据社会发展、职业需求和个人特点进行职业生涯设计的方法；通过了解社会、了解职业、了解自己，树立正确的职业理想；掌握职业道德基本规范，以及职业道德行为养成的途径，陶冶高尚的职业道德情操；形成依法就业、竞争上岗等符合时代要求的观念；掌握一定的求职创业技巧。

二、课程基本内容和要求

（一）就业是民生之本

教学内容与要求：

1. 就业的含义与条件
2. 我国的就业方针和政策
3. 江苏省的积极就业政策
4. 当前的就业形势
5. 技能人才的成长要求

教学建议：重难点在于就业的含义与条件、技能人才的成长要求。

（二）分析自身状况 掌握就业途径

教学内容与要求：

1. 确定自己的就业目标
2. 就业的途径
3. 培养自己的能力素质，适应就业的需要

教学建议：本章重点在于理解确定自己的就业目标、途径、培养自己的能力素质，适应就业的需要。

（三）求职应聘的方法和技巧

教学内容与要求：

1. 明确求职应聘的渠道
2. 求职应聘前的准备

教学建议：

本章重点在于明确求职应聘的渠道、求职应聘前的准备。

（四）正确把握就业后的各种问题

教学内容与要求：

1. 珍惜第一次机会
2. 善于处理人际关系
3. 学会保护自身合法的劳动权益

教学建议：本章重点在于理解珍惜第一次机会、学会保护自身合法的劳动权益。

（五）人生的安全网——社会保险

教学内容与要求：

1. 什么是社会保险
2. 社会保险的内容
3. 社会保险与商业保险的区别

教学建议：本章重难点在于社会保险的内容、社会保险与商业保险的区别。

（六）升学与培训

教学内容与要求：

1. 高校毕业生升学的途径
2. 继续学习与培训

教学建议：本章重点在于理解透视、比例、结构等。难点在于结构的表现方法，线条的表现与主观处理。

（七）创业的基本问题

教学内容与要求：

1. 什么是创业
2. 创业的精神
3. 创业者的素质要求
4. 创业环境调查和分析
5. 如何创办企业
6. 创办小企业

教学建议：本章重点在于理解创业者的素质要求、如何创办企业。

（八）申请工商登记与注册及创办小企业

教学内容与要求:

1. 企业登记注册的条件
2. 企业登记注册的程序和手续

教学建议：本章重点在于企业登记注册的条件、程序和手续。

（九）企业生产经营与日常活动

教学内容与要求：

1. 了解顾客和竞争对手
2. 制定市场营销计划的方法和技巧
3. 筹资方式
4. 企业日常经营活动

教学建议：本章重点在于了解顾客和竞争对手、制定市场营销计划的方法和技巧。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 内 容 | 讲授 | 课内实验 | 小计 |
| 1 | 就业是民生之本 | 2 |  | 2 |
| 2 | 分析自身状况 掌握就业途径 | 2 |  | 2 |
| 3 | 求职应聘的方法和技巧 | 2 |  | 2 |
| 4 | 正确把握就业后的各种问题 | 2 |  | 2 |
| 5 | 人生的安全网 ----- 社会保险 | 2 |  | 2 |
| 6 | 升学与培训 | 2 |  | 2 |
| 7 | 创业的基本问题 | 2 |  | 2 |
| 8 | 申请工商登记与注册及创办小企业 | 1 |  | 1 |
| 9 | 企业生产经营与日常活动 | 1 |  | 1 |
| 合 计 | | 16 |  | 16 |

四、有关说明

（一）教学建议

教学期间可以组织观看录相或到实习基地参观，以获得好的教学效果。

（二）教学参考书

1. 肖华星等　大学生就业导论　　　　 杭州：浙江大学出版社

2. 王新文　　大学生全程就业指导　　 南京：南京大学出版社

3. 曲振国　　大学生就业指导与职业生涯规划　　　北京：清华大学出版社

4. 王德炎　 大学生就业指导案例　　 成都：西南交通大学出版社

5. 杨明等 成功走向职场---职业发展与就业指导 山东：山东人民出版社

执笔人：张敏

审定人：周琳

批准人：王传金

课程代码：17071100

# 人文教育课程教学大纲

（总学时数：48 ， 学分数：3）

一、课程的性质、目的和任务

本课程是针对全院学生开设的一门公共基础课。设置本课程的目的在于通过引领学生走进经典的世界，与名人智者进行多种层面的交流，培养学生的人文素质与人文情怀，使他们的内心更加丰富、充实，同时进一步提高学生的阅读鉴赏能力、写作能力、表达能力和人际交往的能力，提高语言文字的实际应用水平，为学好本专业各类专业课程及接受跨界教育打下坚实基础。

二、课程的基本内容和要求

（一）文学欣赏

1．诗歌常识（了解）

2．诗歌鉴赏（掌握）

3．散文常识（了解）

4．散文鉴赏（掌握）

5．小说常识（了解）

6．小说赏析（掌握）

7．戏剧常识（了解）

8．戏剧鉴赏（掌握）

难点：了解诗歌、散文、小说、戏剧等文学的基本常识，引导学生对相应的具体篇目进行欣赏与分析，培养学生文学欣赏能力，提高人文素养。

（二）综合阅读

1．大学存在的理由（掌握）

2．最难写的两个字——祖国（掌握）

3．我的世界观（掌握）

4．伤逝（掌握）

难点：以想象力、祖国、世界观、人与自然、情感等为主题，以范文为例，引导学生进行主题阅读，以提高学生的阅读能力、独立思考能力。

（三）口语表达与交际礼仪

1．口语表达的主要类型及表达时需要注意的问题。（了解）

2．口语表达分组练习。（掌握）

3．社交礼仪的基本常识。（了解）

4．社交礼仪的训练。（掌握）

难点：教授口语表达及交际礼仪的基本常识，通过课堂实践使学生进行口语和交际礼仪的训练，切实提高表达能力及交际礼仪的规范性，使之能运用在学生的日常生活中。

（四）应用写作

1．条据的要求与练习。（掌握）

2．计划、总结的写作要求与练习。（掌握）

3．求职信、简历的写作要求与练习。（掌握）

4．毕业设计说明书的写作要求与练习。（掌握）

难点：通过常用应用文写作常识的介绍与练习，使学生能正确熟练地进行应用文写作。

三、学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序　号 | 内　　容 | 讲　授 | 课内实践 | 小 计 |
| 1 | 文学鉴赏 | 10 | 2 | 12 |
| 2 | 综合阅读 | 8 | 2 | 10 |
| 3 | 口语表达与交际礼仪 | 8 | 6 | 14 |
| 4 | 应用文写作 | 6 | 6 | 12 |
| 合　　计 | | 32 | 16 | 48 |

四、课内实践项目表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序　号 | 项目名称 | 内容和要求 | 学时数 |
| 1 | 古诗词小组赏析 | 以小组为单位，选择一首古诗词，用各种形式进行讲解，引导全班学生进行赏析。 | 2 |
| 2 | 综合阅读练习 | 以小组为单位，选择一篇文章，引导全班学生进行赏析。 | 2 |
| 3 | 口语练习之戏剧表演 | 以小组为单位，排练一部小型舞台剧进行表演，要求剧本尽可能原创、在一定的条件下注意场景、服装、道具等要求。 | 4 |
| 4 | 交际礼仪练习 | 模拟几个交际场景，让学生进行现场的练习。 | 2 |
| 5 | 应用文写作 | 在应用文写作要求的基础上，进行各类应  用文的写作练习 | 6 |
| 合 计 | | | 16 |

**五、有关说明**

（一）先修课程

《高中语文》

（二）教学建议

本课程适合使用多媒体教室，在教学过程中需结合实例对学生进行讲解与训练，可适当安排学生观赏一些优秀文学作品改编的影视作品以增加他们的感性认识，并引导学生进行课本剧的排演，加深他们对课程内容的理，提高学生的语言表达及表现力。课程作业由任课老师作适当的安排，认真指导学生做好作业，平时成绩至少记载学生五次以上的作业。课程的考核方式为：平时作业+期末考查，平时作业占40%，期末考查占60%。

（三）教材及教学参考

1．李霞芬、文安乐　　《大学生人文素质修养实用教程》　　湘潭大学出版社

2．张建　　《应用写作》　　高等教育出版社

3．徐中玉、齐森华　　《大学语文》（第9版）　　华东师范大学出版社。

4．孙兴民　　《大学生人文素质修养》　　中国传媒大学出版社。

5．吴金钟　　《现代大学生人文素质与修养:经典选读》　　高等教育出版社

执笔人：达红、陆小玲

审定人：徐 茵

批准人：汪瑞霞