



东莞城市学院
DONGGUAN CITY COLLEGE

2023版人才培养方案 数字媒体艺术专业 课程教学大纲 (1-8学期)

创意设计学院 编

二〇二四年三月

目 录

一、学科基础课程

1. 《数字媒体艺术专业导引》教学大纲	4
2. 《设计素描》教学大纲	8
3. 《数字媒体艺术概论》教学大纲	14
4. 《数字色彩及原理》教学大纲	20
5. 《数字图形设计(AI)》教学大纲	27
6. 《数字图像处理》教学大纲	34
7. 《数字摄影与创意》教学大纲	43
8. 《视听语言》教学大纲	50
9. 《数字摄像与表现》教学大纲	56

二、专业必修课程

1. 《数字视频编辑》教学大纲	63
2. 《分镜头脚本设计》教学大纲	71
3. 《视觉界面设计》教学大纲	77
4. 《用户体验分析与交互设计》教学大纲	84
5. 《二维动态影像设计》教学大纲	90
6. 《影视画面编辑原理》教学大纲	96
7. 《三维设计与制作1》教学大纲	103
8. 《影视特效创作》教学大纲	110
9. 《三维设计与制作2》教学大纲	118
10. 《虚拟现实应用设计》教学大纲	125
11. 《产品详情页设计》教学大纲	134

三、专业拓展选修课程

(一) 专业选修课程

1. 《设计方法与实务》教学大纲	140
------------------------	-----

2. 《形象品牌运营设计》教学大纲	146
3. 《信息可视化设计》教学大纲	152
4. 《媒体广告创意与表现》教学大纲	159

（二）“专业+”拓展课程

1. 《动画运动规律》教学大纲	166
2. 《CG艺术创作》教学大纲	172
3. 《三维动画基础》教学大纲	178
4. 《创意媒体》教学大纲	184

四、独立设置的实验（实训）课程

1. 《数字图形创意专题》教学大纲	190
2. 《动态影像设计专题》教学大纲	197
3. 《网络交互设计专题》教学大纲	205
4. 《数字影片综合专题》教学大纲	211
5. 《综合设计专题》教学大纲	218

五、集中性实践教学环节

1. 《社会实践》教学大纲	226
2. 《专业写生》教学大纲	231
3. 《设计考察》教学大纲	235
4. 《毕业实习》教学大纲	239
5. 《毕业设计（论文）》教学大纲	243

《数字媒体艺术专业导引》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字媒体艺术专业导引		课程英文名称	Guide to Digital Media Art Major	
课程编码	H42B015B		适用专业	数字媒体艺术设计	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	8	学分	0.5	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字媒体艺术专业导引》是一门为学生提供数字媒体艺术领域概览和基础知识的课程。通过探索数字媒体创作的各个方面，本课程学生将获得深入了解数字媒体艺术领域的机会。通过学习了解本专业的课程体系设置及与数字媒体创作相关的工具、技术和原理，培养创意思维和艺术表达能力。此外，该课程还为学生提供了了解数字媒体艺术行业的机会。通过了解该行业的就业前景、岗位需求和行业趋势，有助于他们规划自己的职业发展道路，并为以后专业学习规划 或就业方向做好准备。本课程将在学生的艺术教育和职业发展中起到重要的作用，为同学们的未来学习和职业发展奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：培养学生对数媒艺术及数媒艺术专业的的基础认知。了解数字媒体艺术设计专业的课程体系构建及所需掌握的专业技能。	1-1：具备从事设计行业专业的基础知识与能力； 1.3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践；	1. 专业知识
能力目标	目标2：理解数字媒体的前沿设计趋势以及表现形式及表现手法。	6-3：具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力；	6. 专业与社会
素质目标	目标3：梳理数媒艺术设计专业的基本设计流程，了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。	7.2在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的	7. 环境可持续发展

		设计理念；	
	目标4：了解不同阶段专业专业课程设置的对标行业与岗位，了解数字媒体艺术设计专业的人才标准要求。	8-2熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规。以及艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识；	8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
专业及专业概况简述	4	<p>重点：数媒艺术的概念与内涵；数媒艺术的涵盖范围；数媒艺术的表现形式；数媒艺术的应用领域；</p> <p>难点：数媒艺术的概念与内涵；数媒艺术的涵盖范围；数媒艺术的表现形式；数媒艺术的应用领域；</p> <p>思政元素：传统文化的数字化创新设计展示，让同学们感受数字媒体艺术的魅力，领悟民族文化之美。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于概念、思想、原理等理论性知识在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 观摩思考。</p> <p>课后： 思考自己的兴趣点与专业的关系。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
专业课程设置与就业方向	4	<p>重点：数媒艺术设计专业的课程体系设置；数媒艺术设计专业的未来就业趋势及前景；专业技能所需掌握的技能及其对应行业岗位；社会用人标准；数媒艺术设计专业的基本设计流程，了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。</p> <p>难点：数媒艺术设计专业的基本设计流程，了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。</p> <p>思政元素：职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于概念、思想、原理等理论性知识在课堂上予以讲授。课堂运用主要</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 观摩思考。</p> <p>课后： 思考并制定自己的未来学习规划。</p>	<p>目标3</p> <p>目标4</p>

		运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。		
--	--	----------------------------------	--	--

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末成绩等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。分为平时成绩分作业（占20%）考勤（占10%）两个部分。评分标准如下：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高，保质保量准时地提交。 2. 清晰了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，能够结合专业培养方案对自己的未来学习及就业方向有清晰认知及规划。 4. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度高，保质保量准时地提交。 2. 清晰了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，了解专业培养方案，对自己的未来学习及就业方向有一定认知及规划。 4. 无旷课早退，偶有事病假不超过2节。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般，但可保质保量准时地提交。 2. 了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，了解专业培养方案，对自己的未来学习及就业方向有一定认知。 4. 无旷课早退，偶有事病假不超过3节。
及格 (60~69分)	1. 作业完成度一般，延迟提交。 2. 了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 结合专业方向，对自己的未来学习及就业方向基本清晰。 4. 旷课早退不超过3节，偶有事病假不超过3节。
不及格 (60以下)	1. 作业完成度一般，延迟提交。 2. 不甚了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式，概念模糊。 3. 对自己的未来学习及就业方向不甚清楚。 4. 旷课早退4节以上。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
专业及专业	数媒艺术的概念及内涵	论文	目标1	25

概况简述	数媒艺术的表现形式 及其未来发展趋势		目标2	25
专业课程设置与就业发展	专业课程的知识领域涵盖及技能掌握		目标1	25
	社会单位用人的标准及个人未来学习与职业规划		目标2	25

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教、教授、副教授、讲师 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次： 4 节次： 2
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，课前、课后 线下地点及时间安排：教室和机房，课堂

七、选用教材

无

八、参考资料

[1]谢曼丽,王紫淇,程艳.数字媒体平面艺术设计中文全彩铂金版案例教程.中国青年出版社,2023.03;

[2]宫承波.数字媒体艺术导论.中国广播影视出版社,2019.09;

[3]刘立伟,袁德尊,许甲子,新媒体艺术设计——数字·视觉·互联,化学工业出版社,2016.08;

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《设计素描》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	设计素描		课程英文名称	Design sketch	
课程编码	H42B008F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	48	学分	3	理论学时	12
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：36		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《设计素描》是数字媒体艺术专业的一门学科基础必修课程，是一门针对结构、造型等相关设计要素进行综合研究的课程。本课程研究一切造型艺术的基础，是以单一颜色来描绘自然界中各种物象和形体特征、空间、质感等多种造型因素的艺术表现形式。也是培养学生的造型能力的基础。是培养观察能力、分析能力、表现能力的手段，是培养造型能力和掌握基本造型规律和艺术创作技巧所研究的重要课题。学生掌握基本的素描理论知识，学会正确地观察和表现，认识客观物象的内在本质。能够熟练地使用素描的方法进行写生和艺术创作，为美术领域中其他学科的学习做好准备、打下坚实的造型基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 学生需掌数字媒体美术基础的基本概念；学会正确地观察和表现，认识客观物象的内在本质。	1-1：具备从事设计行业专业的基础知识与能力	1. 专业知识
能力目标	目标2： 学生需掌数字媒体美术基础的基本概念；学会正确地观察和表现，认识客观物象的内在本质。	2-1：具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践	2. 问题分析

素质 目 标	目标3: 通过本课程的学习,能够熟练地使用素描的方法进行写生和艺术创作,为美术领域中其他学科的学习做好准备、打下坚实的造型基础。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	5. 使用现代工具
	目标4: 在课程过程中,需要了解事物观察后再设计的过程,包含事物本身和创意思考,并利用各种设计技术和手段,完成素描作品的设计和制作。	9-2: 具有较好的创新创业能力	9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
设计素描基础模块	4	重点: 设计素描的概念、目的。 难点: 对素描与设计素描关系的理解。 思政元素: 介绍设计素描发展过程,中国早期设计素描在国家宣传中及起到的思想宣传作用。 教学方法与策略: 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 设计素描与素描差异 课堂: 素描与设计素描关系的差异 课后: 复习	目标1 目标2 目标9
结构形态造型、表现性素描模块	4	重点: 明暗素描表现讲解,空间表现讲解。能熟练掌握明暗观察方法与表现方法理论;使学生理解并掌握不同肌理、质感物象的不同的表现方法理论;掌握形体与空间的关系理论。 难点: 质感与肌理的表现讲解,空间表现讲解。空间表现中的透视规律讲解概述。 思政元素: 列举结构形态造型的表现和表现性素描红色宣传的优秀作品。 教学方法与策略: 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 观察物体肌理与质感 课堂: 空间与整体的关系 课后: 复习	目标1 目标2 目标5
联想与创意素描模块	4	重点: 想象力与创意思维的拓展;趣味性与想象力的培养与提升讲解及作品分析。 难点: 如何进行观察与联想;造型的整体关系把握	课前: 物体间的创意	目标2 目标5 目标9

		讲解及作品分析。 思政元素： 新时代下中国社会主义类似作品的解读 教学方法与策略： 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	联想 课堂： 创意发 想 课后： 复习	
--	--	---	------------------------------------	--

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	结构形态造型连结训练	8	重点： 结构素描的观察方式及造型规律；引导学生准确把握形体的比例、结构与透视关系。 难点： 如何运用结构线来观察、表现物象结构；多角度观察、研究、表现物象。 思政元素： 表现内容积极向上符合时代思想内容。 教学方法与策略： 课堂运用主要运用结构造型和创意发想开展实践，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前： 优秀文案的收集 课堂： 物体间的创意技法的应用 课后： 归纳总结，制作分析报告	要求独立完成，课堂上进行绘制，并完成作品与文字内容说明上交。	目标1 目标2 目标5
综合	作品讨论与赏析	4	重点： 作品自省与修正。 难点： 问题总结与修正辅导。 思政元素： 培养认真及严谨的实践训练态度。 教学方法与策略： 实训作业讨论与赏析和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前： 作品拍摄与自我分析 课堂： 作品讨论与赏析 课后： 归纳总结，制作分析报告	作品自我检视说明与建议	目标1 目标2 目标9
实训	异空间与物体的表现	8	重点： 能熟练掌握明暗观察方法与表现方法；使学生理解并掌握不同肌理、质感物象的不同的表现方法；掌握形体与空间的关系。 难点： 画面组织能力和审美感受能力的	课前： 优秀文案的收集 课堂：	要求独立完成，课堂上进行绘	目标1 目标2 目标5

			提升；良好观察研究习惯的培养；空间表现中的透视规律。 思政元素： 表现内容积极向上符合时代思想内容。 教学方法与策略： 课堂运用主要运用物体造型和创意空间开展实践，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	空间与物体创意技法的应用 课后：归纳总结，制作分析报告	制，并完成作品与文字内容说明上交。	
综合	作品讨论与赏析	4	重点： 作品自省与修正。 难点： 问题总结与修正辅导。 思政元素： 培养认真及严谨的实践训练态度。 教学方法与策略： 实训作业讨论与赏析和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前：作品拍摄与自我分析 课堂：作品讨论与赏析 课后：归纳总结，制作分析报告	作品自我检视说明与建议	目标1 目标2 目标9
实训	人物创造	8	重点： 想象力与创意思维的拓展；人物造型、特性与想象力的培养与提升训练实践。 难点： 如何进行创意与联想；造型的整体关系把握实践训练 思政元素： 正能量内容训练 教学方法与策略： 实训作业讨论与赏析和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前：优秀文案的收集 课堂：人物的创意技法的应用与表现 课后：归纳总结，制作分析报告	要求独立完成，课堂上进行绘制，并完成作品与文字内容说明上交。	目标1 目标2 目标5
综合	作品讨论与赏析	4	重点： 作品自省与修正 难点： 问题总结与修正辅导 思政元素： 培养认真及严谨的实践训练态度 教学方法与策略： 实训作业讨论与赏析和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前：作品拍摄与自我分析 课堂：作品讨论与赏析	作品自我检视说明与建议	目标1 目标2 目标9

				析 课后： 归纳总 结，制 作分析 报告		
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的50%）：采用百分制。平时成绩分作业（占40%）和考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业设计认真、书面整洁；90%以上的案例训练正确创意表现优秀。 2. 满考勤，上课状态非常认真
良好 (80~89分)	1. 作业设计认真、书面整洁；80%以上的实训知识点正确创意表现有所体现并有创新。 2. 有请假现象，上课状态非常认真
中等 (70~79分)	1. 作业设计认真、书面较整洁；70%知识点会实践应用，创意一般。 3. 有请假现象，上课状态认真
及格 (60~69分)	作业设计知识点一般、书面整洁度一般；60%知识点点能实践训练，创意不突出或表现不恰当。 迟到现象，上课状态一般
不及格 (60以下)	设计不认真、知识点设计零乱；超过40%的知识点表达不正确。没有设计构思 旷课现象，课堂表现不好

2. 期末考查（占总成绩的50%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
美术基础设计训练表现方式的掌握	考核设计素描透视与构图	综合设计题目	目标1 目标5	20
	考核设计素描的结构分析		目标2 目标5	15
	考核设计素描的肌理表现		目标1	15

		目标5	
实训案例主题训练	考核设计素描的创意思维	目标1 目标2	15
	考核设计素描的抽象空间表现	目标1 目标2	15
	整体表现	目标1 目标9	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：1-16 节次：1-8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信、微信 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

七、选用教材

[1]李祖旺 主编. 设计素描[M]. 东华大学出版社, 2023年01月。

八、参考资料

[1]林家阳 主编. 设计素描[M]. 高等教育出版社, 2022年08月。

[2]刘英武、毛蓓丽 主编. 设计素描[M]. 中华大学出版社, 2020年10月。

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：陈俊立

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字媒体艺术概论》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业基础课	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字媒体艺术概论		课程英文名称	Introduction to digital media	
课程编码	H42B014D		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考试		先修课程	无	
总学时	32	学分	2	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

数字媒体艺术概论是数字媒体专业的必修课程。该课程在数字媒体专业培养方案中是宏观介绍数字媒体的工艺交叉，艺工结合特征的主要课程，侧重基础理论及表达手段等普及性知识的教授，本课程教学的基础任务是介绍数字媒体技术和艺术两方面的基础概念，数字媒体的表现形式的技术相关和艺术相关方面，并最终达到使得初学者全面、宏观的了解数字媒体行业的基本特征 涉及范围相关表现手段等方面的目的。为后续数字媒体课程的培养奠定艺工交叉的理论基础，培养艺工结合的基本认知，积累数字媒体表达的基本手段。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 培养学生对数字媒体专业所涉及的范围 特征行业发展的宏观认知。	1-1：具备从事设计行业专业的基础知识与能力	1. 专业知识
能力目标	目标2： 学生理解数字媒体的媒体表现形式的基本概念表现方式基本应用等知识并进行表现技能的实践。	5-2：具备一定的学术钻研精神	5. 使用现代工具
素质目标	目标3： 树立对数字媒体专业艺工交叉艺工融合的基础观念，建立跨学科视野，培养跨学科能力. 明确个人和团队的重	9-2：具有较好的创新创业能力	9. 个人和团队

	要分工。		
--	------	--	--

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字媒体艺术基础	4	重点： 数字媒体艺术的概念。 难点： 什么是数字媒体艺术、数字化设计体系 思政元素： 通过中国元素数字媒体作品案例欣赏，增强学生的文化自信。 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握数字媒体艺术的概念 课后：练习	目标1
数字媒体艺术的发展历程	4	重点： 中国数字媒体的兴起与发展 难点： 数字媒体学科未来发展及就业趋势的了解 思政元素： 中国早期发展数字媒体的重要人物对数字媒体的发展做出了贡献 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握数字媒体艺术的发展历程 课后：练习	目标1
新媒体艺术的交互装置艺术	4	重点： 新媒体艺术的交互装置艺术类型、特点及硬件使用 难点： 交互装置艺术硬件知识 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握新媒体艺术的交互装置艺术 课后：练习	目标1
视频媒体艺术的发展与应用	4	重点： 视频媒体艺术的应用 难点： 视频媒体的技术特征 思政元素： 通过理解媒体的技术特征培养科学的逻辑思维理解能力，强化学生的艺术与技术的融合，增强创造力 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式	课前：预习 课堂：掌握视频媒体艺术的应	目标1 目标2

		教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	用 课后：收集艺术特征应用的视频作品加深理解	
影视动画媒体的发展与应用	4	重点： 影视动画媒体艺术制作原理 难点： 影视动画媒体艺术制作原理 思政元素： 中国早期中国元素影视动画展示引出媒体的发展，增强学生的民族自信心和认同感 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握影视动画媒体艺术制作原理 课后：练习	目标1 目标2
编程与数字美学	4	重点： 数字美学发展、对称性与视错觉、可视化编程、数媒软件与设计 难点： 可视化编程和数媒软件与设计的使用 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握编程与数字美学 课后：练习	目标1 目标2
虚拟现实与数字化艺术新媒体	4	重点： 虚拟现实与数字化艺术新媒体的表现与应用 难点： 虚拟现实的科学原理与技术特征 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅	课前：预习 课堂：掌握虚拟现实与数字化艺术新媒体的表现与应用 课后：练习	目标1 目标3
数媒艺术与创意产业	4	重点： 数字创意产业的发展 and 运用 难点： 理解文化艺术对经济的支持，不同类型数字创业的发展 思政元素： 结合当代技术发展了解科学技术的新技术应用。培养注重科学技术的态度。 教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式	课前：预习 课堂：掌握数媒艺术与创意产	目标1 目标3

		教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	业 课后：练 习	
--	--	------------------------------	----------------	--

五、学生学习成效评估方式及标准

考在本课程中，考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考试等二个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 作业20%；2. 考勤10%；3. 课堂表现10%

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤； 3.课堂表现
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，理解数字媒体专业特点，恰当运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习 2. 考勤全勤（或请假） 3. 课堂表现积极
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，理解数字媒体专业特点，运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，有少量有错误和缺失 2. 出勤率90% 3. 课堂表现无打游戏等不良现象
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标，理解数字媒体专业特点，简单运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，表现主题欠明确 2. 出勤率80% 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标，理解数字媒体专业特点，简单运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，表现主题不明确 2. 出勤率60% 3. 课堂表现差
不及格 (60以下)	1. 未交作业或作业质量达不到课标基本要求。 2. 出勤率低于60% 3. 课堂表现差

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末的考查内容、题型和分值分配情况

请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
数字媒体艺术基础	数字媒体的发展和审美特征	填空题或选择题	目标1	3
	数字媒体与新媒体，科技艺术与新媒体，数字化设计体系。	填空题或选择题	目标1	2
数字媒体艺术	数字媒体艺术的发展历程，	填空题或选择题、	目标1	5

术的发展历史		名词解释 简答题		
	中国数字媒体艺术的兴起与发展,	填空题或 选择题、简 答题	目标 1	5
	人性化的设计,	填空题	目标 1	3
	对媒体未来的思考。	填空题	目标 1	3
新媒体艺术 的交互装置 艺术	数字媒体艺术哲学,	名词解释	目标 1	4
	可触摸式、大型环境等交互装置艺术制作方式	填空题或 选择题、	目标 1	3
	交互装置艺术表现形式、创作理念	填空题或 选择题、	目标 2	2
视频媒体艺 术的发展与 应用	视频媒体发展	名词解释	目标 1	4
	视频媒体分类及制作	填空题或 选择题、	目标 1	2
	电影特效、数字肌理等设计	填空题或 选择题、	目标 1	2
	数字色彩、视音频技术等 设计	填空题或 选择题、	目标 1	2
影视动画媒 体的发展与 应用	动画历史和分类	填空题或 选择题、 简答题	目标 2	5
	动画创作流程	名词解释	目标 2	4
	动画创作发展	名词解释	目标 2	4
虚拟现实与 数字化艺术 新媒体	虚拟现实技术应用与发展	名词解释	目标 1	4
	数字化艺术新媒体的表现与应用	填空题或 选择题、 简答题	目标 1	5
	数字化艺术新媒体的应用	填空题或 选择题、 简答题	目标 1	5
数媒艺术与 创意产业文 化和未来	创意产业,	填空题或 选择题	目标 3	3
	游戏与电子竞技, 数字插画与绘本, 交互界面 设计, 信息可视化设计, 出版与包装设计, 数 码印花与可穿戴设计, 建筑渲染与漫游动画, 虚拟博物馆设计, 数字影视与动画等	分析题	目标 3	15
	数媒艺术与创意产业影响	论述题	目标 3	15

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教、讲师、副教授、教授 学历（位）：硕士研究生以上 其他：无
2	课程时间	周次：16 节次：2
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，课前、课后（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1]李海峰. 数字媒体概论[M]. 北京：清华大学出版社，2020年2月。

八、参考资料

[1]章洁 . 数字媒体概论[M]. 北京： 人民邮电出版社, 2019年8月。

[2]郭春宁. 数字媒体概论[M]. 北京：机械工业出版社. 2020年3月。

[3]宫承波. 数字媒体艺术导论[M]. 北京：中国广播影视出版社. 2019年7月。

网络资料

无

其他资料

无

大纲执笔人：胡红叶

讨论参与人：俞敏

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字色彩及原理》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字色彩及原理		课程英文名称	Digital Color and Principle	
课程编码	H42B016F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

本课程是设计类专业的一门必修课，通过本课程的学习，要求学生掌握计算机色彩的基础知识，了解传统色彩与数字色彩体系，准确区分HSV、RGB、CMYK色彩体系的概念、特点和应用范围；学会计算机绘图软件里数字色彩的基本使用方法，了解数字色彩的显示原理；理解色彩的生理与心理要素，利用色彩的心理要素进行创作实践；学会HSV色彩六棱锥横截面的使用方法，并进行主色调、不同色相对比等常规的色彩配置；更重要的是掌握“数字色系五级配色表”的配色方法，学会用它的设计思想和派生的色彩设计方法，进行纯色系、灰（浊）色系、暗色系的10个色调和它们相互之间的色相、明度、饱和度的较复杂的色彩搭配，并把它拓展到有彩色系和无彩色系之间的色彩设计。适应当前数字化设计的基本现实，把色彩设计教学从100年前传统的减色系统（颜料色彩）过渡到今天的加色系统（数字色彩），让学生学会一种全新的色彩设计方法，培养学生认识色彩、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 学生需掌握计算机色彩的基础知识，了解传统色彩与数字色彩体系，准确区分HSV、RGB、CMYK色彩体系的概念、	1-2：能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识

	特点和应用范围，适应当前数字化设计的基本现实。		
能力目标	目标2: 学会一种全新的色彩设计方法，培养学生认识色彩、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。	2-3: 具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力	2. 问题分析
能力目标	目标3: 通过本课程的学习，培养作为一名设计师必须具备的坚持不懈的学习精神，具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力。	4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	4. 研究
素质目标	目标4: 在数字化时代下，善于将科技与专业相融合，为未来的学习、工作和生活奠定基础，具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	5. 使用现代工具

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字色彩概览	4	<p>重点: 1、计算机生成的数字色彩 计算机生成的数字色彩；计算机显示器与色彩； 2、各种颜色的色彩域 CIE 的色彩域；RGB的色彩域；CMYK（印刷）色彩及CMYK（打印）色彩的色彩域</p> <p>难点: 1、数字色彩与数字图形 点阵图的颜色，色彩的位深度，矢量图的颜色</p> <p>思政元素: 介绍色彩的演进过程，对比传统的减色系统和现代的加色系统，以古代艺术作品与现代数字化演绎进行色彩对比</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。理论讲授，常规教学加多媒体教学</p>	<p>课前：预览数字色彩作品</p> <p>课堂：讲授计算机的显示色彩及各种色彩域的区别</p> <p>课后：学生提出对于数字色彩的个人理解及案例</p>	目标1 目标2

传统色彩系统与数字色彩系统	4	<p>重点：色彩的形成 色彩的来源；加色法混合与减色法混合；显色系统 色立体；蒙塞尔色彩系统；澳斯特瓦德色彩系统；日本PCCS色彩系统</p> <p>难点：混色系统 CIE色彩系统；CIE 1960均匀色度标尺图；CIE 1964均匀颜色空间 数字色彩系统 Lab色彩；RGB色彩；CMY（CMYK）色彩；HSV（HSB）色彩</p> <p>思政元素：传统色彩系统的对比，以理想状态的色立体，蒙塞尔色彩系统，澳斯特瓦德色彩系统，日本PCCS色彩系统和中国五行色彩系统</p> <p>教学方法与策略：线下常规理论讲授教学加多媒体教学</p>	<p>课前：复习第一章色彩域与位深度</p> <p>课堂：理论讲授</p> <p>课后：思考总结 1. 常见的色彩系统有哪几种？我国艺术界目前采用什么色彩系统？ 2. 数字色彩体系包含哪几种常用的色彩模型？ 3. 混色系统与显色系统的主要区别是什么？</p>	目标1 目标2
在视觉设计中认识颜色	4	<p>重点：视觉设计中的颜色 认识色相；认识明度；认识饱和度和颜色的其他成分；原色、间色和复色</p> <p>难点：绘图软件中数字色彩应使用色彩的数字化表达方法；数字色彩的绘制方法；数字色彩应用的注意事项</p> <p>思政元素：以中国传统色彩中的案例进行色相、明度的讲解</p> <p>教学方法与策略：先讲授理论知识，回顾传统色彩教学中对颜色的描述，练习数字色彩在软件中的视觉表达；</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解</p> <p>课后：课堂思考 1. 色彩的数字化表达方式有哪些？ 2. 练习各种数字色彩的绘制方法 3. 分别用不同的色彩模型画出光色和颜料的三原色</p>	目标1 目标2
色彩的生理要素	4	<p>重点：色彩生理实验 色彩的三基色；色彩的错视</p> <p>难点：色彩的三属性 色彩的主观三属性；色彩的客观三属性 人眼对颜色的识别能力</p> <p>教学方法与策略：线下教学。理论讲授，常规教学加多媒体教学</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解，小组讨论</p> <p>课后：课堂思考 1. 什么是色彩的主</p>	目标1 目标2

			<p>观三属性和客观三属性？它们的主要区别在哪里？</p> <p>2. 人的眼睛可以分辨多少种不同的颜色？</p>	
色彩的心理感应	4	<p>重点：色彩的联想 性别、年龄对色彩心理的影响。 色彩引起的心理反映 生活环境、情绪对色彩心理的影响；历史、民族传统、宗教信仰对色彩心理的影响；其他人文因素对色彩心理的影响。</p> <p>难点：色彩的感觉 色彩的温暖感；色彩的重量感；色彩的适度感；色彩的味觉感；色彩的音乐感。</p> <p>思政元素：讲述中国历史、民族传统对色彩心理的影响</p> <p>教学方法与策略：先理论讲授色彩的心理要素；组织学生课堂讨论</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解</p> <p>课后：课堂思考 1. 与“阴阳五行”相关联的颜色是哪些？它们与“五行”、“五方”、“五季”是怎样对应的？</p>	目标1 目标2

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	HSV色彩六棱锥模型分解	4	<p>重点：数字色系五级配色表</p> <p>难点：HSV色彩六棱锥模型分解</p>	训练	学生熟悉“数字色系五级配色表”的视觉表达，完成配色表	目标1 目标4
课堂实践	以色彩六棱锥横截面为主的数字配色	4	<p>重点：不同色相的配色</p> <p>难点：主色调配色中各色相的度的把握</p>	设计	学生完成邻近色、类似色、对比色、互补色等不同色相配色作品1幅	目标1 目标4

课堂实践	数字色彩的秩序调和	4	重点： 使杂乱无章、自由散漫的色彩，变得有条理、有秩序，从而取得色彩的调和。 难点： 概括、归类、组织、规范色彩秩序的过程	设计	完成色相、明度、和纯度等综合推移作品1幅	目标1 目标4
课堂实践	数字色彩的“对比”与“调和”	4	重点： “色彩对比”与“色彩调和”的关系 难点： 隔离调和（连贯同一调和）、互混调和（混入同一调和）、属性调和（属性同一调和）	设计	完成色彩对比与色彩调和的色彩配色作品1幅	目标1 目标4
课堂实践	数字色彩的采集与重构	6	重点： 通过概念的描绘，充分表达出该概念的色彩特征 难点： 运用色性和调性的心理特征来表现成组的色彩概念，明确色彩语言	设计	色彩采集与重构作品1幅	目标3 目标4
课堂实践	设计综合训练	6	重点： 数字色彩的配色使用 难点： 色彩配色使用的原理	设计	色彩综合设计作品1幅	目标1 目标2 目标3 目标4
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）、小组汇报成绩（占5%）和考勤（占5%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业；2.小组汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	1、平时作业能很好运用各种数字色彩元素，恰当运用数字色彩的配色方法，构图与配色结合完美，很好地表达出色彩设计的主题。 2、小组汇报讨论非常积极 3、出勤率90%-100%
良好	1、平时作业能较好运用各种数字色彩元素，运用数字色彩的配色方法，构图与配色结合较好，较好地表达出色彩设计的主题。

(80~89分)	2、小组汇报讨论比较积极 3、出勤率80%-90%
中等 (70~79分)	1、平时作业能运用部分数字色彩元素,运用到一些数字色彩的配色方法,构图与配色一般,色彩设计的主题表达欠明确。 2、小组汇报积极度一般 3、出勤率70%-80%
及格 (60~69分)	1、平时作业勉强能运用数字色彩元素和数字色彩的配色方法,构图与配色较差,作品较难表达主题。 2、较少参与小组汇报讨论 3、出勤率60%-70%
不及格 (60以下)	1、平时作业不能运用数字色彩元素和数字色彩的配色方法,构图与配色很差,作品不能表达主题; 2、不参与小组汇报讨论 3、出勤率低于60%

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
主题表现	文化内容积极向上,符合主题要求	色彩 创作 作品	目标1	10
构图创意	构图创意,视觉语言传递信息的能力		目标2	10
	线条干净整洁,透视准确		目标2	10
色彩应用	固有色表现		目标1	15
	光影表现		目标1	15
	黑白灰关系		目标3	15
	色彩调和		目标3	15
	肌理材质表现		目标4	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房

4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、课后时间另行安排
---	------	--

七、选用教材

[1] 田少煦. 数字色彩构成[M]. 北京：清华大学出版社，2022-05-10.

八、参考资料

[1]周慧编著. 色彩构成基础与应用[M]. 化学工业出版社，2013年12月.

[2]郭浩, 李健明. 中国传统色：故宫里的色彩美学[M]. 中信出版社，2020年9月.

[3]郭廉夫, 郭渊. 中国色彩简史[M]. 重庆：重庆大学出版社，2021年2月.

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字图形设计（AI）》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字图形设计（AI）		课程英文名称	DigitalGraphicDesign（AI）	
课程编码	H42B017F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、设计素描	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字图形设计（AI）》是高校数字媒体专业的基础必修课程，是后续专业课程学习的重要的技能培育基础。本课程理论和实践相结合，主要目标在于培养学生使用矢量图形编辑软件Adobe Illustrator（AI）进行数字图形设计与绘制的能力。通过软件综合理论知识的学习，结合配套的实践训练，使学生掌握图形设计的理论知识并能够熟练应用Adobe Illustrator（AI）进行各类数字图形设计表达。本课程核心目标是提高学生的数字图形设计能力，掌握数字图形绘制技能，为后续的《分镜头脚本设计》《形象品牌运营设计》及《数字图形创意专题》等课程奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 1. 全面了解课程的体系和结构，对图形设计有一个整体的认识。 2. 通过系统学习，使学生能够掌握AdobeIllustrator（AI）的知识框架结构，理解不同章节的重点和难点。	1-2能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识
能力目标	目标2: 1、培养学生掌握使用矢量图形编辑软件AdobeIllustrator（Ai）进行图形设计与绘制的基础专业技能。 2、培养学生使用矢量图形编辑软件	2-1具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践	2. 问题分析 5. 使用现代工具

	AdobeIllustrator (Ai) 将概念转换成相应的图形图案并使用软件进行设计与制作的专业基础能力。培养学生使用AdobeIllustrator (Ai) 进行设计作品创作的综合专业能力。	5-1具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	
素质目标	目标3: 使学生具备一定的艺术设计能力和设计思考能力,同时注重培养学生的团队沟通能力和创新创业能力,引导设计思维。	9-2具有较好的创新创业能力	9.个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
Illustrator 基础知识	2	重点: 解读课程大纲,了解软件的应用从事范围 难点: 熟悉ADOBE旗下分工及区别,正确安装及操作,了解矢量图与位图的区别。 思政元素: 引导“艺术与科技”相结合的创作思维。 教学方法与策略: 线上利用在线课程平台引导课前复习;线下讲授:理论部分以PPT的形式展开课堂讲授;课堂讨论:依据相关知识点引导学生进行课堂讨论。	课前: 阅读教材,先了解Ai的应用范围。 课堂: 针对重点知识点进行深入探讨。 课后: 案例练习。	目标1 目标2
Illustrator 基本图形的绘制与编辑	6	重点: 绘制图形的基本工具介绍、填充与描边图像、图形控制及渐变与渐变网格填充。 难点: 熟练绘制图形的编辑技法。 思政元素: 选取生活中的积极向上的演练素材,引发学生思考生活中的真、善、美。 教学方法与策略: 线上线下混合教学,线上运用学习通APP发布学习任务,线下采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题,最终突破教学重难点。	课前: 学习本章教学视频及自我探究链接资料。 课堂: 发布实操任务。 课后: 1. 回顾复习,继续完善实操任务并在平台进行作业展示。	目标1 目标2
Illustrator 复杂图形的	6	重点: 使用钢笔工具及画笔工具绘制复杂图形。	课前: 发布课堂任务(城市	目标1 目标2

绘制		<p>难点：掌握路径编辑工具的使用方法。</p> <p>思政元素：城市LOGO设计理念与绘制技巧。</p> <p>教学方法与策略：1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授；2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论；3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>LOGO)，利用企业微信线上协作讨论形成计划方案。</p> <p>课堂：学生依照给出的城市LOGO图形符号进行小组讨论。</p> <p>课后：结合传统文化图形进行临摹练习。</p>	
文字处理、图表与滤镜	2	<p>重点：掌握格式化文字或文字段落的方法。</p> <p>难点：能够熟练运用软件进行字体创意设计，掌握制作图文混排版面的技能。</p> <p>思政元素：融入思政命题，将社会主义核心价值观同字体设计相结合。</p> <p>教学方法与策略：1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授；2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论；3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：阅读教材，先了解文字与图表的创建及编辑技法。</p> <p>课堂：公益海报的宣传标语设计与制作。</p> <p>课后：公益海报的宣传标语设计与制作。</p>	目标2 目标3
综合运用合计	4	<p>重点：运用平面构成原理，操作AI设计标志、插画、包装、VI等。</p> <p>难点：1. 根据不同主题需求寻找相关素材，进行创意设计；2. 作品色彩搭配，构成感及画面是否饱满，贴切主题。</p> <p>思政元素：对各类视觉数字作品传递的文化内涵进行解读，从而提高自身的审美批判能力和媒介素养。</p> <p>教学方法与策略：1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授；2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论；3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：网上自主调研。</p> <p>课堂：公益海报的展示与汇报。</p> <p>课后：案例训练。</p>	目标1 目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	Illustrator 界面及基本操作练习	4	重点: Illustrator的基础工作界面认识及基础操作。 难点: Illustrator界面熟练操作	训练	熟悉软件的基础操作。	目标1 目标3
上机	绘图工具与编辑方法的练习	4	重点: 线型绘图工具、形状绘图工具使用 难点: 熟练对象的基本编辑方法:选择、移动、旋转、缩放、镜像、倾斜等并灵活运用绘制图形。	训练	掌握软件的绘图工具的使用。	目标1 目标3
上机	图形的绘制与上色练习	4	重点: 填充与描边图形操作 难点: 灵活应用钢笔工具绘制插画图形、LOGO等。	训练	利用软件绘制完整图形,并进行logo临摹练习。	目标1 目标2
上机	图形的高级方法练习	4	重点: 运用变形工具编辑图形 难点: 运用混合对象与封套扭曲对象命令制作特效图形。	训练	利用软件绘制完整图形,并进行海报临摹练习。	目标1 目标2
上机	图层蒙板与文字编辑练习	4	重点: 文字编辑的概念理解及图层的归类。 难点: 蒙板的综合应用。	训练	给出插画命题,完成一组符合命题要求的作品,并能清楚地阐述插画设计理念。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练1	4	重点: 运用软件进行插画、标志、包装、VI等设计与表现。 难点: 插画设计中构图、配色、创意的把握。	综合	依据主题进行命题构思。	目标1 目标2 目标3

上机	综合训练2	4	重点: 运用软件进行包装、VI等设计与表现。 难点: 设计思维和软件表现结合	综合	依据主题进行海报命题设计与表现。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（40%）和期末考查（60%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩分三个模块：平时作业成绩（占20%）、小组讨论或汇报成绩（占10%）、考勤（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用非常娴熟。作品全面很有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。 （2）能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度高。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 3. 考勤满勤。（占10%）
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用熟练。海报设计符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。 （2）作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、有平面设计感。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度良好。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤基本满勤。（占10%）
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用基本熟练。 （2）作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭，整体展示效果较好。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度中等。 2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任

	务完成较好。 3. 考勤到课80%以上。（占10%）
及格 （60~69分）	1. 作业：作品主题符合要求，美观度不足，AI数字图形设计技术应用不够娴熟，线上教学任务点、章节测验完成度一般。（占20%） 2. 小组汇报：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。（占10%） 3. 考勤70%以上。（占10%）
不及格 （60以下）	1. 作业（占20%）：作业基本没有完成，AI数字图形设计技术应用没有掌握，作品不能体现内容、海报应用不合理、色彩混乱，线上教学任务点、章节测验完成度差。 2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 考勤到课率不符合学校规定。（占10%）

2. 期末结课作品设计（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计调研与构思	考核学生自主调研能力，依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	20
数字图形构思与创意设计	根据前期调研进行主题作品构思与设计，熟练操作矢量图形处理软件AdobeIllustrator（Ai）软件进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20
数字图形绘制表达	熟练操作矢量图形处理软件AdobeIllustrator（Ai）软件将构思的作品进行完整数字表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
数字图形作品展示与汇报	数字图形作品符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1]IllustratorCC平面设计标准教程（微课版第2版），牟音昊罗国涛，人民邮电出版社，2021-08-01，书号：978-7-115-56435-1；

[2]IllustratorCC2019核心应用案例教程（全彩慕课版），潘强，人民邮电出版社，2020-08-01，书号：978-7-115-53940-3；

八、参考资料

[1]Photoshop+Illustrator平面设计实战教程（全彩慕课版），孔翠，人民邮电出版社，2021-10-01，书号：978-7-115-56026-1；

[2]IllustratorCC平面设计实战（慕课版），千锋教育，人民邮电出版社，2021-08-01，书号：978-7-115-53457-6；

网络资料

[1]站酷网，<https://www.zcool.com.cn/>

[2]花瓣网<https://huaban.com/>

其他资料

[1]辅助线上课程网站：<https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人：俞敏

讨论参与者：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字图像处理》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字图像处理		课程英文名称	Digital image processing	
课程编码	H42B019F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术概论、数字图形设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字图像处理》是高校数字媒体专业的基础课程。本课程重点在于培养学生使用PhotoShop处理图像的能力，通过对软件技能和前沿设计风格的综合介绍，来提高学生的图像设计能力，拓宽设计思维，是一门理论与实践紧密结合的软件课程。本课程特色之一是把PS学习分为3种主要功能：修图、设计、画图。修图——主要包括纯摄影图片的修饰、合成、绘图等，设计——主要是指在修图与画图的基础上做一些版式设计或纯设计；画图——主要是指用PS来绘画、广告插画，游戏CG等，课程特色之二是在课程中加入了一些提高大家人文修养、想象力、创造力的内容，在培养学生信息技术处理能力的同时，提高学生想象力、创造力，让作品设计得有思想、有内涵。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 通过系统学习，使学生能做到基本掌握photoshop数字图像处理软件的结构框架及要点，理解不同章节的重点和难点。	1-2：能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识
知识目	目标2： 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识，懂得数字媒体艺术表现的基本	1-2：能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识

标	技能和表现手法，具备一定的社会科学基础，丰厚的人文素养，较高的艺术鉴赏能力。		
能力目标	目标3: 具有较好的数字图像软件应用能力，能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及与数字媒体艺术主流软件独立操作。能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的问题，并进行合理实施，在设计与实施过程中体现科学严谨的态度与精益求精的工匠精神。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力域内的问题。	5. 使用现代工具
素质目标	目标4: 在专题综合实践过程中，具备团队协作精神，能够与团队其他成员进行积极有效的沟通，合作过程中体现和谐、友善的社会主义核心价值观。	9-2: 具有较好的创新创业能力。	9. 个人和团队
素质目标	目标5: 有积极向上的价值观，在数字图像处理综合专题设计及中具有自主学习相关参考案例及技术文档的意识，在自主学习过程中体现诚信的精神。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力域内的问题。 9-2: 具有较好的创新创业能力。	5. 使用现代工具 9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
Phootoshop基础简介	2	重点: Photoshop基础工具介绍。 难点: Photoshop工具熟练应用。 思政元素: 介绍软件发展历史，及一些伟人做的贡献，激发大家探讨人生观价值观。 教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，采用案例引导法和问题引导法引导学生主动探索，发布实操任务:鸦片战争博物馆DM	课前: 学习通APP查看本章节导读和第一章教学视频。 课堂: 学习通教学资料进行投屏使用，进行章节概述、与学生交流答疑解惑。 课后: 熟悉软件界面操作并完成学习	目标1 目标3

		单绘制，小组协作完成（大组讨论+小组操作）。	通第一章章节测验。	
Phootoshop 深入精通	2	<p>重点：计算机色彩理论知识、路径创建及滤镜应用。</p> <p>难点：蒙版、通道的综合应用。</p> <p>思政元素：前沿数字技术运用案例。</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学线上学习本章教学视频及自我探究链接资料（前沿数字技术运用），并在平台讨论社区分享自学笔记，线下通过小组协作，精讲精练的方法突破重点难点。</p>	<p>课前：根据第二章的章节导读模块学习第二章节的教学视频。</p> <p>课堂：归纳讲解知识点，下载拓展素材资源进行练习操作指导。</p> <p>课后：完成线上第二章节讨论题。</p>	目标1 目标3
Photoshop 图像选区处理	2	<p>重点：图像编辑的基本操作。</p> <p>难点：图像编辑的高级应用。</p> <p>思政元素： 选取积极向上主题的演练素材，引导学生发现生活中的真、善、美；前沿数字技术运用。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：1. 根据第三章的章节导读模块学习第三章节的教学视频和拓展案例视频。2. 收集积极向上主题的演练素材上传到平台共享库。</p> <p>课堂：线上课程教学资料进行投屏，进行章节重点难点梳理，案例讲解。</p> <p>课后：参与线上第三章节讨论题讨论总结，完成线上第三章节测验题。</p>	目标1 目标3
Photoshop 摄影后期图像处理篇	2	<p>重点：常用的调整命令的应用。</p> <p>难点：熟练利用各种常用的调整命令来进行摄影后期图片处理。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：1. 根据第四章的章节导读模块学习第四章的教学视频、拓展案例视频、浏览设计平台、摄影优秀作品。2. 通知模块下达任务：前期摄影作品素材上传到平台共享库，并形成PDF提案。</p> <p>课堂：学生提案汇报，教师章节重难点总结并答疑解惑。</p> <p>课后：1. 参与线上第四章讨论题</p>	目标2 目标3 目标4

			讨论总结，完成线上第四章测验题。2. 小组将处理完成的摄影作品做成电子作品集上传线上平台。	
图像处理综合运用1--合成设计	2	<p>重点：合成的光影、合成构图。</p> <p>难点：结合版面构成理论知识，使用PS技术进行平面造型合成设计。</p> <p>思政元素： 国风海报设计与制作。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。线上发布任务：小组收集优秀的中国风格海报案例，寻找灵感，创建一个作品模型，上传在线平台，线下采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：1. 根据第五章的章节导读模块学习第五章的教学视频、拓展案例视频、浏览设计平台、合成优秀作品集。</p> <p>2. 通知模块下达主题任务：以大广赛海报设计命题，分组进行品牌前期调研，并形成PDF调研报告上传线上讨论模块。</p> <p>课堂：学生项目调研汇报、主题讨论交流、教师引导点拨、优秀案例讲解。</p> <p>课后：海报设计构思。</p>	目标3 目标4 目标5
图像处理综合运用2--插画设计	2	<p>重点：运用钢笔、画笔进行插画绘制设计。</p> <p>难点：综合利用PS进行插画设计。</p> <p>思政元素： 国潮插画设计与绘制。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。线上创设主题，课前小组完成实践习作，线下采用重点知识讲解与实操，作品自评互评形式突破教学重难点。</p>	<p>课前：学习第六章的教学频、拓展案例视频、浏览设计平台、插画优秀作品集。</p> <p>2. 通知模块下达主题任务：插画构思手绘线稿。</p> <p>课堂：学生草图汇报、主题讨论交流、教师引导点拨。</p> <p>课后：1. 参与线上第六章讨论题讨论总结，完成线上第六章测验题。2. 插画作品做成电子作品集上传线上平台。</p>	目标2 目标3
图像处理综	2	重点： 熟悉外观和图形样式应用。	课前： 1. 根据章节	目标1

合运用3-- UI设计		<p>难点: 熟练运用布尔运算技术绘制手机图标、扁平型UI插画。</p> <p>教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 学生平台展示作品, 引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>导读模块学习教学视频、拓展案例视频。</p> <p>2. 通知模块下达结课作业主题任务。</p> <p>课堂: 重点难点讲解、交流指导。</p> <p>课后: 完成线上模块实操作业。</p>	目标3
期末作品发布与答辩	2	<p>重点: 作品发布与答辩、教师点评。</p> <p>难点: 小组作品独创性的讲解与分享。</p> <p>思政元素: 将大广赛融入课程结课作业, 把专业课程教育同思政教育有机结合。</p> <p>教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题, 最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 学生结课作业提案、初稿线上展示。</p> <p>课堂: 作品发布与答辩、教师点评。</p> <p>课后: 根据讨论点评意见进行作品修改并形成动态作品集进行线上展示与推广。</p>	目标4 目标6

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	熟悉软件界面操作	4	<p>重点: 界面操作的练习。</p> <p>难点: 基础工具的快捷键熟练应用。</p>	训练	使用软件进行操作训练。	目标1 目标3
上机	选区工具练习	4	<p>重点: 选区工具的应用</p> <p>难点: 根据不同数码图像的特点, 能够综合利用不同的选区工具进行较好的处理。</p> <p>思政元素: 中国传统图形的特点与构图特色。</p>	训练	使用软件进行操作训练。	目标1 目标2 目标3

上机	绘图练习	4	重点： 运用绘图工具进行图形绘制。 难点： 绘图过程具备有完善而充分的创作过程与思维，插画作品立意与构思的创新。	训练	运用计算机、手绘板完成一套插画海报设计。	目标1 目标2 目标3
上机	相片后期处理练习	6	重点： 运用修图工具进行摄影后期数码照片的处理 难点： 能够综合高级修图，使摄影作品富有风格和审美表达。	训练	使用软件进行操作训练。	目标1 目标2 目标3
上机	图像合成练习	6	重点： 图层的综合应用。 难点： 运用PS技术使海报能够较完美合成，呈现好的内容+好的排版。 课程思政融入点： “以赛促学”	综合	大广赛命题构思	目标2 目标3 目标4 目标5
上机	大广赛作品设计	8	重点： 软件综合设计应用 难点： 好的设计思维能够完美的运用软件表现出来。 课程思政融入点： 融合公益广告素材，激发起爱国情怀以及责任和担当意识。	综合	大广赛海报命题设计与表现	目标1 目标2 目标3 目标4 目标5
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1. 作业 2. 小组汇报 3. 考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） (1) PS技术应用非常娴熟。作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。 (2) 能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。 (3) 线上教学任务点、章节测验完成度高。

	<p>2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。</p> <p>3. 考勤满勤。（占10%）</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) PS技术应用熟练。海报设计符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。</p> <p>(2) 作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、有平面设计感。</p> <p>(3) 线上教学任务点、章节测验完成度良好。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤基本满勤。（占10%）</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) PS技术应用熟练。</p> <p>(2) 作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭，整体展示效果较好。</p> <p>(3) 线上教学任务点、章节测验完成度中等。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤到课80%以上。（占10%）</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 作业：作品主题符合要求，美观度不足，PS技法不够娴熟，线上教学任务点、章节测验完成度一般。（占20%）</p> <p>2. 小组汇报：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。（占10%）</p> <p>3. 考勤70%以上。（占10%）</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 作业（占20%）：作业基本没有完成，PS软件没有掌握，作品不能体现内容、海报应用不合理、色彩混乱，线上教学任务点、章节测验完成度差。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。</p> <p>3. 考勤到课率不符合学校规定。（占10%）</p>

2. 期末结课作品考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
海报设计	根据命题要求，运用PS软件结合当代设计审美，进行海报绘制，完成具有视觉美感的设计作品。	主观设计题	目标1 目标2 目标3	45
图像合成(插画设计)	根据命题要求，运用PS软件进行图像合成处理(插画设计)，要求作品具有独创性、创新性。	主观设计题	目标1 目标2 目标3	45
作品汇报、展示	作品汇报并展示	演讲与展示设计	目标4 目标5	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士研究生以上 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：5b5楼教室；周四下午16：00-17：00

七、选用教材

- [1] 瞿颖健《著中文版Photoshop2022从入门到精通》[M]. 中国水利水电出版社，2022年5月。
- [2] 赵君《PhotoshopCC实用教程》[M]. 哈尔滨:哈尔滨工程大学出版社, 2019年3月。

八、参考资料

- [1] 瞿颖健《中文版Photoshop 2020从入门到精通》[M]. 水利水电出版社，2020年09月。
- [2] 安德鲁·福克纳, 康拉德·查韦斯《Adobe Photoshop 2020经典教程》[M]. 人民邮电出版社，2021年02月。
- [3] 孟祥三《photoshop快速入门——案例教程》[M]. 哈尔滨:哈尔滨工程大学出版社, 2019。

网络资料

- [1] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>
- [2] 花瓣网 <https://huaban.com/>
- [3] 中国大学MOOC(慕课)_国家精品课程在线学习平台 (icourse163.org).
- [4] 中国知网 (cnki.net).

其他资料

- [1] 辅助线上课程网站: <https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人：林龙春

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字摄影与创意》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字摄影与创意		课程英文名称	Photographic camera basic	
课程编码	H42B126F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、数字图像处理	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			训练学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字摄影与创意》是本科高等学校数字媒体艺术专业方向的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础。《数字摄影与创意》以摄影的基本理论的学习为基础，介绍广义摄影的形式，培养学生创意的思维方式和方法以及善于求新求变的摄影创作理念和能力，主要包括摄影的一些基础知识和基本理论；各种常用镜头介绍及单反照相机的基本结构；初步掌握摄影用光、曝光、取景、构图的基本知识和基本方法；基本掌握拍摄照片的技巧和后期制作。

数字摄影与创意是一门操作性和实践性很强的课程。本课程可以培养学生树立良好的创作和拍摄的工作作风，以及对社会各方面的观察、想象、思维能力，不但能够培养学生在能够创造性地运用摄影器材，还可以对学生的观察能力、造型能力和表现能力进行塑造，以进一步提高学生的审美意识、艺术格调、人文修养等素质，开阔艺术视野。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1、握掌握摄影基础理论和实践技能，主要包括摄影曝光、景深与超焦距、摄影实践（含人物、风光、静物摄影以及运动、广告摄影等）。 2、摄影构图（含构图的原则和要求、影响构图的因素等）。	3-1：具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力。	3. 方案设计。

	3、数字摄影系统（数字相机的工作原理、性能和使用）等内容。		
能力目标	目标2： 1、掌握摄影基础理论和实践技能。 2、掌握传统单反相机和数码相机的使用方法，以及对照片的后期处理技能。	2-1：具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。 5-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。 10-1：具备一定团队沟通协作能力。	3. 问题分析。 5. 使用现代工具。 10. 沟通。
素质目标	目标3： 通过本课程的学习，培养作为一艺术设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。	7-2：在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。	7. 环境可持续发展。

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

（一）理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
照相机及摄影附属器材介绍	4	<p>重点：相机的发展史，机背取景相机、单反相机、旁轴取景相机、双镜头反光相机、数码相机的构造和原理及各种相机的特点。</p> <p>难点：照相机的原理和各种相机的特点。镜头的通光能力、光圈的计算方法以及各种滤镜的使用。不同拍摄情形对曝光组合的要求，景深的应用。</p> <p>思政元素：根据相机的发展史，谈科学研究精神。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法</p>	<p>课前：卡片机与单反机的区别。</p> <p>课堂：单反机工作原理。</p> <p>课后：熟悉摄影附属器材</p>	目标1 目标2

		和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。		
摄影曝光与相关基础操作	6	<p>重点：感光的原理与方法；正确的曝光选择；测光的方法与曝光控制；曝光与影调控制。</p> <p>难点：曝光控制的知识。重点掌握各种天气条件下的摄影技术知识。</p> <p>思政元素：观看分析一些伟人的影像资料作品及其在不同场景环境下拍摄成像手法与曝光选择。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。多媒体投屏与设备实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：拍摄自己感兴趣的事物。</p> <p>课堂：分析自己的课前拍摄作品在曝光上是否有不足。</p> <p>课后：命题摄影练习。</p>	目标1 目标2
摄影用光	6	<p>重点：自然光与人工光；光在摄影造型中的作用；不同光的运用；影调的定义及分类；处理影调的原则；影调的调控。</p> <p>难点：不同光的运用；影调的调控。</p> <p>思政元素：观看并分析民族艺术主题摄影作品其在不同用光中呈现出的造型特色及其对质感的呈现。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。多媒体投屏与设备实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：思考影调与用光的关系。</p> <p>课堂：不同光的造型能力</p> <p>课后：命题摄影练习。</p>	目标1 目标2
摄影构图	4	<p>重点：摄影构图常用的各种要素；摄影画面中主体、前景、背景的安排方式。熟悉各种构图的形式及特点。</p> <p>难点：根据拍摄需要合理的选择拍摄位置。</p> <p>思政元素：观赏并分析思政文化类新闻摄影与民俗民艺类摄影作品的取景构图手法的运用。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。多媒体投屏与实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：罗列摄影中自己常用的构图形式有哪些。</p> <p>课堂：思考同一主体不同构图对氛围内涵传达的影响。</p> <p>课后：命题练习。</p>	目标1 目标2 目标3

影像的后期处理	4	<p>重点: 数字影像的一般处理; 数字影像的特级效果处理; 数字影像的洗印打印; 数字影像的网络传输。</p> <p>难点: 数字影像的特级效果处理。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。多媒体投屏实操演示, 然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问和上机操练拓宽学生学习思路和动手能力。</p>	<p>课前: 熟悉数字图像处理软件的基础操作。</p> <p>课堂: 操作练习。</p> <p>课后: 命题练习。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
---------	---	--	---	----------------------------------

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实践	相机的基本控制	6	<p>重点: 拍摄时对相机各项参数的调整。光圈与快门组合的拍摄效果; 景深与镜头焦距与光圈之间的关系; 测光表的应用。</p> <p>难点: 不同摄影情形下对曝光组合的要求、景深的要求。</p> <p>思政元素: 要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度, 要善于举一反三, 发现问题, 提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	训练并掌握单反相机的参数设置操作	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
实践	人工光的应用	6	<p>重点: 光线的方向机器不同的效果; 自然光、现场光及人造光的运用; 室内摄影对于人像拍摄和静物拍摄的灯光布置。</p> <p>难点: 各种光线的特点及灯光的布置。</p> <p>思政元素: 要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度, 要善于举一反三, 发现问题, 提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	掌握人工光的打法及不同人工光艺术表达。	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

实践	色温的调试	4	<p>重点：理解光、色及减色法的基础知识；掌握彩色摄影中曝光的测定原则及各种常见光源的色温差别。</p> <p>难点：掌握彩色摄影中曝光的测定原则及各种常见光源的色温差别。</p> <p>思政元素：要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	掌握不同色温设置所营造的不同艺术氛围渲染。	目标1 目标2
实践	摄影构图	4	<p>重点：常见的构图法则；如何利用构图来凸出拍摄主题。</p> <p>难点：各种构图法则的灵活运用及摄影者眼里的培养。</p> <p>思政元素：要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	掌握不同构图的视觉美及其与主题表达之间的关系。	目标1 目标2
实践	影像后期处理	4	<p>重点：回顾Photoshop的基本功能以及图像类型、格式、分辨率、色彩理论的基本概念；熟练掌握调整数码照片色彩、亮度、对比度的方法。</p> <p>难点：调整数码照片色彩、亮度、对比度的方法。</p> <p>思政元素：要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	训练对摄影原片进行后期的调色及后期处理加工能力。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分两个模块：平时作业成绩（占20%）、考勤（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准	
	1.平时作业； 2.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） (1) 作业完成度高；拍摄练习摄曝光正常。 (2) 主题表达准确、清晰，寓意明晰，构图具有层次感、艺术性和视觉美感。	2. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） (1) 作业完成度良好；90%以上的拍摄练习摄曝光正常。 (2) 主题表达清晰，构图具有艺术性和视觉美感。	2. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） (1) 作业完成度一般；80%以上的拍摄练习摄曝光正常。 (2) 主题表达准确，构图具有完整性和视觉美感。	2. 无旷课早退及事病假。
及格 (60~69分)	1. 作业：（占20%） (1) 能较好完成作业制作；70%以上的拍摄练习摄曝光正常。 (2) 主题表达清准确，构图具有完整性。	2. 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。
不及格 (60以下)	1. 作业：（占20%） (1) 作业完成度低；60%以上的拍摄练习摄曝光正常。 (2) 主题涣散，构图随意不够严谨。	2. 旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
对焦与曝光	对焦清晰，曝光正确；	摄影作品	目标1	10
	主题突出，细节明了。		目标2	10
色彩饱和度	层次丰富，有较强感染力；		目标3	10
	可表达创作的主题与内涵；			10
视觉效果	取景、构图、曝光、色调及清晰度符合摄影技术基本要求；		目标2	15
	构图比例协调；具有视觉美；			15
创意构思	主体突出，线条分明；			20
	主题鲜明，构思独特；			10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房、影棚
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1]张焰. 摄影基础[M]. 北京师范大学出版社, 2018年3月

八、参考资料

[1]赵鹏. 摄影美学2：构图·影调·实战[M]. 电子工业出版社, 2019-04

[2]刘君武. 商业摄影核心课：产品静物拍摄从入门到精通[M]. 电子工业出版社, 2019年6月

网络资料

[1]蜂鸟摄影网, <https://www.fengniao.com/>

[2]图虫网, <https://lx.com/>

其他资料

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与者：田忠和

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《视听语言》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	视听语言		课程英文名称	Audio-visual language	
课程编码	H42B116D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	32	学分	2	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《视听语言》是数字媒体艺术专业的学生从事专业学习和工作的必修课程，其中包括影视拍摄及制作的各个部分，具有综合性、交叉性的特点。通过学习视听语言及相关的基础课程，掌握影视分析和解读的一般规律，建立专业的影视思维，培养学生的影视作品分析和创作基本功。通过镜头，镜头的拍摄，镜头的组接和声画关系等元素相结合的一种电影语言。它在数字媒体艺术专业中的地位至关重要。学生通过学习画面造型语言、镜头形式、剪辑手法、声音声画等视听语言相关基本概念和理论，分析优秀大师作品中镜头语言的风格化运用，掌握电影创作构思以及拍摄剪辑的理论知识，同时开拓思维，提升个人影视创作能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 通过对电影及其技术历史的基本学习，了解视听语言的发展和其在影像创作中的重要性。能够自主从多元化角度来分析提取电影艺术中的视听语言元素运用。	1-2: 能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识
能力	目标2： 熟练掌握分析技巧，最后举一反三，	4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能	4. 研究

目标	将这些知识运用到个人创作中。	力	
素质目标	目标3: 深入理解主题创作构思，提高分析影视作品主题能力，解决实际策划构思的能力、逻辑思维概括能力、自主学习以及发散思维、优化个人创作能力等等。	7-2:在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念	7. 环境可持续发展

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
视听语言基础	2	<p>重点: 掌握视听语言基本概念，了解视听语言的内容和发展概况。</p> <p>1、讲解该课程的定位、课程的内容、整个学期的课程安排，平时考核方式及结课方式、参考书目，让学生了解该课程的性质与学习目的，理清该课程与其他学科课程的关系，明白其在专业知识学习框架中的位置。</p> <p>2、介绍视听语言的产生与发展，让学生熟悉视听语言的历史背景、发展与现状，形成对视听语言的系统认识，了解视听语言的应用范围。</p> <p>难点: 理解视听语言需要学习什么和视听语言的学习和研究体系是怎样的</p> <p>思政元素: 以优秀影视作品为辅助案例讲解优秀的影视作品对人的影响，提升学生人文素养，健全的人格教育。</p> <p>教学方法与策略: 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 掌握视听语言基本概念，了解视听语言的内容和发展概况</p> <p>课后： 练习</p>	目标1 目标3

画面造型语言	6	<p>重点： 掌握景别的划分方法，不同景别的特点和叙事表现。掌握焦距、角度、构图、色彩、光源和视点等元素在视听语言中的含义和运用。</p> <p>难点： 角度、视点、构图、光线、色彩色调在视听语言中的运用。</p> <p>思政元素： 以红色文化、传统文化等画面元素，开展教学，引导学生了解中国传统美学的画面造型语言。</p> <p>教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 理解色彩的相关概念，运用色彩的分类与作用</p> <p>课后： 练习</p>	目标1 目标6
镜头形式	6	<p>重点： 掌握固定镜头、运动镜头、长镜头拍摄技术特征、画面造型特点、和表现功能。理解场面调度的含义和其功能。</p> <p>难点： 理解场面调度的含义和其功能</p> <p>思政元素： 以社会热点问题练习镜头，通过主观镜头、客观镜头等镜头，展示不同的社会问题。</p> <p>教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 理解构图的内容元素、构图的造型元素</p> <p>课后： 练习</p>	目标1 目标6
剪辑和蒙太奇	6	<p>重点： 掌握剪辑的叙事功能和技术特点。了解蒙太奇理论的基本剪辑观念，知道不同剪辑手法的功能作用。</p> <p>难点： 了解蒙太奇理论的基本剪辑观念，知道不同剪辑手法的功能作用。</p> <p>思政元素： 以社会热点问题为切入点进行设计和剪辑，培育社会责任感及对社会问题的关注，树立问题意识，以小组开展短片设计，培育学生沟通能力和领导能力。</p> <p>教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 运用蒙太奇语言与长镜头设计一段短片</p> <p>课后： 练习</p>	目标1 目标3
声音与声画关系	6	<p>重点： 理解声音塑造空间和影响叙事的能力，掌握电影声音的分类及其功能。</p> <p>难点： 掌握电影声音的分类及其功能。</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 掌握电影声音</p>	目标1 目标2 目标3

		<p>思政元素： 以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生沟通能力和领导能力。弘扬国家文化艺术核心价值观，增强学生对中国传统文化、红色文化的认同，树立文化自信、民族自信的情怀。</p> <p>教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>的分类及其功能</p> <p>课后：练习</p>	
如何分析视听语言	6	<p>重点： 了解视觉隐喻的作用及其手法。了解电视文艺节目的试听语言与电影视听语言的区别。掌握电影语言的叙事系统包括其风格感、整体感、和结构感的统一。根据以上内容掌握分析影片视听语言的基本方法和步骤。</p> <p>难点： 掌握电影语言的修辞功能、叙事系统、类型电影的视听语言和电视文艺节目与电影视听语言对比。</p> <p>思政元素： 以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生调研分析能力。</p> <p>教学方法与策略： 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握分析影片视听语言的基本方法和步骤</p> <p>课后：练习</p>	<p>目标3</p> <p>目标6</p>

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 作业20%；2. 考勤10%；3. 课堂表现10%

等级	评分标准
	1.作业；2.考勤；3.课堂表现
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，运用试听语言相关知识，作品主题明确，符合课程内容要求 2. 考勤全勤（或请假） 3. 课堂表现积极
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，运用试听语言相关知识，作品主题明确，有错误和缺失 2. 考勤90% 3. 课堂表现无打游戏等不良现象
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标，运用试听语言相关知识，作品完整但主题不明确，表现形式不新颖 2. 考勤80% 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象

及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标, 运用试听语言相关知识, 作品不完整, 主题不明确, 表现形式不新颖 2. 考勤60% 3. 课堂表现差
不及格 (60以下)	1. 未交作业 2. 考勤60% 3. 课堂表现差

2. 期末考查(占总成绩的60%): 采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表:

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合创作	1、熟练掌握视听语言的基本概念, 能够达到学以致用的水平 2、视听语言运用恰当与合理, 甚至比要求更加完美 3、剧本创意与人物表现中能通过镜头表现、后期效果、剪辑衔接、配乐音效综合元素创作, 综合效果好, 具有较强的原创性与艺术性	电影分析	目标1 目标3 目标6	80
海报展示	海报展示要清晰, 美观, 良好的展示影片的特点, 达到宣传的效果	海报	目标3 目标6	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称: 助教/讲师/副教授/教授 学历(位): 硕士/博士 其他:
2	课程时间	周次: 8 节次: 4(需要四节连排)
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他:
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 企业微信(开学后时间另行安排) 线下地点及时间安排: 教室、室外场地(开学后时间另行安排)

七、选用教材

[1]张菁/关玲著《影视视听语言》[M]. 中国传媒大学出版社, 2020年1月版。

[2]殷俊著《视听语言》[M]. 武汉大学出版社, 2021年7月版。

八、参考资料

[1] 《视听语言》（第二版）邵清风、李骏、俞洁、彭骄雪著，[M]. 中国传媒大学出版社，2013年2月.

[2] 《场面调度 影像的运动》，史蒂文·卡茨著，[M]. 北京联合出版公司，2015年7月。

网络资料

[1] 影视剧本创作与鉴赏

<https://www.icourse163.org/course/ZJU-1206494803?from=searchPage>

其他资料（无）

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：郭冶

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字摄像与表现》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字摄像与表现		课程英文名称	Digital filming and performance	
课程编码	H42B126F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	视听语言、数字摄影与创意、分镜头脚本设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			训练学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字摄像与表现》是数字媒体艺术专业的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础。本课程的核心课程包括现代影像拍摄理念、方法与技巧，掌握视频编辑的基本规律，培养学生运用蒙太奇思维记录与表达的能力，最终达到能独立完成视频作品创作的目的。

本课程是一门强操作和重实践的课程。在基础理论学习的基础上，新媒体时代背景下，要同学们通过反复操作实验来掌握摄像技术。本课程重点培养学生数字影像的拍摄创作能力和艺术创作中的镜头创意。通过本课程的学习，可以帮助同学们系统掌握影像拍摄的基本操作知识和影像拍摄技巧，培养同学们在艺术创作中的镜头感，并能够在广告、新闻及影视拍摄中灵活运用镜头语言，呈现艺术风格。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1、了解数字摄像的起源及发展历程，基础使用知识以及拍摄表现流程。 2、掌握数字专业摄像的基本技巧和基本操作方法，学会使用数字专业摄像设备； 3、运用熟练运用数字专业摄像设备与剪辑软件，掌握纪实拍摄，艺术拍摄，	2-1：具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。	2. 问题分析。

	影视拍摄等主题的拍摄技巧；		
能力目标	目标2: 1、掌握数字摄像表现的艺术形式规律，并运用到实际拍摄中，塑造画面的形式美； 2、具备市场对摄像师的基本拍摄能力要求以及业务能力；	5-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。 10-1：具备一定团队协作能力。	6. 使用现代工具。 10. 沟通。
素质目标	引导学生成为爱岗敬业的职业摄像师，具备现场应对能力以及培养相关能力以符合市场发展趋势。	8-1：熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术。	8. 职业规范。

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字摄像概述与基础操作	6	<p>重点: 了解数字摄像的起源与发展，数字专业摄像设备的结构原理与市场热门产品的分类，选购与保养方法，镜头的分类及性能，常用配件与摄像基本传导与处理的方式。</p> <p>难点: 了解数字专业摄像设备的结构原理，影像表达的启蒙和鉴赏教育，提高影视作品欣赏水平，提高影像镜头表现能力，培养拍摄的基本功。</p> <p>思政元素: 介绍摄影摄像的演变过程，历代科学家的巨大贡献，培养学生科学探索精神。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：分小组收集优秀作品。</p> <p>课堂：对于优秀作品进行自主分析与思考。</p> <p>课后：自行操作熟悉设备软件。</p>	目标1 目标2 目标3
	6	<p>重点: 掌握影视中摄像镜头的形成与发展，了解镜头与蒙太奇概念； 分解镜头内容与形式，镜头与拍摄剪辑关系，</p>	<p>课前：自行操作熟悉并掌握拍摄的基</p>	目标1 目标2

数字摄像创作构思		<p>声音与画面关系，剧情中电影叙述方式。</p> <p>难点：理解镜头的定义，以及拍摄的具体要义。学习三分、黄金分割等摄像构图法，虚实、明暗和动静等对比手法，平视、仰视和俯视三种拍摄角度，顺光、侧光、逆光和顶光等光源运用。</p> <p>思政元素：分析红色影片试听语言的组成方式与红色人物专访与采访，从而带入历代数字摄像在社会发展中的巨大贡献，培养学生科学探索精神。</p> <p>教学方法与策略：前期通过经典影视作品引入课程重点，分析其发展以及拍摄剪辑手法，后期通过红色人物专访与红色影片案例分析，对比现代影片拍摄手法。</p>	<p>本要求。</p> <p>课堂：优秀影片的镜头拍摄分析讲解。</p> <p>课后：自我阐述对蒙太奇的初步理解。</p>	
数字摄像主题表现	6	<p>重点：数字摄像主题的概念与分镜撰写，数字摄像主题的分类，特点，掌握各种数字摄像主题的拍摄技巧，书写分镜脚本，通过镜头表现进行主体的表达。</p> <p>难点：分镜表的撰写学习，突出不同摄像物体（风景，人物，宠物）与拍摄主体的的表达，角度与视点（客观：摄像机表面的客观画面；主观：剧中人物的视点）。</p> <p>思政元素：分析冬奥宣传片的拍摄与剪辑手法，在剖析影片构成的同时，培养学生民族自豪感与奥运体育精神。</p> <p>教学方法与策略：线下教学，多媒体投屏与实操演示，课堂主要运用讲授法与案例法展开教学，辅以启发式提问拓宽学生的思路。</p>	<p>课前：思考影调与用光的关系。</p> <p>课堂：不同光的造型能力</p> <p>课后：命题摄影练习。</p>	目标1 目标2
数字摄像作品表达	6	<p>重点：课程总结与汇报；教师进行作业展示的点评与小组打分。</p> <p>难点：正确表达作品立意，挖掘作品亮点与问题。</p> <p>教学方法与策略：通过学生期终作品的审核，发现学生作品问题与亮点，提高学生实际应用的能力，补充重点内容，稳固理论与实操基础。</p>	<p>期末作业指导</p>	目标1 目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实践	数字摄像基本控制	6	<p>重点：摄像机的基本功能和组成、摄像机的类型。掌握设备在不同环境下的基本参数调试；掌握固定镜头不同机位、景别、角度及构图的基本拍摄要求及其主观情绪表达与氛围营造。</p> <p>难点：不同摄像录制场景的基本参数组合要求，画面把控的能力与手持机器的稳定性。固定镜头不同机位、景别、角度的基本拍摄要求。</p> <p>思政元素：观看为人纪录片与纪实采访，了解历代红色人物的巨大贡献，培养学生秉持科学探索的精神。</p>	训练	训练并掌握设备的基本设置	目标1 目标2 目标3
实践	数字摄像拍摄技巧	6	<p>重点：掌握运动镜头的几种类型及的基本拍摄要求。掌握人工光不同类型及其主观氛围营造与情绪的表达区别。</p> <p>难点：掌握运动镜头的几种类型及的基本拍摄要求。掌握人工光不同类型及其主观氛围营造与情绪的表达区别。</p> <p>思政元素： 正反角色的常见打光类型及氛围营造。</p>	训练	掌握人工光的打法及不同人工光艺术表达。	目标1 目标2 目标3
实践	期末主题作业构思筹划	4	<p>重点：掌握以上基本摄像技术的综合应用及影视拍摄的流程与筹备。了解前期拍摄的基本策划工作，不同职责的任务分工与安排。了解摄像后期制作的基本情况。</p> <p>难点：掌握以上基本摄像技术的综合应用及影视拍摄的流程与筹备。</p> <p>思政元素：工作筹划准备的职业精神素养及细节打磨的工匠精神培养。</p>	训练	期末作业的准备构思及筹备等相关工作。	目标1 目标2
实践	期末主题拍摄	8	<p>重点：掌握市场商业摄像，纪实拍摄，艺术拍摄，影视拍摄等特点，并根据期末作业进行主题设计，拍摄与剪辑指导。</p>	训练	主题内容的镜头采集拍摄及组接。	目标1 目标2 目标3

		<p>难点： 掌握镜头在不同主题在摄像中的表现，以及剪辑的情绪表达。</p> <p>思政元素： 以校园红色精神或中国传统节日等为实践主题，进行拍摄。</p>			
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。					

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

3. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分两个模块：平时作业成绩（占20%）、考勤及课堂表现（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1. 平时作业； 2. 考勤
优秀 (90~100分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) 作业完成度高；拍摄练习摄曝光正常。</p> <p>(2) 主题表达准确、清晰，寓意明晰，镜头画面表现具有层次感、艺术性和视觉美感。</p> <p>(3) 积极参与项目制作，清晰自己的职责工作内容，出色的完成自己的项目职责。</p> <p>2. 考勤：（占10%）</p> <p>(1) 无旷课早退及事病假。</p> <p>(2) 课堂表现积极。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) 作业完成度良好；90%以上的拍摄练习摄曝光正常。</p> <p>(2) 主题表达清晰，构图具有艺术性和视觉美感。</p> <p>(3) 积极参与项目制作，熟悉自己的职责工作内容，良好完成自己的项目职责。</p> <p>2. 考勤：（占10%）</p> <p>(1) 无旷课早退，偶有事病假，不超过4节。</p> <p>(2) 课堂表现无打游戏等不良现象。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) 作业完成度一般；80%以上的拍摄练习摄曝光正常。</p> <p>(2) 主题表达准确，构图具有完整性和视觉美感。</p> <p>(3) 参与项目制作，了解自己的职责工作内容，基本完成自己的项目职责。</p> <p>2. 考勤：（占10%）</p> <p>(1) 偶有旷课早退不超过四节，偶有事病假，不超过6节。</p> <p>(2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象不超过3次。</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) 能较好完成作业制作；70%以上的拍摄练习摄曝光正常。</p>

	<p>(2) 主题表达清准确，构图具有完整性。</p> <p>(3) 消极参与项目制作，一般了解自己的职责工作内容，部分自己的项目职责。</p> <p>2. 考勤：（占10%）</p> <p>(1) 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。</p> <p>(2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象不超过5次。</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 作业：（占20%）</p> <p>(1) 作业完成度低；60%以上的拍摄练习曝光正常。</p> <p>(2) 主题涣散，构图随意不够严谨。</p> <p>(3) 缺席参与项目制作，一般了解自己的职责工作内容，无法完成项目职责。</p> <p>2. 考勤：（占10%）</p> <p>(1) 旷课累计达到10节及以上。</p> <p>(2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象，且屡劝不听。</p>

4. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
选 题	积极向上的人生观、价值观表达，正能量传播。	影视作品	目标3	10
	结课组题材适当，具有一定的拍摄创作空间。			5
摄像技术	画面对焦清晰，（除表达特殊情绪外）固定镜头不摇晃，运动镜头运镜匀速、稳定。		目标1 目标2	15
	构图合理，有美感。运动镜头包含起幅和落幅设计。			15
	画面曝光正确，能够通过光线设计表达故事内容及主题，包括自然光和外部光源的应用。			15
	现场收音清晰，包括环境音和人物对话。			10
摄像艺术	能通过不同景别、镜头、焦距、拍摄角度等，向观众表达故事内容及主题。		目标1 目标2 目标3	10
	影片选题有创意，内容吸引观众，有完整叙事结构			10
	描述自己在小组中的角色职责，并运用理论知识，评判自己在项目执行时的优劣。			10

六、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房、影棚

4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）
---	------	---

七、选用教材

[1]陈勤 朱晓军主编：《摄像技术通用教程》，人民邮电出版社，2021 年 7 月

八、参考资料

[1]高晓红 任金洲著：《电视摄影与编辑》，北京广播学院出版社,2013 年 4 月

[2]王希晶著：《摄影摄像与创想》 东北大学出版社 2015 年 2 月

网络资料

无

其他资料

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：陈俊立

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字视频编辑》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字视频编辑		课程英文名称	Digital Video Editing	
课程编码	H42B127F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术概论、数字摄影与创意	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字视频编辑》是本科高等学校数字媒体艺术类专业一门重要的专业基础课程，是后续专业课程学习的重要基础。数字视频编辑是从事数字媒体艺术专业的主要技能。课程以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理，对影视类知识有更为深度、广度、专业的学习，加强动态影像构思与表现能力并通过本课程的实践训练，熟练运用各类相机及摄像器材，掌握各种拍摄技巧，可胜任常规动态影像拍摄任务。课程采用线上+线下、理论+实践的授课模式，融入“协同育人”的教学法，将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要规格
知识目标	目标1： 1. 掌握数位影音的剪辑定义方法，运用蒙太奇手法和影视语言的思维方法与技巧； 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进行思考再创作并塑造成新的具	2-1：具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。 2-2：能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方	2. 问题分析

	有实际意义的影视作品，培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。	向的相关研究。 2-3: 具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学技术理论，分析、提出和解决问题的能力	
能力目标	目标2: 1. 熟练掌握视频处理技巧，会与三维空间、遮罩与轨道跟踪、调色及键控抠像、音频的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字、插件炫彩动画等的制作技法。 2. 学会使用Premiere Pro 和 After Effect两个软件，能进行视频的拍摄制作合成。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	5. 使用现代工具
素质目标	目标3: 1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识；	9-1: 具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神。 9-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 9-3: 具有较好的创新创业能力。	9. 个人和团队
	目标4: 养成理论联系实际、科学严谨、认真细致、实事求是的科学态度和职业道德。	7-1: 具备一定团队沟通协作能力 7-2: 具备一定的项目沟通企划能力主导推动项目进程 7-3: 具有较好的口头表达能力, 设计方案阐述能力。	10. 沟通

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
一、数字视频编辑基础	4	重点: 数字视频基础知识, 数字视频文件格式与制式数位, 影音短片分析, 剪辑的由来。	课前: 进行线上线下	目标1 目标2

		<p>难点：分镜脚本规划与设计能力，剪辑与导演的关系数字媒体技术简介。</p> <p>思政元素：介绍数字视频的演变过程，历代影片的历史过程，培养学生创新探索精神。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>混合课程数字视频编辑基网学习。</p> <p>课堂：讲解和提问视频编辑的概念、剪辑、步骤分类。</p> <p>课后：复习基础概念知识。</p>	
二、数字音视频编辑理论	4	<p>重点：2.1蒙太奇、2.2轴线规则、2.3声画关系</p> <p>难点：蒙太奇剪辑原理和声画关系</p> <p>思政元素：培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：视频编辑应用领域探讨。</p> <p>课后：熟悉软件界面。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
三、剪辑中时间与空间	6	<p>重点：叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p>难点：影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

			关系。 课后： 不同风格的影视剪辑技法。	
四、影视剪辑技法和运动剪辑	6	<p>重点：剪辑理念与技巧、轴线剪辑、剪辑点的选择。</p> <p>难点：剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，练习、构图、声音艺术、色彩加强动态影像构思与表现能力。</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前： 手机自己喜欢的影视作品1-2部。</p> <p>课堂： 影视作品分析，剪辑技法讲解</p> <p>课后： 制作一部1分钟的预告片</p>	目标1 目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	熟悉软件界面操作	2	<p>重点：界面操作的应用</p> <p>难点：基础工具应用</p> <p>思政元素：介绍软件发展历史，及一些伟人做的贡献，激发大家探讨人生观价值观。</p>	训练	使用仪器设备： 多媒体设备、手绘板、计算机；实训类型：演示型 综合应用型	目标1 目标2

上机	剪辑中时间与空间、影视剪辑技法和运动剪辑	4	<p>重点：叙述时间的表现形式及技巧；</p> <p>难点：影视时间表达技巧及空间的拓展方法</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理</p>	训练	<p>使用仪器设备：计算机、手绘板</p> <p>实训类型：演示型 设计型</p>	目标1 目标2
上机	非线性编辑的转场、字幕、特效	4	<p>重点：转场技巧、轴线剪辑、剪辑点的选择。运动剪辑的基本规律和要诀。</p> <p>难点：剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政作业：重温红色经典，收看国产动画片《恰同学少年》</p>	目标1 目标2
上机	影视剪辑的匹配、数位剪辑中的要点转场和空镜头	4	<p>重点：心理，节奏的匹配及色彩组接技巧</p> <p>难点：心理，节奏的匹配</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政作业：学习科技文化的展示的特效运用。</p>	目标1 目标2
上机	声音蒙太奇与节奏、剪辑实务中特效制作	6	<p>重点：声音蒙太奇，影视语言中的节奏</p> <p>难点：影视语言中的节奏</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。分析纪录片中的蒙太奇与节奏。</p>	综合	<p>课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。</p>	目标1 目标2
上机	多媒体综合练习	8	<p>重点：蒙太奇、音画关系、轴线关系</p> <p>课程思政融入点：</p> <p>难点：设计思维和软件表现综合运用</p>	综合	<p>课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同</p>	目标1 目标3 目标4

		<p>课程思政融入点：将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。。</p>		<p>合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。</p>
<p>备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。</p>				

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、小组汇报成绩、期末考试等三个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）和考勤（占10%）四个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤；
优秀 (90~100分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. PR和AE视频编辑软件技术应用非常娴熟。 2. 作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。 3. 能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。 4. 积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 5. 平时作业出色完成。 6. 考勤满勤。
良好 (80~89分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。 2. 视频剪辑预告片符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。 3. 紧扣题目要求，作品必须是画面和声音完整的影片，包含片头、片尾、主体，立意明确。 4. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 5. 平时作业较好完成。 6. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。 2. 主题突出、创意新颖、音画同步、画面精美、色调统一、镜头流畅。 3. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 4. 平时作业基本完成。 5. 考勤到课80%以上。

及格 (60~69分)	1. 作品主题符合要求，美观度不足，PR和AE视频编辑软件不够娴熟。 2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 平时作业基本完成。 4. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. PR和AE视频编辑软件没有掌握，作品不能体现内容视频剪辑的特点、色彩混乱。 2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 平时作业基本没有完成。 4. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考试（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	作品类别：数字视频制作模块 三至五分钟的影视剪辑作品。 作品规格： 根据时长要求制作完成三至五分钟视频，导出MP4或avi文档，单个项目整体大小不超过1G，符合专业必修课程标准。 作品要求： 1、视频内容须符合自定的选题题目。 2、以分组为单位制作，每组二至四人组成。 4、需提交电子版，结课报告需注明设计动机、设计目标、分镜图表与截图视频打印版。 5、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	主观设计题	目标1 目标2 目标3 目标4	100

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：非线编实验室
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：非线编实验室；

七、选用教材

[1]使用教材:李鹏杰. After Effects & Premiere从入门到精通:影视后期制作教程[M]. 哈尔滨工程出版社, 2020年11月.

八、参考资料

[1]唯美世界 曹茂鹏. 中文版Premiere Pro 2020完全案例教程PR书籍[M]. 水利水电出版社, 2020年07月.

[2]刘艺. Premiere Pro 2020从新手到高手[M]. 清华大学出版社, 2020年08月. [3]

[3]曹茂鹏. 中文版After Effects 2020完全案例教程AE书籍[M]. 水利水电出版社, 2020年08月.

网络资料

[1]包图网, <https://ibaotu.com/>

[2]虎课网, <https://huke88.com/>

[3]站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[4]花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

[1]辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人: 邱健洲

讨论参与人: 俞敏、卢娟

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《分镜头脚本设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	分镜头脚本设计		课程英文名称	Digital filming and performance	
课程编码	H42B063D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	视听语言	
总学时	32	学分	2	理论学时	20
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			训练学时：12		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《分镜头脚本设计》为数字媒体艺术专业的专业必修课程。该课程主要通过理论学习和分镜设计技法训练，动态影片分镜头的设计规律，使学生了解脚本分镜头与故事板的基本概念以及设计制作的方式方法。

在一部动态影像作品的创作及制作的全过程中，分镜头设计就是体现影片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。这不单是要对全片所有镜头的变化与连接关系进行设计，同时对于每一个镜头的画面声音、时间等所有构成要素作出准确的设定。分镜头设计实际上是导演对一部影片的理解和表现的周密思考；同时亦是导演对影片的总体设计和施工蓝图。学生掌握分镜头设计技法，可为数字影视的创作奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1、全面了解课程的体系、结构，对脚本分镜头与故事板课程有一个整体的认识。 2、了解剧作的概念、特点与创作的基本方法，能够对不同风格、水平的剧作具备较为准确敏感的评析能力。 3、掌握影视分镜头的基本概念和制作流程，分镜头脚本设计中的各种符号标识意义和制作规范。	2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的理论知识，分析、提出和解决问题的能力。	2. 问题分析。

	4、了解分镜头的影视特性和规律，理解镜头的概念、镜头运动的节奏、镜头画面景别变化的节奏、镜头长度的节奏、镜头组接的转场方式、蒙太奇语言。		
能力目标	<p>目标2:</p> <p>1能够进行中短篇动画剧本创作。熟练使用分镜头台本各种基本符号标识。</p> <p>2、将文学剧本转化成形象化系列连续画面的视觉剧本。以镜头和镜头转场的思维进行画面构图。</p> <p>3、合理地把握镜头画面节奏和声音的节奏。会设计短片和广告的分镜头脚本。</p>	<p>3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。</p> <p>4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力。</p> <p>10-1: 具备一定团队协作能力。</p>	<p>3. 方案设计。</p> <p>4. 研究。</p> <p>10. 沟通。</p>
素质目标	<p>目标3:</p> <p>通过本课程的学习，培养作为一个影视制作人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。</p>	<p>7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。</p>	<p>7. 环境可持续发展。</p>

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
总体概况和制作流程	4	<p>重点: 掌握动态画面的意义以及分镜头制作流程。</p> <p>难点: 分镜头的设计流程。</p> <p>思政元素: 引入经典国产影视作品的分镜头设计，分析其中镜头运用，并讲述分镜制作的过程，为学生传递坚韧不拔的做事态度。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 选取影视段落。</p> <p>课堂: 小组讨论段落中分镜的运用。</p> <p>课后: 总结。</p>	目标1

镜头知识	4	<p>重点：掌握镜头的概念，机位的概念，镜头与景别。</p> <p>难点：了解镜头与运动，镜头与角度的选择。</p> <p>思政元素：引入经典国产影视作品的分镜头设计，讲述摄影对于分镜头的促进作用，分析电影中的中国传统文化元素。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：选取影视段落</p> <p>课堂：分析镜头与景别的运用</p> <p>课后：总结</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
画面节奏与声音	6	<p>重点：分镜头画面设计的节奏把握，分镜头的声音要素的作用。</p> <p>难点：了解画面设计节奏要素，画面组接的基本原理，分镜头声音节奏的设计，声音的设计。</p> <p>思政元素：可从中外乐器的音色入手，简单介绍音乐对于画面节奏的促进作用。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：观察生活中的喜怒哀乐。</p> <p>课堂：分析镜头与景别的运用。</p> <p>课后：绘制。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
解读分镜头影视特征	6	<p>重点：掌握分镜头的规律和表现形式。</p> <p>难点：了解分镜头的影视特征。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：选取影视段落。</p> <p>课堂：分享段落中分镜头的运用。</p> <p>课后：总结</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实践	剧本与分镜脚本	6	<p>重点：分镜头脚本绘制与人物情绪的合理结合。</p> <p>难点：分镜头脚本绘制。</p>	训练	画面运行流畅，人物情绪到位。	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

实践	动态分镜	6	重点：静态分镜转为动态分镜 难点：剪辑软件的使用与音乐节奏的把控	训练	镜头剪辑顺畅，人物动作和音乐节奏匹配	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分两个模块：平时作业成绩（占20%）、考勤及课堂表现（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1. 平时作业； 2. 考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） (1) 剧本设计十分有创意，符合剧本的要求。 (2) 故事版绘制十分完整，表现性很强。 2. 考勤：（占10%） (1) 无旷课早退及事病假。 (2) 课堂表现积极。
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） (1) 剧本设计比较有创意，符合剧本的要求。 (2) 故事版绘制完整，表现性比较强。 2. 考勤：（占10%） (1) 无旷课早退，偶有事病假，不超过4节。 (2) 课堂表现无打游戏等不良现象。
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） (1) 剧本设计有一定的创意，比较符合剧本的要求。 (2) 故事版绘制较完整，表现性一般。 2. 考勤：（占10%） (1) 偶有旷课早退不超过四节，偶有事病假，不超过6节。 (2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象不超过3次。
及格 (60~69分)	1. 作业：（占20%） (1) 剧本设计创意度不高，基本符合剧本的要求。

	(2) 故事版绘制较完整，表现性一般。 2. 考勤：（占10%） (1) 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。 (2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象不超过5次。
不及格 (60以下)	1. 作业：（占20%） (1) 作业完成度低；60%以上的拍摄练习摄曝光正常。 (2) 故事版绘制较完整，表现性弱。 2. 考勤：（占10%） (1) 旷课累计达到10节及以上。 (2) 课堂表现上有喧哗，睡觉，玩手机等现象，且屡劝不听。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值	
题材创作	所创作的主题符合社会主义核心价值观，创作内容符合作业方向；	设计作品	目标1	5	
	故事结构完整，有可看性；			5	
脚本设计与创作	设计内容能够紧紧围绕剧本内容；		设计作品	目标1 目标2	10
	画面镜头衔接符合逻辑；				10
	画面镜头转场设计顺畅自然；				10
	镜头画面景别及技巧表达运用准确；				10
	分镜脚本的设计撰写及绘制规范；				10
分镜脚本设计能较好地展现出所使用的运镜技巧；	10				
动态分镜设计制作	镜头设计组接的流畅性，能完整性；		设计作品	目标1 目标2 目标3	6
	影视艺术表达的观赏性和逻辑性；				6
	声音音效与画面镜头内容情绪表达的契合度及氛围营造感；				8
	剧情表达完整性，结构清晰，节奏感强；				10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：机房、影棚
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1] 《分镜头脚本设计教程(彩色)》（意）克里斯提亚诺，赵嫣、梅叶挺（译），第六版，中国青年出版社，2019年7月。

八、参考资料

[1] 《动画分镜头》，宗传玉，合肥工业大学出版社，第三版，2020年7月。

网络资料

无

其他资料

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：陈俊立

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《视觉界面设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	视觉界面设计		课程英文名称	Visual Interface Design	
课程编码	H42B115F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计（AI）、数字图像处理	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《视觉界面设计》是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程。本课程培养学生认识界面并了解界面设计，其任务是解决学生的图、文的排版，对视觉信息的传达准确以及各个界面如何交互设计的能力。视觉界面设计是一门专业课程，其目的是使学生通过课堂学习，以及关于界面中相关移动媒体的设计，训练学生的设计创新能力，最终可以以此专业课好的和社会接轨。培养学生具有一定的动手能力、项目设计能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1. 掌握视觉界面设计的定义方法。 2. 具备网络交互设计方向的创作思维和设计习惯。培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。	2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力 6-2：能有条理性的企划并妥善执行项目的的能力	2. 问题分析 6. 专业与社会
能力目标	目标2： 1. 熟练掌握视觉界面的设计流程，界面规范、用户画像、移动APP设计	10-1：具备一定团队沟通协作能力 11-1：具备对企划项目有	10. 沟通 11. 项目管理

	的应用方法等的制作技法。 2. 学会使用软件,能进行简单的交互设计合成。	有条不紊的进行至完成的 自我管理能力	
素质目标	目标3: 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识; 目标4: 养成理论联系实际、科学严谨、认真细致、实事求是的科学态度和职业道德。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念	7. 环境可持续发展

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
视觉界面设计的概念和特点	6	重点: 视觉界面设计的概念与类别, 设计流程, 界面规范。 难点: 视觉界面中界面设计规范。 思政元素: 介绍移动互联网产品的UI及其设计的艺术化演变过程, 培养学生创新探索精神。 教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授, 对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 阅读教材进行概念化学习 课堂: 讲解和提问界面的设计流程、概念和规范要求分类。 课后: 复习基础概念知识。	目标1 目标3
以用户为中心的视觉界面设计	6	重点: 以用户为中心移动UI视觉设计的关系, 用户画像的要素和设计。 难点: 用户画像。 思政元素: 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点, 认识界面设计中用户画像的设计之美。 教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 学生平台展示作品, 引导学生主动探索、讲解、互评。	课前: 认识用户画像和界面设计, 准备好纸张、红色、绿色、黑色笔。 课堂: 理论讲解, 学生进行用户画像讨论设计 课后: 不同APP界面特点。	目标2 目标3

视觉界面设计和心理学要素	6	<p>重点:</p> <p>1, 观察结构与经验习惯。</p> <p>2, 格式塔理论与移动终端视觉设计。</p> <p>3, 用户体验五要素。</p> <p>难点:</p> <p>1, 视觉经验与实验习惯。</p> <p>2, 格式塔理论与移动终端视觉设计。</p> <p>思政元素:以思艺融合、“美”“德”同行为出发点,认识设计之美。</p> <p>教学方法与策略:线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台,学生平台展示作品,引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前:预习格式塔心理学相关知识。</p> <p>课堂:理论讲解,学生从心理学角度进行设计分析。</p> <p>课后:不同APP界面给你的感受挑选三个进行分析。</p>	目标2 目标3
界面设计之美移动APP应用界面设计	6	<p>重点:视觉界面视觉效果、图标设计、图标设计中的拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格设计要点。</p> <p>难点:APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p>思政元素:综合案例中让同学们用中国元素表现自己的爱国情怀。</p> <p>教学方法与策略:线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台,学生平台展示作品,引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前:认识拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格并每种风格收集5张图片。</p> <p>课堂:图标的各种风格要点制作。</p> <p>课后:完成一套风格的图标不低于6个。</p>	目标1 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	视觉界面设计的概念和特点	4	<p>重点: 界面操作的应用</p> <p>难点: 基础工具应用</p> <p>思政元素: 介绍软件发展历史, 及一些伟人做的贡献, 激发大家探讨人生观价值观。</p>	训练	掌握界面操作以及基础工具的应用。	目标1 目标3
课堂实践	以用户为中心的视觉界面设计	4	<p>重点: 以用户为中心移动UI视觉设计的关系, 用户画像的要素和设计。</p> <p>难点: 用户画像。</p> <p>思政元素: 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点, 认识界面设计中用户画像的设计之美。</p>	训练	理解以用户为中心的视觉设计特点, 掌握用户画像的细分和绘制方法。	目标1 目标4

课堂实践	图标设计	4	重点： 视觉界面视觉效果、图标设计、图标设计中的拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格设计要点。 难点： APP整体效果搭配、图标设计。 思政元素： 综合案例中让同学们用中国元素表现自己的爱国情怀。	训练	掌握不同类型的图标设计方法（以国潮元素为例进行风格化图标设计）	目标1 目标3
课堂实践	APP设计中的结构与导航	4	重点： 视觉界面APP中的产品结构的导航逻辑，功能构架图的设计、低保真图的设计制作。 难点： 功能架构图的分析 课程思政融入点： 融入全民创新创业项目制作APP开发，提升创新创业精神。	训练	掌握功能构架图的设计与制作（以科技文化的展示APP设计运用为例。）	目标1 目标4
课堂实践	界面设计分析（移动端/web端）	4	重点： 界面视觉效果排版设计 难点： 整体效果搭配、图标中隐喻的运用。 课程思政融入点： 融入中华文化设计一套完善的作品，提升文化自信，分析学习强国APP设计。	综合	学生以团队的形式，搭配学习，共同完成界面分析	目标3 目标4
课堂实践	视觉界面设计综合练习	4	重点： 视觉界面效果排版设计，认知电子产品界面属性调研。游戏界面的设计、软件界面的设计分析。 难点： 游戏界面设计 课程思政融入点： 培养学生精益求精的工匠精神。	综合	学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一套作品并推广应用。	目标3 目标4
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩比例计算如下：

考勤*40%+平时作业1*20%+平时作业2*20%+平时作业3*20%

等级	评分标准
	1.平时作业； 2.考勤；
优秀 (90~100分)	1, 平时作业： 开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计优秀完整。

	<p>色彩丰富具有特点，创意思维新颖具有文化性、趣味性。</p> <p>作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。</p> <p>能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。</p> <p>积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。</p> <p>平时作业出色完成。</p> <p>2, 考勤: 满勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>1, 平时作业:</p> <p>开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计较好。</p> <p>设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。</p> <p>紧扣题目要求，作品完整，立意明确。</p> <p>学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>平时作业较好完成。</p> <p>2, 考勤: 满勤。</p>
中等 (70~79分)	<p>1, 平时作业:</p> <p>开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计基本掌握。</p> <p>紧扣题目要求，作品完整，立意明确。</p> <p>学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>平时作业基本完成。</p> <p>2, 考勤: 到课80%以上。</p>
及格 (60~69分)	<p>1, 平时作业:</p> <p>开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计一般。</p> <p>学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。</p> <p>平时作业基本完成。</p> <p>2, 考勤: 70%以上。</p>
不及格 (60以下)	<p>1, 平时作业:</p> <p>开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计没有完成。</p> <p>学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。</p> <p>平时作业基本没有完成。</p> <p>2, 考勤: 到课率不符合学校规定。</p>

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的内容、题型和分值分配情况请见下表

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
视觉界面设计综合练习	作品类别：UI界面设计 作品规格：A3展板和尺寸为手机大小视频。 作品要求：1、主题： （1）一套手机主题设计 2、形式：A3海报展板和视频 3、内容： (1) 开关机GIF或视频可加铃声 (2) 锁屏 (3) 壁纸 (4) 基础图标加第三方图标设计28个 (5) 功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面） 4、需提交电子版，作品需在系部展示。 5、以个人为单位制作。 6、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	主观设计题	目标2	80
	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力	演讲	目标3	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教以上 学历（位）：硕士研究生以上 其他：无
2	课程时间	周次：6 节次：8
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：5B5楼
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：5b5楼教室；周四下午14：00-17：00

七、选用教材

- [1]游泽清.《APP移动媒体UI设计》[M].清华大学出版社,2019年04月.
- [2]姚红玲.《APP UI设计》[M].哈尔滨工程大学出版社,2020年11月.
- [3]梁哲.《UI界面设计》[M].河北美术出版社,2021年11月.

八、参考资料

[1] 作者无. UI设计必修课 Sketch移动界面设计教程+UI设计必修课全3册 操作系统原理书籍[M]. 人民邮电出版社时, 2021年10月.

[2] 作者无. UI界面设计自学教程UI设计书籍[M]. 清华大学出版社, 2021年11月.

网络资料

[1] 包图网, <https://ibaotu.com/>

[2] 虎课网, <https://huke88.com/>

[3] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[4] 花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

[1] 辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人: 柳智信

讨论参与人: 柳智信, 卢娟

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《用户体验分析与交互设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	用户体验分析与交互设计		课程英文名称	User experience and interaction design	
课程编码	H42B160H		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	二维动态影像设计	
总学时	64	学分	4	理论学时	28
实验学时/实训学时/课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：36		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《用户体验分析与交互设计》是数字媒体艺术专业的专业核心课程，课程的主要任务是通过探讨用户易用性等用户体验及互动相关的设计，让学生理解用户体验设计的路径、目标和价值了解交互设计以及用户体验研究的前沿动态以及设计目标，掌握交互设计的原则，具备用户画像、场景描述和交互原型设计与制作的能力，并通过实际的案例来实践理论设计，对于已有产品进行用户体验改进和互动设计改进。用户需求分析和交互设计方案表现方法是本课程学习的难点。本课程以设计实践为主，理论讲授为辅，通过设计项目，学习分析问题和解决问题的方法。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：学生需掌握用户体验和交互设计的概念、设计目标、设计原则。	2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学技术理论，分析、提出和解决问题的能力	2. 问题分析
能力目标	目标2：掌握用户需求分析、交互原型设计的知识和技能。	3-2：能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 4-1：具备使用专业知识	3. 方案设计 4. 研究

		进行全方位的研究与分析能力	
素质目标	目标3: 掌握用户体验和交互设计的基本理论, 提高分析问题和解决问题的能力, 具备数字媒体产品交互设计实践的能力。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始, 功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念 10-1: 具备一定团队沟通协作能力	7. 环境可持续发展 10. 沟通

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
用户体验与交互设计概论	7	<p>重点: 用户体验与交互设计发展历程; 用户体验与交互设计影响因素; 用户体验与交互设计发展趋势。</p> <p>难点: 用户体验与交互设计的衡量标准和优化方法。</p> <p>思政元素: 以优秀传统文化用户体验作品、名师名作等为辅助案例讲解用户体验与交互设计衡量标准和优化方法, 提升学生人文素养, 健全的人格教育, 让学生熟悉中国式美学特点。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 阅读唐纳德·诺曼相关专著</p> <p>课堂: 理论讲授</p> <p>课后: 探讨用户体验设计的五个层次</p>	目标1
交互设计目标	7	<p>重点: 掌握能行性、效率、容错性、易学性、易记性、满意度等交互设计6大目标的基本原理和方法、掌握系统状态可视化、限制、一致性、映射、预设用途等交互设计5大基本原则。</p> <p>难点: 用户体验一面四点基本原则, 用户体验地图绘制与理解。</p> <p>思政元素: 以中国传统文化元素或红色文化元素设计作品, 开展教学, 引导学生将传统文化元素应用到现代设计, 培养学生独立思考的能力, 激发学生多维度分析问题的能力。</p> <p>教学方法与策略: 线上资料分享、线下教学, 主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p>课前: 回顾交互设计原理课程内容。</p> <p>课堂: 方法讲解、案例实践</p> <p>课后: 继续完成以传统文化/红色文化为设计要素的模块作业</p>	目标1 目标2

用户需求分析	7	<p>重点：了解并掌握交用户需求分析的价值、用户画像。</p> <p>难点：在设计项目中灵活运用客观场景、行为场景、交互场景、定义用户问题、管理用户需求</p> <p>思政元素：以社会热点问题为切入点开展用户需求分析，培育社会责任感及对社会问题的关注，树立问题意识，以小组开展案例设计，培育学生沟通能力和领导能力。</p> <p>教学方法与策略：线上资料分享、线下教学，线下实践，主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p>课前：搜集案例</p> <p>课堂：讨论分析</p> <p>课后：完成社会热点问题的用户需求分析</p>	目标3
交互原型设计	7	<p>重点：理解交互原型设计的概念；运用纸上原型、快速原型、低保真原型开展项目设计。</p> <p>难点：掌握交互流程图绘制，实现项目高保真原型。</p> <p>思政元素：以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生沟通能力和领导能力。弘扬国家文化艺术核心价值观，增强学生对中国传统文化、红色文化的认同，树立文化自信、民族自信的情怀。</p> <p>教学方法与策略：线下教学，主要运用案例分析法，对纸上原型、快速原型、低保真原型、交互流程图绘制，实现项目高保真原型展开教学活动。</p>	<p>课前：总结前序课程内容</p> <p>课堂：讨论分析</p> <p>课后：完成以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材的交互原型设计</p>	目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	用户需求分析	8	<p>重点：用户画像、客观场景、行为场景、交互场景</p> <p>难点：用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求</p> <p>思政元素：以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素，以小组式开展项目化实践教学，培育学生沟通能力和领导能力，培育学生社会责任感及对社会问题的关注，引导学生将传统文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设</p>	综合	学生运用计算机、田野调查、走访等形式掌握设计项目的用户需求分析	目标2 目标3

			计,培养学生独立思考的能力,激发学生多维度分析问题的能力。			
课堂实践	交互原型设计	28	重点: 交互原型设计的概念;运用纸上原型、快速原型、低保真原型开展项目设计。 难点: 交互设计方案输出 思政元素: 以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素,以小组式开展项目化实践教学,培育学生沟通能力和领导能力,培育学生社会责任感及对社会问题的关注,引导学生将传统文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设计,培养学生独立思考的能力,激发学生多维度分析问题的能力。	设计	学生绘制交互设计流程图,并运用纸上原型、快速原型、高低保真原型、开展项目设计	目标2 目标3
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩(30%)和期末考查(70%)两个部分组成。

1. 平时成绩(占总成绩的30%)采用百分制。平时成绩比例计算如下: 考勤*40%+平时作业1*20%+平时作业2*20%+平时作业3*20%

等级	评分标准
	1.平时作业 2.考勤;
优秀 (90~100分)	1. 设计流程完整;设计要点清晰;设计效果优异;设计汇报简洁明了,设计点、逻辑结构清晰,主题明确 2. 全勤
良好 (80~89分)	1. 设计流程较为完整;设计要点较为清晰;设计效果良好;设计成果用户体验良好;交互设计符合人类需求。设计汇报简洁明了,论点,逻辑结构清晰,主题明确 2. 全勤
中等 (70~79分)	1. 设计流程基本完整;设计要点基本清晰;设计效果一般;设计汇报简洁明了,设计点、逻辑结构清晰,主题明确 2. 到课率90%以上
及格 (60~69分)	1. 有设计流程支撑;有设计要点;设计效果基本达标;未出现反人类的体验和交互设计。设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等

	2. 到课率85%以上
不及格 (60以下)	1. 无设计流程支撑；设计要点不清晰；设计效果差；出现反人类的体验和交互设计。设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 2. 到课率85%以下

2. 期末考查（占总成绩的70%）：以完成企业或设计竞赛规定的设计课题作为课程考核的主要形式，采用百分制。期末考查的考察内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
交互设计目标与原则	能行性、效率、容错性、易学性、易记性、满意度等交互设计6大目标 用户体验一面四点基本原则	报告设计	目标1	20
用户需求分析	用户画像、客观场景、行为场景、交互场景、用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求 用户体验地图绘制与理解	报告设计	目标2 目标3	40
交互原型设计	产品交互设计流程，原型设计与测试	设计	目标2 目标3	40

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：副教授、讲师、助教 学历（位）：硕士 其他：企业导师
2	课程时间	周次： 8周 节次： 8节
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，课前、课后 线下地点及时间安排：教室和机房，课堂

七、选用教材

[1]李瑞 著，《新文科视域下的用户体验设计》，化学工业出版社，2020年12月。

八、参考资料

[1] [美]凯伦·霍尔兹布拉特，休·拜尔. 情境交互设计：为生活而设计（第二版）

[M]. 清华大学出版社, 2018

[2] 由芳. 交互设计——设计思维与实践[M]. 电子工业出版社, 2017

[3] [美] 艾伦·库珀著, 倪卫国, 刘松涛, 薛菲, 等译. About Face 4: 交互设计精髓[M]. 北京: 电子工业出版社, 2005

[4] 顾振宇. 交互设计——原理与方法[M]. 清华大学出版社, 2016

[5] [美] 詹妮·普瑞斯. 交互设计: 超越人机交互(第4版)[M]. 机械工业出版社, 2018 大作业:

大纲执笔人: 柳智信

讨论参与人: 卢娟

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《二维动态影像设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	二维动态影像设计		课程英文名称	Design and Execution of Two dimensional Animation	
课程编码	H42B062F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体美术基础、视听语言、分镜头脚本设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：28		

二、课程简介

《二维动态影像设计》是本科高等学校数字媒体艺术专业方向的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础，涉及到计算机应用，图形图像及多媒体等方面的知识，着力于培养学生的创造性，实际动手能和计算机应用能力，并活跃同学们的思维，激发想象力与创造力。

《二维动态影像设计》课程以二维动画软件的学习为基础，介绍二维动画设计制作的方法和技能，培养学生基础制作能力，包括二维动画相关制作软件的基本操作方法和技巧；掌握使用软件设计制作二维动画的基本原理、基本方法和基本技能；初步掌握二维动画广告及动画短片等常见二维动画的制作原理、设计思路、制作方法及技巧等方面的能力。二维动画设计与制作是一门操作性和实践性很强的课程。本课程是以数字媒体美术基础、视听语言、分镜头脚本设计等可成为前提基础，同时又是三维设计与制作、数字影视特效制作等其他数字媒体制作技术的基础课程。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 学生需掌握二维动画的制作方法和流程；了解动画剧本的创作方法和流程；掌握相关软件的基本操作，并能够动	4-1具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	4. 研究

	画输出与发布等相关设置。		
能力目标	目标2: 在实践中掌握视听动画知识,培养动画设计的基本能力,逐步掌握动画设计的思想和方法。	5-1具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	5. 使用现代工具
素质目标	目标3: 通过本课程的学习,培养作为一艺术设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神,严谨治学的科学态度和积极向上的价值观。	2-3具有在了解社会和消费者的需求基础上,综合应用所学的科学理论,分析、提出和解决问题的能力	2. 问题分析

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
动画的基础认知与设计	6	重点: 动画的起源于定义; 计算机动画的应用; 主流动画制作软件介绍; 动画制作软件的基本操作。 难点: 动画制作软件的基本操作。 思政元素: 介绍我国传统文化类动画的艺术表现特色及手法, 培养学生科学探索精神。 教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授, 对于软件界面认识过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 软件安装, 熟悉软件界面。 课堂: 认识并了解软件中不同工具的用法及特点。 课后: 掌握工具	目标1 目标3
多媒体信息的处理	4	重点: 元件的分类与特点; 位图、矢量图、声音、视频素材的导入; 多媒体素材的属性设置及编辑。 难点: 多媒体素材的属性设置及编辑。 教学方法与策略: 线下教学。多媒体投屏实操演示, 然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 声音及视频素材准备。 课堂: 操作练习。 课后: 为表情动画加音效。	目标1 目标2
AN基本动画的	4	重点: 动画制作的相关基本概念与基本技术; 关键帧动画技术及特点; 移动渐变动画技术及特点; 形	课前: 预习课堂	目标1 目标2

制作		<p>状渐变动画技术及特点；各类动画的综合运用。</p> <p>难点：关键帧动画技术及特点；移动渐变动画技术及特点；形状渐变动画技术及特点。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。多媒体投屏实操演示，然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>内容。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：简单动画制作练习。</p>	
特效动画的制作	6	<p>重点：遮罩动画与引导层动画技术及特点；多媒体信息的处理；路径动画设计。</p> <p>难点：遮罩动画与引导层动画技术及特点。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。多媒体投屏实操演示，然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：课堂内容练习素材绘制。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：特效动画练习。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	矢量图形、位图处理	6	<p>重点：理解矢量图与位图、影片、舞台、时间轴、帧等基本概念；利用图形工具及混色器面板编辑与填充图形，位图导入与矢量化，对象复制、变形等基本编辑操作。</p> <p>难点：利用图形工具及混色器面板编辑与填充图形，位图导入与矢量化，对象复制、变形等。</p> <p>思政元素：要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学泰索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	<p>须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
上机	基本动画设计	6	<p>重点：理解关键帧动画、渐变动画形成的原理与条件；掌握添加关键帧的方法和技巧；熟悉渐变动画的特点和具体制作方法；掌握属性面板中设置渐变动画参数的方法。</p> <p>难点：关键帧动画、渐变动画形成的原理与条件；掌握添加关键帧的方法和技巧；熟悉渐变动画的特点和具体制作</p>	训练	<p>须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

			方法。 思政元素： 要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。			
上机	特效动画	4	重点： 理解引导层与遮罩层动画的原理；掌握引导动画与遮罩动画的制作技巧；掌握滤镜面板中相关参数的设置及方法。 难点： 引导动画与遮罩动画的制作技巧； 思政元素： 要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	二维动画的设计与实现	6	重点： 掌握二维动画设计流程；掌握素材获取与编辑制作的方法；剧本编写与分镜头脚本设计；掌握音乐与歌词的同步方法；各种动画技巧在二维动画中的应用；掌握动画预载画面的制作。 难点： 剧本编写与分镜头脚本设计；掌握音乐与歌词的同步方法；各种动画技巧在二维动画中的应用。 思政元素： 传统文化视觉元素的提炼以及在设计中的运用和表现。	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	综合应用实训	6	重点： 了解动画广告的基本特点；初步掌握动画广告的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法；掌握渐变动画设置技巧。 难点： 动画广告的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法。 思政元素： 民族文化与动画广告的结合与表现。	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在

本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考试两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。其中平时成绩分作业（占20%）考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤（根据课程需要自行设计）
优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高；90%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程条理、流畅。 3. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度良好；80%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程流畅。 3. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般；70%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程顺利。 3. 无旷课早退及事病假。
及格 (60~69分)	1. 能较好完成作业制作；60%以上的上机练习制作正确。 2. 有一定的设计思路，制作过程完整。 3. 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。
不及格 (60以下)	1. 作业完成度低；50%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路不清晰，制作过程混乱。 3. 旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考试（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
绘制工具的应用	角色绘制；	软件操作	目标1	10
	场景绘制；		目标2	10
基础动画与特效动画的设计制作	动作设计表现的流畅性、合理性；	软件操作	目标1	15
	动作设计的逻辑性与视觉表现性；		目标2	15
多媒体信息的处理	音响与音效的运用；	软件操作	目标1	15
分镜头脚本的设计创作能力与镜头表现	镜头组接的逻辑性；	手绘制图	目标1	20
	蒙太奇的运用；	软件操作	目标2	15

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师 学历（位）：博士、硕士

		其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午

七、选用教材

[1] 赵一丽、衷文、封绪荣. **Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程**[M]. 中国青年出版社,2018年4月.

[2] 於水、张引. 二维动画制作[M]. 清华大学出版社, 2021年10月.

八、参考资料

[1] 孙晶艳、/祝海英. 二维动画制作综合实战[M]. 电子工业出版社,2021年7月.

[2] 邓文达. 二维动画设计与制作[M]. 人民邮电出版社,2011年4月.

[3] 彭立,濮方涛,张红园. 二维动画短片创作[M]. 华中科技大学出版社,2011年4月.

[4] 张静. 二维动画创作[M]. 中国海洋大学出版社,2021年6月.

网络资料

[1] wuhu动画人空间, <https://www.zcool.com.cn/team/11587/>

[2] 动画学术趴, <https://www.donghuaxsp.com>

[3] CG资源网, <http://iiidea.cn/>

其他资料

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《影视画面编辑原理》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	影视画面编辑原理		课程英文名称	Film and TV Editing Art	
课程编码	H42B156F		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考查		先修课程	视听语言、分镜头脚本设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	28
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：20		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《影视画面编辑原理》是数字媒体艺术专业的专业课程，也是专门讲授影视后期剪辑的理论性实践课程。在系统讲述画面镜头语言表达的基础上，突出画面剪辑的实践操作性，学习影视剧的剪辑特点与技巧，全面了解影视后期的工作流程，使学生能够树立剪辑意识，具有声音、影像产品生产与网络传播能力，并用之于实践操作的一门课程。通过该课程的学习，可以培养同学们的新媒体思维，熟悉掌握影视剪辑艺术的基本理论和专影视剪辑的技巧，了解影视制作的过程，为具有扎实的科学与艺术理论基础打下基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 学生需掌握掌握影视剪辑的基本技能和专业技巧；了解影视后期的工作流程；具有声音、影像产品生产与网络传播能力，能够树立剪辑意识。	1-2: 能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识
能力目标	目标2： 在实践中掌握影视创作、节目编辑的基本技能知识，影视后期画面剪辑的基本能力，逐步掌握影视剪辑的基本技能和专业技巧。	2-3: 具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的理论知识，分析、提出和解决问题的能力	2. 问题分析

素质目标	<p>目标3: 通过本课程的学习，培养作为一艺术设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观。</p>	<p>5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力</p> <p>10-1: 具备一定团队沟通协作能力</p>	<p>5. 使用现代工具</p> <p>10. 沟通</p>

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
影视剪辑中的蒙太奇与长镜头	6	<p>重点: 蒙太奇与剪辑的关系；蒙太奇理论的产生及发展；蒙太奇的表现形式；长镜头的特点及分类。</p> <p>难点: 蒙太奇的表现形式；长镜头的特点及分类。</p> <p>思政元素: 观摩传统文化纪录片、爱国文化片片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时揣摩蒙太奇的作用。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前： 预习课堂内容。</p> <p>课堂： 观摩思考。</p> <p>课后： 就所学知识点进行拉片分析，并根据本次课堂所学就前面的分镜头作业进行蒙太奇手法添加。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

影视剪辑的时空结构	6	<p>重点：影视中的时间；影视中空间的概念、结构分类及拓展方法。</p> <p>难点：影视中对于时间的处理方法；影视画面的空间结构及分类。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视剪辑中时空的作用和具体用法。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识进行拉片分析，并根据本次课堂所学之前的分镜头创作进行时空上的创作设计。</p>	目标1 目标2
影视剪辑的技术	6	<p>重点：景别的剪辑理念与技巧；镜头的构成与裁剪技巧；轴线的剪辑；剪辑点的选择；运动剪辑。</p> <p>难点：景别的组合规律及表现方式；越轴的过度方法与合理越轴；剪辑点的选择；运动剪辑的基本规律。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视中剪辑的魅力与作用。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识进行拉片分析。并根据本次课堂所学之前的分镜头创作进行再修改。</p>	目标1 目标2

影视剪辑中的转场	6	<p>重点：技巧转场；无技巧转场。</p> <p>难点：无技巧转场的形式及用法。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视中无技巧转场的具体用法。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识进行拉片分析，并根据本次课堂所学对自己的分镜头作业进行最终的修改和完善。</p>	目标1 目标2
影视画面编辑基本原则	4	<p>重点：匹配原则、轴线原则、完形原则等</p> <p>难点：匹配原则、轴线原则等</p> <p>思政元素：讲授融入思政元素要求学生在摄像拍摄的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。</p>	<p>课前：课前预习</p> <p>课堂：理解基本原则并能分析应用</p> <p>课后：复习巩固理论知识。</p>	目标2 目标3

（二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
训练	剧本与分镜脚本创作	4	重点： 分镜脚本的场景和内容类；分镜脚本的格式规范；文学剧本改写为分镜脚本的注意要素。	训练	须完成完整的剧本创作，并	目标1 目标2

			<p>难点：影视分镜的文字描写规范；机号的设置和拍摄范围示意。</p> <p>思政元素：要求学生在创作的过程中必须秉持认真钻研、严肃认真的态度，要善于将理论与实践相结合，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>		完成完成文字分镜或画面分镜创作	
训练	素材镜头采集拍摄	6	<p>重点：影视画面拍摄的角度；影视画面的基础结构。</p> <p>难点：影视画面结构的实体元素及特殊元素；影视画面构图的形态。</p> <p>思政元素：要求学生在摄像拍摄的过程中必须秉持科学泰索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须根据前面的分镜头脚本进行相关镜头画面的采集拍摄。	目标1 目标2 目标3
训练	影视画面编辑	4	<p>重点：影视画面的编辑技巧。。</p> <p>难点：画面长度的确定；镜头的镜头组接的依据；剪辑点的确定。</p> <p>思政元素：要求学生在摄像拍摄的过程中必须秉持科学泰索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须根据前面所拍摄的画面素材进行后期剪辑与组接，最终完成成片一部。	目标1 目标2 目标3
训练	影视后期的应用	6	<p>重点：注重视声音关系，画面与画面的关系，声音和画面的关系，构图方式等</p> <p>难点：影视后期的编辑技巧，画画关系和声画关系的处理。</p>	训练	须根据前面所拍摄的画面素材进行后期剪辑与组接，最终完成成片一部。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。其中平时成绩分作业（占30%）考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤

优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高；90%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出、立意鲜明、富有创意，脚本创作编排逻辑清晰，形象鲜明，情节紧凑。 3. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度良好；80%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出、富有创意，脚本创作编排逻辑清晰，情节紧凑。 3. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般；70%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出，脚本创作编排逻辑清晰。 3. 无旷课早退及事病假。
及格 (60~69分)	1. 能较好完成作业制作；60%以上的练习正确。 2. 内容主题明确，脚本创作编排流程。 3. 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。
不及格 (60以下)	1. 作业完成度低；50%以上的上机练习制作正确。 2. 内容主题混乱，脚本创作编排缺乏逻辑性。 3. 旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
内容创意	主题鲜明，内容突出，立意鲜明；	软件操作	目标1	10
	能表现思想性和时代精神，引起观者共鸣；		目标2 目标3	10
脚本创作	拍摄视角独特，具有吸引力；	软件操作	目标1	10
	逻辑清晰，情节紧凑；		目标2 目标3	15
音频处理	能运用语音、背景音、效果音、配乐及音乐对作品进行渲染，增强作品表现力；	软件操作	目标1	10
	人物对白清晰得当，不嘈杂混乱，有字幕同步加以说明；		目标2 目标3	10
剪辑制作	镜头运用合理，衔接顺畅，配音配乐清晰，字幕停留时间合理；	手绘制图 软件操作	目标1	20
	运用一定的滤镜及转场等剪辑效果，使得作品陈生丰富的主题表现力及强烈视觉冲击力；		目标2 目标3	15

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：讲师、副教授、教授 学历（位）：硕士研究生以上 其他：无
2	课程时间	周次：6 节次：8

3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他:
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 腾讯会议、企业微信指导; 课前、课后(开学后时间另行安排) 线下地点及时间安排: 教室等(开学后时间另行安排)

七、选用教材

[1] 王来哲等. 影视画面编辑[M]. 化学工业出版社,2022年1月.

[2] 肖帅. 影视画面编辑[M]. 北京师范大学出版社,2020年9月.

八、参考资料

[1] 鲍勃·奥斯汀著 张晓元译. 看不见的剪辑[M]. 中国海洋大学出版社,2021年6月.

网络资料

[1] 哔哩哔哩, <https://m.bilibili.com/index.html>

[2] 部落天堂, <http://www.btbuluo.com>

其他资料

无

大纲执笔人: 胡红叶

讨论参与人: 陈丽娜

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《三维设计与制作1》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	三维设计与制作1		课程英文名称	3D Design and Production (1)	
课程编码	H42B099F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	分镜脚本设计、数字图像处理	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《三维设计与制作1》是数字媒体艺术专业的一门专业课程。本课程主要学习三维建模设计与三维建模渲染。通过学习专业的三维建模软件，掌握相关的功能和命令，加上自己的灵感设计三维模型并渲染出图。该课程的主要内容包含：三维建模基础模块、高级建模技法模块、三维摄像机及灯光的应用模块、基础材质纹理与基础环境渲染模块等。通过介绍市面上不同的三维软件的思路与方法，选定一种主流软件，加上相应的上机训练，培养学生进行三维建模的技术能力，锻炼学生的空间创造力与艺术想象力，为后续的《三维设计与制作2》及《三维动画基础》等课程奠定三维基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：学生需掌握三维建模的基本思路与和方法，掌握三维建模软件的造型原理与建模逻辑。通过不同渲染手段初步掌握三维模型渲染的制作技术。	3.1具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力	3. 方案设计
能力目标	目标2：培养学生使用三维建模软件将概念转换成相应的数字化三维模型并使用软件进行设计与制作的专业能力；同时培养学生企划微小设计项目的管理与运营能力。	5.1具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力； 11.1具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力的	5. 使用现代工具；6. 专业与社会

<p style="text-align: center;">素质 目标</p>	<p>目标3: 培养作为一个数字媒体艺术专业学生必须具备的国际化视野,使学生具备一定的艺术设计的国际化思考能力;同时注重培养学生关注专业领域内相关方针与法规的基本意识。</p>	<p>6.3具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规等,以及艺术创作相关的伦理基本要求,具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识。</p>	<p>11. 项目管理</p>
--	---	---	-----------------

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
基础建模模块	4	<p>重点: 软件操作界面简介、软件功能特性、几何体参数化建模基础。</p> <p>难点: 三维软件的坐标系统理解与应用、点线面的基础编辑方法。</p> <p>思政元素: 介绍软件的演变过程,历代科学家的巨大贡献,培养学生的探索精神。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授,对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以软件演示,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 阅读教材,了解什么是三维建模软件,并了解软件的基本操作界面与功能特性。</p> <p>课堂: 课上对软件进行演示并对相应的课堂案例进行讲解。</p> <p>课后: 熟悉软件界面操作以及案例练习。</p>	目标1
高级建模技法模块	4	<p>重点: 多边形建模的基本应用模块、通过样条建模等基础应用模块、点线面的高级编辑方法与应用模块、模型的运算等模块(布尔运算等)</p> <p>难点: 点线面的高级编辑方法与应用模块、点线面的选择与编辑</p> <p>思政元素: 选取我国传统文化中具有象征性的图形符号,结合软</p>	<p>课前: 完成上节课练习。阅读教材,先了解多边形建模的基本编辑方法以及点线面的高级编辑方法。</p> <p>课堂: 教师讲解相关理论知识并上机演示,学生依照所搜集的传统文化元素思考如何转化成模型并进行小组讨论。</p>	目标1

		<p>件建模特色引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课后：熟悉多边形建模的操作并熟练使用点线面的编辑进行高级建模的编辑与修改，并结合传统文化图形进行建模练习。</p>	
摄像机与灯光基础模块	4	<p>重点：摄像机技术的基本知识及软件中的摄像机基础模块、灯光技术的基本知识及不同类型灯光的创建与使用方法模块</p> <p>难点：应用软件中的摄像机制作景深效果及运动模糊效果、不同类型灯光的特点及应用</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了解摄像机基础以及软件中的灯光类型及应用。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握摄像机创建的操作并熟悉摄像机的相关参数编辑及影响。掌握灯光创建的方法并熟悉不同类型灯光的效果，掌握不同灯光的使用方法及技巧。</p>	目标1 目标3
材质纹理基础模块	4	<p>重点：材质纹理的基本知识、材质的基本属性、材质的创建与赋予</p> <p>难点：材质编辑器的使用、贴图的基本知识与方法</p> <p>思政元素：对已经创建的中国文化传统元素的模型赋予材质并思考如何达成效果，引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了材质纹理与贴图的基本知识，完成书上相关案例。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。学生探讨中国文化元素的模型由什么材质组成，在三维软件中该如何完成。</p> <p>课后：掌握材质的创建操作并熟悉材质编辑器中相关参数编辑及影响。掌握贴图的方法并熟悉不同类型贴图材质的效果及应用。</p>	目标2 目标3
环境效果与渲染技术模块	4	<p>重点：渲染器的基本知识、软件自带渲染器的基本使用方法</p> <p>难点：不同渲染模式的效果、环境氛围的渲染方法、渲染输出的参数与设置</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了渲染器与渲染的基本知识。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟</p>	目标2 目标3

		<p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>着步骤进行练习。 课后：掌握自带渲染器的操作并熟悉渲染器中相关参数编辑及影响。</p>	
--	--	--	---	--

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	三维建模训练	8	<p>重点：软件的基础工作界面训练、软件功能特性训练、几何体建模基础训练 难点：三维软件的坐标系统应用训练 思政元素：引导学生绘制的中国传统文化元素主题的概念草图并引导学生思考如何在三维软件中制作出来。 教学方法与策略：线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练	掌握软件的基础工具使用。并开始使用软件进行建模训练。	目标1 目标2
上机	材质纹理与渲染输出训练	8	<p>重点：材质编辑器的材质的应用训练；渲染器基本使用训练、灯光的调整训练、综合效果的调整； 难点：贴图应用训练；不同渲染模式的效果、环境氛围的渲染方法、三维环境的氛围渲染设计 思政元素：对已经创建的中国传统文化元素的模型赋予合适的材质并指导学生在三维软件中制作出来。 教学方法与策略：线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练、设计	熟练掌握软件的基础工具的使用，并开始使用软件进行设计创作。	目标1 目标2
上机	建模综合设计	6	<p>重点：运用软件进行三维作品的建模设计。 思政元素：鼓励并指导学生在创作三维模型时候选择中华优秀传统文化题材。 难点：设计思维和软件表现结合。</p>	综合	熟练掌握软件的基础工具的使用，并开始使用软件进行模型设计创作。	目标1 目标2 目标3

上机	渲染 综合 设计	6	重点: 运用软件进行三维模型作品的渲染与输出。 思政元素: 鼓励并指导学生在创作三维模型时候选择中华优秀传统文化题材。 难点: 材质的掌握与灯光的调整。	综合	熟练掌握软件的基础工具的使用,并开始使用软件进行设计作品的图片输出。	目标1 目标2 目标3
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查成绩两个部分组成。

1. 平时成绩(占总成绩的40%)(平时成绩由1.作业30% 2.考勤10%两部分组成)

等级	评分标准	
	1.作业; 2.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 三维模型设计富有创意,并能灵活运用不同渲染方法进行图片输出,充分掌握三维软件使用的逻辑与原理,能应用不同三维渲染模块输出图片,且图片表现完美。 2. 全勤	
良好 (80~89分)	1. 三维模型设计有创意,并能基本运用不同渲染方法进行图片输出,充分掌握三维软件使用逻辑与原理,能应用基本的三维渲染模块输出图片,且图片表现非常准确。 2. 出勤率达到90%以上。	
中等 (70~79分)	1. 三维模型设计有一定创意,并能运用基础渲染方法进行图片输出,初步掌握三维软件使用逻辑与原理,能初步应用三维渲染模块输出图片,且图片表现准确。 2. 出勤率达到80%以上。	
及格 (60~69分)	1. 三维模型设计基本符合要求,并能基本运用基础渲染方法进行图片输出,基本掌握三维软件使用逻辑与原理,能应用基本的三维渲染模块输出图片,且图片表现基本准确。 2. 出勤率达到70%以上。	
不及格 (60以下)	1. 三维模型设计不符合要求,不能基本运用基础渲染方法进行图片输出,无法掌握三维软件使用逻辑与原理,能应用基本的三维渲染模块输出图片。 2. 出勤率未达到50%,旷课达三次以上。	

2. 期末考查成绩（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	<p>熟练操作三维软件进行三维静态作品创作。结合时下热点命题进行综合创作：每个人选一个命题进行创作。作品要求如下：</p> <p>1、实物作品提交规格：A3大小海报（297.420MM，或视作品形式而定）。</p> <p>2、电子版提交规格：输出流行的图片格式（或视作品形式而定）及其他后期合成的相关源文件（依作品形式而定）；</p> <p>3、数量：单人任务量不低于3张（视难易程度而定）</p> <p>4、要求：创作过程必须使用专业的三维软件制作模型并使用专业的三维软件调整模型的形状、颜色材质、灯光、摄像机等；要求作品具有一定的原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。</p>	综合类主观设计题	目标1 目标2 目标3	80
作品汇报	作品汇报，考核学生的综合项目制作能力、团队协作能力等。	素质训练	目标3	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

教材选用备注：因为软件更新速度较快，所以教材的选用视教学使用的软件与软件的更新情况而定，以下教材仅供参考。

[1]Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版），黄振彬 张凯 时光坐标，人民邮电出版社，2020-07-01，书号：978-7-115-54154-3。

[2]中中文版CINEMA 4D R20 实用教程，任媛媛，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-52105-7。

[3]中文版Cinema 4D R21从入门到精通（微课视频 全彩版）PS平面设计C4D教程，书号：978-7-115-53940-3。

[4]Cinema 4D R25学习手册，白无常，人民邮电出版社，2022-09，书号：9787115591081。

八、参考资料

[1]Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版），黄振彬 张凯 时光坐标，人民邮电出版社，2020-07-01，书号：978-7-115-54154-3。

[2]中中文版CINEMA 4D R20 实用教程，任媛媛，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-52105-7。

[3]中文版Cinema 4D R21从入门到精通（微课视频 全彩版）PS平面设计C4D教程，书号：978-7-115-53940-3。

大纲执笔人：余伟将

讨论参与人：余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《影视特效创作》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	影视特效创作		课程英文名称	Digital Video Effect Production	
课程编码	H42B158H		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	64	学分	4	理论学时	28
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：36		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《影视特效创作》是数字媒体艺术一门重要的专业必修课程，是《数字视频编辑》后续专业课程学习的重要部分。课程主要讲授视频后期编辑处理，对影视类知识有更为深度、广度、专业的学习，加强动态影像构思与表现能力。本课程着重于影视特效制作的实践训练，熟练运用Premiere与After Effect类数字视频编辑软件与诸如Cinema 4D或Blender这类的三维建模与动效制作软件的整合应用，了解各种视频的剪辑与特效合成技巧，将可胜任常规动态影像拍摄任务和剪辑合成一部完整作品。课程采用理论与实践的授课模式，融入“协同育人”的教学法，将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以分组团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。本课程作为核心课程培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 1. 掌握数位影音的剪辑定义方法，运用蒙太奇手法和影视语言的思维方法与技巧； 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进行思考再创作并塑造成新的具有实际意义的影视作品，培养学生具有一	3-1: 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力。 3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。	3. 方案设计

	定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。	3-2:掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法,具备一定的艺术鉴赏能力。	
能力目标	目标2: 1. 熟练掌握视频处理技巧,会调色及键控抠像、音频的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字、插件炫彩动画等的制作技法。 2. 熟练使用Premiere Pro、After Effect和Cinema 4D等软件,能进行视频的拍摄制作合成。	5-1:具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	5. 使用现代工具
素质目标	目标3: 1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识。	6-1: 具备设计管理与团队合作能力 6-1: 能有条理性的企划并妥善执行项目的能力 6-1: 具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。	6. 专业与社会
	目标4: 1. 养成理论联系实际、科学严谨、认真细致、实事求是的科学态度和职业道德。	11-1: 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力和 11-2: 深度学习能力,能够参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力。 12-1: 具有较强的信息获取和职业发展学习能力,了解数字媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势 12-2: 具备较强的行业洞察能力,时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点	11. 项目管理 12. 终身学习

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
一、数字视频编辑基础	6	<p>重点：数字视频基础知识，数字视频文件格式与制式数位，影音短片分析，剪辑的由来与分镜头脚本设计。</p> <p>难点：分镜头脚本设计，剪辑与导演的关系，数字视频编辑概论介绍。</p> <p>课程思政融入点：介绍数字视频的演变过程，历代影片的历史过程，培养学生创新探索精神。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：进行线上线下混合课程数字视频编辑网上学习。</p> <p>课堂：讲解和提问视频编辑的概念、剪辑、步骤分类。</p> <p>课后：复习。</p>	目标1 目标2 目标3
二、数字视频编辑理论	6	<p>重点：蒙太奇、轴线规则、声画关系。</p> <p>难点：蒙太奇剪辑原理和声画关系。</p> <p>课程思政融入点：培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：视频编辑应用领域探讨。</p> <p>课后：熟悉软件界面。</p>	目标1 目标2 目标3
三、剪辑中时间与空间	8	<p>重点：叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p>难点：影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。</p> <p>课后：不同风格的影视剪辑技法。</p>	目标1 目标2 目标3
四、影视剪辑技法和动态特效	8	<p>重点：剪辑理念与技巧、轴线剪辑、剪辑点的选择。</p> <p>难点：剪辑理念与技巧、剪辑点的选择、3D建模与动态特效设计。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，练习、构图、声音艺术、色彩加强动态影像构思与表现能力。</p>	<p>课前：手机自己喜欢的影视作品1-2部。</p> <p>课堂：影视作品分析，剪辑技法讲</p>	目标1 目标2 目标3

		<p>教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 学生平台展示作品, 引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>解。 课后: 制作一部1分钟的预告片。</p>
--	--	--	--------------------------------

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	项目1、剪辑中与时间、空间、影视剪辑技法和运动剪辑	8	<p>重点: 1. 叙述时间的表现形式及技巧。 2. 影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。 3. 素材的基础编辑。 难点: 影视时间表达技巧及空间的拓展方法。 课程思政融入点: 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点, 主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p>	训练	<p>使用仪器设备: 计算机、手绘板。 项目: 用10张照片组合成动态效果。</p>	目标2 目标3
上机	项目2、数字视频编辑的转场、特效。	8	<p>重点: 1. 镜头长度取舍。 2. 运动镜头的组接 3. 场景过渡。 4. 使用After Effect效果、Premere包括的视频滤镜、音频效果转场技巧、剪辑点关键帧的运用。运动剪辑的基本规律和要诀。 难点: 剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。 课程思政融入点: 融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政作业: 重温红色经典, 收看国产动画片《恰同学少年》。 项目: 电影片段混剪1分钟。</p>	目标2 目标3
上机	项目3、影视剪辑的匹配和字幕运用。	8	<p>重点: 1. 视频字幕技巧。 2. 视频原素材审核。 3. 视频的输出效果。 难点: 字幕特效制作。 课程思政融入点: 融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政作业: 学习科技文化的展示的特效运用。动态素材和静态素材的内容综合运用, 并加上字幕效果30S。</p>	目标2 目标3
上	项目4、	8	<p>重点: 1. 视频转场技巧。</p>	训练	课程思政	目标2

机	数字视频特效运用——文字特效、粒子特效、光影效果、调色技法设定、仿真效果、彩幻空间、高级特效制作、绿幕抠像、色彩调整。		2. 文字特效、粒子特效、光影效果、调色技法设定、仿真效果、彩幻空间示范。 3. 视频颜色矫正。 难点： 绿幕抠像设计。 课程思政融入点： 融入中华文化提高影视教育的文化自信，分析纪录片中的蒙太奇与节奏。		作业：文字特效技巧实践应用、粒子特效技巧实践应用、光影效果技巧实践应用、调色技法实践应用、仿真效果技巧实践应用、彩幻空间技巧实践应用。	目标3
上机	项目5、多媒体综合练习	4	重点： 多种蒙太奇剪辑手法、特效制作、声画关系、轴线关系、运动镜头组接，字幕设计、综合运用视频展现流畅性。 难点： 设计思维和软件表现综合运用。 课程思政融入点： 将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	目标2 目标3 目标4
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）和考勤（占10%）二个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
----	------

	1.作业； 2.考勤；
优秀 (90~100分)	1. PR和AE视频编辑软件技术应用非常娴熟。作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 2. 考勤满勤。
良好 (80~89分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。视频剪辑预告片符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。紧扣题目要求，作品必须是画面和声音完整的影片，包含片头、片尾、主体，立意明确。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业较好完成。 2. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。主题突出、创意新颖、音画同步、画面精美、色调统一、镜头流畅。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业基本完成。 2. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作品主题符合要求，美观度不足，PR和AE视频编辑软件不够娴熟。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。平时作业基本完成。 2. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. PR和AE视频编辑软件没有掌握，作品不能体现内容视频剪辑的特点、色彩混乱。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。平时作业基本没有完成。 2. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况

请见下表：

考核模块	实践操作	主要题型	支撑目标	分值
综合设计模块	作品类别：数字视频制作模块--三分钟的影视合成片。 作品规格： 根据时长要求制作完成三分钟短片，导出MP4或avi文档，单个项目整体大小不超过1G，符合专业必修课程标准。 作品要求： 1、一组三分钟的影视合成片：根据课程所讲内容，综合性案例或不低于10个特效制作。 2、以分组团队制作。 3、需提交电子版，纸质版虚附上截图视频打印版。	主观设计题	目标2 目标3	70

	4、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。			
课程汇报模块	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力。	演讲	目标3	10
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：8节
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：非线性编实验室，机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信(开课后时间另行安排) 线下地点及时间安排：非线性编实验室，机房

七、选用教材

[1]使用教材：After Effects 2020任务驱动教程[M]，黑马程序员主编，高等教育出版社，2023年4月

八、参考资料

- [1] Premiere Pro CC中文版教程[M]，黄薇主编，清华大学出版社，2015年1月。
- [2] Premiere Pro CS6实例教程(第3版) [M]，胡文杰主编，人民邮电出版社，2019年9月
- [3] After Effects影视特效制作208例，吉家进 主编，人民邮电出版社。
- [4] After Effects CS6 制作特效武功大全，白乃远主编，上奇科技(台湾)
- [5] After Effects高级技术手册-十大插件应用精粹(第二版)，白乃远主编，上奇科技(台湾)
- [6] Cinema. 4D完全学习手册，TVart培训基地主编，人民邮电出版社
- [7].Cinema 4D S24实用教程，任媛媛主编，人民邮电出版社，2022年4月

大纲执笔人：邱健洲

讨论参与人：陈丽娜、邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《三维设计与制作2》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	三维设计与制作2		课程英文名称	3D Design and Production (2)	
课程编码	H42B100F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	三维设计与制作1、二维动态影像设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《三维设计与制作2》是数字媒体艺术专业一门学科专业课程，这门课程主要是通过专业的三维设计软件的训练，掌握三维设计相关的思维方法，加上自己的灵感与创意进行三维动态影像作品的创作。该课程的主要理论内容包括：三维模型设计模块、三维渲染与氛围营造模块、动力学技术模块、粒子技术模块与基础动画模块。通过相应的上机训练，培养学生利用三维软件进行三维动态影像制作的基本能力，锻炼学生的空间创造力与三维造型与动态化艺术表现的思维能力。为后面的《三维动画基础》和《虚拟现实应用设计》等课程奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	<p>目标1: 学生需掌握三维模型的设计与渲染思路与和方法，掌握三维类动态作品的创作思路与创作方法。通过大量训练熟练掌握三维动态影像的制作方法。</p> <p>目标2: 在大量训练中熟悉鉴赏国内外主流的三维艺术作品，逐步形成一定的审美意识与相关艺术创作的法律法规意识。</p>	<p>1. 3能够将基础理论融会贯通并指导设计实践；</p> <p>6. 3具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规等，以及艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识。</p>	<p>1. 专业知识；</p> <p>6. 专业与社会</p>

能力目标	<p>目标3: 培养学生的动画项目策划能力, 要求能够实际使用分镜脚本将概念转化成实际可行的三维动态影像初稿;</p> <p>目标4: 培养学生的动画项目运营能力, 掌握动画项目实施的规范流程的运营与制作思维。</p>	8.1熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术;	8. 职业规范
素质目标	<p>目标5: 培养作为一个数字媒体艺术专业学生必须具备的团队协作能力, 使学生具备一定的团队领导能力。同时注重培养学生对项目整体的规划与实施能力。</p>	9.1具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神; 11.1具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力	9. 个人和团队; 11. 项目管理

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
三维模型设计方法	4	<p>重点: 三维模型的设计与搭建</p> <p>难点: 三维模型设计的概念转化与造型</p> <p>思政元素: 在三维模型的设计环节中引入中国传统文化的纹饰与纹样。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授, 对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以软件演示, 并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 讨论对动画的理解</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 总结三维建模设计的基本思路与方法</p>	目标1 目标2 目标5
三维渲染与氛围营造	4	<p>重点: 三维渲染与空间环境氛围营造的进阶理解、不同渲染器的使用方法与特点。</p> <p>难点: 不同渲染模式的效果、环境氛围的营造与渲染出图技巧</p> <p>思政元素: 在三维场景氛围营造的环节中引入中国传统文化元素。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。对于</p>	<p>课前: 完成上节课练习。阅读教材, 先了渲染器与渲染的基本知识。</p> <p>课堂: 教师讲解相关理论知识并上机演示, 学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后: 掌握不同渲染器的操作并熟悉渲染器中相关参数编辑及影响效果。</p>	目标2 目标3

		理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。		
动力学技术	4	<p>重点：三维软件动力学模拟的概念与操作方法；不同场景的动力学模拟选择与应用；</p> <p>难点：动力学中的连接器、弹簧、力等技术的概念与操作方法</p> <p>教学方法与策略：线上下机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了解动力学基础以及教材中对应的案例。</p> <p>课堂：教师讲解相关知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握软件动力学功能的操作并熟悉的相关参数。掌握不同场景的动力学模拟的创建方法及技巧。</p>	目标3 目标4
粒子技术	4	<p>重点：粒子发射器的概念与应用</p> <p>难点：力场的概念与应用</p> <p>教学方法与策略：线上下机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了解粒子技术的概念与应用，完成书上相关案例。</p> <p>课堂：教师讲解相关知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握粒子发射器的操作并熟悉其中相关参数编辑及影响。掌握力场的使用方法并熟悉不同参数的调整方法。</p>	目标3 目标4
三维动画技术基础	4	<p>重点：三维动画制作工具、时间线窗口的调整；</p> <p>难点：函数曲线与动画的关系；</p> <p>教学方法与策略：线上下机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了三维动画技术的基本知识。</p> <p>课堂：教师讲解相关知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握三维动画调整的基本方法，熟悉软件中相应板块的参数编辑与操作。</p>	目标4 目标5

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	三维模型综合设计	6	<p>重点: 利用三维软件进行三维模型的综合创作</p> <p>难点: 综合创作中概念草图的转化与模型的创建</p> <p>思政元素: 引导学生绘制的中国传统文化元素主题的概念草图并引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练与设计	使用专业的三维软件进行三维建模设计与造型,并制作出相应作品。	目标1 目标3
上机	环境氛围综合设计	6	<p>重点: 不同渲染器的应用训练;综合灯光的调整训练、综合效果的调整训练;最终出图渲染训练</p> <p>难点: 贴图应用训练;不同渲染模式的效果、环境氛围的渲染方法、三维环境的氛围渲染</p> <p>思政元素: 对已经创建的中国传统文化元素的模型赋予合适的材质并指导学生在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练与设计	熟练掌握软件的渲染器使用,并开展环境氛围的设计。最终制作出相应成品图。	目标2 目标3 目标4
上机	三维动态效果的综合训练	8	<p>重点: 运用软件进行三维动态效果的规划与设计。</p> <p>难点: 动态效果的制作与动画运动规律的应用</p> <p>思政元素: 鼓励并指导学生在设计三维动态效果的时候选择中华优秀传统文化题材。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	综合	熟练掌握软件的动力学与力场工具的使用,并开始使用不同工具进行动态设计。	目标3 目标4 目标5

上机	三维动画综合训练	8	重点： 运用软件进行三维动态影像的制作，主要以优秀三维动画的临摹为主。 思政元素： 鼓励并指导学生在训练时选择中华优秀传统文化题材的三维动画。 难点： 三维动画的动作临摹与制作。	综合	熟练掌握动画制作的工具使用。	
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查成绩两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）（平时成绩由1. 作业30% 2. 考勤10%两部分组成）

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 每次作业完成度非常高且十分有创意。 2. 每次讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 3. 全勤。
良好 (80~89分)	1. 每次作业完成度较高且较有创意。 2. 每次讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 3. 全勤。
中等 (70~79分)	1. 每次作业完成度一般且创意一般。 2. 每次讨论或汇报积极度一般且得出的结论一般。 3. 出勤率90%。
及格 (60~69分)	1. 作业基本完成，偶尔有一次未完成。 2. 每次讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 3. 出勤率85%。
不及格 (60以下)	1. 作业不按时完成。 2. 不参与讨论。 3. 出勤率低于80%。

2. 期末考查成绩（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	结合时下热点命题进行三维动态影像创作，作品要求如下： 1、视频规格：主流的视频格式（MP4、Mov或视作品形式而定）及其他动画制作过程的相关源文件（依作品形式而定）；	综合类主观设计题	目标1 目标3 目标4 目标5	80

	2、数量要求：单件作品的视频长度不低于30秒（视难易程度而定） 3、要求：创作过程必须使用专业的三维软件制作动画，且使用专业的三维软件调整模型的形状、颜色材质、灯光、摄像机等；要求作品具有一定的原创性、创意性（30%）、动画流畅性（40%）和动画趣味性（30%）。			
作品汇报	作品汇报，考核学生的综合项目制作能力、团队协作能力等。	素质训练	目标5	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

教材选用备注：因为软件更新速度较快，所以教材的选用视教学使用的软件与软件的更新情况而定，以下教材仅供参考。

[1]Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版），黄振彬 张凯 时光坐标，人民邮电出版社，2020-07-01，书号：978-7-115-54154-3。

[2]中中文版CINEMA 4D R20 实用教程，任媛媛，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-52105-7。

[3]中文版Cinema 4D R21从入门到精通（微课视频 全彩版）PS平面设计C4D教程，书号：978-7-115-53940-3。

[4]Cinema 4D R25学习手册，白无常，人民邮电出版社，2022-09，书号：9787115591081。

八、参考资料

[1]Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版），黄振彬 张凯 时光坐标，人民邮电出

版社，2020-07-01，书号：978-7-115-54154-3。

[2]中中文版CINEMA 4D R20 实用教程，任媛媛，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-52105-7。

[3]中文版Cinema 4D R21从入门到精通（微课视频 全彩版）PS平面设计C4D教程，书号：978-7-115-53940-3。

[4]贾京鹏 主编，《动画运动规律》（中国高校十三五数字艺术精品课程规划教材，中国青年出版社，2019年01月。

[5][美]托尼·怀特著，《原动画基础教程-动画人的生存手册》，人民邮电出版社，2015年03月。

[6]张丽著，《动画运动规律》，北京联合出版社，2019年07月。

大纲执笔人：余伟将

讨论参与人：余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《虚拟现实应用设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	虚拟现实应用设计		课程英文名称	Virtual reality application design	
课程编码	H42B153H		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑、二维动态影像设计、三维建模与动态效果设计等	
总学时	64	学分	4	理论学时	28
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时36		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《虚拟现实应用设计》是艺术设计学院的专业必修课程。通过该课程的讲授学习，使学生了解与掌握虚拟现实技术的概念、开展、应用前景，熟悉虚拟现实技术实现的软件平台、硬件交互设备，并结合自身所学专业，一定程度上掌握虚拟现实技术在艺术设计创作中的基础理论、基本知识与基本应用。通过本课程的学习，希望学生能够树立正确的设计价值观念，探索虚拟现实设计的应用，从而提升数字媒体专业的专业能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 1. 具备一定的艺术创造力和想象力，能够运用创新思维虚拟现实设计制作等专业技能。	3-1: 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力。 5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	3. 方案设计 5. 使用现代工具
能力目标	目标2: 1. 具备一定的社会科学基础，丰厚的人文素养，较高的艺术鉴赏能力。 2. 具备技术与艺术跨学科的开放学习态度与多专业融合创新意识的能力。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 6-2: 能有条理性的企划并妥善执行项目的的能力	3. 方案设计 6. 专业与社会

素质目标	<p>目标3:</p> <p>1. 在数字媒体艺术创作中, 要时刻考虑社会和伦理责任, 遵守相关的道德标准。持续学习和关注行业的最新发展和趋势, 以保持竞争力并提供高质量的作品。</p>	<p>6-3: 具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力</p> <p>8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术</p> <p>11-1: 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力和</p> <p>11-2: 深度学习能力, 能够参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力</p>	<p>6. 专业与社会</p> <p>8. 职业规范</p> <p>11. 项目管理</p>
	<p>目标4:</p> <p>1. 能将设计理论和方案转化成良好的应用实践, 对设计方法和设计工具具有扎实的基础。</p>	<p>12-1: 具有较强的信息获取和职业发展学习能力, 了解数字媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势</p> <p>12-2: 具备较强的行业洞察能力, 时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点</p>	<p>12. 终身学习</p>

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
虚拟现实技术概论	2	<p>重点: 虚拟现实技术综述. 虚拟现实技术特征. 虚拟现实技术开展的未来展现</p> <p>难点: VR技术介绍. AR技术介绍. MR技术介绍; 虚拟现实技术特征</p> <p>思政元素: 通过虚拟现实案例学生可以参与不同的场景中比如参观红色文化遗址或实践社会公益活动等进而提高思想政治素质和社会责任感。</p>	<p>课前: 预习课堂内容。</p> <p>课堂: 观摩思考。</p> <p>课后: 就所学知识</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

		<p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实的概论予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	进行分析,并根据本次课堂所学掌握重点。	
虚拟现实技术开发及应用领域简介	2	<p>重点: 虚拟现实技术开发软件平台介绍 虚拟现硬件交互设备介绍</p> <p>难点: 虚拟现实技术内容制作 “虚拟现实+”概念</p> <p>思政元素: 虚拟现实的应用更好的融入社会实践,提高社会责任感和职业素养。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实技术开发及应用领域简介予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 预习课堂。内容。</p> <p>课堂: 观摩思考。</p> <p>课后: 熟悉虚拟现实技术开发及应用领域。并会举例分析。</p>	目标1 目标2 目标3
虚拟现实艺术设计类案例欣赏	4	<p>重点: 虚拟现实与艺术设计集合可能性与必要性</p> <p>难点: VR创作案例欣赏,AR创作案例欣赏</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实艺术设计类案例欣赏予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 预习课堂内容。</p> <p>课堂: 观摩思考。</p> <p>课后: 分析案例并收索相近案例会进行案例知识应用的分析。</p>	目标2 目标3
虚拟现	4	重点:	课前:	目标1

实艺术设计开发		<p>设计概念的生成 产品体验</p> <p>难点: 二维和三维场景制作 虚拟现实开发平台的运用</p> <p>思政元素: 虚拟现实与红色元素相结合,真实还原重大历史场景和设置红色线路浏览,让学生从视觉、听觉、触觉等感触重大历史事件氛围。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实艺术设计开发予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>预习课堂内容。</p> <p>课堂:观摩思考。</p> <p>课后:理解二维和三维的场景制作。熟悉平台搭建流程知识点。</p>	目标3
虚拟现实艺术设计案例收集与研究	4	<p>重点: 案例调研 资料收集与分析</p> <p>难点: 考察对象的功能、艺术、风格等</p> <p>思政元素: 传统文化等通过虚拟案例进行讲述。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实艺术设计开发虚拟现实艺术设计案例收集与研究予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前:预习课堂内容。</p> <p>课堂:观摩思考。</p> <p>课后:就所学知识分析,并根据本次课堂所学虚拟现实艺术设计案例收集与研究进行创意设计研究。</p>	目标2 目标3
虚拟现实艺术设计方案构思	6	<p>重点: 借助前期案例调研进行构思</p> <p>难点: 对构思方案进行比拟、分析、整合</p> <p>教学方法与策略: 课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学,</p>	<p>课前:预习课堂内容。</p> <p>课堂:观摩思</p>	目标1 目标3

		辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	考。 课后： 就所学知识进行分析。并根据本次课堂所学就创作进行再修改和构思分析学习。	
方案的研究与细化及知识点成果汇报	6	重点： 流程图绘制 场景资源制作细化 课程总结 难点： 虚拟现实技术的平台搭建与应用 虚拟现实技术应用展望 教学方法与策略： 课堂运用主要运用讲授法和案例观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前： 预习课堂内容。 课堂： 观摩思考。 课后： 熟悉方案并学习平台的搭建，会用知识点汇报。	目标1 目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	虚拟现实艺术设计案例与研究	10	重点： 了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。	训练	实验报告记录必做	目标1 目标2 目标3

			<p>难点: 了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。</p> <p>思政元素: 结合多媒体教学,让学生多欣赏一些虚拟现实技术制作的优秀场景作品,以提升学生的学习积极性。</p>			
实训	虚拟现实艺术设计 方案构思	10	<p>重点: 理解实体模型、灯光及材质的处理方法,分析虚拟场景结构,确定创立方式及渲染控制创立步骤,运动控制技术的应用规范.掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使用技巧。</p> <p>难点: 理解实体模型、灯光及材质的处理方法,分析虚拟场景结构,确定创立方式及渲染控制创立步骤,运动控制技术的应用规范.掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使用技巧。</p>	训练	实验报告 记录 必做	目标1 目标3
实训	方案的研究 与细化	8	<p>重点: 搭建虚拟场景模型 搭建虚拟角色模型</p> <p>难点: 按要求完成整个搭建虚拟现实设计案例</p> <p>思政元素: 加强学生实践操作能力的培养,留给学生多的时间进行动手练习。</p>	训练	实验报告 记录 必做	目标2 目标3
实训	成果汇报	8	<p>重点: 熟练掌握反射率、金属感、粗糙度、遮挡、自发光、法线、视差等物理算法;空间信息可视化的概念,三维图形生成的设H•原理和控件蓝图的创立流程。对静动网格物体、体积、灯光、材质、蓝阁在引擎中的实际制作中的应用。</p> <p>难点: 熟练掌握知识点在引擎中的实际制作</p>	训练	实验报告 记录 必做	目标1 目标2 目标3

			中的应用。并能分析验证案例成果。 熟练完成成果作品，理解和掌握课程要求的知识点。			
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。数字视频编辑课程的最终成绩由平时成绩（占30%）和期末（占70%）二部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分三个模块：平时作业成绩（占10%）；小组讨论或汇报成绩（占10%）；考勤（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 每次作业完成度非常高且十分有创意。 2. 每次小组讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 3. 全勤。
良好 (80~89分)	1. 每次作业完成度较高且较有创意。 2. 每次小组讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 3. 全勤。
中等 (70~79分)	1. 每次作业完成度一般且创意一般。 2. 每次小组讨论或汇报积极性一般且得出的结论一般。 3. 出勤率90%。
及格 (60~69分)	1. 作业基本完成，偶尔有一次未完成或作业质量不好。 2. 每次小组讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 3. 出勤率85%。
不及格 (60以下)	1. 作业不按时完成或作业质量差。 2. 不参与小组讨论。 3. 出勤率低于80%。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
虚拟现实艺术设计案例	了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果	设计题	目标目标	20

与研究	对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。			
虚拟现实艺术设计方案的构思	理解实体模型、灯光及材质的处理方法，分析虚拟场景结构，确定创立方式及渲染控制创立步骤，运动控制技术的应用规范。掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使用技巧。	设计题	目标目标	20
方案的研究与细化	搭建虚拟场景模型 搭建虚拟角色模型 按要求完成整个搭建虚拟现实设计案例	设计题	目标目标	40
成果汇报	熟练掌握反射率、金属感、粗糙度、遮挡、自发光、法线、视差等物理算法；空间信息可视化的概念，三维图形生成的原理和控件蓝图的创立流程。对静动网格物体、体积、灯光、材质、蓝阁在引擎中的实际应用中的应用。	设计题	目标目标	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：讲师、副教授、教授 学历（位）：硕士研究生以上 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课前、课后时间（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：虚拟实验室，机房（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]Unity Technologies. Unity 5.X从入门到精通. 中国铁道出版社. 2018-01

八、参考资料

[1]UnityTechnologies. Unity官方案例精讲. 中国铁道出版社. 2018-01

[2]张菁. 虚拟现实技术及应用[M]. 北京: 济华大学出版社. 2021.

网络资料

[1]Ceeger 网: <http://www.ceeger.com/>

其他资料

无

大纲执笔人：邱健洲

讨论参与人：胡红叶

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《产品详情页设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	产品详情页设计		课程英文名称	Product details page planning and production	
课程编码	H42B052F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图像处理、视觉界面设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《产品详情页设计》是为培养和提高数字媒体艺术专业学生从事移动电商业务水平和专业技能而设置的一门专业必修课程。在学生学习了图像的基本处理技巧以及抠图的常用方法的基础上的综合实际应用。本教学任务需引导学生在观察、分析网络资源中寻找规律，总结产品详情页应包含的最基本图片和商品信息，完成标准产品详情页地制作。在此基础上，引导学生结合销售的商品对产品详情页进行创新制作，使学生在观察中掌握规律，在规律制作中寻求创新。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 通过课程理论学习和实践训练，主要培养学生掌握网络开店的必备理论知识和基本流程;培养学生获得与产品详情页设计相关的学习能力、操作能力、营销能力，强化学生的实践，增强学生的创业意识、交流沟通能力。	3-1: 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力 4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	3. 方案设计 4. 研究
能力目标	目标2: 让学生具备从移动电商完整业务流程的能力，并掌握运用产品详情页实战教学系统搭建产品主图、产品详情页、进行商城运营推广，培养从事电商相	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力 11-1: 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自	5. 使用现代工具 11. 项目管理

	关岗位工作的职业道德。	我管理能力	
素质目标	目标3: 通过本课程的学习,培养学生能够全面控管与调整整个方案的设计与制作进度,提高学生自我管理能力和认知能力。	12-2: 具备较强的行业洞察能力,时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点	12. 终身学习

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
产品详情页设计的概况	4	<p>重点: 了解产品详情页设计的理念。</p> <p>难点: 掌握设计流程。</p> <p>思政元素: 突出中国文化、中国精神的继承与发扬,具体切入“大国工匠”精神、认识中国“和谐”思想,树立学生“文化自信”通过设计语言的转化,强调服务定位本地经济。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授,对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 阅读教材。</p> <p>课堂: 对产品详情页设计历史的追溯</p> <p>课后: 调研产品详情页设计的趋势与应用领域</p>	目标1 目标3
主图设计	4	<p>重点: 了解主图背景、商品的处理、文案的提炼、排版的设计技巧。</p> <p>难点: 掌握产品主图的制作规范; 能根据商品的特点设计主图。</p> <p>思政元素: 点评国内外优秀作品,讲解中渗透工匠精神。</p> <p>教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台,采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题,最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 优秀主图作品收集</p> <p>课堂: 学生对收集的资料进行归纳讲解</p> <p>课后: 制作自己详情页的说服逻辑(思维导图)</p>	目标1 目标3
产品详情页逻辑思维设计	4	<p>重点: 了解产品思维,描述用户画像、目标及期望。</p> <p>难点: 根据不同产品规划详情页排版思路。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题,最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 规划自己的详情页排版思路。</p> <p>课堂: 参考竞争对手的问大家内容来做痛点整理。</p>	目标1 目标3

			课后：逻辑框架思维导图设计	
产品详情页版式设计	4	<p>重点： 首页设计的应用，品牌文化的挖掘与体现。</p> <p>难点： 类目排版设计的应用和海报细节处理，详情页设计的应用。</p> <p>思政元素： 品牌文化的挖掘与体现。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：调研产品详情页版式设计的特 点</p> <p>课堂：首屏设计要点分析。</p> <p>课后：优秀案例参考</p>	目标1 目标3
产品详情页文案设计	4	<p>重点： 产品详情页文案撰写逻辑思路；了解如何进行文案内容表达；</p> <p>难点： 能恰当、灵活地使用写作手法，收到意外的效果。</p> <p>思政元素： 企业文化教育，将企业精神、价值观念、行为准则、道德规范以及地方文化潜移默化地融入。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：项目前期调研</p> <p>课堂：优秀文案分析总结。</p> <p>课后：产品详情页结课作业构思。</p>	目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	优秀的详情页竞品分析	4	<p>重点： 产品主页对比，产品详情对比。</p> <p>难点： 产品详情对比总结。</p> <p>思政元素： 要求学生有认真严谨的学习态度。</p>	训练	形成PDF提案进行汇报分析	目标1 目标3
实训	主图设计	8	<p>重点： 项目前期调研展示（项目背景、用户画像、竞品分析、买点提炼等，主图设计（产品摄影或建模、插画）。</p> <p>难点： 能够根据产品特性、商业营销、界面美化等方面综合进行主图设计。</p> <p>思政元素： 岭南文化蕴含融入课堂教学。</p>	训练	以岭南地区特色产品（可以是食品特产可以是物质文化遗产、文创产品等）为题材，以移动端界面	目标1 目标3

					(ios或安卓)制作主图(首图与辅图),主图基于的电商平台自拟。	
实训	分屏海报设计	8	重点: 了解产品卖点,设计首屏海报文案;并且找相关资料参考 难点: 首屏海报设计兼顾美观性和商业性	训练	以岭南地区特色产品为主题,进行首屏海报设计。	目标1 目标3
实训	产品详情页结课作业制作	8	重点: 岭南建筑图案的造型特色调研。 难点: 岭南建筑传统图案的内涵与现代化再设计应用。 思政元素: 认真学习中国传统文化,吸取精华将其运用在现代设计中,让设计使用感强并且能体现出中国特色。	综合	以岭南地区特色产品制作完整的产品详情页和主图。包括 1.项目前期调研展示(项目背景、竞品分析、买点提炼等)(需分组汇报) 2.详情页设计说明(用色、字体、文案、风格等) 3.详情页长图JPG,300PPi. 4.样机展示(综合展示)	目标2 目标3
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等二个部分组成。

1.平时成绩(占总成绩的40%):采用百分制。平时作业(占20%)、小组汇报成绩(占10%)和考勤(占10%)四个部分。评分标准如下表:

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	1.数量完整,符合所学的8个基本构成形态要求,作品整洁干净;作品主题鲜明;基本形象创作富有创意和美感、应用合理,熟练掌握手绘法;装订成册,整体美观;能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作,符合艺术审美情趣和形式美法则。

	<p>2. 积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。</p> <p>3. 考勤满勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。；作品主题鲜明；基本形象创作整体美观、应用合理，熟练掌握手绘法；装订成册，整体美观。</p> <p>2 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤基本满勤。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。作品主题正确；装订成册，整体美观。</p> <p>2 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤到课80%以上。</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。作品主题符合要求，美观度不足，技法不够娴熟。</p> <p>2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。</p> <p>3. 考勤70%以上。</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 数量不完整</p> <p>2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。</p> <p>3. 考勤到课率不符合学校规定</p>

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
项目调研与汇报	考核学生自主调研能力，依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	20
产品主图设计	根据前期调研进行主题作品构思与设计，熟练操作数字软件进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20
完整的产品详情页项目设计	熟练操作将构思的作品进行完整数字表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
作品展示与汇报	产品详情页符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：

2	课程时间	周次：6 节次：8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后 线下地点及时间安排：5B5楼，周四16：00-17：00

七、选用教材

[1] 王阳著,小米有品商品详情页设计手册[M].北京:人民邮电出版社,2020年11月.

[2] 梁哲,UI界面设计[M].北京:河北美术出版社,2020年11月.

八、参考资料

[1] 洛可可创新设计学院著,《产品设计思维》,电子工业出版社,2016年9月。

[2] 苏杰编著,《淘宝十年产品事》电子工业出版社,2014年10月。

网络资料

[1]站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[2]花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

[1]辅助线上课程网站: <https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人:胡红叶

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《设计方法与实务》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	设计方法与实务		课程英文名称	Design Methods and Process	
课程编码	H42X104D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	视觉界面设计	
总学时	32	学分	2	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：12		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《设计方法与实务》是数字媒体艺术设计专业的一门专业选修课程。本课程主要介绍基本的设计工具,将通过一个课题完整的前期调研工作来帮助学生掌握设计的基本流程和方法,培养学生的洞察能力以及分析能力。通过设计方法和工具的讲解及运用,精析详实的案例,帮助学生开拓思维,建立系统观念,能够对现有服务系统进行准确的分析并提出创意构想。同时让学生了解数字媒体在设计流程的角色担当,包括如何进行需求挖掘,设计方案的调研,明确数字媒体产品定位与确定产品设计构成框架,再依据用户相关信息决定具体设计制作方案,而在产品完成制作产出时,对该产品进行验证设计成效的评估程序。通过此课程的学习使学生能够在未来应对项目需求与客户需求时,能够掌握此设计方法与实践的基本理论和设计流程的处理准则,培养学生具有一定的项目设计能力、企划能力与归纳分析能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 要求学生掌握系统概念,具备分析复杂设计系统和解决问题的能力	2.1 具备较强的市场调研,用户行为研究,能够创建详细的实践计划 2.2 能够跟踪产品体验效果数据,对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究	2. 问题分析

		2.3具有在了解社会和消费者的需求基础上,综合应用所学的科学理论,分析、提出和解决问题的能力	
能力目标	目标2: 在掌握设计的基本工具的基础上促进研究现代设计理论、科学方法、先进手段和工具在设计中的综合运用。对开发新产品,改造旧产品和提高产品的市场竞争能力有积极的作用。	3.2能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力 4.1具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	3. 方案设计 4. 研究
素质目标	目标3: 这门课的任务是使学生能够掌握科学的设计观念、方法、程序和评价方法,从而更好地指导具体的设计实践。	5.1具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	5. 使用现代工具

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
设计方法相关概念	4	重点: 从产品到服务的概念,利益相关者的定义、地图和作用;商业模式、价值主张;服务体验与服务旅程;服务触点 难点: 设计思维六原则与五要素 思政元素: 从中国品牌及产品出发,引出从产品到服务的概念 教学方法与策略: 采用讲、练结合的授课方式进行,使用多媒体演示设备。	课前:了解学生目前对设计方法的掌握与理解 课堂:提出利益相关者地图、商业模式、价值主张,服务旅程与服务触点等概念 课后:练习	目标1 目标2
设计流程	4	重点: 共创 难点: 双钻模型与领结模型 思政元素: 让学生以共创工作坊的形式完成分析、整理和归纳工作 教学方法与策略: 采用讲、练结合的授课方式进行,使用多媒体演示设备。	课前:复习设计方法的相关概念 课堂:让学生以共创工作坊的形式完成分析,并完成双钻模型与领结模型 课后:练习	目标1 目标2
设计的常用工	4	重点: 观察法、访谈法、问卷法 难点: 移情图、顾客旅程图	课前:复习设计流程的相关方法	目标1 目标2

具—— 探索工 具		<p>思政元素：从校园现象出发，要求学生掌握系统概念，尝试分析复杂设计系统</p> <p>教学方法与策略： 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课堂：从校园现象出发，要求学生掌握系统概念，尝试分析复杂设计系统</p> <p>课后：练习</p>	目标3
设计的 常用工 具—— 定义工 具	4	<p>重点：用户角色与用户画像、KANO模型、峰终理论、头脑风暴</p> <p>难点：DVF筛选、价值主张画布、商业模式画布、电梯法则</p> <p>思政元素：依据探索工具发现的问题，进行问题的定义及优化设想</p> <p>教学方法与策略： 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课前：复习观察法、访谈法、问卷法、移情图、顾客旅程图等相关方法</p> <p>课堂：依据探索工具发现的问题，进行问题的定义及优化设想</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标2 目标3
设计的 常用工 具—— 发展工 具	4	<p>重点：服务系统图、用户体验地图</p> <p>难点：服务蓝图、故事板</p> <p>思政元素：依据设想的优化方向，完成解决身边问题的服务系统图、用户体验地图、服务蓝图、故事板</p> <p>教学方法与策略： 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课前：复习用户角色与用户画像、KANO模型、峰终理论、头脑风暴等相关方法</p> <p>课堂：依据设想的优化方向，完成解决身边问题的服务系统图、用户体验地图、服务蓝图、故事板</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标2 目标3

（二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
综合	发现问题	4	<p>重点：运用观察法、访谈法、问卷法发现需要进行设计优化的问题</p> <p>难点：运用移情图、顾客旅程图描述问题</p> <p>思政元素：尝试以解决身边问题入手，</p>	训练	个人或小组合理运用设计方法提出身边需要解决优化的问题	目标1 目标2

			运用设计工具发现问题。			
综合	定义问题	4	重点：通过用户角色与用户画像、KANO模型、峰终理论、头脑风暴定义问题 难点：运用DVF筛选、价值主张画布、商业模式画布、电梯法则等方法决定设计方向 思政元素：尝试以解决身边问题入手，运用设计工具定义问题。	训练	个人或小组合理运用设计方法定义和描述问题	目标1 目标2 目标3
综合	解决问题	4	重点：通过问题得出的设计方向，完成服务系统图、用户体验地图 难点：拟出服务蓝图、故事板，将其通过服务原型测试后完成服务手册 思政元素：尝试以解决身边问题入手，运用设计工具解决问题。	训练	个人或小组合理运用设计方法提出解决问题的设想	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查成绩等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：（其中1. 作业40%，2. 小组汇报20%，3. 考勤40%）

等级	评分标准
	1.作业；2.小组汇报3.考勤……（根据课程需要自行设计）
优秀 (90~100分)	1、平时作业能很好运用设计工具进行分析和表达，完成对应的书面作业 2、平时课堂讨论非常积极 3、出勤率100%
良好 (80~89分)	1、平时作业能运用设计工具进行分析和表达，完成对应的书面作业 2、平时课堂讨论比较积极 3、出勤率90%
中等 (70~79分)	1、平时作业能基本运用设计工具进行分析和表达，完成对应的书面作业 2、平时课堂讨论积极性一般 3、出勤率80%
及格 (60~69分)	1、平时作业无法完整运用设计工具进行分析和表达，不提交完整的书面作业 2、较少参与平时课堂讨论

	3、出勤率70%
不及格 (60以下)	1、平时作业无法运用设计工具进行分析和表达,不提交书面作业 2、不参与平时课堂讨论 3、出勤率60%及以下

2. 期末考试（占总成绩的60%）：采用百分制

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
发现问题	调研流程、方法正确，能够发现需要进行设计优化的问题	考察	目标1	30
定义问题	分析工具使用得当，分析过程逻辑清晰、表达准确、条理分明	分析	目标2	30
解决问题	能够提出新颖的、合理的解决方案，完成全新的流程设计，并通过设计工具清晰地表达出来	设计	目标2	30
汇报讲述	有形设计部分能够体现出较强的信息可视化能力，讲述流畅，PPT美观	汇报	目标3	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4节
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1] 丁熊 陈嘉嘉, 服务设计流程与方法, 中国建筑工业出版社, 2023年6月.

八、参考资料

[1] 戴力农, 设计调研, 中国工信出版集团, 电子工业出版社, 2021年6月.

[2] 倪裕传 译, 设计方法与策略, 武汉: 华中科技大学出版社, 2021年3月.

[3] 蔡贇 译, 用户体验设计指南-从方法论到产品设计实践, 北京: 电子工业出版社, 2021年5月.

大纲执笔人： 邓亚荣

讨论参与人： 陈林铎

系（教研室）主任： 卢娟

学院（部）审核人： 何帅

《形象品牌运营设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	形象品牌运营设计		课程英文名称	image brand design and operation topics	
课程编码	H42X152D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	设计方法与实务	
总学时	32	学分	2	理论学时	12
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：20		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《形象品牌运营设计》课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。通过本课程的学习，使学生学习掌握IP形象设计、品牌设计、现状和发展概况。课程会安排学生根据企业IP形象品牌的设计需求进行项目实施和运营，目的是通过具体项目的综合训练，使学生能够认识商业IP形象品牌设计项目的详细运作方式及流程，理解IP形象品牌设计的基本概念、作用、意义，掌握企业文化、传统文化元素提取方法和视觉化转化，并能独立或协同制定形象管理规范。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：了解形象品牌设计在设计行业中地位与作用，以及掌握科学的设计理论和方法。	2-1：具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。 2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力。	2. 问题分析
能力目标	目标2：掌握形象品牌设计的流程和运作方式。	4-1：具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力。 5-1：具有综合运用各种手段查阅	4. 研究 5. 使用现代工具

		文献、获取信息的能力。	
素质目标	目标3: 掌握形象品牌设计各环节的设计创意及表现技巧, 为打造和提升企业品牌形象建设服务。	6-1: 具备设计管理与团队合作能力。 7-1: 具备强烈的社会责任感和设计师职业精神。	6. 专业与社会 7. 环境可持续发展

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
基本概念	2	<p>重点: IP形象设计、品牌设计基本概念; IP形象设计、品牌设计现状与发展趋势; IP形象设计、品牌设计案例分析。</p> <p>难点: 品牌设计现状与发展趋势; 品牌设计的含义及特点; IP形象品牌设计构成特点。</p> <p>思政元素: 引入被国际认可的、代表中国风格的的品牌, 讲述作品是如何立足本土、吸收中国传统文化艺术营养的。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 选取自己熟悉的2-3个品牌。</p> <p>课堂: 内容讲解、案例分析。</p> <p>课后: 复习基本概念。</p>	目标1
设计流程	2	<p>重点: IP形象品牌设计流程分析; 文化元素提取方法。</p> <p>难点: 文化元素图形化表达流程与方法。</p> <p>思政元素: 引入国内知名传统文化IP形象品牌设计, 培养学生文化自信。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 自选品牌准备流程和运营方式。</p> <p>课堂: 内容讲解、案例分析。</p> <p>课后: 整理和总结规律</p>	目标1
调研、提案	2	<p>重点: 资料收集与研究方法; 头脑风暴设计法、调研计划制定、调查问卷设计、竞品分析。</p> <p>难点: 提案构成; 提案技巧。</p>	<p>课前: 收集一套完整的提案。</p> <p>课堂: 内容讲</p>	目标2 目标3

		<p>思政元素：分析奇瑞等汽车企业的IP品牌设计案例是如何挖掘中国元素。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>解、案例实践。</p> <p>课后：完成一份调查问卷。</p>	
概念设计	2	<p>重点：文化元素视觉转化；意向定位；概念图设计要点。</p> <p>难点：文图转换的节点；品牌定位；概念图绘制。</p> <p>思政元素：分析故宫文创概念设计，提升学生文化自信。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：收集一套完整的提案。</p> <p>课堂：内容讲解、案例分析。</p> <p>课后：图形化表达红色文化IP。</p>	目标2 目标3
标志设计/IP设计	4	<p>重点：墨稿规范；彩稿规范；标志设计流程。</p> <p>难点：文化要素完整的图形化表达。</p> <p>思政元素：分享具有中国传统文化元素的LOGO设计，探索当代设计理念中的传统文化元素。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：收集中国标志设计。</p> <p>课堂：内容讲解、案例分析。</p> <p>课后：整理中西文化下标志设计的区别。</p>	目标2 目标3

（二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	项目调研	4	<p>重点：资料收集；调研计划制定；调查问卷设计；竞品分析。</p> <p>难点：调研实施及撰写调研报告。</p> <p>思政元素：以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，以小组式开展调研。</p>	综合	按照调研方法完成一份完整的调研报告	目标2 目标3
实训	标志设计/IP设计	4	<p>重点：辅助图形；组合规范设计等。</p> <p>难点：标志、标准色彩、辅助色彩等基</p>	设计	完成1-2个标志设计	目标1 目标2

	计		本要素设计 思政元素： 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，完成1-2个标志设计。		计或IP形象设计	
实训	应用设计/衍生品设计	4	重点： 图形化的文化要素载体设计。 难点： 文化要素衍生品设计。 思政元素： 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，完成1-2个IP应用设计。	设计	完成一套应用设计或衍生品设计	目标2 目标3
实训	设计提案	4	重点： 提案构成；提案流程。 难点： 提案定位。 思政元素： 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，以小组式完成设计提案。	综合	完成一套标准的设计提案	目标2 目标3
实训	模拟提案/展示IP等	4	重点： 提案展示；提案交流 难点： 设计内容表达；合理接受、消化企业反馈 思政元素： 按真实企业提案构建模拟提案，加强学生行业认知。	综合	构建真实的提案现场	目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（含考勤）、结课实践大作业两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的50%）：模块作业40%，模块小组汇报10%；考勤为必备指标，如模块课程到课率低于85%，无论模块作业和模块小组汇报到达什么程度，平时成绩都为不及格）

等级	评分标准
	1.模块作业；2.模块小组汇报 3.考勤
优秀 (90~100分)	3. 模块作业： 设计流程完整；设计要点清晰；设计效果优异 4. 模块小组汇报： 设计汇报简洁明了；设计点、逻辑结构清晰；主题明确 5. 考勤： 全勤
良好 (80~89分)	1. 模块作业： 设计流程较为完整；设计要点较为清晰；设计效果良好 2. 模块小组汇报： 设计汇报简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确 3. 考勤： 全勤
中等 (70~79分)	1. 模块作业： 设计流程基本完整；设计要点基本清晰；设计效果一般 2. 模块小组汇报： 设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 3. 考勤： 到课率90%以上

及格 (60~69分)	1. 模块作业 : 有设计流程支撑; 有设计要点; 设计效果基本达标 2. 模块小组汇报 : 设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等 3. 考勤 : 到课率85%以上
不及格 (60以下)	1. 模块作业 : 无设计流程支撑; 设计要点不清晰; 设计效果差; 出现反人类的体验和交互设计 2. 模块小组汇报 : 设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 3. 考勤 : 到课率85%以下

2. 结课实践大作业(占总成绩的50%): 以完成企业(虚拟)或设计竞赛规定的设计课题作为课程考核的主要形式, 采用百分制。结课实践大作业的考查内容、题型和分值分配情况请见下表:

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
项目调研	资料收集; 调研计划制定; 调查问卷设计; 竞品分析	设计/报告	目标2	15
标志设计/IP设计	辅助图形; 组合规范设计; 标志、标准色彩、辅助色彩等基本要素设计	设计/报告	目标1	30
应用设计/衍生品设计	图形化的文化要素载体设计; 文化要素衍生品设计	设计/报告	目标2 目标3	20
设计提案	提案构成; 提案流程; 提案定位	设计/报告	目标2 目标3	20
模拟提案	提案展示; 提案交流; 设计内容表达; 合理接受、消化企业反馈	报告	目标3	15

六、教室安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称: 助教及以上 学历(位): 硕士及以上 其他: 有相关学科背景
2	课程时间	周次: 4 节次: 8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他:
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 企业微信; 邮件或语音视频指导、课间时间 线下地点及时间安排: 课程教室、办公室

七、选用教材

[1]李鹏程.VI品牌形象设计[M].北京:人民美术出版社,2018

[2]柳冠中. 设计方法论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2019

八、参考资料

[1]阿克. 创建强势品牌[M]. 北京: 机械工业出版社, 2020

[2]特劳特. 与众不同[M]. 北京: 机械工业出版社, 2018

[3]张发松. 品牌七宗最[M]. 北京: 电子工业出版社, 2019

[4]叶茂中. 广告人手记[M]. 北京: 朝华出版社, 2019

[5]林斯特龙. 感官品牌[M]. 天津: 天津教育出版社, 2019

大纲执笔人: 俞敏

讨论参与人: 何帅

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 俞敏

《信息可视化设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	信息可视化设计		课程英文名称	Information visualization design	
课程编码	H42X149F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	设计方法与实务，形象品牌运营设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《信息可视化设计》是数字媒体专业的一门专业必修课程，是数字媒体艺术专业必备的重要技能。信息可视化设计是将视觉设计的艺术性、信息传达的科学性和用户体验研究这三者结合起来的一门学科，是数字媒体艺术专业的核心训练内容之一。

信息可视化设计是为了实施各种管理、配合生产经营的需要而进行的，信息可视化设计的表达方式是其他方式无法替代的，尤其是在信息化社会迅速发展的今天，信息图表，这种准确、形象、快捷的传达方式已经显示出它独特的优势。通过本门课程的学习，学生能够理解掌握信息图表设计的方法和技能，培养学生的创造性思维能力，摆脱习惯的思维方式。

三、课程教学目标

	课程教学目标	支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 了解信息可视化的基础知识，定义与意义； 掌握信息可视化的基本制图技巧和基本信息搜罗及表达方法； 学会通过研究大规模非数值型信息资源进行视觉呈现，系统掌握视知觉的格式塔原理；视觉结构原理；色觉原	1-1: 具备从事设计行业专业的基础知识与能力 3-2: 能够独立完成课题研究、分析、方案设计与汇报沟通的能力	1. 专业知识 3. 方案设计

	理等综合表现能力;		
能力目标	<p>目标2: 掌握信息可视化的信息图形、知识可视化、科学可视化以及视觉设计方面理论知识内容，熟练操作信息图表的制图流程，信息设计的五大原则与逻辑框架图等。 具备独立进行设计调研、资料查询、文献检索，运用现代信息技术获取相关信息的能力。</p>	<p>5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力 9-2: 具有较好的创新创业能力</p>	<p>5. 使用现代工具 9. 个人和团队</p>
素质目标	<p>目标3: 通过本课程的学习，培养作为一个专业设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础;</p> <p>目标4: 掌握并能熟练运用静态与动态的表达方式，信息可视化的运用范畴，培养优秀的数据收集能力以及转化成可视化信息以及的视觉表达的能力，通过直观方式表达传统抽象信息的手段以及方法。</p>	<p>11-1: 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力的</p>	<p>11. 项目管理</p>

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
信息可视化设计概论	6	<p>重点: 信息可视化设计概论：学习信息可视化设计的原因；案例分析；简述信息可视化设计基本构成，了解信息可视化中的多学科理论基础。</p>	<p>课前：搜集生活中的信息可视化图表。</p>	<p>目标3</p>

		<p>难点： 信息可视化设计发展历程，功能及图表传达的艺术特点，读懂信息可视化图表以及寻找相关案例的优缺点。</p> <p>思政元素： 介绍信息可视化的演变过程，历史视觉文化艺术家的巨大贡献，培养学生科学探索精神。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课堂：口述自己搜集的信息可视化图表的内容。</p> <p>课后：反思自己的图表展示的优缺点并形成书面作业。</p>	
信息图表的制作过程及信息图表的内容	6	<p>重点： 掌握信息图表的构成；信息图表的制作工具；信息图表的制作流程；信息图表的逻辑框架图选定，信息内容的挖掘，筛选，并进行合理准确的表达。</p> <p>难点： 掌握信息图表的构成；信息图表的制作流程；信息图表的逻辑框架图选定。</p> <p>思政元素： 通过学习武汉疫情期间的信息可视化图表，灌输国家对疫情防控的治理能力，以及政府群众对党中央响应的能力，增加民族自豪感以及培养优秀的“利他主义”精神。</p> <p>教学方法与策略： 通过与实践结合，上课理论上课进行总结讨论相关问题；例如：信息可视化如何以直观方式传达抽象信息的手段和方法？可视化的表达形式与交互技术如何使得用户能够目睹、探索以至立即理解大量的信息？</p>	<p>课前：反思自己的图表展示的优缺点并形成书面作业。</p> <p>课后：以疫情为主题可以绘制相关的哪些信息可视化图表？</p>	目标3
信息图表的制作过程及信息图表的内容	6	<p>重点： 信息设计的五大原则，信息可视化的运用领域，可视化技术再空间技术信息中的挖掘，KM可视化；</p> <p>难点： 结合课堂总结出信息图表的制作流程、信息设计的五大原则、信息图表的基础信息筛选。</p> <p>思政元素： 通过俄罗斯乌克兰战争的信息可视化图表对于军事内容的运用，灌输中国外交对于本次战争的处理态度，提升学生对于国家强大以及祖国统一的民族自豪感以及世界公民的使命感。</p>	<p>课前：对于上一节课的理论考察；</p> <p>课堂：讨论问题：信息可视化是如何实现人机交互能力。</p> <p>课后：绘制疫情相关的信息可视化图表。</p>	目标3

		<p>教学方法与策略： 通过与实践结合，上课理论上课进行总结讨论相关问题；例如：信息可视化如何以直观方式传达抽象信息的手段和方法？可视化的表达形式与交互技术如何使得用户能够目睹、探索以至立即理解大量的信息？</p>		
信息图表的制作过程及信息图表的内容	6	<p>重点： 科学可视化与信息可视化的区别，如何通过信息图形，图像，地图，表格，流程图等形式进行准确合理真实的表达。</p> <p>难点： 掌握视觉表达形式以及元素，信息的转化能力以及表达能力，多维度信息表达等。</p> <p>思政元素： 通过分析全球变暖的信息可视化图表，了解全球变暖的原因以及国家给出的措施，并思考全球变暖问题日益严重，作为中国公民应该怎么做，。</p> <p>教学方法与策略： 通过理论课堂教学，穿插答疑和讨论，让学生清楚掌握信息视觉化表达的能力；通过课上演示优秀的作品为辅，引起学生的注意力，激发学习兴趣，加深学生对知识点的理解。通过课后让学生查找、甄选优秀信息化作品，培养学生的信息转化能力和审美力。</p>	<p>课前：优秀作品展示与总结；</p> <p>课堂：讨论问题：信息可视化展示平台与用户使用价值。</p> <p>课后：小组互换作品提出建设性修改意见以及补充。</p>	目标3 目标4

（二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	信息设计图表设计部分讲解	5	<p>重点： 信息设计的图标制作方式方法；信息设计的图表设计；掌握信息设计的图标制作方式方法。</p> <p>难点： 信息设计的图表设计，信息设计饼图制作；信息设计柱形图设计。</p> <p>教学方法与策略： 设计课堂/课后作业</p> <p>1、优秀信息可视化作品图标表达元素内容的挖掘。</p> <p>2、信息图表的设计实战与分析。</p>	设计	教师带领下上机操作初步了解信息可视化制图软件并根据主题绘制基础图表。	目标3
课	信息设	5	<p>重点：</p>	设计	教师带领	目标3

堂 实 践	计文字 部分讲 解		信息设计文字部分设计方法；信息设计 饼文字表达，注解形式等。 难点： 掌握信息设计文字部分设计方法； 教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：数据真实性，动态性以及视觉表 达能力。		下上机操 作，学习 知识，信 息筛选， 查找以及 文字部分 设计。	
课 堂 实 践	信息设 计图形 图像部 分讲解	5	重点： 信息设计文字部分设计方法；信息设计 饼文字表达，注解形式等。 难点： 掌握信息设计文字部分设计方法； 教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：数据真实性，动态性以及视觉表 达能力。	设计	对红色人 物专访的 拍摄影片 进行拍摄 的模仿， 注重以镜 头表现人 物生活， 情绪与其 他内容。	目标3 目标4
课 堂 实 践	设计主 题创作 与信息 架构整 合	5	重点： 根据设计实践主题要求学生进行调研 及项目训练，掌握信息架构及图形设 计。 难点： 综合以往所学的文字，图形图像以及表 格的设计进行主体框架的内容整合，掌 握美学原理。 教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：框架构建及视觉表达能力。	设计	对红色人 物专访的 拍摄影片 进行拍摄 的模仿， 注重以镜 头表现人 物生活， 情绪与其 他内容。	目标3 目标4
课 堂 实 践	信 息 可 视 化 设 计 实 践 与 指 导	4	重点： 信息可视化设计的制作及作品的 完整视觉表现。 难点： 通过视觉元素如：图形、色彩、 文字、数据信息等准确的表达复杂的信 息，使画面完整风格统一。 教学方法与策略： 实践演练与期末考查：通过结课汇报探 讨学生作品优缺点，挖掘欠缺的内容进 行补充。	设计	主题构 思，拍摄 手，剪辑 能力与精 神文化表 达的考察	目标3 目标4
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩比例计算如下：

考勤*40%+平时作业1*20%+平时作业2*20%+平时作业3*20%

等级	评分标准
	1.平时作业；2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 平时作业:能将主题内容表现明确,有独特的表现形式;信息架构形式具有较强的创意,图形整体美观,作品绘制精细,有一定的艺术性。 2. 考勤:无迟到、早退和旷课(请假不计)。
良好 (80~89分)	1. 平时作业:能将主题内容表现较好,有一定的表现形式;信息架构形式具有一定的创意,图形整体较美观.作品绘制较精细,有一定的艺术性。 2. 考勤:无旷课,迟到、早退不超过1次(请假不计)。
中等 (70~79分)	1. 平时作业:能够表现主题内容,表现形式较合理;信息架构形式具有创意,能够把握图形整体样式,作品绘制基本精细,有一定的艺术性。 2. 考勤:无旷课,迟到、早退不超过2次(请假不计)。
及格 (60~69分)	1. 平时作业:能基本表现主题内容,表现形式一般;信息架构形式基本具有创意,基本把握图形整体样式,作品绘制平实,有一定的艺术性。 2. 考勤:无旷课,迟到、早退不超过3次(请假不计)。
不及格 (60以下)	1. 平时作业:的主次内容表现混淆,表现形式不明确;信息架构形式缺少创意,图形整体缺少美感,作品绘制粗糙,没有一定的艺术性。 2. 考勤:无旷课,迟到、早退超过4次(请假不计)。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配

情况见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
信息可视化设计的内容	信息可视化设计作品内容具有主题性、合理性	信息可视化设计作品	目标1 目标2 目标3 目标4	30
	信息可视化设计作品内容选择具有新颖、创意性			
信息可视化设计作品合理应用	信息可视化设计作品中元素的合理应用			70
	作品构图形式新颖或具有一定的形式美法则,突出重点 作品形式与内容结合紧密,画面具有统一性			

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士以上 其他：无

2	课程时间	周次： 8 节次： 4节 为保障本课程的顺利衔接，需4节课连排。
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：办公室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]张毅、王立峰. 信息可视化设计 重庆大学出版社，2021年6月.

[2]李四达. 信息可视化设计概论 清华大学出版社，2021年5月.

八、参考资料

[1]代福平. 信息可视化设计 西南师范大学出版社，2021年1月.

[2]张毅. 信息可视化设计 重庆大学出版社，2017年8月.

[3]乔尔·卡茨、刘云涛. 信息设计之美 人民邮电出版社，2019年1月.

网络资料

[1]中国知网，<https://www.cnki.net/>

[2] 中国插画网<http://sm.cndesign.com/>

其他资料

[1] Behance:<http://www.lookxyz.cn/>

[2] 站酷<https://www.zcool.com.cn/>

大纲执笔人：柳智信

讨论参与人：刘雨翹

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《媒体广告创意与表现》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	媒体广告创意与表现		课程英文名称	Video Advertising Creativity and Performance	
课程编码	H42X090F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《媒体广告创意与表现》是数字媒体艺术（专升本）专业的一门专业课程。本课程的主要任务是讲授媒体广告创意、媒体广告文案的文案创作与创意表现、不同媒体的媒体广告设计及创意表现、新技术下的媒体广告创意表现等方面的内容。通过本课程的学习，使学生了解并掌握影视媒体广告设计与创意的基本的知识，具备独立进行媒体广告的策划和设计能力，要求学生对媒体广告设计的商业属性和发展趋势有更为清晰的认识；培养学生在不同市场需求下的市场分析能力和媒体广告策划能力；加强学生对受众的视觉心理、欣赏习惯以及传播媒体的深入了解；拓展学生的设计展示和口头表述能力；利用各种技术将媒体广告形成作品的的能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 学生需掌握的理论知识有：媒体广告创意、媒体广告创意设计与发布、媒体广告文案的创作与视觉表现、媒体广告设计的分类和创意表现、媒体广告色彩、媒体广告设计中的视觉流程、不同媒体的媒体广告设计及创意	1-1：具备从事设计行业专业的基础知识与能力。 1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。	1. 专业知识

	表现、新技术下的媒体广告创意表现等。		
能力目标	目标2: 通过本课程的学习,了解媒体广告分镜头脚本的设计与绘制,影视语言元素在媒体广告中运用,媒体广告的创意技法,并可将理论知识应用于媒体广告设计中,并能够制作完成。	2-1: 具备较强的市场调研,用户行为研究,能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。	2. 问题分析
素质目标	目标3: 通过本课程的学习,了解媒体广告创意设计制作的流程,能够在团队合作的基础上完成媒体广告的策划、创意和制作。	6-1: 具备设计管理与团队合作能力。 6-2: 能有条理性地企划并妥善执行项目的能力。	6. 专业与社会
	目标4: 在课程过程中,需要了解商业媒体广告的设计过程,包含前期调研和市场定位,并利用各种多媒体技术和手段,完成媒体广告作品的设计和制作。	9-2: 具有较好的创新创业能力。	9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
媒体广告设计的概述	4	重点: 课程基本概念、媒体广告的基本概念; 媒体广告的历史(起源、发展、现状); 媒体广告的特点; 媒体广告设计的主要功能; 媒体广告设计的任务和基本要求。 难点: 媒体广告设计基本要求的深入理解。 思政元素: 介绍媒体广告设计的发展历史, 重点是中国传统媒体广告的起源和发展情况。 教学方法与策略: 线下教学。对于概念、历史发展等理论内容在课堂上予以讲授, 重点在于理论知识的讲解。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问和课间讨论拓宽学生学习思路。	课前: 媒体广告创意的概念引入 课堂: 案例分析 课后: 复习	目标1 目标2

媒体广告 的创意流 程和方法	6	<p>重点：媒体广告的创意纲要及撰写；定位及主题 的确定；媒体广告的表现技法。</p> <p>难点：媒体广告创意的表现技法。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于媒体广告创意、 媒体广告定位、媒体广告发布等理论内容在课堂 上予以讲授，重点在于理论知识的讲解。课堂运 用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启 发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前： 优秀文 案的收 集</p> <p>课堂： 分析广 告中的 创意技 法</p> <p>课后： 归纳总 结</p>	<p>目标1 目标3 目标4</p>
媒体广 告的分 镜脚本 设计	6	<p>重点：蒙太奇、转场、媒体广告分镜脚本设计、 媒体广告的故事版制作。</p> <p>难点：蒙太奇、转场、媒体广告的分镜脚本设计。</p> <p>思政元素：传统诗词艺术在媒体广告分镜脚本 创作中的应用。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于媒体广告分 镜脚本创作、影视语言运用等内容在课堂上予 以讲授，重点在于对相关案例的分析。课堂运 用主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p>课前： 复习影 视中的 相关语 言元素</p> <p>课堂： 分析影 视中的 相关语 言元素 在不同 媒体广 告中的 运用</p> <p>课后： 归纳总 结</p>	<p>目标1 目标3</p>
媒体广 告设计 拍摄	8	<p>重点：摄像机的运动、场面调度、灯光。</p> <p>难点：摄像机的运动、场面调度。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于拍摄角度、 调度、 灯光、 基调等 理论内 容在课 堂上予 以讲授 ，重点 在于对 媒体广 告拍摄 的体会 。课堂 运用主 要运用 讲授法 和案例 法开展 教学， 辅以启 发式提 问拓宽 学生学 习思路 。</p>	<p>课前： 媒体广 告拍摄 的体会</p> <p>课堂： 体会理 解媒体 广告创 意</p> <p>课后： 归纳总 结</p>	<p>目标1 目标2 目标3 目标4</p>

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
训练	命题媒体广告的策略单分析同类和竞争对手的媒体广告调查	2	<p>重点：媒体广告的收集和分析</p> <p>难点：同业分析、产品定位的体验感，需要对产品有更加深刻和全面的理解。</p> <p>思政元素：要求学生更加专注于中国元素的传统媒体广告的收集，理解传统媒体广告的艺术美。</p>	<p>课前：优秀文案的收集</p> <p>课堂：分析广告中的创意技法的应用</p> <p>课后：归纳总结，制作分析报告</p>	要求独立完成，课堂上进行展示，并形成文字内容上交。	目标1 目标3
设计	媒体广告的创意创作	4	<p>重点：定位及主题的确定；媒体广告的创意纲要及撰写；</p> <p>难点：媒体广告的创意表现。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于媒体广告创意、媒体广告定位、媒体广告发布等理论内容在课堂上予以讲授，重点在于理论知识的讲解。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：分析产品策略单及定位特性</p> <p>课堂：媒体广告剧本撰写</p>	同业媒体广告的收集整理及创意表现手法的分析	目标1 目标3
设计	媒体广告的分镜脚本及故事版制作	6	<p>重点：媒体广告分镜脚本设计及媒体广告的故事版制作。</p> <p>难点：蒙太奇、转场等媒体广告的分镜脚本设计中的应用。</p> <p>思政元素：传统诗词艺术在媒体广告分镜脚本创作中的应用。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于媒体广告分镜脚本创作、影视语言运用等内容在课堂上予以讲授，重点在于对相关案例的分析。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	根据所撰写的剧本进行分镜脚本设计和故事版制作	媒体广告的分镜脚本及故事版制作	目标1 目标3
设计	媒体广告设计拍摄与制作	6	<p>重点：摄像机的运动、场面调度、灯光。</p> <p>难点：摄像机的运动、场面调度。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。对于拍摄角度、调度、灯光、基调等理论内容在</p>	根据分镜脚本进行画面拍摄	媒体广告设计拍摄与制作	目标1 目标2 目标3

			课堂上予以讲授，重点在于对媒体广告拍摄的体会。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。			
综合	媒体广告 的后期合 成制作	6	重点： 调色、特效、配音、组接与合成等 难点： 市场主流软件的应用操作。 教学方法与策略： 线下教学。对于后期操作所运用到的软件进行介绍和讲解，重点在于对后期合成中操作运用体会。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	根将所 拍摄的 镜头进 行后期 合成制 作	媒体广 告的后 期合成	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的50%）：采用百分制。平时成绩分作业（占40%）和考勤（占10%）两个部分，其中平时作业包括书写作业部分和设计作品部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准	
	1.书写作业质量；2.设计作品质量；3.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 书写作业内容完整细致，逻辑关系清楚。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业主题鲜明、扣题，画面清晰，有深度。 3. 出勤率达到100%。	
良好 (80~89分)	1. 书写作业内容结构完整，语句通顺流畅。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业主题能够表现设计主题，画面清晰。 3. 出勤率在90%—100%。	
中等 (70~79分)	1. 书写作业内容基本清晰，表述有一些小错误。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业基本能够表现设计主题，画面清晰，但是深度不够，表达过于肤浅。 3. 出勤率80%—90%。	
及格 (60~69分)	1. 书写作业内容有方向性问题，不能阐述基本观点。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业不能完整表达设计主题，设计有明显缺陷，组接的流畅性欠佳。 3. 出勤率70%—80%。	
不及格 (60以下)	1. 书写作业内容态度不端正，无法达到基本的标书要求。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业无法表现主题内容，表达混乱。 3. 出勤率不足70%。	

2. 期末考查（占总成绩的50%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
创意表现	产品特点的表现	综合 设计 题目	目标1	15
	创意特点突出		目标2	10
	蒙太奇的应用		目标3	10
画面表现	构图结构的完整性		目标1	10
	影调搭配的合理性		目标2	10
	组接的逻辑性及流畅性		目标4	10
	声音与画面的协调性		目标2	10
综合效果	文化内涵表现		目标3	15
	媒体广告各种技法的使用		目标4	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称： 助教/讲师/副教授/教授 学历（位）： 本科及以上 其他： 无
2	课程时间	周次： 1-8 节次： 1-6节，为保证课程顺利衔接，每周需四节连排一次。
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排： 企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排： 教室、实训室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

- [1] 李静. 影视广告创意与制作（第3版）[M]. 中国建筑工业出版社, 2020年8月.
[2] 苏夏. 影视广告创意与制作（增补版）[M]. 上海人民美术出版社. 2022年. 9月.

八、参考资料

- [1] 和群坡. 媒体广告制作教程[M]. 中国传媒大学出版社, 2006年2月.
[2] 崔生国. 广告设计（增补版）[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2021年6月.
[3] 玄颖双, 李茂宁, 肖九龄. 广告设计项目式教程[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2020年2月.

[4] 李有生, 旷枚花. 广告设计[M]. 北京: 中国青年出版社, 2018年2月.

[5] 闫承恂. 平面广告设计[M]. 北京: 化学工业出版社, 2021年5月.

网络资料

[1] ADweek网站, <http://www.adweek.com>

[2] Shots网站, <http://www.shots.net>

[3] Adage网站, <http://www.adage.com>

[4] 顶尖创意人社区网站, <http://pitchina.com.cn>

大纲执笔人: 卢娟

讨论参与人: 俞敏

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《动画运动规律》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	动画运动规律		课程英文名称	Animation movement rule	
课程编码	H42X060D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计、数字图像处理	
总学时	32	学分	2	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《动画运动规律》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。本课程主要学习动画设计运用的规律和原则，将动画的十二法则与当下国际经典动画作品结合，进行讲解，对知识点的整体划分和细节能使学生掌握动画的关键要领。动画运动规律是研究时间，空间，张数，速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏规律，学生在掌握运动规律的基础上，根据情景，影片风格以及角色造型结构，特点灵活运用。培养学生对物体运动的观察力，分析力，表现力和创造力。提升原画水平。该课程为学生建立起清晰，简单，实用的动画设计思路，并以此为基础帮助学生扩展思维，设计出更新颖独特的动作，加深对动画语言的感悟，为动画创造打造基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：学生需掌握人运动规律的原则和方法，掌握动画基础动作的和造型感知力，通过对解剖学和动力学的原理，能结合动画不同绘制手法灵活运用。	1.1具备从事设计行业专业的基础知识与能力	1. 专业知识
能力目标	目标2：在实践中掌握物体运动规律绘制方法，通过对动画中不同角色的理解和需求的分析，提高学生对动画运动规律的独立创造能力。	1.2能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识

素质目标	目标3: 培养学生对物体运动的观察力, 分析力, 表现力和创造力, 提升原画水平, 加深对动画语言的感悟能力。	1.3 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践	1. 专业知识
------	---	------------------------	---------

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
动画创作的原理与工序	2	<p>重点: 动画基本原理</p> <p>难点: 关键帧动画</p> <p>思政元素: 介绍动画的历史与创作的工序, 培养学生对动画创作的兴趣。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 讨论对动画的理解</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 总结运动的基本概念</p>	目标1
基本行走动画	2	<p>重点: 人物的行走运动, 姿态(姿势)的表达</p> <p>难点: 重量与平衡, 手臂的摆动, 头部的运动, 身体的倾斜, 不同人物行走的特点表现, 动画角色的夸张运用</p> <p>思政元素: 通过对基础造型的绘制和研究, 培养学生对造型与动态的创造力和想象力。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 辅以案例研究与实际操作的方法拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 动画中的特殊造型</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 绘制不同的走姿</p>	目标1
常规的奔跑与跳跃动画	2	<p>重点: 弹球原理, 不同的奔跑与跳跃的动作原理</p> <p>难点: 跳跃与奔跑的结合动作, 关键帧的运用</p> <p>思政元素: 通过对奔跑的原理结合场景绘制, 培养学生对动画人物动态的创造力和想象力。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 辅以案例研究与实际操作的方法拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 复习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 环境与人物的动态结合</p>	目标1 目标3

动物的运动规律	4	<p>重点: 四足动物与飞禽的基本运动原理</p> <p>难点: 不同动物的动态分解</p> <p>思政元素: 通过对动物运动规律绘制基本流程的解析, 培养学生对动画的热情和探索力。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 总结</p>	目标2 目标3
重量感的表现	2	<p>重点: 运动中的重量感体现</p> <p>难点: 被角色移动的物体的重量感表现</p> <p>思政元素: 通过对飘落的树叶, 炮弹球等物体的运动规律绘制, 培养学生对重量的理解与运用能力。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 辅以案例研究与实际操作的方法拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 复习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 重量感物体绘制</p>	目标2 目标3
流动性和弹性	2	<p>重点: 挤压与伸展</p> <p>难点: 面部的弹性与物体的弹性</p> <p>思政元素: 通过对人物夸张表情, 弹性物体表现的运动规律绘制, 培养学生的创造性思维能。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学。</p>	<p>课前: 复习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后:</p>	目标2 目标3
自然物体的运动规律	2	<p>重点: 自然物体的基本运动原理</p> <p>难点: 风, 水流, 爆炸等物体的动态表现</p> <p>思政元素: 通过对头发的飘动, 衣服的动感, 水滴落的动态绘制, 培养学生对自然物体运动的理解与运用能力。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 培养学生对自然动态的创造力和想象力。</p>	<p>课前: 复习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 环境与人物的动态结合</p>	目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	动画的夸张节奏表达	8	<p>重点: 不同物体的运动节奏感表现</p> <p>难点: 不同物体的运动规律绘制与组合</p> <p>思政元素: 通过对自然物体的运动, 人的运动, 飞禽走兽的运动规律的讲解, 培养学生对物体运动的观察力, 分析力。</p>	训练	独立完成训练, 完整绘制不同物体的运动并进行组合创作	目标2

实训	动画实践	8	重点： 案例作品解析 难点： 动画作品实践 思政元素： 以动画作品为例分析其运动规律，培养学生对物体运动的观察力，分析力，表现力和创造力。	设计	两人一组，以动画短片形式呈现，不少于3分钟。	目标2
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查成绩两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）（平时成绩由1. 作业30% 2. 考勤10%两部分组成）

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业绘造型有创意，并能灵活运用夸张手法进行动态表现，充分掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现完美。 2. 全勤
良好 (80~89分)	1. 作业绘制能灵活运用夸张手法进行动态表现，充分掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现准确。 2. 出勤率达到90%以上。
中等 (70~79分)	1. 作业绘制能灵活运用夸张手法进行动态表现，基本掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现较为准确。 2. 出勤率达到80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业绘制基本掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现基本准确，角色造型绘制较完整， 2. 出勤率达到70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业绘制没有掌握动画运动规律原理，对于不同物体的运动节奏表现较差，角色造型呆板，运动表现僵硬。 2. 出勤率未达到50%，旷课达三次以上。

2. 期末考查成绩（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
运动的基本	理解掌握运动基本的概念	实操题	目标1	10

概念				
动画原理	掌握动画原理，运动规律表现合理	实操题	目标1	10
姿势	角色造型准确，具有想象力和创造性	实操题	目标3	10
动画运动基本规律	运动的基本规律准确	实操题	目标2	20
动画基础动作解析	不同物体的运动表现准确无误，并能创造性的运用夸张变形等手法进行创作	实操题	目标2	20
动画实践	结合所学知识，完整的创作动画作品，并准确体现物体运动的规律性和创造性，造型有特点，想象力丰富。	实操题	目标2	30

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]贾京鹏 主编，《动画运动规律》（中国高校十三五数字艺术精品课程规划教材，中国青年出版社，2019年01月。

八、参考资料

[1][美]托尼·怀特著，《原动画基础教程-动画人的生存手册》，人民邮电出版社，2015年03月。

[2]张丽著,《动画运动规律》,北京联合出版社,2019年07月。

大纲执笔人:

讨论参与人:陈俊立、邓亚荣

系(教研室)主任:卢娟

学院(部)审核人:何帅

《CG艺术创作》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	CG艺术创作		课程英文名称	CG Art Creation	
课程编码	H42X027D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	设计素描、数字色彩及原理	
总学时	32	学分	2	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《CG艺术创作》是高校数字媒体专业的拓展专业选修课程。是一门理论与实务并重的专业课程。本课程的任务是从CG艺术和计算机软件技术紧密结合的视角，采用讲练结合的教学模式，系统讲解CG艺术创作的发展，主流CG创作的学习方法，创作各类角色、场景等原画表现手法等，培养学生熟悉和掌握CG创作流程和造型基础、并掌握CG创作技法。课程的主要内容包括：光色推理、色彩构成、质感表现、内容、构成与构图、综合创作几大部分。课程要求学生具备一定的平面设计能力及相关专业基础知识，在原画设计教学的基础平台上进行学习和训练，具有一定的深度、广度和难度。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 了解CG艺术创作的基本知识，及CG艺术设计的基本规律和创作特点。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践	1. 专业知识
能力目标	目标2： 提升学生对美的感受能力和提高其艺术创造能力；培养学生专业化的设计思维方式，确立专业化的CG原画设计理念。	3-1：具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力 4-1：具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	3. 方案设计 4. 研究

素质目标	目标3: 培养艺术设计专业素质, 培养学生自主探究的精神、团队合作意识和创新精神。	8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术 12-2: 具备较强的行业洞察能力, 时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点	8. 职业规范 12. 终身学习
------	---	---	-------------------------

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
光色推理	2	重点: 掌握光色渲染的基础条件和基本规律; 光色推理的学习方法, 光色模型的解析与绘画表现。 难点: 综合掌握理论知识进行光色默写。 思政元素: 通过深入探索光色知识, 培养学生科学探索精神。 教学方法与策略: 线下教学。采用案例教学法引入课程主要内容。	课前: 阅读教材 课堂: 临摹训练 课后: 作品展示与互评	目标1 目标3
色彩构成	2	重点: 掌握CG艺术创作的色彩构成的基础知识, 色彩构成的调节技巧。 难点: 色彩构成经验总结。 思政元素: 点评国内外优秀作品, 讲解中渗透工匠精神。 教学方法与策略: 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题, 最终突破教学重难点。	课前: 了解CG插画绘制软件 课堂: 学生对收集的资料进行归纳讲解 课后: 自画像设计实践设计	目标1 目标2
质感表现	4	重点: 掌握CG艺术创作的质感与材质的认知, 质感的主要参数, 质感的学习方法, PS笔刷的质感表现技巧。 难点: 质感默写、质感应用经验总结 思政元素: 优秀的传统文化的CG作品质感表现分析, 培育爱国情怀。 教学方法与策略: 线下教学。采用案例法和问题引导法引导学生主	课前: 了解PS笔刷的质感表现技巧。 课堂: 案例调研与汇报 课后: 质感作品默	目标1 目标2

		动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。	写	
内容、构成与构图	4	<p>重点：掌握CG艺术创作的内容、构成与构图的关系，构思画面内容的方法，创造构图的技巧，光影模型的解析与绘画表现。</p> <p>难点：创意与构图经验总结</p> <p>教学方法与策略： 通过理论课堂教学，穿插答疑和讨论，让学生清楚掌握CG艺术创作的内容、构成与构图表达的能力；通过课上演示优秀的作品为辅，引起学生的注意力，激发学习兴趣，加深学生对知识点的理解。通过课后让学生查找、甄选优秀作品，培养学生的理论转化实践能力和审美力。</p>	<p>课前：对于上一节课的理论考查。</p> <p>课堂：作品临摹与创作</p> <p>课后：小组互换作品提出建设性修改意见以及补充。</p>	目标1 目标3
CG艺术综合创作	4	<p>重点：创作案例解读</p> <p>难点：创作经验总结</p> <p>思政元素： 通过对基础造型的绘制和研究，培养学生对造型的创造力和想象力。</p> <p>教学方法与策略： 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：收集优秀案例进行自我解读。</p> <p>课堂：讨论分析</p> <p>课后：作品创作</p>	目标1 目标3

（二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	光色默写	4	<p>重点：通过理解一个光色模型的基础条件，包括不同固有色的物体表面和不同的色光，然后运用光色渲染知识结合已有的绘画经验，对场景做出尽可能贴近现实的色彩推理和表现。</p> <p>难点：养成用光影推理思维观察事物的习惯；找到验证光影推理的方法，分析、反思。</p> <p>思政元素：要求学生做图的时候能够规范、平整、美观，有认真严谨的学习态度。</p>	训练	运用绘图软件、手绘板进行CG艺术光色默写训练	目标1 目标3

上机	质感默写	4	<p>重点：物体结构有比较透彻的理解，能够进行漫反射材质的光影或光色默写：对最重要的质感参数(即光滑度和透明度)理论有一定认知，能够结合理论估算物体表面环境映像的位置和大致形状。</p> <p>难点：运用相关理论知识进行一些质感推理的创作。</p>	训练	运用绘图软件、手绘板选用一种技法进行CG质感默写训练	目标1 目标3
设计	综合创作1	4	<p>重点：完整地还原自己的一次综合创作。包括想法的产生和具象化，构图和构成设计的安排以及塑造和视觉的实现。</p> <p>难点：能够具备对相关知识的理解与实际运用能力完美融合的能力。</p>	综合	运用计算机、手绘板完成一套设计作品。	目标2 目标3
设计	综合创作2	4	<p>重点：通过项目实训，掌握重要创作思路及技法的相关应用，以及学会遇到问题时，如何制定解决方案。</p> <p>难点：能够具备对相关知识的理解与实际运用能力完美融合的能力。</p> <p>思政元素：持续不断地尝试创作本身就是使创作变得更好的推动力。</p>	综合	完成一组符合命题要求的作品，并能清楚的阐明设计理念。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、小组汇报成绩、期末考查等三个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业； 2.小组汇报3.考勤
优秀 (90~	1. 作业（占20%） (1) 作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。

100分)	(2) 能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作,符合艺术审美情趣和形式美法则。 2. 小组汇报成绩(占10%): 积极回答问题中观点正确新颖,课后积极查阅相关资料且能很好展现出来,团队协作完成设计任务次,平时设计草图绘制过程中能实践创新,应用新手法新思维表达。 3. 考勤(占10%): 全勤。
良好 (80~89分)	1. 作业(占20%) 作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、有平面设计感。 2. 小组汇报成绩(占10%): 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤(占10%): 基本全勤。
中等 (70~79分)	1. 作业(占20%) 作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭。 2. 小组汇报成绩(占10%) 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤(占10%): 到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业(占20%) 作品主题符合要求,美观度不足,技法不够娴熟。 2. 小组汇报成绩(占10%): 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 考勤(占10%): 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业(占20%) 作品不能体现内容、插画应用不合理、色彩混乱。 2. 小组汇报成绩(占10%): 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 考勤(占10%): 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考查(占总成绩的60%): 采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表:

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
CG插画设计	考查学生掌握基本CG艺术创作能力及设计稿绘制技能;掌握对图形创造性表达技能,考核学生发现美、创造美的审美能力。	主观设计题	目标1	60
	CG艺术造型设计,综合项目制作能力、团队协作能力	项目策划与汇报	目标2	40

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称: 助教/讲师/副教授/教授 学历(位): 硕士研究生以上

		其他:
2	课程时间	周次: 4 节次: 8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他:
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 企业微信指导, (开课后时间另行安排)。 线下地点及时间安排: 教师办公室, (开课后时间另行安排)。

七、选用教材

- [1] Victor cloux陈威. CG造型基础与创作·入门篇[M]. 辽宁:文化艺术出版社, 2020-2。
[2] Victor cloux陈威. CG造型基础与创作·进阶篇[M]. 辽宁:文化艺术出版社, 2020-2。

八、参考资料

- [1] 陈惟/游雪敏. 你早该这么学CG绘画[M]. 电子工业出版社, 2018-9。
[2] 杨雪果. Photoshop游戏动漫手绘基础教程[M]. 电子工业出版社, 2022-3。
[3] 杨雪果. CG思维解锁 数字绘画艺术启示录(全彩)[M]. 电子工业出版社, 2020-8。

网络资料

- [1] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>
[2] 花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

- [1] 辅助线上课程网站: <https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人: 俞敏
讨论参与人: 余伟将
系(教研室)主任: 卢娟
学院(部)审核人: 何帅

《三维动画基础》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	三维动画基础		课程英文名称	3D Animation Basic	
课程编码	H42X097F		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	三维设计与制作1、二维动态影像设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《三维动画基础》是数字媒体艺术专业一门专业选修课程，这门课程主要是通过学习专业的三维动画制作软件，掌握三维动画的制作技法，并设计制作出相应的动画作品。该课程的主要理论内容包含：基础动画模块、角色动画模块和骨骼绑定模块等。通过该课程的学习，培养学生利用三维软件进行三维动画制作的基本能力，锻炼学生的动画思维与动画制作能力。为后面的《虚拟现实应用设计》和《毕业设计》等综合性较强的课程奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1：学生需掌握三维动画的制作思路与和方法。同时在大量训练中逐步形成一定的审美意识与相关艺术创作的法律法规意识。	3.1 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力 6.2 能有条理性的企划并妥善执行项目的的能力	3. 方案设计； 6. 专业与社会
能力目标	目标2：培养学生的动画项目整体创作能力，要求能够熟悉并掌握动画创作的全流程工作；培养学生的动画项目运营能力，掌握动画项目实施的规范流程的运营与制作思维。	8.1熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术；	8. 职业规范

素质目标	<p>目标3: 培养作为一个数字媒体艺术专业学生必须具备的团队协作能力,使学生具备一定的团队领导能力。同时注重培养学生对项目整体的规划与实施能力。</p>	<p>9.1具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神; 11.1具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理 能力</p>	<p>9.个人和团队; 11.项目管理</p>
------	--	--	-----------------------------

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
三维动画基础模块	6	<p>重点: 机械类的三维动画的设计与制作方法 难点: 动画运动规律的应用 思政元素: 在动画剧本的设计环节中引入中华文化的传统故事。 教学方法与策略: 课堂主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以软件演示,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 讨论对三维动画的理解 课堂: 讨论分析 课后: 总结三维动画的基本思路与方法</p>	目标1
骨骼绑定(非人物角色类)	6	<p>重点: 三维动画的前期工作:非人物角色类别对象的绑定工具与制作方法 难点: 不同绑定工具的理解与使用 思政元素: 在角色对象的设计环节中引入中国传统文化元素。 教学方法与策略: 课堂主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以软件演示,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 阅读教材并完成上节课练习。 课堂: 教师讲解相关理论知识并上机演示,学生依照跟着步骤进行练习。 课后: 掌握不同骨骼绑定工具的操作。</p>	目标1 目标2
骨骼绑定(人物角色类)	6	<p>重点: 三维动画的前期工作:人物角色对象类别的绑定工具与制作方法 难点: 不同绑定工具的理解与使用 思政元素: 在角色对象的设计环节中引入中国传统文化元素。 教学方法与策略: 课堂主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以软件演示,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 阅读教材并完成上节课练习。 课堂: 教师讲解相关理论知识并上机演示,学生依照跟着步骤进行练习。 课后: 掌握不同骨骼绑定工具的操作。</p>	目标2 目标3

三维动画的调整技法	6	重点： 角色类三维动画的制作技法 难点： 动画运动规律的应用与动画时间的把控 教学方法与策略： 课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	课前： 阅读教材并完成上节课练习。 课堂： 教师讲解相关知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。 课后： 掌握不同动画调整工具的操作	目标1 目标2 目标3
-----------	---	---	--	-------------------

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	基础动画效果的制作	6	重点： 利用三维软件进行粒子动画或者动力学动画的综合训练 难点： 粒子动画与动力学动画的调整方法 思政元素： 引导学生制作中国传统文化相关的粒子动画或动力学动画。 教学方法与策略： 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	训练	使用专业的三维软件进行粒子动画或者动力学动画的制作。	目标1 目标2
上机	机械动画的制作	6	重点： 利用三维软件进行机械动画的综合训练 难点： 机械动画的运动规律掌握与制作 思政元素： 引导学生制作中国古代机械设计精髓的案例演示。 教学方法与策略： 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	训练	使用专业的三维软件进行机械类动画的制作。	目标1 目标2
上机	人物行走动画的制作	6	重点： 利用三维软件制作人物行走动画。 难点： 人物行走的运动规律的掌握 教学方法与策略： 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	训练	使用专业的三维软件进行人物角色三维动画的制作。	目标2 目标3

上机	角色动画综合训练	6	重点： 利用三维软件制作角色动画。 难点： 不同角色运动规律的掌握 教学方法与策略： 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	综合	使用专业的三维软件进行角色三维动画的制作。	目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查成绩两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）（平时成绩由1. 作业30% 2. 考勤10%两部分组成）

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 每次作业完成度非常高且十分有创意。 2. 每次讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 3. 全勤。
良好 (80~89分)	1. 每次作业完成度较高且较有创意。 2. 每次讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 3. 全勤。
中等 (70~79分)	1. 每次作业完成度一般且创意一般。 2. 每次讨论或汇报积极性一般且得出的结论一般。 3. 出勤率90%。
及格 (60~69分)	1. 作业基本完成，偶尔有一次未完成。 2. 每次讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 3. 出勤率85%。
不及格 (60以下)	1. 作业不按时完成。 2. 不参与讨论。 3. 出勤率低于80%。

2. 期末考查成绩（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	以3-4人的小组为单位，结合时下热点命题进行三维动画创作，作品要求如下： 1、具有完整的分镜头脚本设计：要求绘制准确且能够很好表现动画制作的中间流程；绘制美观且表达准确；需要提交设计稿件的源文件（文件格式视教师要求而定）；	综合类主观设计题	目标1 目标2 目标3	80

	<p>2、作品长度要求：单件作品的视频长度不低于3分钟（包含片头片尾，可视难易程度而定适当增减）；</p> <p>3、制作要求：创作过程必须使用专业的三维软件制作动画，且使用专业的三维软件调整模型的形状、颜色材质、灯光、摄像机等；要求作品具有一定的原创性、创意性（30%）、动画流畅性（40%）和动画趣味性（30%）。</p> <p>4、整体展示要求：画面像素比例不低于1920*1080（视渲染需求而定，可适当放宽清晰度要求）；叙事动画要求画面清晰，且配音配乐；抽象动画要求画面清晰，且配音配乐。</p>			
作品汇报	作品汇报，考核学生的综合项目制作能力、团队协作能力等。	素质训练	目标3	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

教材选用备注：因为软件更新速度较快，所以教材的选用视教学使用的软件与软件的更新情况而定，以下教材仅供参考。

[1]Cinema 4D R25学习手册，白无常，人民邮电出版社，2022-09，书号：9787115591081。

[2]Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版），黄振彬 张凯 时光坐标，人民邮电出版社，2020-07-01，书号：978-7-115-54154-3。

[3]中中文版CINEMA 4D R20 实用教程，任媛媛，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-52105-7。

[4]中文版Cinema 4D R21从入门到精通（微课视频 全彩版），书号：978-7-115-53940-3。

[5]三维动画Maya高级角色骨骼绑定技法（第2版）-微课版，周京来、徐建伟，清华大

学出版社，2020-01，书号：9787302542964。

八、参考资料

[1]贾京鹏 主编，《动画运动规律》（中国高校十三五数字艺术精品课程规划教材，中国青年出版社，2019年01月。

[2][美]托尼·怀特著，《原动画基础教程-动画人的生存手册》，人民邮电出版社，2015年03月。

[3]张丽著，《动画运动规律》，北京联合出版社，2019年07月。

[4]三维动画Maya高级角色骨骼绑定技法（第2版）-微课版，周京来、徐建伟，清华大学出版社，2020-01，书号：9787302542964。

大纲执笔人：余伟将

讨论参与人：余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《创意媒体》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	创意媒体		课程英文名称	Creative media	
课程编码	F02ZX50E		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考查		先修课程	动画运动规律、CG艺术创作、 三维动画基础	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《创意媒体》是本科数字媒体专业重要的选修基础课程，是后续专业课程学习的重要基础。本课程任务使得学生通过本课程的学习使得学生掌握新媒体环境项目策划与项目创意技术，实现解决完整项目的策划与创意的能力，毕业后可以从事媒体策划制作 产品包装策划 栏目策划企事业单位宣传部门从事策划等就业岗位的能力。它是理论和实践相结合的专业核心课程，兼顾技术和艺术的课程。打破知识传统特征的学科课程模式，转变为工作任务为中心组织的多媒体技术的发展。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 掌握新媒体策划的创意基本概念基本原理，掌握新媒体 自媒体 流媒体等新兴媒体的传播方式 特点及发展趋势。	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 3-2：掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力	3. 专业素质能力
能力目标	目标2： 熟练运用相关软件制作产品 培养学生收集素材 阅读材料和利用	7-1：熟悉设计的程序流程及方法，具有一定的数字	7. 设计项目策划 管理能力

标	资源的能力 培养学生自主创新能力	媒体艺术设计项目的策划与组织能力； 7-2:能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。	
素质目标	目标3: 通过本课程的学习，培养作为一个媒体技术人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，培养团队合作精神，培养社会责任感，具备良好的人文科学素养。	8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令；	8. 沟通协作能力

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
创意原理与方法	4	重点: 创意媒体的原理和方法 难点: 创意媒体的原理和方法 思政元素: 树立正确的价值观在学习应用创意媒体时。 教学方法与策略: 线下教学。对于方法、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 预习 课堂: 理解掌握创意的方法 课后: 复习创意原理与方法	目标1 目标3
策划的原理与基本方法	4	重点: 策划的原理与基本方法 难点: 策划的原理与基本方法，现代策划的基本原理。 思政元素: 教学方法与策略: 线下教学。对于方法、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路	课前: 预习 课堂: 理解策划的基本方法并能运用 课后: 复习巩固	目标1

媒体创意与策划	8	<p>重点: 媒介与媒体 媒体革命从新媒体到自媒体。</p> <p>难点: 媒体革命从新媒体到自媒体,媒体的创意与策划。</p> <p>思政元素: 应用正能量的思想政治策划案例讲解</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于媒介、媒体在课堂上予以讲授。媒体革命理论讲解。媒体的创意与策划。课堂运用主要运用讲授法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路</p>	<p>课前: 查看媒体创意的策划案例</p> <p>课堂: 理解和掌握媒体的策划,并能完成策划</p> <p>课后: 复习巩固</p>	
电子图书的创意与策划	8	<p>重点: 选题的创意与策划 宣传的创意与策划 编辑的创意与策划 制作的创意与策划 营销宣传的创意与策划</p> <p>难点: 编辑的创意与策划 制作的创意与策划</p> <p>思政元素: 红色主题电子图书的策划的内容主题表现</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于电子图书策划与创意在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路</p>	<p>课前: 看电子图书的策划案例</p> <p>课堂: 电子图书策划的理解与讨论</p> <p>课后: 复习巩固</p>	目标1 目标3

(二) 实训教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	广播的策划与创意	8	<p>重点: 新闻类广播节目策划与创意 服务类节目创意与策划 综艺类节目创意与策划</p> <p>难点: 新闻类广播节目策划与创意</p> <p>思政元素: 正确的政治事实引导对新闻广播内容</p>	验证	<p>课前: 分析新闻类、服务类、综艺类节目的创意和策划的不同</p> <p>课堂: 实训报告须有详细的</p>	目标1 目标3

					实验记录。并能技术完成 课后：修改完善广播策划	
实训	电视策划与创意	8	<p>重点： 电视节目的策划与创意 电视栏目的策划与创意 电视频道的策划与创意</p> <p>难点： 电视频道的策划与创意</p> <p>思政元素： 电视综艺节目策划内容注重对青少正确价值观的引导</p>	验证	<p>课前：预习了解电视节目 电视栏目 电视频道的策划</p> <p>课堂：电视策划类的实训报告须有详细的实验记录。并能技术完成</p> <p>课后：分析电视节目、电视栏目、电视频道的策划要点。</p>	目标2 目标3
实训	新媒体的策划与创意工艺	8	<p>重点： 手机媒体概述 手机媒体服务运营策划与创意 流媒体概述 流媒体内容创意与策划 自媒体概述 自媒体内容策划与创意</p> <p>难点： 流媒体内容创意与策划 自媒体内容策划与创意</p> <p>思政元素：弘扬新时代中国精神内容的引导</p>	验证	<p>课前：了解流媒体</p> <p>课堂：掌握理解新媒体策划并能策划实训报告须有详细的实验记录。并能技术完成。</p> <p>课后：复习巩固新媒体知识点</p>	目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查二个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩30%）：采用百分制，即平时成绩分作业（占20%）、考勤（占10%）。

评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业；2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业书写工整、书面整洁；90%以上的习题解答正确或实验习题结果准确无误。 2. 考勤，达到100%
良好 (80~89分)	1. 作业书写工整、书面整洁；80%以上的习题解答正确或实验习题结果准确无误。 2. 考勤，达到90%，偶尔有请假现象。
中等 (70~79分)	1. 作业书写较工整、书面较整洁；70%以上的习题解答正确或实验习题结果准确无误。 2. 考勤，达到80%，偶尔有请假、迟到现象。
及格 (60~69分)	1. 作业书写一般、书面整洁度一般；60%以上的习题解答正确或实验习题结果准确无误。 2. 考勤，达到70%，旷课、迟到偶有发生。
不及格 (60以下)	1. 字迹模糊、卷面书写零乱；超过40%的习题解答不正确或实验习题结果错误。 2. 考勤，低于60%，旷课、迟到严重。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
创意原理与方法 策划的原理与基本方法	创意媒体的原理和方法 策划的原理与基本方法	选择判断	目标1	20
广播的策划与创意 电视策划与创意	新闻类广播节目策划与创意 服务类节目创意与策划 综艺类节目创意与策划 电视节目的策划与创意 电视栏目的策划与创意 电视频道的策划与创意	名词解释	目标1	20
新媒体流媒体的策划与创意	手机媒体服务运营策划与创意50% 1主题明确 2策划完整有创意	设计	目标2	60

	3手机媒体的策划案有实践可能性 4格式正确 流媒体内容创意与策划50% 1主题明确 2策划完整有创意 3流媒体策划案有时间可能性 4格式正确			
--	--	--	--	--

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称： 助教/讲师/副教授/教授 学历（位）： 硕士/博士 其他： 学科相关专业教师
2	课程时间	周次： 8 节次： 6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排： 企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排： 教室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]陈著. 媒体创意与策划[M]. 北京:中国传媒大学出版社. 2020年2月.

八、参考资料

[1]张伟武. 媒体创意策划与营销[M]. 北京:三晋出版社, 2019年5月

[2]宫承波. 广播电视创意与策划[M]. 北京:中国传媒出版社, 2018, 8月.

大纲执笔人：

讨论参与人： 陈俊立、胡红叶

系（教研室）主任： 卢娟

学院（部）审核人： 何帅

《数字图形创意专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	数字图形创意专题		课程英文名称	Innovative Digital Graphics Design and Practice	
课程编码	H42B133Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计（AI）、数字图像处理	
总学时	64	学分	4	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字图形创意专题》课程是数字媒体艺术专业一门基本技能训练必修课程。本课程是属于数字图形设计（AI）、数字图像处理课程的进阶应用学习课程，且由于Illustrator/Photoshop此类设计软件已广泛用于广告、图形设计、编排设计、插画设计等领域，在现今的广告行业中占有极为重要的实务应用地位，因此在教学内容上着重于针对特定课题的实践性设计练习。本课程的核心目标是：通过系统学习，牢固掌握软件应用方面的专业知识，培养学生的图形处理能力，掌握图形处理的基本技术，可以对平面广告设计中的编排、图形、插画等应用设计，透过电脑软件辅助表达，使学生在掌握基础知识的情况下，激发学生的动手动脑的创造和想象空间，为今后在网络技术、广告平面设计等方面的工作注入更扎实的实务创作经验。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1. 通过本课程学习，学生能够掌握系统的数字图形设计基础理论知识，把握图形设计发展的历史脉络以及与设计应用的关系。 2. 通过本课程学习，学生掌握数字图形创意的设计方法与流程，掌握通过	2-2: 能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究	2. 问题分析

	理性的市场调研进行系统的数字图形设计的思路，培养学生灵活的图形设计思维，了解图形与文案、图形与心理等相关学科基础知识。		
能力目标	目标2: 1. 通过本课程学习，学生掌握数字图形设计的新技术及新形式，培养学生图形设计的创新思考设计能力。 2. 通过本课程学习，学生能够全面提高对于图形设计的审美水平。 3. 通过本课程学习，学生结合专题图形设计实践，培养自主学习、合作意识及综合创新设计能力，具备关注图形设计的前沿动向，进行创新概念图形设计的视觉表现力。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续地设计理念。	3. 方案设计 7. 环境可持续发展
素质目标	目标3: 使学生具备一定的艺术设计能力和设计思考能力，同时注重培养学生的团队沟通能力和创新创业能力，引导设计思维。 通过本课程的学习，培养作为一名设计师必须具备的坚持不懈的学习精神，在数字化时代下，善于将科技与专业相融合，为未来的学习、工作和生活奠定基础。	9-3具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境压力时具有较强的自我调适能力	9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
图形创意基础理论	4	重点: 解读课程大纲，了解本课程核心内容。 难点: 了解数字图形创意的基本流程，建立起图形创意的整体概念。 思政元素: 国内外数字图形经典设计评析；认识不同地域文化背景下的图形风格设计。 教学方法与策略: 课堂理论讲授、互动提问教学；数字动漫范畴的图形创意展示与分析。	课前：搜集有关数字图形设计案例 课堂：针对重点知识点进行深入探讨。 课后：案例练习。	目标1 目标2

图形创意的表现形式	6	<p>重点：掌握图形创意的方法及基本思路；掌握不同图形创意中方法；掌握不同图形创意中的色彩、关系、比例、结构等运用原则及方法。</p> <p>难点：对图形创意进行材料、技术等实验掌握，学会图形创意的探索和创新尝试设计；掌握图形创意的的基本方法，并学以致用应用到数字媒体艺术方向专业模块范畴。</p> <p>思政元素：选取生活中的积极向上的演练素材，引发学生思考生活中的真、善、美。</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学，线上运用学习通APP发布学习任务，线下采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：学习本章教学视频及自我探究链接资料。</p> <p>课堂：发布实操任务。</p> <p>课后要求：1. 回顾复习，继续完善实操任务并在平台进行作业展示。</p>	目标1 目标3
图形设计的程序、图形创意的思维方法与设计分类实践	6	<p>重点：掌握图形设计的主题思想性、设计针对性、元素萃取方法；掌握图形设计的思维基本方法；掌握联想、想象、意与形沟通的关系等；掌握图形设计结构、解构、重构的关系与方法。</p> <p>难点：掌握图形设计数字艺术方向的关系及应用。</p> <p>思政元素：对各类视觉数字作品传递的文化内涵进行解读，从而提高自身的审美批判能力和媒介素养。</p> <p>教学方法与策略：课堂理论讲授、互动提问教学；实践作业点评。</p>	<p>课前：发布课堂任务利用企业微信线上协作讨论形成计划方案。</p> <p>课堂：理论比较探讨式教学，撰写设计说明；实践作业点评。</p> <p>课后：课内外实践</p>	目标1 目标2
图形创意应用实践专题	8	<p>重点：1. 培养学生熟练掌握图形创意运用的综合能力；2. 掌握系列化图形创意的综合能力和一般流程与方法。</p> <p>难点：培养学生的合作设计意识，了解系图形创意在各个专业课程中延展方面的作用。</p> <p>思政元素：融入思政命题，将社会主义核心价值观同图形设计相结合。</p> <p>教学方法与策略：1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授；2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论；3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：发布课堂任务利用企业微信线上协作讨论形成计划方案。</p> <p>课堂：小组作品汇报与点评。</p> <p>课后：完善设计作品。</p>	目标1 目标2 目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	图形创意的表现形式	8	<p>重点: 熟练运用平面设计软件进行作品表现。</p> <p>难点: 联想丰富、创意新颖、意识流联想、主题明确、表达技法恰当、色彩表现协调与主题相符。</p>	训练	图形表达方式同构、拼置空间表现（运用人物、动物、植物中具体题材为元素展开数码图形创意设计表达。）	目标1 目标2
实训	图形设计的程序、图形创意的思维方法与设计分类实践	8	<p>重点: 使学生掌握图形创意中“形”和“意”；使学生掌握图形创意中“意”和“形”的转换。</p> <p>难点: 掌握将“形”和“意”进行转换的视觉表现新形式。</p> <p>思政元素: 通过设计训练，掌握传统文化现代化、文化再设计、文化的系统设计、原生文化元素设计、抽象精神的具象化、图形纹样立体化、器物结构的提取及传统材料现代化等方面进行思考。</p>	训练	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图形创意中“元素替代”的运用。 2. 字意到图形的转换。 3. 特定元素的视觉想象。 	目标1 目标2
实训	图形创意应用实践专题2	8	<p>重点: 运用软件进行创意海报设计与表现。图形创意在招贴设计中的应用。</p> <p>难点: 海报设计中构图、配色、创意的把握。</p> <p>思政元素: 以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素，以小组形式开展项目化实践教学，培育学生沟通能力和领导能力，培育学生社会责任感和对社会问题的关注，引导学生将传统文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设计，培养学生独立思考的能力，激发学生多维度分析问题的能力。</p>	综合训练	依据主题进行海报设计命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3

实训	图形创意应用实践专题3	8	重点: 图形创意在品牌设计中的应用。 难点: 应用图形语言于品牌设计的具体实施中。	综合训练	依据主题进行品牌设计 (LOGO、IP、VI) 命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3
实训	图形创意应用实践专题4	8	重点: 图形创意在包装设计中的应用。 难点: 设计与联想思维训练	综合训练	依据主题进行包装设计命题设计与表现。	目标1 目标2 目标3
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩(40%)和期末考查(60%)两个部分组成。

1. 平时成绩(占总成绩的40%): 采用百分制。平时成绩分三个模块: 1、平时作业成绩(占20%); 2、小组讨论或汇报成绩(占10%); 3、考勤(占10%)。评分标准如下表:

等级	评分标准	
	1.平时作业; 2.小组讨论或汇报; 3.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 平时作业能很好运用各种数字图形绘制技巧, 恰当运用数字色彩的配色手法, 视觉界面设计完美, 较好地表达出设计的主题。 2. 每次小组讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 3. 全勤。	
良好 (80~89分)	1. 平时作业能较好运用各种数字图形绘制技巧, 运用了数字色彩的配色手法, 视觉界面设计较完美, 表达出一定的设计的主题。 2. 每次小组讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 3. 全勤。	
中等 (70~79分)	1. 平时作业能运用部分数字图形绘制技巧, 运用到一些数字色彩的配色手法, 视觉界面设计一般, 设计的主题表达欠明确。 2. 每次小组讨论或汇报积极性一般且得出的结论一般。 3. 出勤率90%。	
及格 (60~69分)	1. 平时作业勉强能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法, 视觉界面设计较差, 设计的作品较难表达主题。 2. 每次小组讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 3. 出勤率85%。	
不及格 (60以下)	1. 平时作业不能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法, 视觉界面设计很差, 设计的作品不能表达主题。 2. 不参与小组讨论。 3. 出勤率低于80%。	

2. 期末结课作品设计（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计调研与构思	考核学生自主调研能力，依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	20
数字图形构思与创意设计	根据前期调研进行主题作品构思与设计，熟练操作数字图形设计软件进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20
数字图形绘制表达	熟练操作数字图形设计软件将构思的作品进行完整数字表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
数字图形作品展示与汇报	数字图形作品符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次： 8 节次： 8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

无

八、参考资料

[1]Photoshop+Illustrator平面设计实战教程（全彩慕课版），孔翠，人民邮电出版社，2021-10-01，书号：978-7-115-56026-1；

[2]Illustrator CC 平面设计实战（慕课版），千锋教育，人民邮电出版社，2021-08-01，书号：978-7-115-53457-6；

网络资料

[1] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[2] 花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

[1] 辅助线上课程网站: <https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人: 俞敏

讨论参与人: 邱健洲

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《动态影像设计专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	动态影像设计专题		课程英文名称	Dynamic Imaging Design Special Topi	
课程编码	H42B061Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术概论、数字摄影 与创意	
总学时	64	学分	4	理论学时	24
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《动态影像设计专题》是数字媒体艺术类专业的一门重要的专业基础课程，旨在培养学生在动态影像设计领域的创造力和实践能力。通过理论与实践相结合的方式，学生将深入了解动态影像的美学、技术与创新应用，掌握行业前沿的设计工具与方法。课程采用线上+线下、理论+实践的授课模式，融入“协同育人”的教学法，将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要规格
知识目标	目标1: 1. 深度理解动态影像美学与设计理论，学生能够掌握动态影像设计领域的美学原理、设计理论和审美价值观，理解影像设计对观众情感和认知的影响。 2. 实际项目策划与执行能力，学生能够理解实际项目的策划与执行流程，	2-1: 具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。 2-2: 能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究。 2-3: 具有在了解社会和消	2. 问题分析

	具备项目管理、团队协作和资源调配的基本知识。	费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力	
能力目标	目标2: 1. 高级动态影像设计技能，学生能够运用高级设计工具，展现出卓越的动态影像设计技能，包括高级特效制作、三维建模与动画设计。 2. 掌握高级设计工具与软件应用，学生能够熟练使用高级设计工具，如 Adobe After Effects、Cinema 4D 和相关编程工具，实现动态影像的创新与复杂效果的制作。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	5. 使用现代工具
	目标3: 1. 团队协作与沟通能力，学生能够在团队中协作，有效沟通，发挥各自优势，共同完成多媒体动态影像项目。 2. 独立解决问题的能力，学生能够独立分析、解决项目中遇到的问题，包括技术难题、团队协作问题等。	9-1: 具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神。 9-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 9-3: 具有较好的创新创业能力。	9. 个人和团队
素质目标	目标4: 1. 创意思维与表达能力，学生能够培养创意思维，通过动态影像设计表达独特的艺术理念和创造力。 2. 社会责任感与文化敏感性，学生能够从社会与文化的角度审视动态影像，关注社会问题，培养社会责任感和文化敏感性。	7-1: 具备一定团队沟通协作能力 7-2: 具备一定的项目沟通企划能力主导推动项目进程 7-3: 具有较好的口头表达能力，设计方案阐述能力。	10. 沟通

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
一、动态影像美学与设	6	重点: 深入解析影像表达的基本原则，包括色彩、构图、节奏等要素，探讨动态影像审美的演变历程，引导学生理解审美在	课前: 阅读指定文献，了解动态影像审美发展历	目标1 目标2

计理论		<p>设计中的重要性，</p> <p>难点：引导学生深入思考设计背后的哲学理念，使其能够将理论知识融入实际创作。</p> <p>思政元素：介绍数字视频的演变过程，历代影片的历史过程，培养学生创新探索精神。</p> <p>教学方法与策略：结合国际知名作品的分析，引导学生深入理解理论知识的实际应用。进行实践性的小组讨论与展示，通过互动分享加深学生对理论的理解。</p>	<p>程。收集与分享个人认为经典的动态影像作品。</p> <p>课堂：小组讨论，分享各自对审美原则的理解。</p> <p>实例分析国际著名动态影像作品，进行集体审美探讨。</p> <p>课后：撰写影像审美心得体会，提交至在线平台。</p>	
二、VR与AR动态影像设计	6	<p>重点：系统介绍虚拟与增强现实技术的发展历程与基本原理，实例分析，探讨AR/VR技术在设计中的具体应用案例，通过实践项目，掌握设计与用户体验相融合的方法。</p> <p>难点：如何在动态影像设计中平衡技术创新与用户体验，引导学生思考设计中的难点。</p> <p>思政元素：培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p>教学方法与策略：实际案例解析，让学生理解AR/VR技术的创新应用。</p> <p>小组实践项目，让学生亲身体会设计与用户体验的挑战。</p>	<p>课前：阅读关于AR/VR技术在设计领域的最新研究。</p> <p>课堂：分组讨论，分享对AR/VR技术在动态影像设计中的创新想法。</p> <p>利用AR/VR设备进行小组实践，体验技术与设计的结合。</p> <p>课后：撰写对AR/VR技术在动态影像设计中应用的报告。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
三、动态影像的文化与社会意义	6	<p>重点：影像符号学与文化解读。</p> <p>难点：影社会议题与动态影像的关联性</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理</p> <p>教学方法与策略：线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。</p> <p>课后：不同风格的影视剪辑技法。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
四、案例分析与评论	6	<p>重点：国际知名动态影像作品案例解析。</p> <p>难点：学术评论与深度分析。</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同</p>	<p>课前：手机自己喜欢的影视作品1-2部。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

		行为出发点，练习、构图、声音艺术、色彩加强动态影像构思与表现能力。 教学方法与策略： 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。	课堂：影视作品分析，剪辑技法讲解 课后：制作一部1分钟的预告片	
--	--	--	------------------------------------	--

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实践	Adobe After Effects高级技能应用	2	重点： 深入学习After Effects高级特效的制作方法，包括粒子效果、光影等。实践中学习自定义插件开发，提高学生在动态影像中的创新能力。 难点： 引导学生在项目中勇于尝试创新特效，挑战传统设计思维。 思政元素： 介绍软件发展历史，及一些伟人做的贡献，激发大家探讨人生观价值观。	训练	使用仪器设备： 多媒体设备、手绘板、计算机； 实训类型：演示型 综合应用型	目标1 目标2
实践	Cinema 4D进阶应用	4	重点： 学习Cinema 4D的高级三维建模技巧，掌握复杂场景的设计方法。实践中学习动画设计，提高学生在影像中表达故事性的能力。 难点： 引导学生在设计中通过Cinema 4D实现视觉上的创新。 课程思政融入点： 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理	训练	使用仪器设备：计算机、手绘板 实训类型：演示型 设计型	目标1 目标2
实践	编程与动态影像的创新	4	重点： 系统学习Processing在动态影像设计中的基本原理，学生实践项目，运用Processing创造独特的动态影像作品。 难点： 引导学生深入理解编程与设计的结合，突破传统设计的限制。 课程思政融入点： 融入中华文化提高影视教育的文化自信。	训练	课程思政作业：重温红色经典，收看国产动画片《恰同学少年》	目标1 目标2
实践	复杂场景设计与制作	4	重点： 学习复杂场景设计的基本原则，包括构建场景、人物布局等。实例分析，引导学生思考设计中现实与虚拟之间的关系。	训练	课程思政作业：学习科技文化的展示	目标1 目标2

			<p>难点：在项目中引导学生挑战传统设计，实现场景设计的创新。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>		的特效运用。	
实践	情境动态设计原理	6	<p>重点：学习情绪表达的理论基础，通过动态设计实现情境表达，引导学生在设计中通过情境表达创新设计。</p> <p>难点：在项目中引导学生挑战传统设计，实现情境动态设计的创新。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。分析纪录片中的蒙太奇与节奏。</p>	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	目标1 目标2
实践	多媒体综合练习	8	<p>重点：蒙太奇、音画关系、轴线关系</p> <p>课程思政融入点：</p> <p>难点：设计思维和软件表现综合运用</p> <p>课程思政融入点：将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。</p>	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	目标1 目标3 目标4
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、小组汇报成绩、期末考试等三个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）和考勤（占10%）四个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
优秀 (90~100分)	1. PR和AE视频编辑软件技术应用非常娴熟。 2. 作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。 3. 能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。 4. 积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 5. 平时作业出色完成。 6. 考勤满勤。
良好 (80~89分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。 2. 视频剪辑预告片符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。 3. 紧扣题目要求，作品必须是画面和声音完整的影片，包含片头、片尾、主体，立意明确。 4. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 5. 平时作业较好完成。 6. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。 2. 主题突出、创意新颖、音画同步、画面精美、色调统一、镜头流畅。 3. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 4. 平时作业基本完成。 5. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作品主题符合要求，美观度不足，PR和AE视频编辑软件不够娴熟。 2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 平时作业基本完成。 4. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. PR和AE视频编辑软件没有掌握，作品不能体现内容视频剪辑的特点、色彩混乱。 2. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 平时作业基本没有完成。 4. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考试（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	作品类别：数字视频制作模块	主观	目标1	100

	三至五分钟的影视剪辑作品。 作品规格： 根据时长要求制作完成三至五分钟视频，导出MP4或avi文档，单个项目整体大小不超过1G，符合专业必修课程标准。 作品要求： 1、视频内容须符合自定的选题题目。 2、以分组为单位制作，每组二至四人组成。 4、需提交电子版，结课报告需注明设计动机、设计目标、分镜图表与截图视频打印版。 5、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	设计题	目标2 目标2 目标4	

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：非线编实验室
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：非线编实验室；

七、选用教材

[1]使用教材：李鹏杰. After Effects & Premiere从入门到精通：影视后期制作教程[M]. 哈尔滨工程出版社，2020年11月.

八、参考资料

[1]唯美世界 曹茂鹏. 中文版Premiere Pro 2020完全案例教程PR书籍[M]. 水利水电出版社, 2020年07月.

[2]刘艺. Premiere Pro 2020从新手到高手[M]. 清华大学出版社, 2020年08月. [3]

[3]曹茂鹏. 中文版After Effects 2020完全案例教程AE书籍[M]. 水利水电出版社, 2020

年08月.

网络资料

- [1]包图网, <https://ibaotu.com/>
- [2]虎课网, <https://huke88.com/>
- [3]站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>
- [4]花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

- [1]辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人: 林龙春

讨论参与人: 俞敏

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《网络交互设计专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业能力训练	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	网络交互设计专题		课程英文名称	Topics on web interaction design	
课程编码	H42B139Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	动态影像设计专题	
总学时	64	学分	4	理论学时	24
实验学时/实训学时/课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《网络交互设计专题》是数字媒体艺术专业的一门专业必修实践课程。通过本课程的学习使学生了解和掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法，最终了解和掌握其工作原理，具有初步的设计能力。学会使用设计类工具分析、设计，通过全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力，提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。通过“课程实验——实验课程——设计训练”循序渐进的训练，锻造学生的数据系统分析、设计、实现能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 学生需掌握什么是交互设计、交互设计基本流程，用户体验基本要素，用户需求调研分析，视觉信息的整合型设计，高低保真原型制作、可用性测试。	2-2: 能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术	2. 问题分析 8. 职业规范
能力目标	目标2: 在实践中掌握产品交互设计的方法，WEB/移动端交互设计、视觉设计，能熟练掌握交互设计软件。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力 6-2: 能有条理性的企划	3. 方案设计 6. 专业与社会 7. 环境可持续发展

		并妥善执行项目的能力 7-2: 在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念	
素质目标	目标3: 通过对产品交互设计高低保真原型设计,培养学生利用交互软件,以项目为驱动,独立制作做实际作品的能力。	9-3: 具有健康体魄和良好的心理素质,面对环境压力时具有较强的自我调适能力 12-2: 具备较强的行业洞察能力,时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点	9. 个人和团队 12. 终身学习

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
交互设计概论	4	重点: 解读课程大纲,了解本课程核心内容。 难点: 交互设计的基本原则。 思政元素: 介绍交互设计的基础概论,通过国内外优秀交互设计作品进行案例赏析,培养学生对交互设计的探索精神。 教学方法与策略: 线下教学,课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 搜集优秀的交互设计案例 课堂: 针对重点知识点进行深入探讨。 课后: 以组为单位进行案例分析讨论。	目标1:
交互设计基本流程	10	重点: 交互设计基本流程,用户体验基本要素 难点: 用户体验5大要素,用户研究,场景设计。 思政元素: 选取生活中的热点话题进行演练,引发学生思考生活中的真、善、美,探索更人性化的设计。 教学方法与策略: 线下教学,主要运用讲授法和案例法开展教学,通过学习交互设	课前: 学习本章教学视频及自我探究链接资料。 课堂: 发布实操任务。 课后要求: 回顾复习,以组为单位探讨交互设	目标1:

		计基本流程、用户画像，用户研究，产品功能设计，提高学生对产品的逻辑分析分析能力。通过课堂头脑风暴，以组为单位进行探讨，结合时下热点新闻，以及热点交互产品进行分析，激发学生的创新意识。	计创新发展的可行性，继续完善实操任务并在平台进行作业分析展示。	
信息设计	10	重点： 信息的视觉表达和视觉信息意义 难点： 视觉信息的整合型设计 思政元素： 培养学生的创造性思维能力。 教学方法与策略： 线下教学，主要运用讨论法，演示法对信息的视觉表达、视觉信息的含义、视觉信息的整合、听觉与触觉信息设计展开教学。理论部分以PPT的形式展开课堂讲授；依据相关知识点引导学生进行课堂讨论；采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。	课前：发布课堂任务利用企业微信线上协作讨论形成计划方案。 课堂：理论比较探讨式教学，撰写设计说明；实践作业点评。 课后：课内外实践	目标1:

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	网络交互产品设计项目实践	20	重点： WEB/移动端交互设计的原则、视觉设计的原则 难点： 如何适配WEB/移动端交互设计的响应式设计 思政元素： 通过设计训练，掌握传统文化元素的提取及传统材料现代化等方面进行思考。培养学生的创造性思维能力和逻辑分析能力。	设计	以1-3人为一组，设计一款互联网产品高保真原型设计（移动端/web端）	目标2 目标3
课堂实践	网络交互产品原型测试与展示	20	重点： 低保真图像和高保真图像可用性测试 难点： 高保真图像和交互设计的匹配展示，宣传海报设计与表达。 思政元素： 通过项目培养学生独立思考能力和团队协作能力。以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素，以小组形式开展项目化实践教学，培育学生沟通能力和领导能力，培育学生社会责任感及对社会问题的关注，引导学生将传统	综合	1，界面编排合理美观有个性、互动操作流畅、所有页面链接都必须与主题相关 2，设计至少要有三层页面的设计和链接导通，以及整体性把握。	目标2 目标3

		文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设计，培养学生独立思考的能力，激发学生多维度分析问题解决问题的能力。		3, 宣传海报海报表达, 锻炼作者宣传作品的的能力。	
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。					

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（40%）和期末考查（60%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩比例计算如下：

考勤*40%+平时作业1*20%+平时作业2*20%+平时作业3*20%

等级	评分标准
	1.平时作业；2.考勤（根据课程需要自行设计）
优秀 (90~100分)	1, 平时作业：能通过实际调研完成用户画像的绘制，产品功能架构逻辑清晰，有创新，信息的视觉表达有创意，交互设计效果流畅，视觉丰富有特点。每次小组讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 2. 考勤：满勤。
良好 (80~89分)	1, 平时作业：能通过实际调研完成用户画像的绘制，产品功能架构逻辑较清晰，交互设计效果流畅，视觉表达较丰富。每次小组讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 2. 考勤：基本满勤。
中等 (70~79分)	1, 平时作业：能较完整的绘制用户画像，产品功能架构有一定逻辑，交互设计效果比较流畅，有较为丰富的视觉效果。每次小组讨论或汇报积极性一般且得出的结论一般。 2. 考勤：到课80%以上。
及格 (60~69分)	1, 平时作业：用户画像的绘制完整性较欠缺，产品功能架构较有逻辑，缺乏特点和创新，交互设计效果较流畅，视觉表现单一。每次小组讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 2. 考勤：70%以上。
不及格 (60以下)	1, 平时作业：无法按要求绘制用户画像，产品功能架构逻辑混乱，无创新，信息的视觉表达枯燥，交互与视觉效果差。不参与小组讨论。 2. 考勤：到课率不符合学校规定。

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
交互设计基本流程	用户体验5大要素，用户画像，竞品分析，用户调研。	研究报告	目标1	20

信息设计	信息的视觉表达和视觉信息意义，信息框架构建合理性与创新性设计，视觉信息的整合型设计。	产品交互设计实操	目标1	10
产品设计 (WEB/移动端)	WEB/移动端交互设计流畅性，高保真设计的完整性与创意性。	产品交互设计实操	目标2 目标3	40
产品原型设计及测试	1, 页面交互2, 产品功能设计3, 页面布局 4, 色彩搭配	产品交互设计实操	目标2 目标3	30

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次： 8周 节次： 6节
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他： 机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

无

八、参考资料

[1]. [美] 艾伦·库伯 、 [美] 罗伯特·莱曼 、 [美] 戴维·克罗宁 、 [美] 克里斯托弗·诺埃塞尔：《About Face 4: 交互设计精髓》，电子工业出版社，2015年10月。

[2]廖国良编著，《交互设计概论》，华中科技大学出版社，2017年08月。

[3]蒋晓 主编，《产品交互设计基础》，清华大学出版社，2016年09月。

网络资料

[1]包图网, <https://ibaotu.com/>

[2]虎课网, <https://huke88.com/>

[3] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[4] 哔哩哔哩, https://www.bilibili.com/?spm_id_from=333.1007.0.0

其他资料

[1] 辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人: 柳智信

讨论参与人: 卢娟、魏涓

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《数字影片综合专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业综合训练课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	数字影片综合专题		课程英文名称	Comprehensive Topic in Digital Filmmaking	
课程编码	H42B134Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	64	学分	4	理论学时	24
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			课堂实践学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字影片综合专题》是数字媒体艺术中一门重要的专业必修课程，是数字媒体艺术专业的高级课程，旨在培养学生在数字影片制作领域的综合能力。通过理论学习和实践操作，学生将深入了解数字影片制作的各个环节，包括创意构思、拍摄、剪辑、特效制作等方面的知识和技能。本课程着重于影视特效制作的实践训练，熟练运用Premiere与After Effect类数字视频编辑软件与诸如Cinema 4D或Blender这类的三维建模与动效制作软件的整合应用，了解各种视频的剪辑与特效合成技巧，将可胜任常规动态影像拍摄任务和剪辑合成一部完整作品。课程采用理论与实践的授课模式，融入“协同育人”的教学法，将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以分组团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观、中国红色文化或非遗广传承为主题的影视作品并推广宣传。本课程作为核心课程培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 1. 掌握数字影片制作的基本理论和流程。 2. 了解数字影片的创作流程，包括剧	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。	3. 方案设计

	本撰写、拍摄计划等。 3. 熟练使用高级剪辑软件，实现影片剪辑与后期制作。		
能力目标	目标2: 1. 具备数字影片创作的独立思考和实际操作能力。 2. 掌握专业剪辑技术，能够完成数字影片的基本剪辑任务。 3. 运用特效制作工具，提高数字影片的创意与质量。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。	7. 环境可持续发展
素质目标	目标3: 1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识。 2. 激发学生的创意思维，鼓励突破传统数字影片制作的限制。	9-1: 具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神。 11-2: 深度学习能力,能够参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力。	9. 个人和团队 11. 项目管理

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
一、数字影片创作概述	8	重点: 介绍数字影片创作的基本步骤和不同影片流派的特点,探讨剧本创作的基本要素,以及拍摄计划的制定。 难点: 引导学生在创作过程中挖掘独特的创意点,突破传统拍摄方式。 课程思政融入点: 介绍数字视频的演变过程,历代影片的历史过程,培养学生创新探索精神。 教学方法与策略: 案例分析,让学生了解成功数字影片的创作经验。 学生小组讨论,共同构思数字影片的剧本和拍摄计划。	课前: 进行线上线下混合课程数字视频编辑网上学习。 课堂: 讲解和提问视频编辑的概念、剪辑、步骤分类。 课后: 复习。	目标1 目标2 目标3

二、数字影片剪辑技术	8	<p>重点：详细介绍高级剪辑软件的各项功能，包括多轨剪辑、颜色校正等，引导学生掌握数字影片的剪辑语法，实现流畅的画面过渡。</p> <p>难点：引导学生在实际项目中灵活运用剪辑语法，提高影片的表现力。</p> <p>课程思政融入点：培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p>教学方法与策略：实际案例演示，学生亲自操作剪辑软件，老师进行现场指导。</p> <p>小组合作，学生共同分析和解决剪辑中的实际问题。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：视频编辑应用领域探讨。</p> <p>课后：熟悉软件界面。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
三、数字影片拍摄实践	8	<p>重点：学习如何通过摄影和灯光来提高影片的视觉质量，学生进行实际拍摄实践，老师进行现场导演指导。</p> <p>难点：引导学生在实践中独立解决拍摄中可能出现的各种问题。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p> <p>教学方法与策略：实地拍摄，学生亲自操作摄影设备，老师进行现场指导。</p> <p>学生小组合作，模拟实际拍摄场景，提高团队协作能力。</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。</p> <p>课后：不同风格的影视剪辑技法。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
四、数字影片后期制作	8	<p>重点：学习如何通过特效和音效提升影片的表现力，详细介绍数字影片后期制作的步骤和相关软件的操作。</p> <p>难点：引导学生在后期制作中运用高级特效，提高影片的视觉冲击力。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，练习、构图、声音艺术、色彩加强动态影像构思与表现能力。</p> <p>教学方法与策略：实际案例演示，学生跟随操作，老师进行现场指导。</p> <p>学生个体实践，老师提供个别辅导，确保每位学生熟练掌握后期制作技能。</p>	<p>课前：手机自己喜欢的影视作品1-2部。</p> <p>课堂：影视作品分析，剪辑技法讲解。</p> <p>课后：制作一部1分钟的预告片。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
------	------	----	--------	------	------	--------

实践	项目 1、数字影片拍摄实践续	4	<p>重点：学生围绕已制定的剧本进行实际拍摄，模拟真实制作场景，学习导演与摄影指导的基本原则，提高实际拍摄效果。</p> <p>难点：引导学生在实践中协调团队，灵活应对现场变化。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p>	训练	项目：用至少10张照片进行组合以产生动态效果。	目标1 目标2 目标3
实践	项目 2、数字影片后期制作续	8	<p>重点：学生进一步学习特效和音效的高级运用，提升影片的艺术质量，分析成功数字影片的后期制作案例，激发学生的创作灵感。</p> <p>难点：引导学生运用专业软件进行音效的精细处理，提高影片的听觉效果。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	项目：电影片段混剪与渲染输出。	目标1 目标2 目标3
实践	项目 3、数字影片的配乐与声音设计	8	<p>重点：学生了解配乐的基本原理，实际操作中选择合适的音乐素材，探讨数字影片中声音设计的重要性，学习相关技巧。</p> <p>难点：引导学生通过配乐表达影片的情感，提高影片的艺术层次。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	动态素材和静态素材的内容综合运用，并加上字幕效果。	目标1 目标2 目标3
实践	项目 4、数字影片的色彩调色与修图	8	<p>重点：学生理解数字影片中色彩调色的基本原理，提升影片视觉效果，掌握数字影片后期修图的技术，美化画面细节。</p> <p>难点：引导学生根据影片的主题和风格选择合适的色彩调色方案。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信，分析纪录片中的蒙太奇与节奏。</p>	训练	文字特效技巧实践应用、粒子特效技巧实践应用、光影效果技巧实践应用、调色技法实践应用、仿真效果技巧实践应用、彩幻空间技巧实践应用。	目标1 目标2 目标3
实践	项目5、数字影片的剧情编辑与节奏	4	<p>重点：学生了解数字影片中剧情编辑的基本原则，提高故事表达能力，探讨数字影片中节奏的重要性，学习如何掌握影片的整体节奏感。</p> <p>难点：引导学生合理安排影片剧情，</p>	综合	学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会核心	目标2 目标3 目标4

	掌控		保持影片节奏的连贯性。 课程思政融入点: 将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起,学生以团队的形式,搭配学习,共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。		主义价值观、中国红色文化或非遗传承为主题的影视作品并推广宣传。
实践	项目6、数字影片的最终呈现与评价	5	重点: 学生了解数字影片的不同最终呈现形式,包括影院放映和在线发布等,学习如何评价数字影片的质量,接受观众的反馈并进行改进。 难点: 引导学生掌握影片的最终剪辑和导出技巧,确保最佳呈现效果。 课程思政融入点: 融入中华文化提高影视教育的文化自信,分析纪录片中的蒙太奇与节奏。		学生的作品将在学期末进行艺术作品展,向校内外观众展示创作成果。
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。					

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩(占总成绩的30%):采用百分制。平时成绩分作业(占20%)和考勤(占10%)二个部分。评分标准如下表:

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	1.作业; 2.考勤; 1. PR和AE视频编辑软件技术应用非常娴熟。作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作,符合艺术审美情趣和形式美法则,设计原创性和作品张力突出。积极回答问题中观点正确新颖,课后积极查阅相关资料且能很好展现出来,团队协作完成设计任务次,平时设计草图绘制过程中能实践创新,应用新手法新思维表达。 2. 考勤满勤。
良好 (80~89分)	2. PR和AE视频编辑软件技术熟练。视频剪辑预告片符合主题要求,设计的原创性与个性化,印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。紧扣题目要求,作品必须是画面和声音完整的影片,包含片头、片尾、主体,立意明确。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业较好完成。 2. 考勤基本满勤。
中等	3. PR和AE视频编辑软件技术熟练。主题突出、创意新颖、音画同步、画面精美、

(70~79分)	色调统一、镜头流畅。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业基本完成。 4. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	3. 作品主题符合要求, 美观度不足, PR和AE视频编辑软件不够娴熟。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。平时作业基本完成。 4. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	3. PR和AE视频编辑软件没有掌握, 作品不能体现内容视频剪辑的特点、色彩混乱。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。平时作业基本没有完成。 4. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	实践操作	主要题型	支撑目标	分值
综合设计模块	作品类别：数字视频制作模块--三分钟的影视合成片。 作品规格： 根据时长要求制作完成三分钟短片，导出MP4或avi文档，单个项目整体大小不超过1G，符合专业必修课程标准。 作品要求： 1、一组三分钟的影视合成片：根据课程所讲内容，综合性案例或不低于10个特效制作。 2、以分组团队制作。 3、需提交电子版，纸质版虚附上截图视频打印版。 4、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	主观设计题	目标2 目标3	70
课程汇报模块	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力。	演讲	目标3	10
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	20

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：8节

3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：非线性编实验室，机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信(开课后时间另行安排) 线下地点及时间安排：非线性编实验室，机房

七、选用教材

[1]使用教材：After Effects 2020任务驱动教程[M]，黑马程序员主编，高等教育出版社，2023年4月

八、参考资料

- [1] Premiere Pro CC中文版教程[M]，黄薇主编，清华大学出版社，2015年1月。
- [2] Premiere Pro CS6实例教程(第3版) [M]，胡文杰主编，人民邮电出版社，2019年9月
- [3] After Effects影视特效制作208例，吉家进 主编，人民邮电出版社。
- [4] After Effects CS6 制作特效武功大全，白乃远主编，上奇科技(台湾)
- [5] After Effects高级技术手册-十大插件应用精粹(第二版)，白乃远主编，上奇科技(台湾)
- [6] Cinema. 4D完全学习手册，TVart培训基地主编，人民邮电出版社
- [7].Cinema 4D S24实用教程，任媛媛主编，人民邮电出版社，2022年4月

大纲执笔人：林龙春

讨论参与人：陈丽娜

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《综合设计专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业综合实训	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	综合设计专题		课程英文名称	Comprehensive Design Topics	
课程编码	H42B178Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	图形图像处理基础、动态影像设计专题	
总学时	64	学分	4	理论学时	16
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			实践学时：48		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《综合设计专题》课程是专为数字媒体艺术专业本科生设计，旨在通过系统的理论学习和实践项目的深度实践，使学生全面了解并掌握数字媒体艺术领域综合设计的理论与实践技能。理论课程将从综合设计的概念、发展历程开始，逐步深入探讨设计原理、用户体验、色彩与视觉、排版与版面等内容，为学生建立坚实的学科基础。实践课程则着重培养学生的动手能力，通过实际项目实践，使学生能够熟练运用设计工具与软件，并在创意设计、用户体验测试、团队合作等方面得到充分锻炼。学生将有机会制作数字媒体艺术作品，并在作品展示与评审中接受同行和教师的评价，促进学术交流与提升。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 通过案例分析探讨关键发展时期和艺术家的贡献，解析数字媒体艺术的理论基础，包括互动性、虚拟现实、数字美学等，引导学生深刻理解数字媒体艺术的内在原理。	1-3: 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 2-3: 具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的理论知识，分析、提出和解决问题的能力。	1. 专业知识 2. 问题分析

能力目标	提供实际案例，引导学生分析数字媒体艺术作品如何运用理论知识，激发学生运用理论进行创作的灵感，学生学习项目管理的基本原则，包括目标设定、资源规划和时间管理等，培养项目策划的能力，针对创作中可能遇到的问题，学生通过案例分析和讨论，培养解决问题和创新思维。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 6-3: 具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。	3. 方案设计 6. 专业与社会
素质目标	目标3: 培养学生对数字媒体艺术的热情和对创作的责任心，提高学生对数字媒体艺术作品的鉴赏能力，培养审美情感。	8-2: 熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规。以及艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识。	8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字媒体艺术概论	4	<p>重点: 掌握数字媒体艺术的定义、核心特征和其在文化领域中的演变。</p> <p>难点: 理解数字媒体艺术的复杂性和多样性，以及数字化对艺术产生的影响。</p> <p>思政元素: 课程传递中国美学的思维方式与设计理念；探索中国传统审美在当代美术实践中的创造性发展。</p> <p>教学方法与策略: 引导学生参与讨论，通过多媒体资料和案例分析，展示数字媒体艺术的多元性，促使学生对数字媒体艺术的广度有更层次的认识。</p>	<p>课前：阅读教材，先了解舞台服装设计特征。</p> <p>课堂：学生对搜集的资料进行归纳讲解。</p> <p>课后：完成教材提供的本章节思考题</p>	目标1
设计理论与方法	4	<p>重点: 了解数字媒体艺术在不同历史时期的演进，认识其与当代社会的关联。</p> <p>难点: 在历史演进中找到数字媒体艺术的发展脉络和关键节点。</p> <p>教学方法与策略: 运用多媒体资料、时间线展示和小组研讨，激发学生对数字媒体艺术历史的兴趣，培养其历史思维和批判性分析</p>	<p>课前：阅读教材，先了解数字媒体艺术的演变过程。</p> <p>课堂：学生对搜集的资料进行归纳讲解。课后：完</p>	目标2 目标3

		能力。	成教材提供的本章节思考题	
媒体艺术历史回顾	4	<p>重点：了解数字媒体艺术在不同历史时期的演进，认识其与当代社会的关联。</p> <p>难点：在历史演进中找到数字媒体艺术的发展脉络和关键节点。</p> <p>思政元素：培养学生将观念、文本和时代精神转化为视觉语言的实践能力。在这一过程中，将知识性、思想性、艺术性紧密结合，使爱国家、爱民族的精神情怀和人格陶铸潜移默化地融入到舞台服装设计教学中。</p> <p>教学方法与策略：运用多媒体资料、时间线展示和小组研讨，激发学生对数字媒体艺术历史的兴趣，培养其历史思维和批判性分析能力。</p>	<p>课前：阅读教材，先了解媒体艺术的历史。</p> <p>课堂：分组谈调研分享。</p> <p>课后：完成教材提供的本章节思考题。</p>	目标 2 目标 3
数字媒体与社会文化	2	<p>重点：探讨数字媒体艺术如何反映和塑造社会文化，引导学生关注艺术的社会责任。</p> <p>难点：将抽象的社会文化理论与实际数字媒体作品联系起来。</p> <p>教学方法与策略：利用案例分析、小组讨论和实地考察，帮助学生深刻理解数字媒体艺术与社会文化的互动关系，激发学生对社会变革的思考。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：课堂汇报与交流。</p> <p>课后：案例分析、小组讨论和实地考察</p>	目标 2 目标 3
伦理与版权	2	<p>重点：引导学生了解数字媒体艺术创作中的伦理标准和版权问题，强调合法创作和创作者权益</p> <p>难点：理解数字媒体艺术中的伦理挑战和法律规范，以及其对创作的影响。</p> <p>教学方法与策略：运用案例分析、法规解读和角色扮演，使学生深入了解数字媒体艺术创作中的伦理问题和法律约束，培养学生法律意识和伦理责任感。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：媒体艺术创作中的伦理标准和版权问题</p> <p>课后：完成教材提供的本章节思考题。</p>	目标 1 目标 2

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实践	基础工具使用	6	<p>重点： 掌握使用数字媒体艺术工具和软件的基本技能。</p> <p>难点： 在短时间内熟练掌握多个工具的基本操作。</p> <p>教学方法与策略： 以实际操作为主，通过示范、实例演练和个别指导，让学生亲身体验并逐步提高操作熟练度。</p>	训练	学生将学会并熟练掌握基本的数字媒体艺术工具和软件的使用。	目标1 目标3
	项目策划与构思		<p>重点： 在这个阶段，学生需要从理论框架中提炼创作主题，明确项目目标和创作方向。</p> <p>难点： 将理论转化为实际可行的项目构思，确保理念与实际操作的契合。</p> <p>教学方法与策略： 通过详细的实例讲解、小组头脑风暴和导师答疑，帮助学生理解如何将理论与实际项目相结合。通过小组合作和个体指导，引导学生发挥创造性思维，确保项目构思既符合理论框架又具有创新性。</p>	训练	学生将通过理论知识的应用，明确数字媒体艺术项目的主题、目标和方向。	
	实际操作与制作		<p>重点： 在这个阶段，学生将根据项目计划，运用所学工具进行数字媒体艺术创作，注重实践和技术应用。</p> <p>难点： 在实际操作中解决技术难题，保持创意的同时确保艺术品质。</p> <p>教学方法与策略： 通过工作坊形式，学生将参与实际创作项目，导师将进行实时辅导。强调实践操作和创意发挥，同时引导学生面对实际操作中的技术挑战，通过集体讨论和个体辅导，帮助学生解决问题并提高创作水平。</p>	训练	学生将在实际操作中运用所学工具，按照项目计划完成数字媒体艺术创作。	

	作品展示与评价		<p>重点： 在这个阶段，学生将展示作品并参与同学评价和教师点评，促进创意思维和创作经验的分享。</p> <p>难点： 学生接受评价并在评价中提升自己的创作水平。</p> <p>教学方法与策略： 利用座谈、评论和反思的方式，激发学生对自身作品的深刻认识。通过同学和导师的反馈，促使学生思考改进之处，并提高创作的质量。同时，引导学生学会理性对待评价，将评价视为提升的机会而非否定。</p>	训练	学生将展示个人作品并参与同学和教师的评价，促进创意思维和经验分享。	
	项目总结与反思		<p>重点： 在这个阶段，学生将进行全面总结，包括成功经验、困难与挑战，以及个人成长与团队合作体会。</p> <p>难点： 在总结中发现自身的不足，并能有针对性地提出改进方案。</p> <p>教学方法与策略： 通过小组讨论、个体反思和导师点评，促使学生深度思考项目中遇到的问题与解决方案。引导学生意识到自身成长的点滴，提高他们解决问题的能力。</p>	训练	学生将结合实际项目进行全面总结，包括成功经验、困难与挑战，以及个人成长与团队合作体会。	
实践	期末结课作业：艺术作品展览	6	<p>重点： 在学期末，学生的作品将在艺术作品展览中向校内外观众展示创作成果。</p> <p>难点： 学生通过展览更好地理解自己作品的意义，并与观众进行有效沟通。</p> <p>教学方法与策略： 引导学生参与展览组织，让他们亲身体验艺术作品的呈现与交流。通过展览，学生将更深刻地理解自己的创作，培养他们的展示与沟通能力。观众的反馈也将成为学生进一步提升的重要依据，促使他们持续改进并提高创作水平。</p>	训练	学生的作品将在学期末进行艺术作品展览，向校内外观众展示创作成果。	目标1 目标2 目标3

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（40%）和期末考查（60%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩分三个模块：1、平时作业成绩（占20%）；2、小组讨论或汇报成绩（占10%）；3、考勤（占10%）。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制质量优，与老师积极互动，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度高。 2. 小组汇报（占10%）：小组积极参与线上线下讨论汇报，积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作性突出。 3. 满勤。（占10%）
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量良，与老师积极互动，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度较高。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 基本满勤。（占10%）
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量中等，与老师互动中等，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度中等。 2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成度中等。 3. 考勤到课80%以上。（占10%）
及格 (60~69分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量一般，与老师互动不积极，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度较差。 2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 考勤70%以上。（占10%）
不及格 (60以下)	1. 作业不按时完成。 2. 不参与小组讨论。 3. 出勤率低于70%。

2. 期末结课作品设计（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
调研与构思	考核学生自主调研能力，依选的课程主题项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	20
构思与创意设计	根据前期调研进行符合市场的数字媒体艺术品构思与设计，进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20
图形绘制表达	将构思的数字媒体艺术作品进行完整绘制表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
作品展示与汇报	作品符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/教授 学历（位）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次：16 节次：2
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信指导，课后时间。 线下地点及时间安排：任课教室，课后时间。

七、选用教材

[1] 数字媒体艺术理论与实践（本科教材），张安妮 著，新华出版社，2021-01-01。

[2] 艺术与科技导论，清华大学出版社，李四达，2023-11-01。

八、参考资料

[1] 数字媒体创意设计思维/同济大学出版社，朱云 著，2020-11-01。

[2] 交互式系统原理与设计/清华大学出版社，作者：(美)奥沙利文，(美)依葛 著，张瑞萍 等译，2006-07-01。

网络资料

[1] 站酷网，<https://www.zcool.com.cn/>

[2] 花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

[1]辅助线上课程网站: <https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人: 林龙春

讨论参与人: 俞敏

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《社会实践》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	集中性实践	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	社会实践		课程英文名称	social practice	
课程编码	H42B112Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	2周		学分	2	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《社会实践》是一门全校各专业均需开设的必修实践课程，是学生走出校门、了解社会、投身社会的有效形式；是运用所学、知行合一、锻炼才干的良好机会；是塑造价值观，培养人文情怀，树立服务社会思想的重要途径。通过该课程使学生了解我国社会主义现代化建设的实际情况，学会理论联系实际，运用思想政治理论课、专业理论课中学到的基本理论，发现问题、分析问题，并力所能及地解决问题；通过该课程使学生加深对中国特色社会主义理论体系的理解和对党的路线方针政策的认识，更直接地了解所学专业在社会经济发展中的地位和未来发展趋势；通过该课程学习让学生在深入基层、服务社会的实践中锻炼自我、提升自我，进一步拓展团队协作能力、沟通能力和创新思维，以更好地为社会做贡献。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
能力目标	目标1： 通过实践，学生能够掌握社会实践的基本理论和方法，具备参与社会实践的能力，并能在实践中运用和发展所学知识。通过实践经验，学生还可以了解到社会的复杂性和多样性，加深对不同社会现象和问题的理解和认识。	6-3:具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。	6. 专业与社会

	<p>目标2: 通过实践,学会与他人合作,沟通交流,培养学生的领导能力和团队管理能力。</p> <p>目标3: 培养学生独立思考的能力,学会对不同观点进行评估和分析问题,并运用所学知识提出解决方案。</p>	<p>9-1:具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神。</p> <p>9-3:具有健康体魄和良好的心理素质,面对环境压力时具有较强的自我调适能力。</p>	9.个人和团队
素质目标	<p>目标4: 具有人文社会科学素养、社会责任感,牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。具有良好的道德修养、高度的社会责任感、正确的劳动意识和敬业精神。</p>	<p>7-1:具备强烈的社会责任感和设计师职业精神。</p>	7.环境可持续发展

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间安排	主要教学内容	指导要求	支撑课程目标
实践前期指导	实践开始	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指导教师以行政班为单位组织学生进行社会实践动员教育,明确社会实践教学的目的及重要性,鼓励学生利用学期内及暑假时间,以饱满的热情投入到社会实践中去。 2. 指导教师对开展社会实践的方式、需要提交的实践材料以及具体要求、注意事项等进行详细讲解,回答学生对开展社会实践的疑惑。 3. 指导教师讲解“社会调查理论”,内容包括社会调查的一般原理;社会调查的方法、途径;撰写社会调查报告的方法与要求等。 	以行政班为单位集中指导	目标1 目标2 目标2
实践过程管理	实践中	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指导教师应加强对所负责班级各项社会实践活动的监管,保持与学生的联系、交流,及时对学生在实践活动中提出的疑问给予指导; 2. 指导教师应指导学生在社会实践活动各个环节做好安全教育与风险防范,积极配合、协调解决学生在实践教学过程中发生的突发事件,确保社会实践有序进行; 3. 指导教师应教育学生要遵纪守法,注意维护学校声誉,树立良好的大学生形象,尤其在公共场所更要严格要求自己。 	线上与线下相结合指导	目标1 目标2 目标2

实践后期工作	实践结束	1. 指导教师组织各班学生在完成社会实践活动之后，按要求提交社会实践材料； 2. 指导教师根据学生提交的社会实践材料及社会实践过程中的综合表现评定成绩。 3. 按专业集中所有指导教师对社会实践活动情况进行讨论、评价，总结经验。	线下集中评阅	目标1 目标2 目标2
--------	------	---	--------	-------------------

五、社会实践的主要形式

1. 参加校内校外组织的“三下乡”、支教、支农等活动，累计活动时间达32个学时(含)以上者，撰写并提交社会实践报告后认定课程学分。

2. 参加校内校外与本人所学专业相关的学习型兼职、实习、勤工助学等实践活动，完成规定任务，累计活动时间达32学时(含)以上者，撰写并提交社会实践报告。

3. 参加校内、校外组织的青年志愿者服务或社会公益活动，完成规定任务,累计服务时间达32学时(含)以上或服务次数达10次(含)以上者，撰写并提交社会实践报告后。

4. 学生个人或组队完成与专业发展、学生成长、社会热点相关问题的社会调研、社会考察等(小组人数不超过5人)，结合调研和考察情况撰写并提交实践报告。

5. 学生在校期间(不含休学期)在未影响学业的情况下，注册工商企业开展创业实践并运行的(学生须为企业法人代表)，撰写并提交社会实践报告。

6. 学生参加对外交流或教师教科研项目，并结合项目研究主题开展有关实践活动的，可结实践活动开展情况撰写并提交实践报告。

7. 上述1-3项内容可跨项累计时长，社会实践报告可用文字、图片等形式丰富报告内容，特殊形式的实践活动可用影像等方式代替实践报告。

8. 学生提出的具有实践意义，且能满足社会实践总体要求的其他形式。

六、学生学习成效评估方式及标准

1. 指导教师根据学生社会实践活动的主题性及难易程度、所提供的成果和证明材料、活动参与程度以及实际表现，对学生实践教学的成绩做出客观、公正的评定。成绩按五级记分制提交，即优秀(90-100)、良好(80-89)、中等(70-79)、及格(60-69)、不及格(59分以下)。

2. 学生本人必须参加暑期社会实践活动，杜绝任何形式的抄袭、搭便车等行为，一经发现，成绩记为零分。以团队形式参加社会实践活动的学生，需要每人分别撰写《东莞城市学院社会实践报告书》。

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	能出色地完成社会实践任务,达到社会实践大纲规定的全部要求。认真撰写《东莞城市学院社会实践报告书》，社会实践报告能对社会实践情况进行全面、系统的总结,并能运用所学理论对某些问题加以分析,提出合理的解决对策和建议。实践成果富有创新性,提供完整、详实的社会实践支撑材料,社会实践态度端正,社会实践过程中无违纪行为。
良好 (80~89分)	能较好地完成社会实践任务,达到社会实践大纲规定的全部要求。认真撰写《东莞城市学院社会实践报告书》，社会实践报告能对社会实践情况进行全面、系统的总结,并能运用所学理论对某些问题加以分析,提出合理的解决对策和建议。实践成果有一定的新意,提供相对完整的社会实践支撑材料,社会实践态度端正,社会实践过程中无违纪行为。
中等 (70~79分)	能基本完成社会实践任务,达到社会实践大纲规定的基本要求。撰写《东莞城市学院社会实践报告书》，报告能对社会实践情况进行比较全面的总结,并能运用所学理论对某些问题加以分析。实践成果基本符合要求,提供较为完整的社会实践支撑材料。社会实践态度端正,社会实践过程中无违纪行为。
及格 (60~69分)	能基本完成社会实践任务,达到社会实践大纲规定的基本要求但有不足。撰写《东莞城市学院社会实践报告书》，社会实践报告内容基本正确,但不够完整、系统。完成了社会实践的主要任务,提供了社会实践支撑材料。社会实践态度端正,社会实践过程中无违纪行为。
不及格 (60以下)	有下列情况之一的,社会实践成绩为不及格: 1. 不按规定参加课社会实践; 2. 参加社会实践的时间、主题或提交的成果材料不符合社会实践的总体要求; 3. 未按时上交《东莞城市学院社会实践报告书》及社会实践成果、支撑材料; 4. 相关支撑材料弄虚作假; 5. 出现其他应该判定为成绩不及格的特殊情形。

七、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称: 助教/讲师/副教授/教授 学历(位): 硕士/博士 其他:
2	课程时间	周次: 2 节次:
3	指导地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他:
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 线下地点及时间安排:

八、选用教材

无

九、参考资料

[1] 中宣部、中央文明办、教育部、共青团中央《关于进一步加强和改进大学生社会实践的意见》（中青联发[2005]3号）

[2] 刘煜. 大学生社会实践导论[M]. 浙江大学出版社, 2018年2月.

[3] 于兴业. 大学生社会实践导论[M]. 中国农业出版社, 2018年5月.

[4] 大学生社会调查实践手册. 戴建兵. 中国农业出版社, 2011年11月.

网络资料

[1] 中国大学生网<https://www.universitychina.net/>

[2] 大学生社会实践服务平台<http://www.sjj365.com/>

附件：东莞城市学院社会实践报告书

大纲执笔人：李林林、刘雨翹

讨论参与人：卢娟、刘雨翹

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人何帅

《专业写生》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业能力训练	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	专业写生		课程英文名称	Professional Sketching Course	
课程编码	H42B033Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考察		先修课程	认知实习	
总学时	1.5周		学分	1.5	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《专业写生》是数字媒体艺术专业的一门集中性实践教学课程。所谓“外师造化，中得心源”，艺术来源于自然，而又高于自然，通过风景写生可拓宽学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、感悟能力；脑、眼、心、手的协调能力，感性与理性相结合，培养学生的创造性思维，从而创造出符合社会的美感设计作品。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 目标1： 本课程不仅要了解专业写生的概念，还要通过自然风景写生来拓宽学生的艺术视野与自身修养，提升学生创作的能力。	1.1具备从事设计行业专业的基础知识与能力；能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识。 4.2具备一定的学术钻研精神。	1. 专业知识 4. 研究
能力目标	目标2： 以速写方式勾勒自然物象的形体特征、空间透视，以色彩描绘自然风景的真实写照。培养学生的观察能力、分析能力、表现能力，帮助学生掌握造型能力、规律和艺术创作技巧。	3.1具备扎实的版式编排、绘图、数字建模、效果表达等专业能力。	3. 方案设计

素质 目标	<p>目标3: 掌握基本的写生方法，形成正确的写生习惯；学习表现景物的构图规律、用线方法及色彩表现形式。培养学生的创造性思维，从而创造出符合社会的美感设计作品。</p>	<p>1.1具备从事设计行业专业的基础知识与能力；能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识。</p> <p>4.2具备一定的学术钻研精神。</p> <p>12.1了解新的审美趋势，学习新的软件和专业知识，具备持续学习的能力。</p>	<p>1. 专业知识</p> <p>4. 研究</p> <p>12. 终身学习</p>
----------	---	---	---

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间 安排	主要教学内容	指导 要求	支撑课程 目标
风景实地观察	0.5周	<p>指导内容: 一切物象都是通过眼睛观察后传入大脑，经过分析而创造。</p> <p>重点: 面对大自然，如何发现美、感悟美、创造美。</p> <p>难点: 面对大自然，学生应有高度的观察能力、分析能力。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	实地观察，拍摄照片取景，构思构图。	目标1 目标2
风景速写训练	0.5周	<p>指导内容: 速写是进行创作和设计的基础，是每个学生应该掌握的基本技能。</p> <p>重点: 面对大自然，具象和抽象的正确表现形式。</p> <p>难点: 运用钢笔、铅笔或水性笔等工具对自然风光进行写生，要求构图准备，所表现的物象透视、比例、结构准确。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	每人，每天一人一张4K纸，进行速写训练，自己取景。明天的画面不可重复。	目标1 目标2 目标3
风景色彩写生	0.5周	<p>指导内容: 通过风景写生锻炼学生的构图能力、表现色彩能力与概括取舍能力。</p> <p>重点: 面对大自然，要求用色彩进行风景写生。</p> <p>难点: 要求用水粉、水彩、油画、国画或色粉笔等综合材料面对自然进行写生。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	每人，每天一人一张4K纸，进行风景色彩写生，自己取景。每天的画面不可重复。	目标1 目标2 目标3

五、学生学习成效评估方式及标准

1. 认知实习成绩由出勤及学生态度和认知实习总结两部分组成。
2. 认知实习成绩采用百分制：出勤及学生态度（占30%）、设计考察报告及作品设计总结（占70%）

等级	评分标准
	1.出勤及学生态度30%；2.报告及作品设计总结70%
优秀 (90~100分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考察，并能很好的对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题加以分析和总结，并有某种独到的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，逻辑性强和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性强。
良好 (80~89分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考察，并能很好的对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一定的分析，并有一定的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，富有逻辑性和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性较强。
中等 (70~79分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率达90%。 2. 能较好地完成设计考察，并能对设计调查资料进行一定的归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一些分析。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，有逻辑性。 4. 设计作品主题明确，有创新创意性。
及格 (60~69分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率达80%。 2. 能完成设计考察，可以对设计调查资料进行归纳和总结。 3. 任务书及设计报告撰写完整。 4. 设计作品完整。
不及格 (60以下)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率为80%以下。 2. 未能参加设计考察，或在实践中有违纪行为，教育不改；或发生重大事故终止其外出考察资格者。 3. 无任务书及设计报告。 4. 无设计作品。

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次：共1.5周 节次：

3	指导地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

备注：实训不需要教材

八、参考资料

主要参考书目

- [1] 《数字媒体与艺术设计基础》，王晓斌、王晓军主编，人民邮电出版社，2018；
- [2] 《艺术. 设计的色彩构成》(修订版)，朝仓直巳(日)主编，江苏科学技术出版社，2018；
- [3] 《艺术写生基础》，李华著，清华大学出版社，2018；
- [4] 《写生与创意艺术设计》陈明主编，上海人民美术出版社，2015；
- [5] 《速写构图（构图，构成)突破》人民邮电出版社，2020；

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《设计考察》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业综合实训	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	设计考察		课程英文名称	Design Investigation	
课程编码	H42B108Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数媒相关专业课程	
总学时	1.5		学分	1.5	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《设计考察》是数字媒体艺术设计专业的一门集中性实践教学课程，目的是培养学生独立收集资料和思考问题的能力，更好地认识地域文化在艺术设计中的传承与创新，功能作用与形式表现。该课程主要是通过走访不同地区的博物馆或民俗文化古镇等，采用采风 and 写生图形元素和文字记录的形式，探寻传统文化发源地的乡土风俗、神话传说和人文及自然特质，包括民俗、礼仪、节庆等日常生活，梳理地域与时间上的文脉关联，以传统文化的视觉，透视出现代城市与人和社会的关联性。开拓视野和体验知识，对整体专业素质的提升有着积极的促进作用。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1：了解民间美术概述及民间美术分类及民间美术的造型原则与色彩语言；能够对民间艺术造型、色彩融合尽心设计探索。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 6-2：能有条理性的企划并妥善执行项目的能力。	1. 专业知识 6. 专业与社会
能力目标	目标2：培养学生独立开展调研活动的能力和独立收集与整理资料，并书写调研报告；具有独立进行文化创意设计的能力。	8-1：熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术 9-3：具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境	8. 职业规范 9. 个人和团队

		压力时具有较强的自我调适能力。	
素质目标	<p>目标3: 培养学生团队协作和严谨务实的工作作风；具有较高的审美，掌握民间艺术基本认识和评判准则；具有较高的审美，掌握民间艺术基本认识和评判准则。</p>	<p>7-2: 在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。</p> <p>9-3: 具有健康体魄和良好的心理素质,面对环境压力时具有较强的自我调适能力。</p>	<p>7. 环境可持续发展</p> <p>9. 个人和团队</p>

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间安排	主要教学内容	指导要求	支撑课程目标
前期调研准备	0.5周	<p>指导内容: 对即将考查的地点进行桌面资料收集,并撰写个人设计考查任务书。</p> <p>重点: 个人设计考查任务书撰写。</p> <p>难点: 个人设计考查任务书撰写。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	个人设计考查任务书撰写。	目标1 目标2 目标3
实地考察	0.5周	<p>指导内容: 通过实地走访的形式,与当地入或者导游近距离感受我国民族文化的艺术魅力和本土艺术风格特点,抚触当地的风土人情和文化遗产。</p> <p>重点: 田野调查资料的整理与归纳。</p> <p>难点: 根据考查调研的一手资料如何进行有效分析。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	<p>①一手资料搜集、整理、归纳、分析。</p> <p>②考查随记撰写。</p>	目标1 目标2 目标3
作品创作	0.5周	<p>指导内容: 通过实地走访的形式,与当地入或者导游近距离感受当地的风土人情和文化遗产等内容.了解我国民族文化的艺术魅力。</p> <p>重点: 田野调查资料的整理与归纳。</p> <p>难点: 根据考查调研的一手资料如何进行有效分析。</p>	设计创作及设计报告撰写。	目标1 目标2 目标3

五、学生学习成效评估方式及标准

1. 认知实习成绩由出勤及学生态度和认知实习总结两部分组成

2. 认知实习成绩采用百分制：出勤及学生态度（占30%）、设计考查报告及作品设计总结（占70%）

等级	评分标准
	1.出勤及学生态度30%；2.报告及作品设计总结70%
优秀 (90~100分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考查，并能很好地对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题加以分析和总结，并有某种独到的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，逻辑性强和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性强。
良好 (80~89分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考查，并能很好地对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一定的分析，并有一定的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，富有逻辑性和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性较强。
中等 (70~79分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率达90%。 2. 能较好地完成设计考查，并能对设计调查资料进行一定的归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一些分析。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，有逻辑性。 4. 设计作品主题明确，有创新创意性。
及格 (60~69分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率达80%。 2. 能完成设计考查，可以对设计调查资料进行归纳和总结。 3. 任务书及设计报告撰写完整。 4. 设计作品完整。
不及格 (60以下)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率为80%以下。 2. 未能参加设计考查，或在实践中有违纪行为，教育不改；或发生重大事故终止其外出考查资格者。 3. 无任务书及设计报告。 4. 无设计作品。

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：本科以上 其他：无
2	课程时间	周次：共1.5周 节次：
3	指导地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

备注：实训不需要教材

八、参考资料

[1]郭琳编著，《民间美术与设计》 上海交通大学出版社，2020年年出版。

[2]左汉忠著，《中国民间美术造型》湖南美术出版社，2019年出版。

[3]乔晓光编著，《中国民间美术》，湖南美术出版社，2019年出版。

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：陈丽娜

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《毕业实习》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	毕业综合训练	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	毕业实习		课程英文名称	Cognitive Training	
课程编码	H42B034Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	社会实践、设计考查	
总学时	6		学分	2	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《毕业实习》是数字媒体艺术的实践教学课程，是培养学生综合技能、全面素质与适应社会的重要环节，是实现专业人才培养目标的有效途径和重要保证。毕业实习是毕业设计前期的一个重要的实践性环节，目的是让学生深入设计生产一线，了解与设计课题有关的设计程序、技术工艺等方面的情况；熟悉新材料、新技术及新工艺等的应用。理论联系实际，培养学生综合运用所学知识和技能独立解决数字媒体设计技术问题的能力。同时，毕业实习还围绕毕业设计课题进行有关的技术资料的收集工作，从而为后面的毕业设计奠定基础，为完成毕业论文做好前期准备。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 1. 了解数字媒体艺术专业的方向内容、社会服务方向、专业的培养目标以及该专业毕业生所需的知识、技能、能力结构；明确学习目的，增强学习的动力。 2. 培养学生将理论知识与商业设计相融合的能力，灵活应用先进生产设备和数字高新技术的能力，培养良好的人际沟通能力。	1-3: 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践 7-2: 在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。	1. 专业知识 7. 环境可持续发展
能力	目标2: 1. 运用数字媒体艺术能力对市场需求	5-2: 具备一定的学术钻研精神。	5. 使用现代工具 6. 创新创作与自我

目标	能独当一面，运用相关技能服务社会。 2. 培养学生对数字媒体艺术专业的观察和认识能力，学会专业工作中的分工和协作；初步掌握专业的工作流程。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 12-1: 具有较强的信息获取和职业发展学习能力，了解数字媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势。	提升能力 12. 终身学习
素质目标	目标3: 1. 培养学生遵守纪律，善于学习观察和记录的工作态度。 2. 培养学生爱岗敬业团结协作的优良品质。	6-1: 能有条理性的企划并妥善执行项目的能力 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术	6. 专业与社会 8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间安排	主要教学内容	指导要求	支撑课程目标
实习概论：实习总体目标任务	第1周	指导内容： 第一周初开展毕业实习动员工作，明确下达实习的任务，发放实习大纲，就实习要求和内指容进行解释和说明。 重点： 为实习生制定并实施具体的工作计划。 难点： 做好学生的思想政治工作和纪律教育。 思政元素： 敬业爱岗，勤学好问，刻苦钻研。	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 具备该专业的理论知识和实践经验。	目标1 目标2 目标3
分散实习	第2-3周	指导内容： 实习期间指导教师可根据实际情况采取现场指导、电话指导、网上指导等方式对学生的实习进度和质量加以控制。 重点： 对学生的实习指导采用定期与日常相结合，集中与个别相结合的方式进行，并做好指导记录和工作日志的记载。 难点： 对突发事件有较强的应变能力。 思政元素： 实时了解学生实习思想动态，并予以正确的引导，培养其敬业精神。	指导教师应在实习期间随时保持与学生的联系，解答学生的问题、调整实践内容、了解学生表现情况具备该专业的理论知识和实践经验；具备管理	目标1 目标2 目标3

			学生的能力；具备和实习单位进行良好沟通和协调的能力。	
实习资料整理与提交	第4周	<p>指导内容：做好毕业实习指导的总结。包括实习概况、学生所取得的成效、实习单位对学生的评价、学生实习和教学中存在问题与改进意见。</p> <p>重点：毕业实习结束后，审阅学生实习报告（或总结），并根据实习成绩评定办法，及时评定学生成绩；</p> <p>难点：指导学生进行毕业实习和毕业论文相结合，了解与收集同毕业论文课题有关的技术资料和数据，酝酿写作方案，培养从实际中学习的能力。</p> <p>思政元素：指导学生有意识地培养自身良好的人际沟通与合作能力、学习企事业单位认真负责的工作态度、敬业思想和爱国主义精神。</p>	在实习过程中，指导教师根据学生平时表现，沟通情况，检查实习日记，同时结合实习单位反馈意见、实习日记的记录情况及实习报告的撰写情况，公平合理地评出学生的实习成绩。	目标2 目标3

五、学生学习成效评估方式及标准

1. 毕业实习成绩由出勤及学生态度和认知实习总结两部分组成。毕业实习成绩采用百分制：出勤及学生态度（占50%）、认知实习总结（占50%）

2. 综合成绩按五级记分制提交，即优秀（90-100）、良好（80-89）、中等（70-79）、及格（60-69）、不及格（59分以下）。

等级	评 分 标 准
	1.出勤及学生态度50%；2.认知实习总结50%
优秀 (90~100分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计）。 2. 能很好地完成实习任务达到实习大纲中规定的全部要求，实习总结能对实习内容进行全面系统地总结，能运用学过的理论知识，对某些问题加以分析，并有某种独到的见解 3. 实习态度端正，实习期间无违纪缺勤行为。
良好 (80~89分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 能较好地完成实习任务达到实习大纲中规定的全部要求，实习总结能对实习内容进行比较全面系统地总结，对某些问题有自己的想法和见解。 3. 实习态度端正，实习期间无违纪行为。
中等 (70~79分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 达到实习大纲中规定的主要要求，实习总结能对实习内容进行比较全面的总结。

分)	3. 实习态度端正，无违纪行为。
及格 (60~69 分)	1. 考勤旷课1次以内，迟到、早退不超过1次。(请假不计)。 2. 能完成实习的主要任务，达到实习大纲中规定的基本要求，能够完成实习总结，内容基本正确但不够完整。 3. 实习态度基本端正，实习中缺勤3-4课时，虽有较轻的违纪行为，但能够深刻认识及时纠正。
不及格 (60以下)	1. 考勤旷课2次以上或迟到、早退超过2次。(请假不计)。 2. 未达到实习大纲中规定的基本要求，实习报告马虎潦草或内容有明显错误。 3. 未能参加实习的时间超过全部时间的三分之一以上者，实习中有违纪行为，教育不改；或发生重大事故取消其实习资格者。

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历(位)：本科以上 其他：无
2	课程时间	周次：共4周 节次：
3	指导地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后(开课后时间另行安排) 线下地点及时间安排：教室、实训室(开课后时间另行安排)

七、选用教材

备注：实训不需要教材

八、参考资料

[1]设计委员会编著编，设计，不止于形式：设计实战与解析[M]，电子工业出版社，2022年7月.

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人：卢娟

系(教研室)主任：卢娟

学院(部)审核人：何帅

《毕业设计（论文）》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	毕业设计（论文）		课程英文名称	Design Course& Academic Papers	
课程编码	H42B033Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	修完所有专业课程	
总学时	8		学分	6	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《毕业设计（论文）》是数字媒体艺术的一门集中性实践教学课程，本科专业人才培养方案中最后一个教学环节，是整个教学计划的重要组成部分，是衡量教学水平、学生毕业与学位资格审查的重要依据。毕业论文（设计）是在学生已经掌握本专业相关专业理论和技能的基础上进行的教学应用环节，是学生对已学设计专业软件应用水平、设计专业设计知识储备的一次检验、训练和总结。本课程要求学生能够在导师的指导下准确提炼选题、设计创作并撰写论文，最终通过作品展示设计水平，达到专业学习和培养的目的。毕业论文（设计）是学生从在校学习向设计实践工作过渡的一次专业知识、技能的综合性运用与实践。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1：了解该专业的方向内容、社会服务方向、专业的培养目标以及该专业毕业生所需的知识、技能、能力结构；明确学习目的，增强学习的动力。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 3-2：能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。	1. 专业知识 3. 方案设计
能力目标	目标2：培养学生对该专业的调研和策划能力，学会在毕业论文和作品创作过程中搜集整理资料并整合。	4-2：具备一定的学术钻研能力。 5-2：具备一定的学术钻研精神。	4. 研究 5. 使用现代工具

素质目标	目标3: 让学生了解设计流程, 熟悉各类设计方法的综合应用。	5-2: 具备一定的学术钻研精神。 12-2: 具备较强的行业洞察能力, 时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点。	5. 使用现代工具 12. 终身学习
素质目标	目标4: 在论文写作和毕业设计作品创作过程中不断进行知识的更新和软件的学习提升。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始, 功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术。	7. 环境可持续发展 8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间安排	主要教学内容	指导要求	支撑课程目标
毕业设计动员	第1周	指导内容: 介绍毕业设计的意义、基本要求、对该课程的考核以及未完成引起的后果。 重点: 强调毕业设计的重要性。 难点: 让学生对毕业设计有较为全面的认识, 并能引起足够的重视。 思政元素: 培养学生严谨的学习态度, 面对难题敢于挑战。	以行政班为单位进行	目标4 目标6 目标7
了解毕业设计方向、选题模块	第2周	指导内容: 选题的目的、作用和意义; 选题的方法; 选题的要求; 选题的基本原则; 选题案例。 重点: 选题的方法、要求及原则; 布置选题任务。 难点: 如何从专业视角去发现问题, 拟定恰当的题目。	具备丰富的教学经验, 最好具有中级及以上职称指导或联合指导, 对学生认真负责, 有耐心, 有专业的前瞻性。	目标4 目标5 目标6
			成立指导	目标4

开题 模块1	第 3周	<p>指导内容：开题的方法与步骤；开题报告的撰写；开题文件的制作；开题案例。</p> <p>重点：如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告；根据各自的选题开题。</p> <p>难点：如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告；根据各自的选题开题。</p> <p>思政元素：树立爱岗敬业团结协作的优良品质。</p>	委员会，共同审议所有毕业生题目事项，指导老师指导开题。	目标5 目标6
开题 模块2	第 3周	<p>指导内容：通过查阅文献、参观走访等方式，深入理解毕业设计题目任务要求，提出研究方案开题报告或毕业设计总体方案。</p> <p>重点：如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告；根据各自的选题开题。</p> <p>难点：选用恰到好处的开题案例，使学生很好地理解并掌握开题的要领；学生如何根据自己的选题开题并撰写开题报告。</p>	每位指导教师指导学生不超过10人。	目标4 目标5 目标6 目标7 目标8
设计准备 阶段	第 4周	<p>指导内容：根据开题报告内容和毕业设计任务书的要求，完成设计题目绘制草图。</p> <p>重点：资料收集平台、设计草图的可操作性。</p> <p>难点：草图的创意，设计材料的准备。</p>	评定学生成绩，具备该专业较强的理论实践水平。	目标4 目标5 目标6
设计实施 阶段	第 5周	<p>指导内容：根据开题报告内容和毕业设计任务书的要求，完成设计全部内容，主要包括草图的实现，模型的制作，材料的准备。</p> <p>重点：设计方案的论证、设计与创新实现，图样的绘制等。</p> <p>难点：设计方案的可执行性。</p> <p>思政元素：指导学生积极探索，培养善于发现并勇于创新的能力。</p>	每位指导教师指导学生不超过10人。	目标4 目标5 目标6 目标7 目标8

指导学生撰写论文	第6周	<p>指导内容：撰写论文，要求层次清楚、观点正确、表达简练、图文并茂、书写工整、语言流畅，所完成的图纸质量应符合国家有关技术规范要求，并对毕业设计期间自己的整个工作及收获做一个自我评价。</p> <p>重点：文章的逻辑性、严谨性与科学性。</p> <p>难点：正确表达毕业设计内容及论文格式。</p>	<p>在实践中，指导教师根据学生平时表现，沟通情况，检查学生论文撰写情况，整体指导不低于八次</p>	<p>目标4 目标5 目标6 目标7 目标8</p>
文章修改与评阅阶段	第7周	<p>指导内容：各指导老师指导学生设计作品的实现，设计论文的撰写，学生提交毕业设计（论文）全部文档，指导老师完成评价，提交学院答辩小组进行评阅人评阅。完成系统提交评审，评阅内容包括毕业设计（论文）完成、工作量、文档格式、难易程度等。</p> <p>重点：指出、记录设计中存在的问题，责成学生进行修改。</p> <p>难点：指出、记录设计中存在的问题，责成学生进行修改。</p> <p>思政元素：通过指出问题，修正设计资料，培养学生精益求精和一丝不苟的工匠精神。</p>	<p>指导老师和答辩小组对毕业设计文档进行评阅</p>	<p>目标4 目标5 目标6 目标7 目标8</p>
毕业答辩	第8周	<p>指导内容：以答辩的形式，展示学生的毕业设计作品，论文撰写情况。答辩老师和答辩小组提交答辩成绩。</p> <p>重点：答辩教师对答辩情况进行记录并打分，对论文（设计）中存在的问题责成学生进行修改。</p> <p>难点：答辩教师对答辩情况进行记录并打分，对论文（设计）中存在的问题责成学生进行修改。</p> <p>思政元素：通过指出问题，修正设计资料，培养学生精益求精和一丝不苟的工匠精神。</p>	<p>分组答辩</p>	<p>目标4 目标5 目标6 目标7 目标8</p>

五、学生学习成效评估方式及标准

1. 毕业论文（设计）的综合成绩由平时成绩（占10%）、指导教师审阅成绩（占40%）、

评阅教师评阅成绩（占20%）、答辩成绩（占30%）四部分组成。

2.综合成绩按五级记分制提交，即优秀（90-100）、良好（80-89）、中等（70-79）、及格（60-69）、不及格（59分以下）。

等级	评 分 标 准
	1.平时成绩；2.指导教师审阅成绩；3.评阅教师评阅成绩；4.答辩成绩。
优秀 (90~100分)	1.积极研究与实践，积极好学，勤学善问，能够提前完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。 2.有积极的工作态度，善于分析问题和解决问题，有设计中具体创新精神，能提前完成设计任务，论文撰写规范。 3.设计内容符合要求，论文撰写规范。 4.学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，语言简洁，能全面正确回答问题，论文和图纸等资料符合要求。
良好 (80~89分)	1. 有很强的自学能力和实践能力，勤学善问，能够按时完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。 2. 有良好的工作态度，善于分析问题和解决问题，能提前完成设计任务，论文撰写规范。 3. 设计内容符合要求，论文撰写比较符合规范。 4. 学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，能正确回答大部分问题，论文和图纸等资料符合要求。
中等 (70~79分)	1. 有一定的自学能力和实践能力，能够按时完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。 2.工作态度较好，有一定的分析问题和解决问题能力，能按时完成设计任务，论文撰写规范。 3. 设计内容比较符合要求，论文有部分细节不符合规范。 4. 学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，能正确回答部分问题，论文和图纸等资料比较符合要求。
及格 (60~69分)	1. 有一定的自学能力和实践能力，能基本完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。 2. 工作态度一般，有一定的分析问题和解决问题能力，能基本完成设计任务，论文撰写比较规范。 3. 设计内容基本符合要求，论文有较多细节不符合规范，需要修正。 4. 学生自述概念清楚，能正确回答部分问题，论文和图纸等资料有部分不符合要求。
不及格 (60以下)	1.自学能力和实践能力较差，不能完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。 2. 工作态度较差，不能完成设计任务，论文撰写不符合规范。 3. 设计内容不符合要求，论文很多细节不符合规范，需要修改。 4. 学生自述表达不清楚，不能正确回答问题，论文和图纸等资料大部分不符合要求。

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次：共12周 节次：
3	指导地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

备注：不需要教材

八、参考资料

无

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：何帅森、吴宇

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅