【三维影视动画实践】

【3D Film & Animation Practice】

一、基本信息

课程代码：【2059331】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体技术】

课程性质：【实践教学必修课】

开课院系：信息技术学院数字媒体技术系

使用教材：主教材【教师讲义】

辅助教材【动画师生存手册，（英）威廉姆斯 编著，中国青年出版社，2006年1月】

参考教材【同上】

先修课程：【三维设计与制作 2050079（5）】

二、课程简介

“三维影视动画实践”是数字媒体技术专业的实践课程。本实践课程旨在培养学生综合运用三维影视动画以及数字合成与特效相关技术，以项目的形式完成一个相对完整的影视动画作品，全方位锻炼学生的影视动画实践能力。通过对三维影视动画作品全流程的策划，制作，管理等多方面的综合训练，学生将在以后具有较强的项目制作以及策划能力，同时也能极大地锻炼学生的团队合作以及沟通交流能力。

三、选课建议

本课程是适合数字媒体技术，艺术专业。本课程在第五学期开设。

四、课程与培养学生能力的关联性

自主学习	表达沟通	专业能力					尽责抗压	协同创新	服务关爱	信息应用	国际视野
		素材采集与处理	影视动画制作	交互设计	互动应用开发	软件开发					
●	●	●	●				●	●	●	●	●

五、课程学习目标

综合三维设计与制作，影视剪辑，数字合成与特效技术等课程所学，以小组为单位，完成完整的三维影视动画作品。培养学生包括影视动画作品的前期剧本创作，分镜头绘制，拍摄，三维或特效制作，渲染输出等流程的全方位策划以及设计制作能力。

六、课程内容

此处分章或分单元、模块列出教学的知识点和能力要求。用布鲁姆认知能力的6种层次：“知道”、“理解”、“运用”、“分析”、“综合”、“评价”来表达对学生学习要求上的差异。必要时用文字说明教学的难点所在。

注：教学大纲电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

实践类课程该项可不填。

七、实践环节各阶段名称及基本要求（适用于集中实践、实习、毕业设计等）

列出实践环节各阶段的名称、实践的天数或周数及每个阶段的内容简述。

序号	各阶段名称	主要内容	天数/周数	备注
	构思，讨论设计稿	构思及讨论影视动画作品设计的内容	一天	
	修改设计稿	根据表现方法及镜头语言制作分镜头	一天	
	作品制作	根据设计稿进行影视动画制作	四天	
	作品制作合成	剪辑合成配音等制作	两天	
	渲染输出	渲染影视动画作品并输出成片	两天	
	总计		十天	

八、评价方式与成绩

总评构成（1+X）	（1）	（X1、X2、X3……）
评价方式	期末作品考核	X1, 作品前期 30% X2, 团队合作评估 15% X3, 制作过程记录 15%
1 与 X 两项所占比例%	40	60

“1”一般为总结性评价，“X”为过程性评价，“X”的次数一般不少于3次，无论是“1”、还是“X”，都可以是纸笔测试，也可以是表现性评价。与能力本位相适应的课程评价方式，较少采用纸笔测试，较多采用表现性评价。

常用的评价方式有：课堂展示、口头报告、论文、日志、反思、调查报告、个人项目报告、小组项目报告、实验报告、读书报告、作品（选集）、口试、课堂小测验、期终闭卷考、期终开卷考、工作现场评估、自我评估、同辈评估等等。

本大纲只对“1”的考核方式以及比例进行规定，对“X”不予规定，由任课教师自行决定X的内容、次数及比例，同一门课程由多个教师共同授课的、由课程组共同讨论决定X的内容、次数及比例。

撰写：毛霄萌

系主任审核：

院长签字：

注：教学大纲电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。