**【电脑动画与广告制作】**

**【**3DMAX　animation design**】**

一、基本信息（必填项）

**课程代码：**【２０３０１３８】

**课程学分：**【４】

**面向专业：**【１３广告１班２班３班】

**课程性质：**【专业与专业特色】

**开课院系：新闻传播学院广告系**

**使用教材：**主教材【书名作者出版社版本信息】

注：本课程所需软件在３Ｄ溜溜网上可以下载，包括各类材质、模型、灯光的素材

二、课程简介

本课程基于社会对于多媒体广告人才的需求，对于三维动画广告制作人才的需求开设，是现代广告行业非常重要的设计技能型课程。这一课程也是高级广告师（人社局2-3级）考证的必考科目之一，掌握这个技能也对于考出该证书十分有利。

从行业应用来说，三维软件的运用主要在于三维动画广告设计和会展方案设计，大量广告公司、会展公司、多媒体设计公司、影视后期制作公司都需要大量的该方面人才。

本课程主要讲述3DMAX软件的运用。包含建模，材质，灯光，渲染，动画。是一门有相当技术要求的实践技术类课程。

三、选课建议

适合广告专业、高年级、有一定设计学习基础同学学习。

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 |
| 广告创意 | 广告策划 | 广告设计 | 广告执行 | 广告管理 |
| ● |  |  |  | ● |  |  |  |  |  | ● |  |

五、课程学习目标（必填项）

学生通过本课程的学习达到具有高级广告师3级以上的三维动画设计水平，包括运用3DMAX建模、材质灯光、动画渲染等技能。能够在广告公司独立或者以团队形式进行动画设计和会展方案设计。具有一定的小组沟通能力，进行合作完成多大工作量的动画设计制作。在不同工序之间形成合力，协调沟通。

六、课程内容（必填项）

第一章 三维设计在广告行业中的**应用范围及相关案例**

1）了解广告行业的营业范围了解三维设计在广告行业中的应用（**展览展示、活动场景、动画广告**）

2）**理解相关案例中三维软件的作用和重要性。**（世博会展示设计方案分析、动画广告作品分析、上海烟草集团展厅案例分析）

第二章 3DMAX**建模**

3）熟悉3DMAX操作界面

4）掌握**标准基本体**建模

5）掌握体模型的修改编辑

6）掌握**样线条**建模

7）掌握样线条模型的修改编辑（小作业建模20%）

第三章 3DMAX**材质**

8）掌握材质编辑球的基本操作界面

9）掌握特殊材质的调整（小作业材质20%）

第四章 **灯光、摄影机和渲染**

10）掌握灯光的建立和数据调整

11）掌握摄影机的建立和数据调整（小作业灯光20%）

第五章 **动画**

12）掌握动画**漫游**的制作

13）掌握动画**轨迹**设定和制作

14）掌握动画渲染出图、**后期编辑**合成

第六章 设计**案例实践**

15）布置小组设计要求（展示、活动、动画广告任选一题）

16）小组设计**实践**

17）**小组作品合成动画作品40%**

七、课内实验名称及基本要求（适用于课内实验）

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验时数 | 实验类型 | 备注 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

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 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | （1） | （X1、X2、X3……） |
| 评价方式 | 大作业动画作品（不低于30秒） | X1小作业建模X2小作业材质X3小作业灯光 |
| 1与X两项所占比例% | 40% | 60% |

 八、评价方式与成绩（必填项）

“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： 系主任审核：