

附件 2:

大学素质教育精品通选课申报表

推 荐 学 校 东北大学

课 程 名 称 三维动画设计与制作

所属学科（跨学科者可多填） 工业设计

课 程 负 责 人 周 淼

申 报 日 期 2014.03.02

中国高等教育学会大学素质教育分会制

二 一 三 年 十 月

填写要求

- 一、 以 word 文档格式如实填写各项。
- 二、 表格文本中外文名词第一次出现时，要写清全称和缩写，再次出现时可以使用缩写。
- 三、 涉密内容不填写，有可能涉密和不宜大范围公开的内容，请在说明栏中注明。
- 四、 除课程负责人外，根据课程实际情况，可填写 1~3 名主讲教师的详细信息，并复制相关表格。
- 五、 本表栏目未涵盖的内容，需要说明的，请在说明栏 5 中注明。

1. 课程负责人情况

1-1 基本信息	姓 名	周森	性 别	男	出生年月	1979.02
	最终学历	工程硕士	职 称	讲师	办公电话	83687629
	学 位	工程硕士	职 务		手 机	13889285150
	所在院系	机械工程与自动化学院工业设计研究所			E-mail	Zm.cat@ 163.com
	通信地址（邮编）	辽宁省沈阳市和平区文化路 3 号巷 11 号东北大学机械学院 319#信箱（110819）				
	研究方向	产品设计、三维辅助设计、基于东方审美的产品形态特征 量化研究				
1-2 教学 情况	<p>近五年来讲授的主要课程（含课程名称、课程类别、总学时；届数及学生总人数）（不超过五门）；主持的教学研究课题（含课题名称、来源、年限）；发表的教学研究论文（含题目、刊物名称、时间）；获得的教学表彰/奖励；主编的规划教材</p> <p>讲授的主要课程： 造型材料与工艺，专业基础类课程，32 学时；共 8 届，约 240 人； 计算机辅助产品设计，专业基础类课程，48 学时；共 10 届，约 300 人； 产品设计一，专业基础类课程，56 学时；共 8 届，约 240 人； 设计表达，专业基础类课程，48 学时；共 4 届，约 120 人； 三维动画设计与制作，文化素质教育类课程，64 学时；共 8 届，约 500 人。</p> <p>教学研究成果： 1、The Creation and Interpretation of Visual Image in Product Animation, 2010 IEEE 国际计算机辅助工业设计与概念设计, EI 索引, 2010 2、Echnology Art of Product Display and Animation System, 2009 IEEE 国际计算机辅助工业设计与概念设计, EI 索引, 2009</p> <p>所获表彰/奖项： 1、“三维动画设计与制作”课程被评为“辽宁省普通高校公共艺术课优秀课程”一等奖，辽宁省教育厅，唯一，2012； 2、“创新杯”最佳指导奖三等奖，沈阳市科学技术局，第一，2011； 3、指导学生在第四届海峡两岸大学生创意设计作品巡回展获优秀奖三名、三等奖六名，沈阳市科学技术协会，2011； 4、指导学生在第三届大学生“校园心情”主题动画设计大赛获一等奖、二等奖各一名，东北大学，2010； 5、指导学生在第二届大学生“爱护环境”主题动画设计大赛获二等奖，东北大学，2009； 6、指导学生在第一届大学生动画设计大赛获一等奖、二等奖各一名，东北大学，2008</p>					

1-3 学术研究	<p>近五年来承担的学术研究课题(含课题名称、来源、年限、本人所起作用)(不超过五项);发表的学术论文(含题目、刊物名称、署名次序与时间)(不超过五项);获得的学术研究表彰/奖励(含奖项名称、授予单位、署名次序、时间)(不超过五项)</p> <p>发表的学术论文:</p> <p>1、数控机床设计中创造“有意味的形式”, 艺术与设计, 国内核心期刊, 2008</p> <p>2、The digital display of the persistent creep high temperative furace based on virthal reality technology, 2011IEEE 国际计算机辅助工业设计与概念设计, ISTP 索引, 2011</p> <p>获得的学术研究表彰/奖励:</p> <p>1、2011IEEE 第 12 届国际计算机辅助工业设计与概念设计会议优秀论文</p> <p>2、中国设计“红星奖”一等奖, 国家级, 第二, 2009</p>
-------------	--

2. 教学团队情况(含助教)

	姓名	性别	出生年月	职称/学历	学科专业	在教学中承担的工作
2-1 人员构成 (含 外聘教师)	周淼	男	1979 年 2 月	讲师	工业设计	课程教学
	赵新军	男	1962 年 2 月	副教授	工业设计	课程教学
	杨松	男	1978 年 12 月	讲师	工业设计	课程教学
	王峰	男	1975 年 7 月	讲师	工业设计	课程教学
	吕春梅	女	1975 年 11 月	讲师	工业设计	课程教学
	孙晓枫	女	1981 年 12 月	讲师	工业设计	课程教学
2-2 教学团队 整体情况	<p>教学队伍的知识结构、年龄结构、学缘结构、教师与学生的比例(含辅导教师或助教), 特色优势等。</p> <p>经过多年建设,《三维动画设计与制作》课程已经形成了一支素质高、能力强、学缘结构合理的教学梯队。</p> <p>1. 知识结构:教学队伍由 6 名骨干教师组成, 即 1 名副教授、5 名讲师; 其中, 具有博士学位的教师 4 人, 硕士学位的教师 2 人。骨干教师分别从事动画设计与制作、triz 创新理论、人机与交互、专业色彩设计、艺术设计等。整个教学团队拥有深厚的艺术文化底蕴和扎实的工科专业基础。</p> <p>2. 年龄结构:课程负责人是国内较早研究三维动画技术的从业人员, 在多项与沈阳机床集团等大型企业的动画制作项目中担任负责人, 同时具有丰富的一线教学经验, 年富力强。课程团队其它 5 位成员, 一位教师年龄 50 岁, 拥有丰富创新理论教学经验; 35 岁以上 4 人, 35 岁以下 1 人, 学术功底扎实, 朝气蓬勃。老中青组合有益于团结协作、优势互补, 有力地保证了教学的整体质量。</p> <p>3. 学缘结构:在《三维动画设计与制作》课程建设过程中, 非常注重构建结合多学科, 科学与人文相互包容等有利于提高理工科背景大学生的人文素质培养特色。教师学缘结构非常合理, 充分实现了大学生素质教育中, 不同分支学科的充分融合。例如周淼、杨松、王峰讲师本科毕业于鲁迅美术学院, 在设计和艺术领域具有丰富</p>					

的教学、科研经验；赵新军教授和吕春梅讲师是工学领域博士，在创新理论领域具有很高的知名度，擅长对理工科学生创造力的培养教学；孙晓枫是东北大学培养的优秀毕业生，对理工科背景大学生的成长有非常深刻的理解，一直从事群体文化化学方向教学研究，擅长培养不同学科学生间的交流能力。

4. 教师与学生的比例：《三维动画设计与制作》课程是东北大学向全校学生开设的艺术类人文素质选修课程，每学期培养2个班，60-80人。教师与学生的比例约为1:11。同时通过课程、学术报告、动画社团等多种教学形式，受益面超过300人。

5. 特色优势：《三维动画设计与制作》课程是东北大学开设的面向全校学生开放的选修课程，是辽宁省普通高校公共艺术课优秀课程。授课规模虽然不大，但注重课程的过程与效果，使学生在增加智商的同时增长情商，在真实的体验中快乐的感受艺术真谛。课程团队本着这种切实提高大学生的创新意识的原则，在组建课程团队时，挑选不同研究方向，科研和教学能力强，知识结构合理，敬业、负责的优秀教师加入。

3. 课程描述（请填写完整，编辑《大学素质教育通选课指南》之用）

3-1 课程开课目的，教学大纲（内容及学时安排），教材及阅读文献，考试或考核方式等。

开课目的：通过鉴赏动画艺术作品、学习动画创作理论、参与动画艺术创作实践等教学，让学生了解动画的发展历史，现代动画创作的发展趋势，掌握动画的基本理论体系；以简单易懂，易于操作，减少过程中的挫败感为目的，优化了定格动画与三维动画表达相结合的动画创作方法；本课程结合多学科，科学与人文相互包容等东北大学特色，使学生从剧作、动画领域手法创新、动画设定、镜头画面、CG技术、动画色彩、动画音乐等不同的视角介入动画制作。在动画制作过程中以动画制作小组的形式，让学生按兴趣特长各司其职，锻炼学生独立分析问题，团队协作与人交流沟通等能力。使学生在增加智商的同时增长情商。在真实的体验中快乐的感受艺术真谛，培养学生的审美品位，发展形象思维，提高创新意识和实践动手能力。

教学大纲（内容及学时安排）：

第一章 3D选型技术以动画制作概述（8学时）

1.1动画软件简介

1.2动画创作与动画规律

1.2.1动画的基本原理与工艺流程

1.2.2动画创作：故事与动画语言

1.2.3动画规律

1.3动画及CG作品赏析以总结。

1.4人偶定格动画拍摄尝试

基本要求：通过人偶定格动画这种简单的动画形式从不同的阶段、不同的手法深入研究动态艺术的规律及运用，掌握动画片设计的程序，包括动画片的情节、角色造型、运动规律、编辑合成等几大要素；重点掌握动画的运动规律（它是一切运动表现的基础）原画技法、动画技法、动画镜头的技术处理等。使抽象的概念逐步清晰化、具体化。

第二章动画造型设计基础以及制作技术（20学时）

- 2.1卡通人物模型设计
- 2.2卡通人物比例模型塑造
- 2.3卡通人物变形练习
- 2.4人偶、道具制作配色练习
- 2.5通过显像板绘制草图

基本要求

动画基础部分通过五项练习来培训非艺术类学生与动画相关的基础知识，包括了手模制作、草图绘制、动画生成原理及过程。以简单易懂，易于操作，减少过程中的挫败感为目的，优化了动画造型设计练习方法；这些练习不仅使学生掌握动画制作的相关技能，同时开发学生“眼-脑-手”配合协作能力，让学生能够“像艺术家一样思考”。

第三章动画剧本创意及美术设计（8学时）

- 3.1掌握原画、动画的概念
- 3.2动画剧本创意
- 3.3绘制镜头表
- 3.4人偶、道具设定
- 3.5通过显像板绘制原画

基本要求:1、将学生分成小组，每组中设导演、美工、文案、动画分工等。让学生自主选择与社会精神风貌、大学文化生活和其他学生普遍关心的社会问题相关的题材后，由小组交叉提出各种创作修改意见。教师从旁指导、把关，协助学生创作剧本。在动画制作过程中锻炼学生独立分析问题，团队协作与交流沟通等能力。使学生在增加智商的同时增长情商。

- 2、配合校内剧本创作比赛，从全校收集主题鲜明的剧本。
- 3、根据剧本意图，利用动画基础技术设计角色环境等。

第四章 动画的剪辑技术以及艺术手法讲解（4学时）

- 4.1 定格动画编辑技术
- 4.2 虚拟三维动画与实拍影像结合技术
- 4.3 非线性编辑技术
- 4.4 剪辑的艺术手法

基本要求:通过该课程的学习，使学生熟练运用动画的制作软件、拥有较强的综合设计能力，掌握运动规律，动画原理及动画影片构成的思路分析，将前面所学动画基础知识熟练应用到作品中。

第五章 创意动画实作（24学时）

- 5.1创意动画技术种类
 - 5.1.1二维动画制作
 - 5.1.2三维动画制作
 - 5.1.3逐帧动画制作
 - 5.1.4沙动画制作
 - 5.1.5其他混搭
- 5.2创意动画设计方向
 - 5.2.1原创动画短片制作
 - 5.2.2影视片头媒体动画包装
 - 5.2.3产品展示动画制作
 - 5.2.4建筑展示动画制作
 - 5.2.5其他专业说明或科普性动画制作

5.3创意动画实作

基本要求:分小组进行动画拍摄,结合电脑制作、配乐、配音等后期工作完成动画样片,以座谈会的方式广泛收集修改意见,最终完成动画作品。通过举办动画作品展,给学生巨大的成就感,激励学生做出更好的作品。

阅读文献:

《动画概论》刘小林、钱博弘著 武汉理工大学出版社 2005年8月第1版

《现代动画设计》孙立军等 河北美术出版社 2001年7月1版

《动画原理》黄兴芳著 上海美术出版社 2004年1月第1版

《动画基础》赵前编著 科学普及出版社 2001年4月第1版

考试或考核方式等

根据大纲的要求评定成绩,以本课程的教学要求为考核的依据,以随堂作业和分小组完成的动画大作业作为主要考核的方式。平时成绩占40%,专题考试占60%。随堂作业包括剧本写作练习、通过显像板绘制原画及设计稿练习、人物定格拍摄练习、模型制作练习。分小组完成动画大作业,由小组成员共同进行动画拍摄,结合电脑制作、配乐、配音等后期工作完成动画作品。

课程网上资源地址:http://www.tudou.com/home/_62875417

3-2 主讲人及教学团队简介,水平、特色与优势。

主讲人周淼,2001年毕业于鲁迅美术学院工业设计系。2009年获得沈阳建筑大学工程硕士学位。现任东北大学机械学院工业设计研究所教师、沈阳艺韵工艺设计有限公司设计总监、中国工业设计协会会员。2005年筹建全国大学生人文素质教育基地东北大学艺术动画研究中心,并担任中心主任。2012年荣获辽宁省教育厅公共艺术课教学成果奖一等奖。主要研究方向:基于传统审美的产品形态特征量化研究;产品三维动画;工业大型矿山装备、成套设备等领域新产品设计。

教学团队由6名骨干教师组成,分别从事动画设计与制作、triz创新理论、人机与交互、专业色彩设计、艺术设计等。整个教学团队拥有深厚的艺术文化底蕴和扎实的工科专业基础。并致力于将工程科技的实效性和动画的艺术性相结合。在教学中,侧重对学生动画项目策划、团队管理能力,多种风格的动画设计和镜头叙事能力,以及全面的数字媒体动态制作表现能力的培养。课程教学目标并不是培养动画专业人才,而是以简单易懂,易于操作,减少过程中的挫败感为目的原创动画制作的普及教育为切入点,激发大学生的创新意识。这种教学方法不仅能够提高学生艺术修养,而且还对培养大学生观念创新、技术创新以及文化创新等新思维寻找到一条有效途径。教学团队加强了培养理工科素质教育新方法的研究与实践。创造性的以动画工作室为基地,建立了东北大学第一个动画艺术社团。这一新兴艺术社团以“推广校园动画艺术,提高学生审美修养,发掘新时期动画人才,创作有东大特色的动画作品”为宗旨。为东北大学人文素质教育平台培养大学生具有新的人文、艺术、科技观念的综合素质做出积极努力。

多年的教学实践证明《三维动画设计与制作》课程理念,符合当前人文素质教育改革的需要,为理工科素质教育中审美素质和创新能力的培养提供了强有力的支撑,具有重要的理论探索和实际意义。

3-3 教学方法与手段，请具体描述本课程使用的各种教学方法、实施过程、实施效果；相应的上课学生规模；信息技术手段在教学中的应用及效果；作业、考核或考试内容与方法。

教学方法与手段：

1、理论与实践相结合

通过鉴赏动画艺术作品、学习原创动画艺术创作理论、参加动画艺术创作实践等多样化的教学方法，引导学生全面了解、吸纳中外优秀动画艺术成果，理解并尊重多元文化，发展形象思维，培养学生创新精神和实践动手能力，提高学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，促进德智体美全面和谐发展。

2、多元化的教学手段与学生自主学习相配合

所谓“多元化”是指课堂上以学生动手创作、教师技术辅导为主体，同时包含学生之间交流动画创意，引发其创作思路，利用多媒体影像、专业图书资料、技术示范讲解、学生作品分组互评等多种教学方法，实施课堂教学。按照动画本身的艺术特性及艺术教育规律组织教学，结合理工科大学生的特点，突出运用启发式、研究型的教学方法。具体方法是将学生分成小组，每组中设文案、导演、美工、模型技师、摄影、后期等分工。让学生自主选择与社会精神风貌、大学文化生活和其他学生普遍关心的社会问题相关题材后，各小组交叉提出各种创作修改意见。教师从旁指导、把关，协助学生亲手尝试各种有创意的想法。在快乐的动画制作的过程中锻炼学生勇于创新，独立分析问题，团队协作与人沟通交流等能力。使学生在增加智商的同时增长情商。

3、坚持原创动画制作的普及教育

在当下动画专业教育林立的环境中，独树一帜的提出“原创动画制作普及教育”的概念。教学团队通过总结创新思维的教育规律，及对动画技术的深刻理解，在多年教学实践中，摸索出一套完整的“简单易懂，易于操作，减少过程中的挫败感，快乐的享受动画”的素质教育方法。课堂教学的诸环节力求少而精，讲授中做到“突出重点”调动一切手段和形式，多寓于少、大寓于小、难寓于易，将难以理解的艺术理论融入动画创作之中，让学生从哲理高度去总结自己的经验体会，不断反省自己，不断超越自己。在轻松自由的课堂气氛下，教师与学生平等的一起动手进行艺术创作，鼓励学生在动画小组里发挥理工院校各专业优势，取长补短。使学生从剧作、动画领域手法创新、动画设定、镜头画面、CG技术、动画色彩、动画音乐等不同的视角介入动画制作，为大学生提供表达内心情感世界、施展自由想象力的平台。

通过课程、学术报告、动画社团等多种教学形式，努力扩大“原创动画制作普及教育”受益面。至今已举办动画艺术讲座10余次。同时，还指导学生成立了大学生动画艺术社团，工作室每周周五下午至周日晚上面向所有东北大学学生全天候开放，在教师的指导下学生开展动画创作活动。

4、将对学生的创新意识和创新能力培养融入教学与实践

动画艺术的一个鲜明特点就是求新、求特、求异。课程总结的原创动画技术是结合传统定格动画工艺和现代三维动画工艺优势的创新尝试。其中更多涉

及到了写作、思维创新、动漫绘画、摄影、CG 技术、色彩、音乐等多门类知识。除了激发了大学生积极向上的兴趣爱好,也可以以此结合学生已有的专业知识,并将所学知识自如地运用动画技术表现出来。既巩固了专业知识,又刺激了学生主动的进行创新尝试。这种教学方法不仅提高了学生对观念创新、工艺创新以及文化创新等新思维、新方法的理解与掌握,而且还对培养大学生更新观念、鼓励大学生个性创造寻找到一条有效途径。

学生作品获东北大学第三届大学生“校园心情”主题动画设计大赛一等奖、二等奖;第二届大学生“爱护环境”主题设计大二等奖;第一届大学生动画设计大赛一等奖、二等奖。“三维动画设计与制作”课程自开课以来受到广大学生的欢迎,被誉为东北大学“最受欢迎”的课程之一。

相应的上课学生规模:

《三维动画设计与制作》课程是东北大学向全校学生开设的艺术类人文素质选修课程,授课规模为每学期 2 个班,共 60-80 人。同时通过课程、学术报告、动画社团等多种教学形式,受益面超过 300 人。

信息技术手段在教学中的应用及效果:

为满足教学需求,工作室购置了大量电子图书和音像资料、定期开展专家讲座,建成了内容齐全的信息资源库。并根据教学内容,开发了与课程配套的教学课件,存入资源库让大家在教学中共享。

与国内知名动画网站 ChinaVFX 中国 CG 联盟建立合作,聘请社区版主范景哲为客座讲师,通过网络经常性地与学生互动,解答问题。

历年学生优秀作品上传至土豆网等网站,拥有极高的点击率,扩大了课程的影响力。

作业、考核或考试内容与方法

根据大纲的要求评定成绩,以本课程的教学要求为考核的依据,以随堂作业和分小组完成的动画大作业作为主要考核的方式。平时成绩占 40%,专题考试占 60%。随堂作业包括剧本写作练习、通过显像板绘制原画及设计稿练习、人物定格拍摄练习、模型制作练习等。分小组完成动画大作业,由小组成员共同进行动画拍摄,结合电脑制作、配乐、配音等后期工作完成动画样片,以座谈会的方式广泛收集修改意见,最终完成动画作品。

3-4 教学条件与政策支持,含教材选用与建设;促进学生自主学习的资源;硬件教学条件及网络教学环境,所在高校对通选课建设的政策文件、实施情况及效果。

目前动画艺术教学场所共有 300 平方米。按照动画教学流程科学规划,合理布局,现拥有三维动画及后期合成制作区、动画拍摄区、动画讨论及绘制区、模型制作区、沙画制作区等配套齐全的教学环境,可容纳 80 名学生同时上课。自 2005 年以来,学校为该课程先后投资 35 万余元,购置教学设备、开展教学基础建设。其中三维动画及后期合成制作区现有设备:DELL 图形工作站 12 台、打印机 3 台、wacom 手绘板 4 台、采编卡 1 台;动画拍摄区现有设备:单反相机 1 台、摄像机 5 台、摄影灯 8 组、电动摄影背景 1 组;动画讨论及绘制区现有设备:投影仪 1 台、音响 1 组、笔记本 3 台、透像台 30 个;模型

制作区现有设备：手动工具 18 组、电动工具 1 套、油泥烤箱 2 台、工业缝纫机 1 台；沙画制作区现有设备：静物拍摄台 1 个、沙画翻拍台 1 个。经过多年建设，现已具备可满足一定专业水平的教学条件和教学要求。近期正在整理编写与东南大学出版社合作的教材《自己做动画——大学生原创动画创作指南》，预计 2015 年初出版。

3-5 教学效果与示范作用，包括开课历史，学时学分，近三年的学生评价结果、教学督导评价。有关声誉及社会影响，示范与推广价值等。

《三维动画设计与制作》课程，是东北大学面向非艺术专业开设的艺术类限定性公共选修课程，教学计划学时为 64 学时，共计 4 学分。已经完成 2005-2013 学年的教学任务，经过 9 年的教学模式的研究与实践，《三维动画设计与制作》业已形成自己独特的教学模式与特色，深受广大学生的欢迎，被誉为东北大学“最受欢迎”的课程之一。教学督导组在详细考察观摩课程后认为：《三维动画设计与制作》课程提出原创动画的普及教育理念和教学实践，为理工科素质教育中审美素质和创新能力的培养提供了强有力的支撑，教学工作扎实有力，具有重要的理论探索和实践意义。并认定我校动画教学基地的建设理念与条件完备，能够有力保障素质教育快速发展。

4. 自我评价

4-1 本课程的主要特色及优势

1、鼓励学生运用形象思维解决问题，用动画的方式表现自身专业中学到的知识，激发学生进行艺术创作的积极性。将素质教育与专业教育紧密结合，让情趣、乐趣与感悟贯穿整个课程之中，使学生在整个教学活动中感受艺术美、体验艺术美、创造艺术美。

2、组建动画制作小组，集体完成课程设计教学环节。培养学生积极进取以及团结协作的精神。通过不同专业学生间相互交流、渗透，取长补短，集思广益，促进具有跨界思维的全面素质发展，激发学生创造潜能。

3、将理论知识有效应用到动画设计实践中，课上与课下相结合，参与学生感兴趣的社会实践活动内容，充分调动学生积极性，通过丰富多彩的动画社团活动，为大学生提供自由发挥想象力的空间。

4-2 本课程与国内外同类课程相比所处的水平

动画作为创意产业的重要组成部分，近几年获得巨大的发展。我国一直以高端教育为主，即培养专业类型的动画人才。但是缺乏对原创动画的普及教育，为配合提高国家大学生人文素质教育和创造能力的政策，笔者于 2005 年在东北大学设立选修课《三维动画设计与制作》，结合多年来的教学经验，总结了针对综合类大学无专业基础的大学生利用身边的材料和简单的动画技法制作原创动画的方法。由于课程内容与教学方法新颖，课程自开设以来就受到来自各方的好评和广大学生的欢迎。课程 2012 年被评为辽宁省普通高校公共艺术课优秀课程。

为了实现《三维动画设计与制作》课程教学目标，学校高度重视“动画艺术欣赏与创作”课的基础建设。自 2005 年以来，学校为该课程先后投资 35 万余元，购置教学设备、开展教学基本建设，目前动画艺术教学场所共有 300 平方米。按照动画教学流程科学规划，合理布局，现可容纳 80 名学生同时上课。《三维动画设计与制作》课程完备的教学环境、充裕的教学经费、先进的教学设备，在国内高校素质教育领域堪称一流。

4-3 本课程目前存在的不足及未来建设规划

为了使教学队伍能够站在国内外高水平平台上学习和借鉴教学经验,提高素质教学创意思维与动手能力相互促进的教学能力,以及推动原创动画普及教育,建议重点在如下三个方面加强对课程的建设:

1、合作教学能力的培养。

搭建院校企业交流平台,尤其是与国际尖端动画制作企业的学习和交流,从中积累教学经验,提高自身教学水平。聘请国内外知名动画师直接进入课堂,与教学队伍进行更加广泛的学习与交流,使学生拥有更开阔的视野,和更活跃的思维碰撞。

2、结合创意思维教学研究成果,细化教学案例集。

在总结提炼近年来素质教育中共性问题的基础上,应用 triz 创造学理论,对现有教学过程中涉及的案例进行细化,条理化,降低原创动画制作的技术门槛,使其更易于普及、学习。学生可以通过教学案例集的学习快速掌握动画制作的方法,为大学生提供表达内心情感世界、施展自由想象力的平台。在此基础上整理编写与东南大学出版社合作的教材《自己做动画——大学生原创动画创作指南》。

3、利用教学实训基地资源,推动原创动画普及教育。

充分利用沈阳浑南动漫创意产业园中丰富的企业硬件资源建立教学实训基地。本着让有志于中国动画事业的青年了解动画艺术和产业的发展,学习和了解动漫制作的要点。除了选修《三维动画设计与制作》课程的学生外,可通过学术报告、动画社团等多种教学形式,拓展学生受众,面向全校学生开放教学实训基地资源。让更多大学生参与到原创动画的普及教育中来。经常性地与动画企业开展教学合作与研讨,让学生熟悉我国动画产业拥有的先进仪器设备和完善的配套设施,以及了解掌握动画(二维三维)制作的全进程。在教学的过程中潜移默化的培养学生对动画制作的热情,完成从“想做”到“爱做”的转变。

5. 其他希望说明的内容

6. 单位初审及推荐意见

单位(高等学校)公章 负责人签字:

或 举荐人签字:

年 月 日

7. 评审委员会评审意见

最终评审结果及主要评审意见：

主任委员_____（签章）

年 月 日