上海建桥学院 专业选修课选课要求说明

2024-2025学年第1学期 艺术设计 学院 数字媒体艺术 专业

课程组1 应选学分：（ 2 ）分

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程（代码） | 学分 | 课程简介 |
| 课程A  （2040570  游戏建筑设计） | 2 | 任课教师张良军，专职教师，讲师，上海大学广播电视艺术学艺术专业三维动画方向硕士，主要讲授三维动画、游戏设计、数字绘画、油画创作。  课程内容本课程是游戏建筑绘制和创作的专业技术课程。包括建筑风格、功能建筑、建筑材质把握和表现等几个方面，通过一系列设定作业的实践，使用电脑熟练地进行游戏建筑设计的工作，并将该设计用3D软件制作成模型，渲染完成最终建筑效果并导入UE5试运行。  教学方法：知识讲授与案例赏析教师进行典型案例讲演及软件操作，学生根据演示进行学习  学习要求：根据参考图搭建初级模型，建筑等模型进行制作，能够进行UV贴图的绘制，分清各种材质的质感，固有色以及固有色之间的黑白灰关系。能够将道具的质感、光感、色彩等基本属性表达清楚，了解substance paiter中图层的应用，掌握笔刷的应用能力。能够烘焙AO贴图能理解渲染角度的选择，学会行灯光和摄像机的架设，完成渲染图的输出的能力，以及统一所有场景物件，统一整个场景的气氛做到浑然一体。引擎打包输出提交作品 |
| 课程B  （2040571  游戏服饰与装备设计） | 2 | 任课教师张良军，专职教师，讲师，上海大学广播电视艺术学艺术专业三维动画方向硕士，主要讲授三维动画、游戏设计、数字绘画、油画创作。  课程内容:游戏服饰与装备设计课程旨在教授学生如何为次世代游戏角色设计服饰与装备。课程将涵盖设计理论、3D建模、UV拆分、纹理制作、动画以及与游戏引擎的集成等关键技能。  教学方法：讲授与演示：教师将通过讲授和现场演示来介绍关键概念和技能。  实践操作：学生将通过实际操作来加深理解，包括建模、纹理制作和动画。  小组讨论案例研究；  教学要求：学习3ds Max 或 Maya进行建模，学会基础UV展开与纹理贴图；掌握PBR材质与渲染，学习Unreal Engine 基础，并能将游戏建筑导入引擎调试；  通过个人努力与团队合作，完成从概念到设计作品到制作模型，最后引擎集成与测试完成的完整项目开发过程 |
| 选课说明 | 由数艺22级游戏方向学生选课（5、6班），二选一  分别对应的角色设计及场景设计相应内容 | |

课程组2 应选学分：（ 6 ）分

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程（代码） | 学分 | 课程简介 |
| 课程A  （2040574  游戏宣传海报设计） | 3 | 教师介绍：杜孟琳，专职教师，讲师，毕业于上海大学数字媒体艺术专业，主要研究方向为数字绘画、虚拟现实、游戏设计等。  课程内容：本课程主要是以Wacom数位板和Photoshop绘制2D游戏美术宣传海报。课程比较注重技术与艺术相结合之下的设计实践，设计创意需要大量去收集和整理一些与之相关的图片、文字和视频等资料，来丰富和支撑创意的延续性。  教学方法：主要学习海报排版设计、字体设计、样式以及风格化表现。  学习要求：根据游戏美术内容进行宣传海报设计以及毕业设计海报和展板设计训练，为后期毕设阶段打下坚实基础。 |
| 课程B  （2040514  游戏界面设计） | 3 | 教师介绍：陈劲，专职教师，副教授，毕业于上海交通大学，主要研究方向为三维动画、游戏界面设计、三维模型制作、水彩等。  课程内容：本课程主要是以Photoshop绘制2D游戏界面。课程注重技术与艺术相结合之下的设计实践，主要学习优秀登录界面、系统界面、按键设计、游戏Logo、进度条等特定界面元素的设计原则与技巧。 菜单界面设计：包括游戏启动界面、主菜单、暂停菜单、设置菜单等，关注其信息传递、操作引导和品牌一致性。 界面布局设计：针对游戏内各子界面（如游戏地图、任务界面、装备界面、属性界面等）进行布局规划，确保信息呈现清晰、操作便捷且风格协调等。  学习要求：根据不同游戏类型和风格设计游戏界面，训练学生的设计和实践能力，为后期毕设阶段打下坚实基础。  该课程旨在培养学生具备游戏界面设计的能力，并将其应用于实际游戏开发中。通过这门课程的学习，学生将获得丰富的游戏界面设计经验，提高自己的创意和技能水平，为未来的游戏开发事业打下坚实的基础。 |
| 课程C  （2040672  动漫模型制作） | 3 | 赵静、开天工作室  教师介绍：赵静，专职教师，讲师，毕业于上海交通大学，主要研究方向为定格动画、动漫模型制作、雕塑与三维造型等。 本课程的教学内容为三维思维构成和立体雕塑技法。动漫模型课程力图使学生对二维转立体三维的思维构建能得到初步建立，展开对形体、人体结构、动势、空间关系、造型能力等多方面的形态创造的理念与观察方法的教学。本课程的教学主要通过理论授课与雕塑实践制作，全面培养对模型制作认识，对动漫模型塑造的方法的理解并与数艺专业紧密结合，培养同学们的立体塑造能力并且可以使学生们在雕塑的世界中找寻对于自己的专业学习有帮助的切入点进行研究，以备达到对自身专业学习的辅助作用。通过雕塑与动漫原画的结合更好的帮助学生们提高原画设计的想象力。在塑造过程学习中可以进一步的加强绘画创意的能力，学生可以通过雕塑课程对立体的空间构成、动漫人物的结构形体把握等多方面进行深度了解。 |
| 选课说明 | 由数艺22级游戏方向学生选课（5、6班），三选二 | |

课程组3 应选学分：（ 9 ）分

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程（代码） | 学分 | 课程简介 |
| 课程A  （2040494  网站形象策划与设计） | 3 | 教师介绍：王成昊，兼职，讲师，中国美院跨媒体专业，Oracle数据库工程师，MCSE微软认证系统工程师，主要研究方向为WEB网站制作、Oracle、asp.net方向等。  课程内容：网站形象策划设计的性质和地位，这是数字媒体专业的必修课程，重点探讨艺术设计在网页中的实践应用。通过学习，学生可以掌握网站设计的整体构思和设计审美原则，学会如何协调统一网站内部各个元素的创意设计，以及如何进行网站整体的色彩搭配和版式设计。其次，课程会深入讲解网站策划与包装的相关内容，包括网站策划设计的要点、构成元素、审美原则等。同时，也会涉及到网站策划的具体内容，如定义网站目标、定义访问者、确定网站的内容及功能等。这些内容将有助于学生更好地理解网站策划设计的整个过程，并为实际操作打下基础。此外，课程还会介绍网站设计所需的基本技术和工具，如HTML语言、CSS语言、服务器架设、数据库、动态语言（如ASP、PHP、JSP等）、JavaScript以及网页制作工具软件（如Dreamweaver、FrontPage等）。这些技术和工具的学习将使学生能够制作出美观、实用的网页，并提升他们的专业设计能力。  在理论教学的基础上，课程还会强调实践操作的重要性，通过“鼓励-启发-指导-实践”的教学方式，调动学生的积极性，形成“学生为主体，教师为主导”的教学模式。学生将有机会亲自动手进行网站设计实践，从而巩固所学知识，提高实际操作能力。最后，课程还会要求学生进行项目实战或课程设计，将所学知识应用于实际项目中，进一步提升学生的实践能力和创新能力。 |
| 课程B（必选）  （2040329  用户体验与交互设计原理） | 3 | 罗黄黄  教师介绍：罗黄黄，专职教师，讲师，毕业于韩国东西大学，博士研究生，主要研究方向为交互设计，用户体验方向等。  课程内容：本课程的目的在于使学生掌握移动互联网产品设计初期以用户为中心（尤其是需求挖掘、设计定义阶段）的用户研究理论，同时了解对应理论下所涉及的基本研究方法及其运用。移动互联网产品设计是一个新鲜的交叉学科，涉及到非常广泛的领域，设计学、人机交互、心理学等学科理论均会在用户研究中涉及。本课程结合数字媒体技术专业的特点选择三个主题进行展开：一是用户研究中的理论及其相关方法，二是相关方法在具体操作实践的运用和执行，三是将具体用户研究实际成果通过交互设计的方式进行结合，并形成符合职业发展的内容输出物。本课程是一门理论为主，结合一定实践的课程，强调学生的理论理解、方法运用、创新思维、人文理解等核心素养特征。本课程通过实际的项目对学生进行综合的训练，立足拓展学生的眼界，训练学生在专业领域的制作技巧，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力。 |
| 课程C  （2040674  吉祥物设计） | 3 | 王妍  教师介绍：王妍，专职教师，副教授，毕业于韩国汉城大学，主要研究方向为数字绘画、动画、AI辅助设计等。  课程内容：本课程主要是以数字技术绘制吉祥物。课程比较注重技术与艺术和科技相结合实践项目，这门课程旨在介绍吉祥物设计的基本原理和技术，并结合人工智能（AI）辅助设计工具，帮助学生更高效地创建独特而富有表现力的吉祥物形象。学生将学习如何运用设计原则、色彩理论和人类心理学等知识，结合AI技术，从而实现吉祥物设计的创新与优化教学方法：主要学习海报排版设计、字体设计、样式以及风格化表现。  教学方法：一种创新的吉祥物设计教学方法是采用项目驱动的学习（PBL）模式，结合人工智能（AI）技术。这种方法将学生置于项目环境中，促进他们的创造性思维和设计能力。  学习内容：将探讨各种文化符号和象征的意义，包括颜色、动物、图案等，在不同文化中的象征意义可能存在差异。通过了解这些文化符号的背后含义，学生可以更好地运用它们来设计吉祥物。 |
| 课程D  （2040568  互动网站与网络广告设计） | 3 | 张烨  **教师介绍：**张烨，兼职教师，讲师，毕业于华东师范大学，主要研究方向为交互界面设计、动态图形设计等。  **课程内容：**本课程主要是以H5互动网站与网络广告内容策划、设计、制作。了H5解互动网站与网络广告设计领域中涉及的基本原理与基知识；理解不同类型互动网站与网络广告的特征以及适用范围，熟悉网络广告媒介、互动广告技术手段；掌握互动网站与网络广告创意策划方法，视觉设计方法，并学会使用软件进行互动网站与网络广告设计。  **学习内容：**本课程为项目式教学，学生首先以小型团队的方式进行基于设计目标进行需求分析、完成前期调研，基于调研结论进行H5互动网站、网络互动广告创意方案策划，对完成的方案的视觉设计，并且使用H5制作软件进行交互动效设计与制作。 |
| 课程E  （2040381  触摸屏技术与设计） | 3 | **教师介绍：**张烨，兼职教师，讲师，毕业于华东师范大学，主要研究方向为交互界面设计、动态图形设计等。  **课程内容：**本课程属于主要讲授触摸屏技术的常识性知识，包括当下市场中常见的触摸屏的类型与特点，以及基于触摸屏手势操作、特别是多点触摸手势操作的特点。并以移动手持设备为例，讲授触摸屏设计开发的知识，讲解基于H5的常见触控手势的实现方法。  **学习内容：**在设计实践环节中，学生首先以小型团队的方式进行基于触控交互的创意设计，将手势操作与信息传达和功能实现结合起来，能够富有创意的解决现实问题，同时借助现有的框架来实现应用或者进行DEMO制作，并进行演示与汇报。 |
| 选课说明 | 由数艺22级网媒方向学生选课（3、4班），课程B必选，其余课程四选二 | |