



# 上海科技大学

## ShanghaiTech University

创意与艺术学院

开课课程手册

2019年10月

## 目录

1.	《电影艺术》	1
1.	《创意编程和光雕投影》	1
2.	《游戏设计》	6
3.	《创意思考和绘画》	7
4.	《电影视觉语言》	10
5.	《戏剧表演》	13
6.	《动画史》	14
7.	《娱乐设计》	18
8.	《素描写生》	22
9.	《编剧基础》	23
10.	《剧本分析》	28
11.	《实验动画》	33
12.	《Unity 游戏创作》	36
13.	《京剧欣赏与体验》	40
14.	《黄梅戏欣赏与体验》	41
15.	《中级编剧》	42
16.	《科技动画、建模和渲染》	45
17.	《色彩艺术与创意表达》	52
18.	《意大利艺术史》	55
19.	《科幻电影美术设计》	57
20.	《后数字时代的跨学科创新合作》	58
21.	《油画基础》	60
22.	《当代艺术欣赏与解析》	61
23.	《管风琴欣赏与体验》	65
24.	《现代艺术导论》	66
25.	《创意思维》	68
26.	《叙事与表达》	70
27.	《音乐剧欣赏与体验》	76
28.	《雕塑基础》	78
29.	《Unreal 游戏创作》	80
30.	《摄影叙事与实践》	82
31.	《中国黑白木刻赏析与创作》	87
32.	《用户体验与创新设计》	88
33.	《高级编剧》	90
34.	《西方艺术史》	93

## 《电影艺术》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1502
课程名称:	电影艺术	英文名称:	Film Appreciation
学分:	1	学时:	16
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

课程简介：课程由南加州大学电影学院教授主讲，以经典电影分析和文献阅读为主要授课形式，内容涵盖电影鉴赏的各个方面：声画语言概论、从剧作的角度理解电影、基础电影评论方法等，以及经典电影所蕴含的美国电影史等相关知识。

教学目的：通过分析经典电影和理论学习，使学生掌握电影鉴赏的理论基础、观察视角和评论方法，并拥有一定的电影文化史的知识储备。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
第一课	第 1 周 3 学时	讲课+电影放映+分析
第二课	第 2 周 3 学时	讲课+电影放映+分析
第三课	第 3 周 3 学时	讲课+电影放映+分析
第四课	第 4 周 3 学时	讲课+电影放映+分析
期末考试	无	无

## 《创意编程和光雕投影》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1301
课程名称:	创意编程和光雕投影	英文名称:	Projection Mapping and Creative Coding with Processing

学分:	4	学时:	64
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

This course is all about the creative use of technology and programming. Throughout the course, I will teach the use of Processing and Arduino as well as how to use more advanced algorithmic thinking to express your creative ideas. The course will introduce how to use code to draw graphics on the screen and from there you will be introduced to different techniques and tools for making creative projects using code.

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

### Week 1

- Day 1
- Introductions
- Explain processing
- Installing/setting up processing
- Basic drawing, setting colours, drawing shapes etc
- Homework
- Build your own application to draw a painting in the style of Piet Mondrian, Kandinsky or other Bauhaus masters. This application does not need to be animated and just draws the scene once. Think about the way in which these artists created their compositions before the age of computers.
  
- Day 2
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- How to use comments
- Variables
- Basic interaction with mouse
- Homework
- Make the app you created yesterday interactive using the mouse
  
- Day 3
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Loading/displaying images
- Arrays

- Homework
- Make underwater scene using combination of images and drawing, it must be interactive using the mouse

- Day 4
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- if/else statements
- Conditionals
- For loops
- Keyboard interaction
- Homework
- Make one of your previous sketches interactive using the keyboard

- Day 5
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Minim/Sound
- Playing sound
- Audio analysis using microphone
- Homework
- Make a simple sound playing instrument that draws graphics which respond to the sound playing.

## **Week 2**

- Day 6
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Webcam and video
- Homework
- Make an interactive app that uses the webcam

- Day 7
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Classes/objects
- Arrays
- How to make a basic particle system
- Homework
- Make your own particle system

- Day 8
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- More advanced particle systems
- Show algorithmic drawing techniques
- sin/cos/pi/etc

- Homework
- Make an interactive particle system using mouse or webcam

- Day 9
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Introduction to arduino
- Setting up/installing arduino
- Controlling arduino from you processing app
- Homework
- Make an app that controls 1 or more led light that responds to music or microphone input

- Day 10
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Final project explanation
- I will explain about the final project and what is required
- Get students to think about what they want to do
- Arduino sensors
- Light detector
- Heart rate sensor
- Piezo sensor
- Other sensors?
- Homework
- Use the arduino and a sensor to control the drawing on the screen of the processing app

### **Week 3**

- Day 11
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Students talk about what they want to do for the final project
- LED Strips
- Control LED strip using arduino
- Homework
- Control LED strip using a processing app

- Day 12
- Go through homework tasks (everyone shows what they did) - User interfaces / ControlP5
- Paul previews Gene Kogan's AI Fundamentals course for students
- Add a gui to one of your previous apps

- Day 13
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Introduction to Leap motion
- Show students how to control things with leap motion

- Homework
- Make a leap motion controlled drawing app
  
- Day 14
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Introduction to kinect
- Show how to control things with the xbox kinect
- Homework
- Make a kinect controlled drawing app
  
- Day 15
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Final Project discussion, students will talk about their final project concept
- Weather library
- Geo library (for maps)
- Homework
- Make a particle system that shows the weather conditions.

#### **Week 4**

- Day 16
- More advanced programming topics
- this can also be a chance for the less advanced students to catch up
- I can split the class into two groups so the students who are struggling more can work with a TA on stuff they have already learnt and I can show the stronger students some more advanced programming options
- Better use of ArrayLists
- Java performance
- More advanced control structures - Homework
- Work on final project (See Below)
  
- Day 17
- Go through homework tasks (everyone shows what they did)
- Intro to p5.js
- Part II of Gene Kogan's online course in AI Fundamentals
- Work on final project
  
- Day 18
- Work on final project

- Day 19
- Work on final project

- Day 20
- Work on final project
- Presentations

## 《游戏设计》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1302
课程名称:	游戏设计	英文名称:	Game Design
学分:	3	学时:	48
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

Digital games represent an active area of innovation and entrepreneurship. Digital games offer a unique genre of product to generate something that is fun, meaningful, informed and complex, using widely available and free tools which make the quick construction of video games possible. Gaming applications have been used in Education, Life Sciences, various Industries, and, of course, the Gaming sector. Rather than technology, though, the success of digital games lies in the ability to create a compelling story. Games offer a unique and intuitive way to present personal or cultural viewpoints as working systems, furthering understanding and empathy between vastly different lived experiences, which meshes nicely with the current uptake in cultural exchange between China and the rest of the world as well as the increased availability of platforms for personal expression in Chinese culture.

This course will expose students to the entire process of making and designing a digital game. Students will be expected to produce an actual game by the end of the course.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排



Topics	Method of teaching	Teaching Week
Digital Games Then and Now, Meaningful Games and Systems, Basic Tools of Game Design and Analysis, Introduction to the engine GameMaker as well as other game development resources	Lectures, exercises, discussions	1
Development of a game and a pitch incorporating the material and methods covered in the first week	Group project (see VI below for details), daily counselling	2

## 《创意思考和绘画》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1201
课程名称:	创意思考和绘画	英文名称:	Creative Thinking and Drawing
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

In this two week course students push ideas to their visual limits. Each student will learn to take an idea, document it, and explore unique and individualistic ways to use it in a visual format. Then through conventional and unconventional drawing techniques, consider other ways to experiment with the same idea. Students will be encouraged to render the idea and variations of it in different materials and media and participate actively in group critiques.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

#### **Week One:**

*Introduction of me “Brooke Larsen” Images, Videos and Books! “Short”*

*Class 1 Handout “Artist saying” Introduction with students as models.*

Students will be introduced to the practice of keeping an **'idea book'**

Materials: variations and possibilities on "How to build your drawing tool box"?

*In-class screening of "History of Drawing film" BBC.*

Tomorrow we will make idea books in class. I will bring the thread, Crush, and Needles; students will need to have a hard cover book and paper.

*Class 2 Book making. Handout "Artist saying"*

Make idea books in class: As a group we will deconstruct an existing book and insert new signatures (hand sewn with paper chosen by the student after researching the paper available). Book making techniques will be considered as we rebind the book. We will discuss the purpose of the idea book and how it is to be used over the course as a place to experiment, play with, record and develop ideas for drawings and other art projects. The book is to be the primary visual record. It is expected that the student's goal will be one page / idea per day or 5 pages per week. We will use the pages from the original book for a drawing.

Homework: 5 pages of different artists for appropriation project (pick artists you like) Learn from History.

*Class 3 Ideas for the books. Handout "Artist saying"*

Appropriation and its use in learning drawing and painting techniques.

How to copy and make it your own, study through others.

Work on drawings in class.

*Class 4 Taking a idea from your book and turning it into a finished Drawing. Handout "Artist saying"*

Take one page you love and draw it in a new and exciting way changing the scale and your intention.

*Class 5 Review and open studio*

Bring everything from the first week to class to work on, talk about, and store.

Bring one piece or thing not from the class to share.

**Week Two:**

*Class 6 Review of work done in the idea book over the weekend.*

**Film: Andy Goldsworthy's Rivers and Tides**

Handout “Artist saying”

Homework: Looking through something in the Idea Book.

**Class 7**

Handout “Artist saying”

*Work on drawing “Looking through Something” as Finished Drawing*

Homework: “Blocking Out” in the Idea Book.

**Class 8**

Handout “Artist saying”

*Work on drawing “Blocking Out” as Finished Drawing.*

Homework: “Opposites” in the Idea Book.

**Class 9**

Handout “Artist saying”

Work on drawing “Opposites” as Finished Drawing.

Homework: Bring Everything and Anything to class to work on.

### Class 10

Handout “Artist saying”

Bring Work, Critique, and Review!

Bring anything you would like to share with the class.

## 《电影视觉语言》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1501
课程名称:	电影视觉语言	英文名称:	Film As a Visual Language
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程采取采取知识讲解,影片片断分析及实验教学相结合的模式进行教学。结合知识要点对一些经典影片片断进行分析解读,让学生了解电影视觉语言的基本特点和应用,掌握从视觉语言角度解读不同美学类型影片的基本方法,并通过实际拍摄和应用进一步强化基本的电影视觉语言素养,培养和提高学生对电影艺术的审美能力,提高学生的人文艺术修养和综合素质,在潜移默化中逐步打开学生视野,增强其独立思考和理性反思能力,陶冶其人文精神与公民涵养,使其综合素质得到更为全面的发展。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

Class 1	Section 1. 电影院里为什么这么黑?--电影的造梦功能;  Section 2. 马汀.斯科塞斯的《雨果》片断--电影魔法师梅里爱的承前启后;  Section 3.“电影已死”与“电影复活”--从无声电影到有声电影的过渡
---------	---





Lab 3	Section 3&4: 影片视听语言的综合分析
Class 8	期末考试

## 《戏剧表演》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1601
课程名称:	戏剧表演	英文名称:	Dramatic Performance
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程是以上海戏剧导演系的表演教学方法，结合时下欧美戏剧教学流行的表演工作坊训练模式，为对表演艺术有兴趣的同学提高表演和表达技能所开设的艺术实践类课程。作为通识教育课程，通过戏剧艺术熏陶，为同学的个人修养，情感养成，待人接物提供新的启迪。

通过戏剧表演的训练，让学生陶冶情操，增进艺术修养；通过排演，对于经典剧本的阅读深发新的思考；并提高学生的自我表达能力，为将来的升学、就业面试建立心理自信、提升临场应变能力

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

**教学内容安排：每周两课时**

第一周——单人练习（舞台动作）

第二周——单人练习（想象力）

第三周——双人交流（信念和真实感）

第四周——双人交流（内在驱动力）

第五周——视点训练（形象的种子）

第六周——视点训练（最高任务）

第七周——视点训练（关于记忆）

第八周——视点训练（关于时空）

第九周——片段排演（剧本分析）

第十周——片段排演（盒子训练）

第十一周——片段排演（人物塑造）

第十二周——片段排演（舞台行动）

第十三周——片段排演（人物关系）

第十四周——片段排演（人物关系）

第十五周——片段排演（舞台节奏）

第十六周——展示

以上均为实践内容

## 《动画史》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1402
课程名称:	动画史	英文名称:	Animation History
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

课程简介:

本课程介绍中外动画发展的基本历史，通过分区域性的动画发展史讲解，来认识世界各国在动画方面的优势，同时也认识到我们国家的动画产业发展所处的背景；为以后的专业学习打下坚实的理论基础。课程将在动画概论的基础上，进一步对世界各国动画的起源、发展历史，以及现代动画的发展趋势进行讲解，阐述世界各国动画艺术的历史



史及基础理论。一方面，动画史是一门独立的学科，目的是让学生了解世界各国的动画发展历程，并且能总结出各国的动画特色和时代背景，为学生的动画创作打下基础，让学生在以史为鉴的同时，开发思维、培养创新意识。另一方面，本课程讲解动画史有主次之分，将中国动画史、美国动画史、日本动画史作为重点，欧洲动画史作为侧重点，这样使学生在短时间内掌握并摸清动画史的脉络，较为清楚的掌握动画史的关键性知识。

教学目的：

本课程在理论知识方面培养学生基本掌握中外动画艺术发展的最新成果、历史溯源与趋势，获得一定的艺术修养并了解相关技术原理。了解动画的历史发展、基本设计原则、规律，了解与动画相关的心理学、市场、管理战略、文化等相关知识。在能力方面培养学生基本的认识、分析和解决问题的能力，培养学生查阅资料和自主学习的能力，以及对动画艺术作品初步的审美及人文分析的能力。提高学生人文素养与跨学科研究素质，具备专业的继续发展素质。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
<b>第一章 动画史总述</b> 1.1 动画的原理 1.2 动画的分类与艺术形式	第 1 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习
<b>第二章 中国动画史</b> 2.1 中国动画的启蒙时代 2.1.1 早期动画的表现形式 2.1.2 中国动画萌芽与探索时期 2.1.3 抗战时期的中国动画	第 2 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习
<b>第二章 中国动画史</b> 2.2 中国动画的中期时代 2.2.1 新中国成立前后动画产业的发展 2.2.2 中国动画的初步繁荣	第 3 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习

<p><b>第二章 中国动画史</b></p> <p>2.2 中国动画的中期时代</p> <p>2.2.3 “文化大革命”时期的中国动画</p> <p>2.2.4 中国动画的发展与成熟</p>	<p>第 4 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习</p>
<p><b>第二章 中国动画史</b></p> <p>2.3 中国动画的新时代</p> <p>2.3.1 中国动画的变革时代（20 世纪 90 年代）</p> <p>2.3.2 21 世纪中国动画发展的高潮时期</p>	<p>第 5 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后作业</p>
<p><b>第三章 美国动画史</b></p> <p>3.1 美国动画的开创阶段（1907——1937 年）</p> <p>3.1.1 美国早期的动画</p> <p>3.1.2 早期动画的代表人物</p>	<p>第 6 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习</p>
<p><b>第三章 美国动画史</b></p> <p>3.2 美国动画王国——迪斯尼</p> <p>3.2.1 迪斯尼的发展时期</p> <p>3.2.2 迪斯尼的繁荣时期</p>	<p>第 7 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习</p>
<p><b>第三章 美国动画史</b></p> <p>3.3 美国动画的发展阶段</p> <p>3.3.1 迪斯尼的动画长片</p> <p>3.3.2 战争时期的短片</p>	<p>第 8 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习</p>

<b>第三章 美国动画史</b> 3.3 美国动画的发展阶段 3.3.3 黄金时期 3.3.4 蛰伏时期 3.3.5 第二黄金时期	第 9 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习
<b>第三章 美国动画史</b> 3.4 迪斯尼之外的动画流派 3.4.1 华纳，米高梅和梦工厂 3.4.2 美国联合制片公司创作纵览 3.4.3 福克斯公司的代表作品	第 10 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后作业
<b>第四章 日本动画史</b> 4.1 日本动画的发展分期 4.1.1 日本动画的萌芽时期 4.1.2 日本动画的中期和成熟期 4.1.3 当代的日本动画	第 11 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习
<b>第四章 日本动画史</b> 4.2 日本动画的代表人物和作品 4.2.1 手冢治虫 4.2.2 宫崎骏 4.2.3 大友克洋	第 12 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后复习
<b>第四章 日本动画史</b> 4.2 日本动画的代表人物和作品	第 13 周 2 学时	课堂多媒体教学、文献阅读、讨论、课后作业

4.2.4 押井守		
4.2.5 日本的其他动漫大师		
4.2.5 日本动画的代表作品		
<b>第五章 世界其他主要国家的动画简史</b>	第 14 周	课堂多媒体教学、讨论、课后复习
5.1 韩国动画简史	2 学时	
5.2 俄罗斯动画简史		
<b>第五章 世界其他主要国家的动画简史</b>	第 15 周	课堂多媒体教学、讨论、课后复习
5.3 英国动画简史	2 学时	
5.4 法国动画简史		
5.5 德国动画简史		
<b>第五章 世界其他主要国家的动画简史</b>	第 16 周	课堂多媒体教学、讨论、课后复习
5.6 捷克动画简史	2 学时	
5.7 加拿大动画简史		
<b>期末考查</b>	第 17 周	上交结课研究报告

## 《娱乐设计》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1504
课程名称:	娱乐设计	英文名称:	Design for Entertainment
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

The course will structure the presentation on 2 goals:

1. Give an outline of the pipeline used by the modern film art department.
2. Make a case on the importance of research and analysis to produce an original visual design. Upon querying the student familiarity with 2D/3D imaging and design software, I will adjust the technical discussion level. I will also guide individual students on how to use their previously acquired 3D or 2D software skillsets on the final assignment. Each course session is organized in 2 blocks:
  - o a feature film design case study and historical presentations (each will bring examples of films from my portfolio as well as historical examples)
  - o a visual design toolset presentation and hands-on assignments and assignment critiques.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

WEEK #	LECTURE *main concepts and pipelines through case studies	WORKSHOP
1.	Intro to Film History 1: 1888-1960  Film examples, notable directors, notable film designs	*specific digital tool instructions, hands on project with reviews  Intro to Film History 1: 1960-present  Film examples, notable directors, notable film designs
	Intro to Digital Art Department pipeline:  Professional designations  Hierarchy  Tools	QUERY student familiarity with 2D/3D imaging and design software:  Who uses what, at what level and for what purpose (hand out forms for that). Adjust technical discussion level to that.  <b>Guide individual students on how to bring their previously acquired 3D or 2D software skillsets to the final assignment.</b>
2.	<i>Case Study 1</i>  Hybrid Film production 1: digital and analog  “Man Of Steel”  <i>Additional films to mention in class:</i>  “ <i>Interstellar</i> ”, “ <i>Oblivion</i> ”	Digital Art Department Tools: <i>intro</i>  o 3d scene builders, modelers, drawing, painting  o deliveries and interactions  o Maya and Unity, Maya and Rhino, ZBrush, Photoshop  o imports/exports between 3D software packages: Maya, ZBrush, Rhino, Unity  o specific tool description and scope for each art department profession

Digital Art Department Tools: *continued*

3D Modeling And Design

Case Study 2: o snaps, units, export-import, measuring, dimensioning

Location Film: o scene building: layers, outliner structures

“In Time” o polycount issues, polygonal and Nurbs

3.

*Additional films to mention in class:* o uv space, camera setup, basic lighting setup Rendering And Presentation

“The Third Man”, o GPU vs CPU rendering

“Amadeus”

o photorealistic render engines: V-Ray, mental ray, Renderman, Unreal Engine, Unity

Start COURSE ASSIGNMENT:

Case Study 3

VISUAL TREATMENT FOR A FEATURE FILM SCRIPT

Full Virtual Production:

o introduce script

4.

Wolves In The Wall

o breakdown script into a one liner with scene and shots naming conventions

*Additional films to discuss in class:*

o start discussing visual approaches for the script, assemble references

“Jungle Book”, “Sin City”

Case Study 4

Hybrid Film production 2:  
digital and analog

o set breakdown – naming conventions

o assemble block spatial diagrams, set dimensions and relations, initial style sheets

5.

“Guardians Of The Galaxy”,  
“Tomorrowland”

*Additional films to mention in class:*

What are DVIs and Previs?

“Panic Room”, “Minority Report”

Interactions with DVIs and PreVis team *Assignment: DVIs exercise: one or a few 3D diagrams with dimensions and cameras for one scene of the script breakdown*

- Case Study 5*
- Design for Animation
6. “*Rise Of The Guardians*”, “*Megamind*”
- Additional films to mention in class:*
- “*Spirited Away*”, “*Ghost In The Shell*”
- Case Study 6*
- VFX environment and digital set design
7. “*DaVinci Code*”, “*Matrix Reloaded*”, “*Revolutions*”
- Additional films to discuss in class:*
- “*Anonymous*”, “*Tron*”
- Case Study 7*
- Science Fiction and Fantasy film
8. “*Upside Down*”
- Additional films to discuss in class:*
- “*Blade Runner*”, “*Arrival*”
- Case Study 8*
- First pitch: VISUAL TREATMENT FOR A FEATURE FILM SCRIPT* students will present their proposal in class for review and comments
- format: boards and/or projection.*
- 10 pages proposing a visual language for a script:
- Concept proposal
- First set of references per script breakdown
- Art Department/VFX interaction:
- o basic concepts in vfx (modeling for vfx, rendering, compositing, green screen, etc.)
  - o what is an art department to vfx pipeline
  - o how to design for and with vfx
  - o art department to vfx package
- Second pitch: VISUAL TREATMENT FOR A FEATURE FILM SCRIPT*
- students will present their proposal in class for review and comments*
- format: boards and/or projection.*
- 20-30 pages proposing a visual language for a script.
- Original concept art in any medium will be welcome but not compulsory.
- A reference board booklet can be also accepted as long as:
- o image density corresponds with the script breakdown
  - o visuals are coherent and support the storyline
  - o project shows original thinking.
- Individual one on one reviews as needed

9. VR as a design tool: using Unity and VIVE goggles in conjunction with Maya.  
*Case Study 9*

10. Design for Branding and Corporate, expanding the film production pipeline outside the industry  
*Final presentation: VISUAL TREATMENT FOR A FEATURE FILM SCRIPT format: boards and/or projection.*
- Boeing Customer Center

## 《素描写生》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1202
课程名称:	素描写生	英文名称:	Life Drawing
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程的内容为素描绘画。绘画对象以静物画为主。课程的教学方法采取在学生实践的过程中进行理论指导，教师亲自示范等方法。在课程的布置上遵循艺术学科的学习规律，循序渐进的引导学生，使其对绘画的认知水平和实践能力逐步提高。

本课程的教学目的大致分为三点：

- 1 掌握素描的规律：目的是要让学生对素描的基本原理有所了解，并可以运用相应的知识进行绘画实践。
- 2 运用不同绘画媒介：在掌握素描基本理论的前提下，指导学生运用不同的绘画媒介作画，如铅笔、针管笔和炭笔等。
- 3 启发创新和表达自我：鼓励学生运用学到的技法进行个人情感、个人审美趣味和个人精神世界的表达。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
--------	-----------	------



第一节： 素描简史和素描的基本原理	第 1 周 4 学时	课堂教学、讨论
第二节： 素描静物临摹（绘画对象：石膏几何形体，媒介：铅笔）	第 2 周 4 学时	课堂教学，示范、讨论
第三节： 素描静物临摹（绘画对象：瓶罐等器物，媒介：铅笔）	第 3 周 4 学时	课堂教学，示范、讨论
第四节： 素描创意绘画（绘画对象：以动植物为主，媒介：针管笔）	第 4 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
第五节： 素描创意绘画（绘画对象：以动植物为主，媒介：针管笔）	第 5 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
第六节： 素描静物写生（绘画对象：石膏像五官，媒介：铅笔）	第 6 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
第七节： 素描静物写生（绘画对象：各种生活用品所构成的静物组合，媒介：炭笔）	第 7 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
期末考试（考试内容：素描静物。媒介可选炭笔、针管笔或铅笔）	第 8 周 4 学时	开卷

## 《编剧基础》

### 一、课程基本信息

开课单位：	创意与艺术学院	课程代码：	ARTS1101
课程名称：	编剧基础	英文名称：	Introduction to Screenwriting

学分:	3	学时:	48
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

We have evolved to tell stories.

40,000 years ago, a caveman was sitting around the fire telling the story of how he faced down and killed a cave-bear. His story transported the listeners. It put them in the caveman's "shoes" and made them feel the paralyzing fear of seeing the giant beast. It helped them experience overcoming that fear... and winning.

And maybe, just maybe, if those listeners ever found themselves in a similar experience, it gave them a slightly better chance to survive. As we evolved, stories evolved. They stopped just being about just surviving better, and started being about LIVING better.

Stories became a means for us to discover, explore, and pass on universal truths, as well as a way to explore our own truths, our hearts, and our own spiritual evolution.

And in its highest form, storytelling has become a way to evolve society. While laws can be passed to tell people how to live, stories have the power to transform people's hearts and souls, and make them see their world in a whole new way.

If you can change the stories we tell about ourselves... you can change the world.

A great deal of writing is personal. It comes from your own experiences, and from your soul expressing itself in words on paper. But there is also a craft to writing. How we tell our stories can make them better or worse.

This class will focus on both of these aspects of writing. First, it will focus on helping you to find your voice. To figure out what makes you you. To understand what makes you special, and why that needs to be expressed on a page.

At the same time, we'll focus on how to tell your story in a more profound, and impactful way. To understand the craft of writing which

has evolved since before Egyptians first carved hieroglyphics on stone thousands of years ago. The objective is to learn how these elements engage an audience and how we can use these elements to tell our own unique stories.

The highest mark of a story is that it moves people emotionally; that it transforms the viewer, leaving them a different person walking out of the theater than the one who walked in.

The objective of this class is to learn how to create engaging characters and then put them on a journey worth following—a worthwhile story. We'll examine the elements required to create a living, breathing protagonist and the techniques required to tell his or her story. By learning these elements and techniques, we'll better understand how to develop stories that are both unique and engaging.

To that end, we'll focus on writing exercises specifically designed for screenwriters and storytellers. This will lay the foundation for writing a short screenplay, encompassing the lessons learned over the course of the semester.

To summarize, the objectives for this course are to:

- Understand what makes a movie move and transform us.
- Learn how to create memorable characters who embark on journeys worth following.
- Find personal and emotional connections to our characters and stories. (To understand what makes our own voice.)
- Write engaging scenes, create conflict using specific obstacles, and build to a -- Build your character's world and his or her relationship to it.
- Learn the structures of Plot, Character, and Theme, and try to get them to "dance together."
- Pitch your ideas and stories and answer questions about them.
- Develop a short treatment.
- Write, rewrite, and polish a forty to fifty page script.
- To learn the process of writing.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

#### COURSE SCHEDULE:

Week One, February 19: MINING YOUR OWN EMOTIONAL EXPERIENCE (1)

Class Introductions

Introductory Lecture - Why do we tell stories?

Goal-setting: What do you want to learn in this class?

Review syllabus

In Class Exercise: Character & Emotion, Mining Your Own Experience

“Trip To School”

Assignments:

Character & Emotion, Mining Your Own Experience

“Favorite Toy,” “Powerful Presence,” “Frightening Person”

(Prose)

Week Two, February 26: MINING YOUR OWN EMOTIONAL EXPERIENCE (2)

Storytelling Fundamentals: Seven Essential Storytelling Elements

Introduce Screenplay Format

Workshop Assignments

Assignments:

Character and Emotion: Mining Your Own Experience

“Moment of Greatest Pride”

“Moment of Deepest Shame”

(Prose)

Read: Selected Script

NOTES: The focus of weeks 1 & 2 is to mine your own emotional experiences, and then explore the question: which of these experiences caused others in the classroom to also feel something... and why? / Similarly, we'll ask what types of stories each person wants to tell, and why? / How are they linked?

Week Three, March 5: CREATING A PROTAGONIST

Workshop Assignments

Lectures:

“Creating a Protagonist” Lecture

“Protagonist’s Status Quo” Lecture: Setting your protagonist up for profound change.

Want vs Need. Life’s Dream. Current Predicament.

Establishing inner character through behavior.

Assignments:

1) Write or describe three moments of your protagonist’s behaviors that crystalize their inner character for the audience.

Week Four, March 12: ARCING A CHARACTER

Workshop Assignments

Lecture: Arcing a character.

Assignments:

1) Write or describe three moments of forced change where your protagonist is forced to change (their need) in order to achieve their goal (their want.)

2) Read: Selected Script

Week Five, March 19: BUILDING TENSION & ESCALATION

Workshop Assignments

Lectures:

Fundamentals of scene-work - High Stakes, Opposing goals, Escalation  
“What Happens Next?”

Assignments:

- 1) Scene of Preparation for A Significant Event & Aftermath (prose)
- 2) Seduction/Persuasion (Screenplay Format)

Week Six, March 26: DIALOGUE & SUBTEXT

Workshop Assignments

Lectures:

Fundamentals of Dialogue: vocabulary, personality, and psychology.

“Inside Information” Lecture

“Plants and Payoffs” Lecture

Assignments:

Creative Lie or Wrongest Person/Intruder  
(Screenplay Format)

Read: Selected Script

Week Seven, April 2: THE PITCH

Workshop Assignments

Lectures:

“Sequences, History & Overview” Lecture

Creating a short verbal pitch

Workshop Assignments

Assignments:

Prepare one-minute pitch for three ideas for scripts. Rehearse pitches. Be prepared to answer a few questions. (Verbal presentation)

Week Eight, April 9: THE TREATMENT

Pitch Three Stories

Discuss Stories

Select Story

LECTURE: Protagonist’s Journey through the Sequences: Status Quo, POA, Debate, Lock In, Main Tension, Goal, New World, Exploration, Attempts & Obstacles, Midpoint Reversal, Psychological Growth, False Resolution, New Hope, Catharsis, Resolution, New Status Quo.

Assignments:

Two-page story treatment

Week Nine, April 16: THE FIRST ACT

Workshop Treatments

Lectures:

“Theme” Lecture

“Basic Story Structure” Lecture

Assignments:

Write first ten pages of script

Week Ten, April 23: THE SECOND ACT

Workshop first ten pages of script

Status Quo, POA, Debate, Lock In

Assignments:

Implement notes on first ten script pages

Write next ten pages of script

Week Eleven, May 7: THE THIRD ACT

Workshop next new script pages

Track Want vs Need & Obstacles

Track Character Change/Growth leading to Catharsis

Clarity

Assignments:

Implements notes on new script pages

Write last ten pages of script

Week Twelve, May 14: THE POLISH

Workshop the remainder of script pages

Final notes on script

Audience Engagement (Review character and storytelling elements with respect to audience engagement.)

Assignments:

Implements notes on remainder of script pages

Final pass on scripts

MAY 21: FINAL DRAFTS DUE AT 5:00 PM

## 《剧本分析》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1102
课程名称:	剧本分析	英文名称:	Script Analysis
学分:	3	学时:	48
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

The goals of this course are:

1.) Learn why stories and films “work” from the perspective of a professional screenwriter and filmmaker.

2.) Learn how to create compelling characters: Character Identification, Character Goals, Character Needs, Dream/Nightmare, Character Flaws, Sympathy through Backstory, Empathy through Conflict, Doubt, Debate, Decision, Behavior vs. Backstory; and how to reveal these elements cinematically to an audience.

3.) Learn the basic elements and established patterns of storytelling as it relates to screenwriting, including but not limited to:

Character, Concept, Teaser, Status Quo, Want, Need (Aware/Oblivious/Denial), Flaw, Inner Conflict, Predicament/Problem, Theme (Specific/Stated/Implied/Debated), Inciting Incident, Debate, First Attempt, Consequences (“Real World” /Emotional), Subplots, Lock-In/Main Tension/Main Goal, New World/Journey, Audience’s Hope/Fear, Exploration, Mini-Goals, Obstacles/Conflict, Midpoint Triumph/Reversal, Psychological Exploration, Emotional Growth, Subplots Explored, False Final Attempt/Failure, Transformation, New Hope/Insight, Emotional Catharsis/Inner Resolution/Epiphany, Outer Resolution, Return/New Status Quo/New Wisdom

4.) Learn the micro-techniques of storytelling:

Suspense, Mystery, Character Reveals, Behavior vs. Back Story, Doubts, Debate, Decision, Protagonist’s Shadow, Theme made Real, Plants/Payoffs, Extreme Emotion, Advertising/Telegraphing/Hanging a Lantern/ Twists, Deadlines, Absolutes, Inside Information, Preparation and Aftermath, Raising Stakes, Attractions, All or Nothing Goals, Milking Beats, Unresolved Tension, Reactions, Reveals, Reversals, Life Events, Familiar Events, Place and Setting (Familiar vs. Unfamiliar) Love Interest/Primary Relationship, Contrasts.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

Week One, Sept. 14 – Indiana Jones

Pre Lecture; Why we analyze stories. Super Heroes, the Origin Story. Super Heroes in America. Super

Heroes and Me. Introduction to Indiana Jones, in context.

Raiders of the Lost Ark

1981

Director: Steven Spielberg

Screenplay: Lawrence Kasdan (story by George Lucas and Philip Kaufman)

(Teaser; Character Defined in Action/Competence; Bonding w/ Hero/Empathy;

Theme/Debate;

Mini-Goals (Problem/Desire); Love Interest/Primary Relationship; Sequencing;

Reversals; Protagonist's

Shadows.)

Week Two, Sept. 21 - Superman

Pre Lecture: Superman in Comics, Issues with Superman as Hero, DC Comics Heroes

Superman

1978

Director: Richard Donner

Screenplay: Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman, Robert Benton (and Tom

Mankiewicz,

uncredited) Superman created by Joe Siegal and Joel Schuster.

(Sequences; Character Definition by Origin Story; Want? Need?; Flaw?; Inciting

Incident(s)? Theme

Stated/Not Stated; Love Interest/Primary Relationship; Emotional Growth; Outer

Resolution; Emotional

Catharsis; Protagonist's Shadow.)

Week Three, Sept. 28 - Spiderman

Pre Lecture: Marvel Comics vs. DC, Spiderman Origin Story, Creative Hero Dynamic.

Spiderman 2

2004

Director: Sam Raimi

Screenplay: Alfred Gough, Miles Millar and Michael Chabon, story, Alvin Sargent,

screenplay. Spiderman

created by Stan Lee and Steve Ditko

(Sequences; Character; Empathy; Love Interest/Primary Relationship; Theme Stated;

Doubts, Debate,

Decision; Subplots; Inside Information; All or Nothing Goals; Emotional Goals;

Emotional Catharsis/Inner

Resolution/Epiphany; Suspense; Milking Beats; Unresolved Tension; False Final

Attempt/Failure;

Obstructions/Conflict; Specificity to Character and Theme.)

Week Four, Oct. 5 – NO CLASS! ENJOY YOUR HOLIDAY

Week Five, Oct. 12 - Batman

Pre Lecture: Back to DC. Origin and History of Batman, in comics and film. Contrast to

Superman. Dark

World, Darker Hero. Protagonist's Shadow in Spades!

The Dark Knight

2008

Director: Christopher Nolan

Screenplay: Christopher Nolan and David S. Goyer, story; Jonathan Nolan and

Christopher Nolan,

screenplay. Batman created by Bob Kane.



(Sequences; Status Quo; Want/Need; Theme Stated; Main Tension/Main Goal; Mini-goals; Protagonist's Shadow; Theme; Conflict/Obstacles/Problems; Subplots; Inner Resolution/Epiphany; New Status Quo;

Mystery; Reveals; Place and Setting; Contrasts/Similarities.)

Week Six, Oct. 19 – Iron Man

Pre-Lecture: Cross-overs in Comics. Marvel's Big Gambit – The Marvel Cinematic Universe. New Attitude

towards Heroes, reflective of Marvel's tone in the 60s.

Iron Man

2008

Director: Jon Favreau

Screenplay: Mark Fergus, Hawk Ostby and Art Marcum, Matt Holloway. Iron Man created by Stan Lee,

Jack Kirby, Larry Lieber, Don Heck and Jack Kirby

(Sequences; Character; Teaser; Theme Stated; Origin Under Pressure; Want/Need; Theme; Subplots;

Protagonist's Shadow; Inciting Incident; Character Empathy; Behavior vs. Back Story; New

World/Journey; Lock In/Main Tension; Plants and Payoffs; Surprises; Twists; Reversals; Inside

Information; Return/New Status Quo; Subplots Explored; Love Interest; Deadlines.)

Review for Midterm

Week Seven, Oct. 26 – Midterm and Supergirl

Midterm

Lecture: Superheroes and Television. A Better Fit?

Supergirl Pilot

2015

Director: Glen Winter

Screenplay: Greg Berlanti, Allison Adler and Andrew Kreisberg (story), Allison Adler (teleplay). Supergirl

created by Otto Binder and Al Plastino (based on Superman, created by Jerry Siegel and Joe Schuster)

(Characters; Want/Need; Teaser; Primary Relationships; Inside Information; Multiple Plots; Theme

Stated/Debated; Relationships; Suspense; Plants/Payoffs; Preparation and Aftermath; Repetition with

Variance; Establishing New Status Quo.)

Week Eight, Nov. 2 – The Avengers

Pre-Lecture; The Show So Far... Iron Man, Hulk, Thor and Loki, Black Widow and Captain America, as well

as the Cosmic Cube (aka Tesseract.) Joss Whedon's bio – the Rise of the Women!

The Avengers

2012

Director: Joss Whedon

Screenplay: Zak Penn and Joss Whedon, story, Joss Whedon, screenplay. Avengers characters created by

Stan Lee, Larry Lieber and Joe Simon, Jack Kirby, Don Heck, Don Rico.

(Sequences; Characters; Multiple arcs; Teaser; Theme Incarnate; Primary Relationship;

Inside

Information; Twists; Reversals; Theme Stated/Debated; Relationships; Suspense; Plants/Payoffs;

Extreme Emotion; Preparation and Aftermath; Repetition with Variance; Emotional Growth; New Status

Quo.)

Week Nine, Nov. 9 – Captain America

Return and Review Midterm

Pre-Lecture; Captain America and the Contradictions of American Identity. Social Change in Super Hero

Films.

Captain America: The Winter Soldier

2014

Directors: Anthony Russo and Joe Russo

Screenplay: Christopher Markus and Stephen McFeely, screenplay, based on “The Winter Soldier” by

Steve Epting, Ed Brubaker and Michael Lark. Captain America created by Joe Simon and Jack Kirby.

(Sequences; Empathy; Status Quo; Protagonist’s Shadow; Back Story vs. Behavior; Inciting Incident; Lock-

In/Main Tension; Journey; Suspense; Repetition w/ Variance; Plant/Payoff; Theme Incarnate; Debate;

Decision; Inside Information; Midpoint Reversal; Twists; Surprises; Absolutes: Conflict; Inside

Information; Place and Setting; Return/New Status Quo.)

Week Ten, Nov. 16 – Black Panther

Pre-Lecture: Super Heroes and Diversity. Racism and Sexism in America. Revolution of Power. Wonder

Woman and Black Panther. The Power of Inclusion

Black Panther

2018

Director: Ryan Coogler

Screenplay: Ryan Coogler and Joe Robert Cole. Black Panther created by Stan Lee and Jack Kirby.

(Sequences; Status Quo; Protagonist’s Shadow; Hero as Social Representative; Theme; Debate; Doubt;

Inner Turmoil; Psychological Exploration; Mini-Goals; Obstacles; Plant/Payoff; Twists; Emotional

Catharsis; Repetition w/ Variation; Absolutes; Timelocks; Contrasts; Return/New Status Quo/New

Wisdom.)

Week Eleven, Nov. 23 - Deadpool

Pre Lecture: Satire as Tool for Clarity/Refinement. The Resilience of Formula. X-Men; a brief recap.

Theme of Outcast.

Deadpool (Watchmen possible alternate)

2016

Director: Tim Miller

Screenplay: Rhett Reese and Paul Warnick. Deadpool created by Rob Liefeld, Fabian

Nicieza  
 (Sequences; Teaser; Theme; Anti-Hero Hero; Empathy/Sympathy/Identification; Debate; Doubt;  
 Decision; Repetition w/ Variation; Expectations/Twists; Formulaic Requirements; Protagonist's Shadow;  
 Life's Dream; Relationships; Love Interest/Primary Relationships; Reversals; Milking Beats; Contrasts;  
 Return/New Status Quo/New... Wisdom?)  
 Week Twelve, Nov. 30 – The End  
 Pre-Lecture; Heroes Live Forever, but Legends Must End. Death as Part of Legend. Social Issues of Aging.  
 Logan  
 2017  
 Director: James Mangold  
 Screenplay: James Mangold, story, Scott Frank, James Mangold and Michael Green, screenplay. Based  
 on material by Mark Millar and Steven McNiven. Wolverine created by Roy Thomas, John Romita Sr.,  
 Len Wein, Herb Trimpe.  
 (Sequences; Character; Concept; Status Quo; Need; Theme Stated/Debated; Lock-In/Main Tension; Place  
 and Setting; Reversals; Deadlines; Inside Information; Suspense; Life Events; Preparation and Aftermath;  
 Audience's Hope/Fear; Sacrifice as Resolution; New Status Quo.)  
 Week Thirteen, Dec. 6  
 Final Exam  
 EVALUATION

## 《实验动画》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1503
课程名称:	实验动画	英文名称:	Experimental Animation
学分:	3	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

实验动画早在十九世纪末就已经在欧洲出现，但在目前的中国，仍可称为艺术中的新生事物，值得我们去总结和讨论，同时又体现出与常规影院动画、电视动画的共同性和差异性。虽然实验动画常常被视作一个较难理解的艺术门类，但是当我们沿着艺术发展的历史脉络去了解它的时候，就会发现它是遵循着人类精神和科技发展的需要而进行的创作。我国的动漫产业虽然发展迅速，但众多院校仍习惯于强调理论性与学术性而忽视实践教学。本课程主要着眼于培养学生动画创作的创新能力、

实践能力和审美能力。培养和加强实验动画创作人才的制作能力是本课程的基本方向。课程要求学生能够了解制作实验动画的基本技法，培养学生基本的审美鉴赏能力，激发学生的创新意识，创作出较完整的实验动画作品。

通过本课程的学习，使学生了解实验动画的概念、发展历程、类型特征、艺术特点和技术工艺；通过亲身体验实验动画从前期到输出影片的整个过程，有针对性地掌握一种实验动画制作的基本流程和方法。注重培养学生具备一定的实验动画创作能力和经验。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
<b>第一章 实验动画概论</b> 1. 实验动画的主要概念 2. 实验动画的特性 1.3 实验动画的意义	第 1 周 4 学时	课堂多媒体教学、课后预习、文献阅读、课上讨论
<b>第二章 实验动画的分类</b> 2.1 实验动画的技术分类简介 2.2 实验动画的区域分类	第 2 周 4 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上讨论
<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.1 实验动画制作的基本原理 3.1.1 实验动画内容的设定 3.1.2 动画造型设计 3.1.3 动画运动规律	第 3 周 4 学时	课堂多媒体教学、课上演示、课上讨论、课后作业
<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.1 实验动画制作的基本原理 3.1.4 色彩和光影的表现 3.1.5 镜头的运用	第 4 周 4 学时	课堂多媒体教学、课上演示、课上实践（练习）、课后作业

<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.1 实验动画制作的基本原理 3.1.6 画面的表现 3.1.7 声音的运用	第 5 周 4 学时	课堂多媒体教学、课上演示、课上实践（练习）、课后作业
<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.2 实验动画短片的制作流程 3.2.1 动画片制作的一般分工 3.2.2 二维实验动画短片创作的基本流程	第 6 周 4 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上讨论、课后作业
<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.2.3 定格动画实验短片的创作流程 3.2.4 经典实验动画短片赏析	第 7 周 4 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上实践（练习）、课后作业
<b>第三章 实验动画短片的创作</b> 3.3 动画故事板设计 3.3.1 创意剧本写作 3.3.2 分镜头脚本 3.3.3 动画故事板绘制	第 8 周 4 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上实践（练习）、课后作业
<b>第四章 实验动画课程作品创作</b> 4.1 实验动画制作实践 4.4.1 学生实验动画制作指导	第 9 周 4 学时	学生创作实践、课上指导、课后练习
<b>第四章 实验动画课程作品创作</b> 4.1 实验动画制作实践 4.4.1 学生实验动画制作指导	第 10 周 4 学时	学生创作实践、课上指导、课后练习

第四章 实验动画课程作品创作 4.1 实验动画制作实践 4.4.1 学生实验动画制作指导	第 11 周 4 学时	学生创作实践、 课上指导、课后 练习
第四章 实验动画课程作品创作 4.1 实验动画制作实践 4.4.1 学生实验动画制作指导	第 12 周 4 学时	学生创作实践、 课上指导、课后 练习
上交最终实验动画大作业影片	第 13 周	考查

## 《Unity 游戏创作》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1303
课程名称:	Unity 游戏创作	英文名称:	Unity Game Development
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

In the course Unity Game Development the students will learn how to work with Unity's essential features to create a video game.

The course will start from the very basics of Unity and will also use C# programming. C# programming knowledge is not required for this course but it will be helpful, during the course the essentials of C# will be taught too in order to allow all students to participate, regardless of their programming background.

Students that already have knowledge of Unity and / or C# will be given the opportunity to make more challenging assignments.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

Class 1 - Creating an Interactive Character

- Class 2 - Creating a Top Down Shooter
- Class 3 - AI Behaviour & Navigation
- Class 4 - Raycasting, Animation timeline & Animator
- Class 5 - Creating a Third Person Game
- Class 6 - Saving & Loading using PlayerPrefs
- Class 7 - Controller Input, Local Multiplayer & VFX
- Class 8 - UI, XML, Localization, Scene Load & Build .exe
- Class 9 - Advanced Animations
- Class 10 - Unity Editor Extensions
- Class 11 - Advanced Visuals
- Class 12 - Source Control & Creating a FPS game
- Class 13 - Multiplayer Networking
- Class 14 - Advanced Multiplayer Networking
- Class 15 - Unity2D, Performance Optimization & ECS Intro
- Class 16 - Final Project Presentation

This is a list of topics that will be taught during this Course. Based on the overall progress of the class and understanding of each topics the lecture topics will be determined.

### **Unity User Interface**

- Creating 3D Objects
- Move, Rotate, Scale
- Inspector Window & Scene Hierarchy
- Adding components
- Creating Materials

### **Lighting**

- Using lighting to create atmosphere (Omni light, Directional Light, ...)

## **Collisions & Triggers**

Physics using Rigidbody & AddForce

## **Character Controller**

Using a CharacterController to control and move a character

## **Creating & adding scripts to GameObjects**

Start, Update (+ Awake, FixedUpdate, ...)  
OnTriggerEnter, OnTriggerExit

Instantiating & Destroying GameObjects from scripts  
Accessing variables from the Editor (public, private, serializable)

## **Importing custom assets**

Importing 3D Models  
Importing Textures and creating Materials

## **Audio**

Playing sounds / Music using AudioSource and AudioClips

## **Prefabs**

Creating assets for instancing and updating scene

## **Input**

Detecting PlayerInput (Mouse movement and Key presses)

## **Enums**

Creating various states for Player and Enemies

## **RayCasting**

3D Mathematics using Vectors  
Detecting MouseInput

## **UI**

Creating UI in Unity using Canvas System

## **Animation**



Importing Animations  
Using Animator to set up Animation Tree and Animation Blending  
Using script to drive Animations

## **Singletons**

Creating a GameManager class to manage all objects and score in the game

## **Artificial Intelligence**

Creating an Enemy with various states  
3D Mathematics for Player Detection

## **InputManager setup**

Adding support for an Xbox Controller

## **Saving GameData**

Saving the Data of our game to Loadable format

## **Creating XML Reading support**

Reading XML data and importing it to the game  
Serialize levels to a writable and readable XML format

## **Localisation**

Adding support for multiple languages using XML

## **Creating an executable**

Building the game for PC

## **Networking**

RPC = Remote Procedure Calls  
Creating a Multiplayer game

## **Profiler**

Analysing and optimising the performance of the game

## **Shaders**

Creating a custom shader effect

## Particle Emitter

Creating VFX

## Unity2D

Building a 2D game

# 《京剧欣赏与体验》

## 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1603
课程名称:	京剧欣赏与体验	英文名称:	Peking Opera: Art and Practice
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

本课程从大纲设置到课堂讲述均会贯彻“以学为中心”的教改方针。从绪论起学生便会在老师的引领下进入到欣赏传统艺术的规定情境之中：为何传统戏曲“轻情节、重情绪”？为何老艺人能把京剧的“水词”唱的那么动听？何为“景从口出、景随身变”？何为“三五步走遍天下，六七人千军万马”？带着“答案”有目的的欣赏京剧（含视频资料和剧场观摩）是教师团队给学生提出的要求。戏曲界有句话叫“学了不一定会，会了不一定对，对了才是真正学会”。为了落实“以学为中心”，使学生真正学会欣赏，提高审美与鉴别能力，本课程除了理论学习、小组讨论之外，还会有一定的课时量安排学生亲身体验京剧的“唱念做打、口手眼身步”。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

第一周（2课时）——绪论，全面概述京剧艺术的前世今生

第二周（3课时）——无声不歌 无动不舞的京剧表演特点

第三周（3课时）——欣赏《贵妃醉酒》、《定军山》精彩片段

第四周（3课时）——游戏京剧：体验舞台上的空间关系与地板格局

第五周（3课时）——欣赏《挑滑车》、《徐策跑城》精彩片段

第六周（3课时）——五光十色说京剧服饰、装扮

第七周（3课时）——灵动活泼的京剧程式

第八周（3课时）——体验京剧：肢体的延伸（水袖、厚底、甩发、髯口）

第九周（3课时）——欣赏《野猪林》、《打神告庙》、《九江口》精彩片段

第十周（3课时）——学演京剧：《四郎探母·坐宫》对唱

第十一周（3课时）——合乐、装扮彩排

期末考试形式——课程小论文

### 授课方式:

PPT讲解，视频赏析，现场示范，实践教学，互动研讨等。如条件允许，可安排一次舞台剧现场观摩的体验课。

## 《黄梅戏欣赏与体验》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1602
课程名称:	黄梅戏欣赏与体验	英文名称:	Huangmei Opera: Art and Practice
学分:	2	学时:	22
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程是以理论基础、影音欣赏、表演实践相结合的方式进行教学，结合“传统艺术进高校”的布局，为对传统黄梅戏艺术有兴趣的同学提高欣赏、表演和表达技能所开设的艺术实践类课程。作为通识教育课程，通过戏曲艺术熏陶，为同学的艺术素养，科艺融合，待人接物提供新的启迪。

通过对传统戏曲的赏析训练，让学生陶冶情操，增进艺术修养；通过排演与各种表现手法的实践，提高学生的自我表达能力，增强艺术表

现的创新力，帮助学生平衡科研和学业压力、树立展示自我的信心、提升演讲技巧及临场应变等多方面的能力。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

- 第一周（2 课时）——黄梅戏简介
- 第二周（3 课时）——赏析 1（天仙配）
- 第三周（3 课时）——赏析 2（女驸马）
- 第四周（3 课时）——赏析 3（经典小戏）
- 第五周（3 课时）——唱腔讲解与训练
- 第六周（3 课时）——身段讲解与训练
- 第七周（3 课时）——戏曲人物的塑造
- 第八周（3 课时）——戏曲化妆与技巧
- 第九周（3 课时）——戏曲服装与造型
- 第十周（3 课时）——片段排演
- 第十一周（3 课时）——汇报展示与点评
- 期末考试形式——课程小论文

## 《中级编剧》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1103
课程名称:	中级编剧	英文名称:	Intermediate Screenwriting
学分:	3	学时:	36
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:	编剧基础		

### 二、课程简介和教学目的

The hardest part of screenwriting is not the writing, it's the knowing what to write. For many years I worked for Ed Solomon, one of the top screenwriters in Hollywood. While

there, we worked on many production rewrites where we were often given 3 short months to fix and rewrite a script before it immediately went into production.

The very first thing we did was to outline, and re-outline, and re-re-outline the film, breaking the story. We'd diagram the movie over and over again on white boards until we knew EXACTLY what we were going to do page by page and moment by moment. Often, a month in, we'd get a call asking when they could see some pages. When Ed explained that we hadn't started writing yet, people would start to panic.

Then Ed would explain: If we get the story right before we write it, it'll write very quickly. (And it did, often at 15 pages a day.) But if we don't get it right, then it won't matter what we write. It won't work. And he was right.

And this is the skill we're going to be working on in this class. Learning to SEE your story, and to have a VISION for it, before you write the first words on the first page.

As such, the goals of this course are as follows:

- 1) To teach you how to see the hidden structures of your screenplay, and to learn to weave these structures together so that they "dance with each other" and all work together.
- 2) To help you develop your voice, and hone your writing, so that it expresses what makes you uniquely you.
- 3) To more deeply understand the process of writing.

To accomplish this, we will break and outline a short film (30 pages maximum) and then we will break and outline a feature film. Alternately, you may break a pilot and several episodes of the season.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

Week One, February 21: CLASS INTRO & CHARACTER ESTABLISHMENT

Class Introductions

Introductory Lecture - Why do we tell stories?

Goal-setting: What do you want to learn in this class?

Review syllabus

Lecture: Character establishment exercise.

Assignments:

Brainstorm 3 ideas. Pick one. Do the character-arc exercise with it.

Week Two, February 28: CHARACTER ARCS

Pitch 3 ideas.

Workshop Assignments

LECTURE: Forced change and arcing a character.

Assignments:

Character Arc Exercise.

Week Three, March 7: ACTS & OUTLINES

Workshop Assignments

Lectures:

Acts, Outlines, and Thematic Third acts.

Assignments:

1) Write an outline, approximately 15 scenes. Break it into 3 acts.

Week Four, March 14: OUTLINE REWRITE & THEMATIC THIRD ACTS

Workshop Assignments

Lecture: How to create a thematic third act that asks the right questions of the protagonist.

Assignments:

4) Rewrite Outline, with a focus on the most thematic third act.

!3

Week Five, March 21: STYLE, CHARACTER INTROS, AND SCENE STRUCTURE

Workshop Assignments

Lectures:

Style, Character intros, and Scene Structure.

Assignments:

Write First half of short script.

Week Six, March 28: DIALOGUE & SUBTEXT

Workshop Assignments

Lectures:

What makes great dialogue, and how to write subtext.

Assignments:

Implement notes on First half of short script.

Write Second half of Short Script.

Week Seven, April 4: THE PITCH

Workshop Assignments

Lectures:

Creating a short verbal pitch (make us feel something.)

Workshop Assignments

Assignments:  
 Implement notes on second half of script.  
 Prepare one-minute pitch for three ideas for scripts. Rehearse pitches. Be prepared to answer a few questions. (Verbal presentation)  
 Week Eight, April 11: CHARACTER ARC EXERCISE (REDUX)  
 Pitch Three Stories  
 Discuss Stories  
 Select Story  
 LECTURE: Hare Brain, Tortoise Mind (How creativity works in the human mind.)  
 Assignments:  
 Write Character Arc Exercise.  
 !4  
 Week Nine, April 18: THE CHAPTER (OR SEQUENCE) OUTLINE  
 Workshop Assignments.  
 Lectures:  
 The Hero's Journey.  
 Assignments:  
 Write Chapter/Sequence Outline of about 8 chapters.  
 Week Ten, April 25: REVISED CHAPTER OUTLINE  
 Workshop Assignments.  
 Assignments:  
 Rewrite chapter outline. Alternately, those with strong Chapter outlines may move to scene outlines.  
 Week Eleven, May 2: THE SCENE OUTLINE (PART 1)  
 Workshop Assignments.  
 Assignments:  
 Implements notes on first half of scene outline.  
 Write second half of scene outline.  
 Week Twelve, May 9: THE SCENE OUTLINE (PART 2)  
 Workshop Assignments.  
 Assignments:  
 Implements notes on remainder of scene Outline.  
 MAY 21: FINAL DRAFTS DUE AT 5:00 PM

## 《科技动画、建模和渲染》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1304
课程名称:	科技动画、建模和渲染	英文名称:	Scientific Animation, Modeling and Rendering
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文

先修课程:	
-------	--

## 二、课程简介和教学目的

《科技动画、建模和渲染》课程将基于 Cinema 4D 软件操作，帮助科技背景专业学生实现各种可视化需求。通过使用艺术、技术和科学领域的工具，Cinema 4D 可在最短时间内将科研内容和成果以可视化的艺术形式展现出来。

学生无需三维动画领域基础。通过一个学期的学习，学生将了解 Cinema 4D 的运作概念、可应用领域和视觉艺术特点，并通过临摹现有优秀艺术作品，在短时间内快速掌握制作理念、工具操作和流程等。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

2 课时

前言与介绍

布局界面与自定义

层系统管理器

坐标编辑栏

对象管理器

视图导航操作

C4D 工作流程演示

了解 C4D 的软件特征与工作流程

2 课时

多样的建模方式介绍

多边形堆建法

基础变形器 辅助建模



参数化建模（多边形堆建法）

样条编辑 与生成器

其他

了解在 C4D 中模型搭建的方式与区别

2 课时

多边形建模工具与案例练习

常用建模工具

硬边建模注意事项

使用融球 制作元素模型

其他

了解常用工具与模型处理要求

2 课时

VDB 与雕刻基础

VDB 建模原理与工具使用

基础模型雕刻

常用雕刻工具详解

其他

了解 VBD 工作流程与雕刻基础

2 课时

渲染基础

灯光系统

摄像机系统

常见布光方式

基础渲染知识

其他

了解 C4D 的灯光照明与基础渲染

2 课时

基础材质

材质添加方式

基础材质特征

常见程序纹理

其他

了解 C4D 的基础材质工作原理

2 课时

反射折射特征材质学习

金属

玻璃

其他

了解 C4D 的常见材质调节流程

2 课时

材质 shader

置换 凹凸 法线等属性特征

辅助材质通道

其他

了解 C4D 的常用通道

2 课时

物理渲染器基础与分通道输出

了解如何分层和为什么分层渲染

物理渲染器优点及特征

其他

了解 C4D 的物理渲染器 分层与输出

2 课时

静帧案例

静帧布光技巧

静帧渲染设置与优化

分通道渲染及后期合成

使用 C4D 制作一副作品的完整流程

2 课时

动画基础

动画关键帧设置方式

曲线编辑器

小球弹跳动画

摄像机运动

其他

了解 C4D 的动画工作原理与动画曲线调整

2 课时

变形器基础

建模辅助变形器

动画辅助变形器

变形器常见动画变现技巧

其他

了解 C4D 的常用变形器工作原理及应用

2 课时

**Morgaph**

克隆生成器基础

分裂对象基础

**MoText 基础**

简易效果器基础

随机效果器基础

了解 C4D 的常用 Morgaph 工具工作原理 与克隆生成器

2 课时

**Morgaph**

着色效果器

样条效果器

步幅效果器

**Tacer 基础**

**MoInstance 基础**

了解 C4D 的常用 Morgaph 工具工作原理

2 课时

**Morgaph**

颜色系统

时间系统

声音效果器

继承效果器

了解 C4D 的常用 Morgaph 工具工作原理

2 课时

**Morgaph**

**MoExtrude 基础**

**PolyFX 基础**

目标效果器与其他辅助工具

常用 Morgraph 运动方式解析 答疑

## 《色彩艺术与创意表达》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1203
课程名称:	色彩艺术与创意表达	英文名称:	The Art of Color & Creative Expressions
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

以色彩学在绘画艺术领域的实际运用为基础，在临摹、写生及创作的实践中，掌握色彩规律，提高色彩的审美能力，激发创造性思维是“色彩艺术与创意表达”课程的教学目的。

课程分为三个阶段：

第一阶段，通过对绘画艺术中色彩原理的讲解分析，使学生了解色彩运用的基本知识与规律，通过色彩临摹、色彩写生等基础性艺术实践，让学生熟悉基本的调色方法、配色原理，逐步丰富加强绘画的色彩表现力。

第二阶段，在原有的临摹和写生基础上，加强色彩的构成意识和色彩想象力培养，以第一阶段临摹作品、写生作品为原点，进行变换色调及变换色彩搭配的衍生作品实验。

第三阶段，色彩艺术的创意表达，充分发挥学生的色彩想象力，强调色彩的主观感受、想象力与创意表达，鼓励综合材料的运用和个性创造

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
第一章，绪论		
色彩学概论	第 1 周	课堂教学、课后练习
绘画材料常识	2 学时	

第二章，（第一讲）色彩临摹与创意转换  (1) 色彩学讲解  (2) 印象主义色彩临摹	第 2 周  2 学时	课堂教学、课后练习
第二章，（第二讲）色彩临摹与创意转换  (1) 色彩学讲解  (2) 印象主义色彩临摹与创意转换	第 3 周  2 学时	课堂教学、课后练习
第二章，（第三讲）色彩临摹与创意转换  (1) 色彩学讲解  (2) 现代主义色彩临摹与创意转换	第 4 周  2 学时	课堂教学、课后练习
第三章，（第一讲）色彩写生与创意转换  (1) 经典作品色彩分析  (2) 静物色彩写生	第 5 周  2 学时	课堂教学、课后练习
第三章，（第二讲）色彩写生与创意转换  (1) 经典作品色彩分析  (2) 静物色彩写生	第 6 周  2 学时	课堂教学、课后练习
第三章，（第三讲）色彩写生与创意转换  (1) 静物色彩写生  (2) 色彩衍生与创意转换	第 7 周  2 学时	课堂教学、课后练习

<p>第三章，（第四讲）色彩写生与创意转换</p> <p>（1）静物色彩写生</p> <p>（2）色彩衍生与创意转换</p>	<p>第 8 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第四章，（第一讲）色彩构成与材料拼贴</p> <p>（1）色彩学讲解</p> <p>（2）色彩构成练习</p>	<p>第 9 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第四章，（第二讲）色彩构成与材料拼贴</p> <p>（1）色彩构成练习</p> <p>（2）材料拼贴与综合绘画</p>	<p>第 10 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第四章，（第三讲）色彩构成与材料拼贴</p> <p>（1）色彩构成练习</p> <p>（2）材料拼贴与综合绘画</p>	<p>第 11 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第五章，（第一讲）色彩艺术与创意表达</p>	<p>第 12 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第五章，（第二讲）色彩艺术与创意表达</p>	<p>第 13 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>
<p>第五章，（第三讲）色彩艺术与创意表达</p>	<p>第 14 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课后练习</p>



第五章，（第四讲）色彩艺术与创意表达	第 15 周 2 学时	课堂教学、课后练习
第五章，（第五讲）色彩艺术与创意表达	第 16 周 2 学时	课堂教学、课后练习

## 《意大利艺术史》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1403
课程名称:	意大利艺术史	英文名称:	Italian Art
学分:	1	学时:	2
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

A crash course on Italian visual arts, from its origin to the Renaissance times, with hints on architecture and cross cultural insights.

(During the course students will be as well given specific vocabulary and expressions in order to be able to carry out presentations that aim at better understand a specific work of art/artist/movement).

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

Day One - ANCIENT ART

Lecture 1 - Historical Overview and Etruscan Art

Lecture 2 - Roman Art: Between Public and Private

Workshop - Compare works of art\*

**\*Cross Cultural Insight: Pottery in Ancient Greece and Chinese Bronze Vessels**

During the workshop the students will be guided through a cross-cultural comparison of works of art and will have to prepare and record a 2-3 minutes video presentation to be delivered at the end of the day.

**Day Two - THE MIDDLE AGES (Part 1)**

Lecture 1 - Historical Overview and Byzantine Art

Lecture 2 - Romanesque and Gothic Art: The change of relation between men and God

Workshop - Architectures in comparison\*

\* Focus on Romanesque and Gothic Architecture

During the workshop the students will be asked to outline differences and similarities between different architectural styles, writing a brief written paragraph (200-250 words) to be delivered at the end of the workshop.

**Day Three - THE MIDDLE AGES (Part 2)**

Lecture 1 - Giotto: a new language in painting. Paving the way for the development of perspective.

Lecture 2 - Religious iconography – a parallel between Buddhist and Christian art

Workshop - The meaning and means of religious art, common symbols between East and West\*

\* Cross Cultural Insight: during the workshop the students will be asked to identify, contextualize and discuss various religious iconography.

**Day Four - RENAISSANCE ART (Part 1)**

Lecture 1 - Main Features of Renaissance Art: Leonardo, Miichelangelo and Raphael

Lecture 2 - The Venetian School: painting the light. Giorgione's colours and Titian's women.

Workshop (Part 1) - The role of nature in painting - Organizing an Art exhibition

\* Cross Cultural Insight: during the workshop the students will be asked to prepare an ideal art exhibition with works of Eastern and Western Art.

Day Four - RENAISSANCE ART (Part 2)

Workshop (Part 2) - The role of nature in painting - Organizing an Art exhibition

During the second part of this workshop the students will be asked to present their ideal art exhibition.

Lecture 1 - Mannerism - overview and focus on Venice: Tintoretto and Veronese.

Final discussion on the various topics of the course and final test (if applicable).

## 《科幻电影美术设计》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1505
课程名称:	科幻电影美术设计	英文名称:	Art Design for Science Fiction Films
学分:	2	学时:	6
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

电影的美术设计是一门十分深奥的学问，包括许多创作规则和制作规律，内容也十分丰富，道具的陈设、场景、人物的设计和画面的色彩构都属于美术设计的范畴。它的外延如此广泛，由此可见美术设计对一部电影的重要性。而科幻电影是从一定的科学原理出发的，既有它的现实依据，又存在合理想象的成分，所以科幻电影的美术设计也是虚幻性与真实性并存的。导演要把观众带入一个虚幻的世界，让观众跟随导演的思路进行一次奇妙之旅，和电影里的主人公一起去冒险，探寻未知的世界。科幻电影最核心的创作原则就是幻想，科幻电影美术设计需要在科学原则的基础上围绕着幻想展开设计思路，主要是建立一个全新或者在现实基础上虚构一

部分的世界。将人们对未来事物的期盼和想象转换成具体的影像呈现在大荧幕上，满足了观众的求知欲和好奇心，这就是科幻电影的魅力所在。

教学目的：

通过本课程的学习，使学生了解科幻电影是如何用视觉画面征服观众、那些惊险的、唯美的画面是如何用后期特效制作的、电影中的化妆技术、道具使用是如何与演员精湛的演技完美结合的。了解在科幻电影中，美术设计就是将文字的描述性语言转换为具体的视觉形象，使观众能够身临其境般地感受到丰富生动的视觉效果，沉浸其中。注重培养学生用专业知识分析科幻电影中的美术设计，同时提升审美水平和综合素质。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
<b>第一章. 科幻电影美术设计：虚幻与真实</b>  1. 解读科幻电影与美术技术 2. 虚幻性与真实性并存的科幻  1.3 幻想、漫画、故事板、概念图	第 1 周  12 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上讨论、课后作业
<b>第二章 科幻电影中的人物、场景与道具设计</b>  2.1 科幻电影中夸张的人物设计  2.2 科幻电影中壮观而又奇幻的场景设计  2.3 科幻电影中关键的道具设计	第 2 周  12 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上讨论、课后作业
<b>第三章 顶级科幻电影美术指导</b>  3.1 经典科幻电影背后的美术指导介绍（一）  3.2 经典科幻电影背后的美术指导介绍（二）	第 3 周  8 学时	课堂多媒体教学、案例分析、课上讨论、课后作业

## 《后数字时代的跨学科创新合作》

## 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1305
课程名称:	后数字时代的跨学科创新合作	英文名称:	Cross-disciplinary Creative Collaboration in A Post-digital World
学分:	2	学时:	6
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

Modual is a cross-disciplinary collaborative workshop that uses various agile practices from the creative industries and beyond to help participants generate innovative projects for positive social change, thereby becoming empowered as creative practitioners themselves. Over two weeks we explore a start-up mind-set and create a design studio environment to give participants a direct experience of what working in these kind of professional environments is actually like.

For more information about Modual, please check:  
<http://modual.org/>

We will be bringing ten UAL students to Shanghai in July to take part in this workshop alongside Shanghai Tech students. Modual: is an opportunity to collaborate with students from Shanghai Tech and UAL to design and create innovative projects that aim to make the world a better place.

Here are some of the potential benefits:

- ? Become more confident with relevant digital technology and practices
- ? Collaborate with colleagues from across the university and from UAL
- ? Explore ways of incorporating innovative digital methods into creative projects
- ? Connect with digital industry experts
- ? Enrich your own professional development

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

Day 1 to Day 4	Discover insight into the problem; Define the area to focus upon.
Day 5 to Day 9	Develop potential solutions; Deliver solutions that work
Day 10	Reflection on the workshop process.

## 《油画基础》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1204
课程名称:	油画基础	英文名称:	Oil Painting
学分:	2	学时:	4
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

#### 课程简介:

本课程的内容为油画静物及肖像。课程的教学方法采取在学生实践的过程中进行理论指导，教师亲自示范等方法。在课程的布置上遵循艺术学科的学习规律，循序渐进的引导学生，使其对油画的认知水平和实践能力逐步提高。

#### 教学目的:

##### 第一周课程①

课程内容：静物画临摹

教学目的：通过摹静物画临摹让学生熟悉油画的基本技法。由于静物画在造型方面相对于肖像画较为简单，因此可以作为油画课的基础教学部分，为后期的肖像画课程作铺垫。

##### 第一周课程②

课程内容：现当代肖像画临摹

教学目的：现当代肖像画的特点是造型和色彩与古典绘画相比更为主观，画法多以直接画法为主。通过现当代肖像画临摹让学生掌握肖像画的直接画法（包括笔触和色彩等方面的运用）。由于直接画法在技术层面相对于古典绘画的间接画法更为简单，因此这一阶段的课程作为下一周古典技法课程的铺垫。

##### 第二周课程①

课程内容：古典肖像画临摹

教学目的：通过古典肖像画临摹训练学生在造型和色彩方面更为精准的绘画能力，同时让学生掌握古典油画的间接画法。

##### 第二周课程②

课程内容：自由创作

教学目的：让学生运用前三周所学的技法进行创作，创作内容可以是肖像也可以是静物。风格不限，既可以偏向于古典也可以偏向于现当代。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
静物画临摹	第1周 8学时	课堂教学、讨论
现当代肖像画临摹	第1周 8学时	课堂教学，示范、讨论
古典肖像画临摹	第2周 8学时	课堂教学，示范、讨论
自由创作	第2周 8学时	课堂教学、示范、讨论

## 《当代艺术欣赏与解析》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1404
课程名称:	当代艺术欣赏与解析	英文名称:	Contemporary Art: Appreciation and Analysis
学分:	2	学时:	8
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

如何观看和理解当代艺术是这门课程最根本的教学目的。

相对于传统艺术，当代艺术的展览经常被形容为看不懂和令人费解，同时大量当代艺术品的天价纪录更是加深了观众的种种困惑。基于此，这门课程一方面是关于当代艺术作品及艺术史的讲解与分析，主体是1945年至今的当代艺术史解读。以艺术家个案研究的方式，通过对作品的分析，讲解当代艺术的演化、艺术观念的创新和艺术风格、语言的形成。注重当代艺术的发展脉络和内在逻辑，艺术作品与社会、时代的关系。

另一方面是关于艺术体制的讲解，通过对原始资料 and 实际案例的分析，了解当代艺术的展览机制及艺术市场的运行方式，还原当代艺术生态系统的原貌并探讨其产生的种种问题。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
第一讲：绪论  一、当代艺术的定义：  (1) 从历史分期界定当代艺术  (2) 从创作方法论界定当代艺术  (3) 从艺术品流通与收藏体系界定当代艺术	2 学时	课堂教学、课后复习（作业）、文献阅读、讨论
第二讲：概念梳理  (1) 古典主义与现代主义  (2) 现代主义与后现代主义  (3) 先锋艺术与前卫艺术  (4) 女权主义与女性主义  (5) 解构主义与结构主义  (6) 精英主义与大众文化	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读



<p>第三讲：战后艺术（1945~1960）</p> <p>（1）西方艺术中心的迁移</p> <p>（2）美国抽象表现主义的崛起</p> <p>（3）欧洲战后艺术的几种形态</p> <p>（新现实主义、激浪派艺术、贫困艺术）</p>	<p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读</p>
<p>第四讲：极简主义</p> <p>（1）理性的疯狂</p> <p>（2）从自我到无我</p>	<p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读</p>
<p>第五讲：波普艺术</p> <p>（1）公共图像与大众文化</p> <p>（2）人人都是艺术家</p>	<p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读</p>
<p>第六讲：概念艺术与行为艺术</p> <p>（1）思维作为一种材料</p> <p>（2）杀死艺术</p> <p>（3）身体作为一种语言</p> <p>（4）极限与边缘</p>	<p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读</p>
<p>第七讲：绘画的回归与复兴</p> <p>（1）美国照相写实主义</p> <p>（2）美国新表现主义</p> <p>（3）英国新具象绘画</p> <p>（4）德国新表现主义</p> <p>（5）德国莱比锡画派</p> <p>（7）东欧新绘画</p>	<p>2 学时</p>	<p>课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读</p>

第八讲：后现代雕塑与装置艺术	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第九讲：影像与新媒体艺术	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第十讲：中国现当代艺术（1900~1949）  （1）西学东渐  （2）艰难缔造  （3）大师与乱世	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第十一讲：中国现当代艺术（下 1978~今）  （1）星星之火  （2）禁止掉头  （3）新生代  （4）70、80 一代新艺术	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第十二讲：日本、韩国及其他国家的现当代艺术	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第十三讲：当代艺术的展览机制与流通体系（上）  （1）画廊的运营  （2）艺术博览会的兴起  （3）艺术品拍卖公司的作用  （4）收藏家与收藏体系  （5）天价艺术品的形成	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读

第十四讲：当代艺术的展览机制与流通体系（下）  (1) 美术馆与博物馆  (2) 双年展与文献展  (3) 艺术基金会	2 学时	课堂教学、课上讨论、课后复习（作业）、文献阅读
第十五讲：主题讨论、问答	2 学时	课堂教学、课上讨论
第十六讲：主题讨论、问答	2 学时	课堂教学、课上讨论

## 《管风琴欣赏与体验》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1604
课程名称:	管风琴欣赏与体验	英文名称:	Organ: Art and Practice
学分:	2	学时:	4
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程面向所有对管风琴感兴趣的学生。课程包括讲座和演奏教学。

讲座包括三个部分：管风琴史、管风琴结构、管风琴学派。

在课程期间，不同时期作曲家和不同风格的管风琴作品将会被演示。

演奏教学课程会根据学生的音乐背景划分小组，采用小组授课或个别授课，同时预留管风琴练习时间。

原则上，该课程并不要求学生有任何先前音乐教育背景，但具有键盘器乐学习经历的学生将具有一定优势。

在课程结束时，将会是一场汇报音乐会，教师会演奏管风琴作品，同时我们希望并鼓励学生们一起参与演出。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
管风琴艺术理论课，内容涵盖管风琴史、构造、学派	第一周（4 课时）	讲座、音乐演奏
管风琴教学实践	第一周（12 课时）	分组授课，共 6 组
管风琴教学实践	第二周（14 课时）	分组/单独授课
汇报音乐会	第二周（2 课时）	汇报演出

## 《现代艺术导论》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1405
课程名称:	现代艺术导论	英文名称:	Introduction of Modern Art
学分:	2	学时:	16
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

本课程是一门人文艺术通识课程，将通过对 18 世纪以降那些对今日世界产生巨大影响且具有符号性特征的艺术现象、运动与流派的讲述，全面提高学生对现、当代视觉艺术的认识，并了解到今天的艺术作品和物质世界是如何演进而来。通过本课程的系统讲授，将增强学生对观赏性艺术及应用艺术的感知力，并逐步建立起系统的审美观。而对于非设计专业的学生们而言，将会在课程中获得诸多与今天生活息息相关的艺术及设计知识，令他们获得全新的视觉体验。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
<b>第 1 单元</b>	第 1 周	课堂教学、课后复习（作业）、文献阅读、讨论
<b>1.1 导论</b>	4 学时	
<b>1.2 新古典主义的艺术与建筑</b>		王受之先生主讲

<b>1.3 浪漫主义与现实主义艺术</b>		
<b>第 2 单元</b>	<b>第 2 周</b>	<b>吕晓萌 主讲</b>
<b>2.1 工艺美术运动</b>	<b>4 学时</b>	
<b>2.2 新艺术运动</b>		
<b>2.3 印象派绘画</b>		
<b>第 3 单元</b>	<b>第 3 周</b>	<b>吕晓萌 主讲</b>
<b>3.1 立体主义</b>	<b>4 学时</b>	
<b>3.2 包豪斯</b>		
<b>3.3 表现主义与达达</b>		
<b>第 4 单元</b>	<b>第 4 周</b>	<b>吕晓萌 主讲</b>
<b>4.1 现代建筑四大师</b>	<b>4 学时</b>	
<b>4.2 国际主义风格</b>		
<b>第 5 单元</b>	<b>第 5 周</b>	<b>王受之先生主讲</b>
<b>5.1 动荡年代的艺术与设计</b>	<b>4 学时</b>	
<b>第 6 单元</b>	<b>第 6 周</b>	<b>吕晓萌 主讲</b>
<b>6.1 抽象表现主义</b>	<b>4 学时</b>	
<b>6.2 波普运动和设计发展</b>		
<b>第 7 单元</b>	<b>第 7 周</b>	<b>吕晓萌 主讲</b>
<b>7.1 后现代时期的艺术与设计</b>	<b>4 学时</b>	
<b>7.2 解构主义建筑</b>		
<b>7.3 当代艺术</b>		
<b>第 8 单元</b>	<b>第 8 周</b>	<b>王受之先生主讲</b>
<b>8.1 当代艺术讨论</b>	<b>4 学时</b>	
<b>8.2 课程论文撰写指导</b>		

论文提交	第 10 周 课下提交指定邮箱 (或者指定办公室)	
------	---------------------------------	--

注：第 1、5、8 单元课程由王受之先生主讲，其余 5 个单元由吕晓萌主讲。

## 《创意思维》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1406
课程名称:	创意思维	英文名称:	Creative Thinking
学分:	2	学时:	8
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

课程属于在设计学、美术学、戏剧与影视学基础背景下的设计思维训练。课程围绕空间概念的设计母题展开，通过对当代抽象艺术、现代设计、建筑空间、电影场景和装置影像等艺术形式的分析来进行设计创作思考，最终以二维抽象绘画、三维模型和空间影像作业为课程的研究成果。

围绕课题所进行的二维、三维下的实践制作是对学生创意思维能力的综合锻炼，力求学生对当代艺术与当代设计有基本判断能力；理解现代抽象空间形成的方法；对现代建筑空间和现代电影空间的形成有基本的认知。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
<ul style="list-style-type: none"> <li>工艺美术与当代设计的异同</li> </ul> (比较传统与现代下的艺术与设计)	第 5 周  2 学时	课堂教学、课后复习(作业)、讨论

第二章. 空间的图底 (抽象艺术训练) 以实践绘制为主	第 5 周 2 学时	课堂教学、课后复习(作业)、讨论
绘制抽象画一(实验)	第 5 周 4 学时	讨论
绘制抽象画二(实验)	第 6 周 4 学时	讨论
第三章: 空间的营造 1 现代主义建筑在当代艺术与设计中的位置与意义 2 荷兰风格派的案例分析 3 如何理解解构主义建筑	第 6 周 2 学时	课堂教学、课后复习(作业)、讨论
第三章: 空间的营造 4 爱舍尔的绘画 5 盗梦空间中的逻辑 6 分析纪念碑谷游戏	第 6 周 2 学时	课堂教学、课后复习(作业)、讨论
空间模型制作一(实验)	第 7 周 4 学时	讨论
空间模型制作二(实验)	第 7 周 4 学时	讨论
第四章: 空间重构——文本介入与影像空间 1 建构空间故事剧本 2 人物与路径	第 8 周 2 学时	课堂教学、课后复习(作业)、讨论
剧本创作(实验)	第 8 周 2 学时	讨论

空间模型制作三（实验）	第 7 周	讨论
	4 学时	

## 《叙事与表达》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1105
课程名称:	叙事与表达	英文名称:	Storytelling and Presentation
学分:	3	学时:	36
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

讲故事是自人类诞生起就从未间断的日常活动。运用语言的力量去阐释、缓和、团结、鼓励，甚至激发矛盾。它是一件无形工具乃至武器；是小到个体、品牌，大到国家需要掌握的必要技能。然而，当科技不辞辛劳地推送社交媒体上点击过万的励志演讲时，却也让普罗大众愈发觉得讲好故事是少数人才会拥有的天赋。殊不知，我们似乎忘记了我们的祖先曾围着篝火席地而坐，天马行空地编织故事。事实上，一个好故事不需要华丽词藻，不需要讲述者记住讲稿里的每一个字；讲故事是我们分享心灵的自然行为。那我们该如何重拾这项不可或缺的重要技能呢？

本课程将从口头表达和创意编剧两方面入手，从宏观、微观、外部以及内部动机上研究故事，并将所学运用到学习生活和科研工作中。

通过精心挑选的故事主题，我会和每位同学一对一合作，创造出充满爱和治愈的故事。我们将重点关注讲故事的基本要素，到底什么才称得上是好故事的引入点。了解这些元素能让我们吸引听众，并将这些元素运用到实际生活工作，讲述我们自己独特的故事。

从中国的《红楼梦》到英国的莎士比亚，再到美国当红的《汉密尔顿》音乐剧，这些故事都在文化、社会和个人动机的背景下审视普遍主题。但是，尽管每个故事都有其独一无二的主题、世界，以及对自我和社会中的问题得出不同的答案，他们都使用相同的人物和故事元素创造吸引打动观众的别致旅程。这些人物和故事元素经历了数千年的演变，已经形成了一种通用的叙事语言。我们将首先关注其相似性而非差异来学习叙事语言，然后研究角色和故事的独特之处。我们将探讨如何通过这些相似性和差异产生故事的连通性，从而发展出创造作品的力量。



分析的目的是学习如何创造引人入胜的角色，然后创作出一个值得关注追随的旅程。我们将学习如何开发角色及其相应的故事和世界。创造一个鲜活的主角所需的元素，讲述 TA 的故事所需要的技巧。通过学习这些元素和技术，我们将更好地理解如何开发既独特又有吸引力的故事。

本课程专注为创意者、故事讲述者量身定制的多维度练习。为编写短剧本奠定基础，同时为今后科研开发及成果展示时能有引人入胜的叙事之道。

课程目的：

#### 1. 创意写作

学习写作的过程，创作十页原创剧本

在故事中探索主题

构思原创故事，并回答有关问题

制定一个短剧本的故事大纲

学习如何创造令人难忘的角色

找到与角色和故事的个人和情感联系

识别并创造引人注目的故事及场景

使用特定障碍创建冲突

建立角色的世界和 TA 之间的关系

从构建故事来学习故事结构

#### 2. 科研应用

通过分析和实践了解故事如何与受众建立联系

加强对故事，文化和社会之间联系的理解，以及如何建立连接

提供结构和背景来提升其他领域的批判性思维和想象力

练习 TED TALK 技巧，把自己的专业所学让非专业人士也能听懂并感兴趣

#### 3. 口语表达

提高口头陈述故事的能力

通过针对性训练降低对公众演讲的恐惧

#### 4. 身心发展

构建安全表达的环境

了解自己的人性闪光点

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度 和学时 安排	教学方式
--------	-------------------	------

<p><b>第一章</b></p> <p>课程介绍及讲座：</p> <p>什么是故事</p> <p>前瞻课程大纲</p> <p>自我介绍：</p> <p>什么吸引你来上这门课</p> <p>向外行介绍自己专业领域</p> <p>思考自己的性格和情感，挖掘自身经验</p>	<p>第 1 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习：</p> <p>两人一组，第一次独自旅游/外出的经历；然后小组分享与反馈</p> <p>作业：</p> <p>品格与情感，挖掘自身经验；“最美妙的一刻”（散文格式）</p>
<p><b>第二章</b></p> <p>拉片：</p> <p>《莫扎特传》</p> <p>讲座：</p> <p>讲故事的七要素</p> <p>TED TALK STYLE</p> <p>上期作业“最美妙的一刻”讨论</p>	<p>第 2 周</p> <p>2 学时</p>	<p>作业：</p> <p>“最糟糕的经历”（散文格式）</p> <p>准备脱稿讲自己的真实故事（二选一：最糟糕 or 最美妙）</p> <p>阅读：</p> <p>选定的剧本</p>
<p><b>第三章</b></p> <p>拉片：</p> <p>《继承之战》试播集</p> <p>讲座：</p> <p>接下来会发生什么？</p>	<p>第 3 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习：</p> <p>脱稿讲故事及点评</p> <p>作业：</p> <p>为某个重要事件做筹备及其结果（散文格式）</p> <p>人物环境（散文格式）</p>

上期作业“最糟糕的经历”讨论		
<p><b>第四章</b></p> <p>拉片： 《穿普拉达的女魔头》</p> <p>讲座： 创造主角 &amp; 自我联想</p> <p>主角/你的现状</p> <p>让主角/你为深刻的变化而努力</p> <p>主角/你的想要与需要</p> <p>主角/你的人生梦想</p> <p>主角/你的当前困境</p> <p>上期作业讨论： 为某个重要事件做筹备及其结果（散文格式）</p> <p>人物环境（散文格式）</p>	<p>第 4 周</p> <p>2 学时</p>	<p>作业：</p> <p>准备两个口头故事： 一个真实 一个虚构（散文格式）</p> <p>阅读： 选定的剧本</p>
<p><b>第五章</b></p> <p>拉片： 《窈窕淑男》</p> <p>讲座： 内幕消息</p> <p>伏笔和照应</p>	<p>第 5 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习： 脱稿讲故事及点评</p> <p>作业： 诱惑/说服（剧本格式）</p>

上期作业讨论：脱稿讲述两则小故事		
<p><b>第六章</b></p> <p>拉片：</p> <p>《调音师》</p> <p>《荒蛮故事》</p> <p>讲座：</p> <p>场景顺序、背景故事</p> <p>如何构建简短的故事提案</p> <p>上期作业讨论</p>	<p>第 6 周</p> <p>2 学时</p>	<p>作业：</p> <p>为两个故事准备一分钟提案</p> <p>排练。做好准备。回答问题（口头报告）</p>
<p><b>第七章</b></p> <p>拉片：</p> <p>《毕业生》</p> <p>主角的旅程：</p> <p>现状，激励事件，辩论，锁定，主要矛盾，目标，新世界，探索，尝试和障碍，中点事件，逆转，心理成长，伪结局，新希望，宣泄，决议，新现状。</p> <p>上期作业讨论：</p> <p>两个短故事提案</p> <p>讨论故事</p> <p>选择一个故事开发</p>	<p>第 7 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习：</p> <p>联系自身逆袭经历，了解自己的成长史</p> <p>作业：</p> <p>两页的故事大纲</p>

<p><b>第八章</b></p> <p>讲座：</p> <p>主题；基本故事结构</p> <p>故事大纲</p> <p>介绍剧本格式</p> <p>编剧工作坊简介</p> <p>上期作业讨论</p>	<p>第 8 周</p> <p>2 学时</p>	<p>作业：</p> <p>十页短剧本</p>
<p><b>第九章</b></p> <p>编剧工作坊：</p> <p>十页剧本</p> <p>现状，激励事件，辩论，锁定</p> <p>角色的需求与障碍</p> <p>角色的变化/成长</p>	<p>第 9 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习：</p> <p>结合自身经历，谈一谈编剧写作的其他领域启发</p> <p>作业：</p> <p>根据导师意见修改十页剧本</p>
<p><b>第十章</b></p> <p>拉片：</p> <p>《更美好的事》第二季第五集</p> <p>学习从演员角度来看剧本</p> <p>讲座：</p> <p>TED TALK 案例分析</p> <p>如何用生动简练的文字描述自己的专业领域</p>	<p>第 10 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂练习：</p> <p>向外行介绍你的专业领域及研究方向/成果</p>

<b>第十一章</b> 讲座： 那些在艺术、科学和技术的交叉点的创意 讲故事的换位思考和以人为本 期末剧本及科研展示 Q&A	第 11 周 2 学时	
<b>第十二章</b> 运用编剧思维指导讲故事在科研方面的应用 期末剧本展示与讨论： 剧本朗读会 — 分饰故事角色表演	第 12 周 2 学时	<b>期末展示：</b> 向外行介绍你的专业领域 及研究方向/成果 最终修改后的剧本朗读会
<b>期末考试</b>	第 12 周 4 学时	10 页剧本 科研成果展示

## 八、教师信息和开课单位审核意见

授课教师	(签名)	邮 箱	julieyijunzhu@qq.com
	年 月 日	电 话	
开课单位审核意见	(签名)		
	年 月 日		

## 《音乐剧欣赏与体验》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1605
课程名称:	音乐剧欣赏与体验	英文名称:	Musical:Art and Practice
学 分:	2	学 时:	22
授课对象:		授课语言:	中文

先修课程:	
-------	--

## 二、课程简介和教学目的

了解欧美音乐剧的特点及其艺术表现形式，增加学生对音乐剧艺术的认

知，培养学生欣赏音乐剧的兴趣。比较美国音乐剧与中国歌剧、传统戏

曲艺术之间的差异，学会吸收、借鉴美国音乐剧的长处，提高学生的艺术鉴赏能力。

通过欧美音乐剧赏析，让学生陶冶情操，增进艺术修养；开阔学生的音乐视野，从中得到广泛的社会知识，培养学生的感受力，想象力，审美力。以及通过音乐剧剧情的分析，提高学生分辨人性真善丑恶的能力。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

第一周——音乐剧基本发展史（讲解，对比中国戏曲于欧洲古典歌剧区别）

第二周——音乐剧《音乐之声》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第三周——音乐剧《猫》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第四周——音乐剧《歌剧魅影》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第五周——音乐剧《悲惨世界》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第六周——音乐剧《西区故事》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第七周——音乐剧《西贡小姐》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第八周——音乐剧《魔法坏女巫》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第九周——音乐剧《阿拉丁》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第十周一—音乐剧《莫扎特》赏析（分析剧情，人物、音乐织体结构、学唱其中片段）

第十一周一—音乐剧论文宣读、唱段展示

## 《雕塑基础》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1205
课程名称:	雕塑基础	英文名称:	Introduction to Sculpture
学分:	2	学时:	16
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

课程简介:

本课程的内容为雕塑，使用材料以油泥为主。课程设置由简到难，循序渐进。课程通过理论授课和实践指导相结合的方式。使得学生掌握雕塑的基础理论和基本技巧。

教学目的:

通过雕塑课的理论 and 实践教学，培养学生的创造力和艺术的实践能力。同时使得学生对雕塑的基本原理和其历史有所认识。提高学生的艺术鉴赏力和美学素养。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

#### 第一周课程

课程内容：雕塑赏析

教学目的：通过展示古今中外的雕塑作品，使学生对不同时期不同文明的雕塑风格有整体的了解。

#### 第二周课程

课程内容：雕塑临摹

教学目的：为学生提供形状简单却带有一定趣味性的雕塑作品图片作为临摹对象。通过临摹使得学生熟悉雕塑的材料和工具。老师为同学们



讲授雕塑的基本观察方法和技法，同时根据不同学生的情况进行具体指导。

### 第三、四周课程

课程内容：雕塑创作

教学目的：通过上节课的临摹学生对雕塑已有了初步的认知和审美倾向。这一课指导学生借鉴自己喜欢的雕塑风格进行创作。在雕塑造型的难度方面以简约美观和趣味性为主。尽量调动学生的创作积极性和创造力。

### 第五、六周课程

课程内容：雕塑头像

教学目的：这一节课的课程内容为雕塑头像，老师指导学生借助镜子等工具以自己为模特制作雕塑。头像在雕塑教学中属于难度较大的部分，通过雕塑头像的学习可以使学生提供雕塑技法并且加深对形体的理解。

### 第七、八周课程

课程内容：雕塑创作（期末考试）

教学目的：最后两周课的作品作为期末考试作业。学生在这两周的课程中可以根据自己的审美偏好自由创作。基本功较好的学生在风格上可偏向于写实，基础薄弱的学生可偏向于简约和趣味性。

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
雕塑赏析	第1周 4学时	课堂教学、讨论
雕塑临摹	第2周 4学时	课堂教学，示范、讨论
雕塑创作	第3周 4学时	课堂教学，示范、讨论

雕塑创作	第 4 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
雕塑头像	第 5 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
雕塑头像	第 6 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
雕塑创作	第 7 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论
雕塑创作	第 8 周 4 学时	课堂教学、示范、讨论

## 《Unreal 游戏创作》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1306
课程名称:	Unreal 游戏创作	英文名称:	Unreal Game Development
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

Real-time Game Technology is quickly becoming the go to communication tool to visualize, simulate and entertain across a range of industries. Unreal Engine 4 is leading the way in real time technology innovation. This 16 Week Course will deconstruct UE4 interface and common actors to its different art, design and scripting components and shine light to the overall game creation process using Unreal Engine 4. At the end of the course students will have a solid foundation of the game creation workflows. Students will be able to create their own game projects from scratch with all the necessary game assets to have a solid

understanding how real time technology complements their current studies and a strong foundation to build on.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

<b>Course content</b>	<b>Teaching week</b>	<b>Teaching method</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game Engine Architecture</li> <li>• Intro to Game Design</li> <li>• UE4 Game Production Workflow</li> <li>• Game Design Document</li> </ul>	Week 1	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• UE4 Basics</li> <li>• Features, Editors and Modules</li> <li>• Tools of the Trade</li> </ul>	Week 2	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Content Creation Pipeline (UE4)</li> <li>• Geometry Tool</li> <li>• Landscape Tool</li> <li>• Intro to Level Sequencer</li> </ul>	Week 3	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Level Design Pipeline</li> <li>• Content Creation Pipelines</li> </ul>	Week 4	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textures and Materials</li> <li>• Material Node Reference</li> <li>• PBR Workflows</li> <li>• Lighting Basics</li> </ul>	Week 5	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blueprints Basics</li> <li>• Game Framework</li> <li>• Game Types</li> <li>• Game Templates</li> </ul>	Week 6	Lecture/Hands On
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blueprint (Programming/Scripting Concepts)</li> </ul>	Week 7	Lecture/Hands On

• Blueprints (Gameplay)	Week 8	Lecture/Hands On
• Blueprints (AI)	Week 9	Lecture/Hands On
• User Interfaces • Blueprint Widgets	Week 10	Lecture/Hands On
• Character Authoring • Physic Assets • Importing	Week 11	Lecture/Hands On
• Character Authoring • Animation Blueprints	Week 12	Lecture/Hands On
• Getting Ready to Release • Packaging, Testing	Week 13	Lecture/Hands On
• Optimization & Testing	Week 14	Lecture/Hands On
• Hands On: Final Project • Final Bug Fixes • Q&A	Week 15	Hands On/Discussion
Final Project  Final Presentations	Week 16	Showcase/Presentations  Project Collection

## 《摄影叙事与实践》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1506
课程名称:	摄影叙事与实践	英文名称:	The Photographic Language and Visual Storytelling
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

德国包豪斯学校的拉斯洛·莫霍里-纳吉曾经断言，“未来的文盲将不仅只是不会用笔的人，还将包括不会使用相机的人。”今天，可以说他的预言已经成真。在 21 世纪，除了中文、英文等通用文字语言的读写能力

(literacy)，有一种新的读写能力正在变得越来越重要，即视觉 / 图像读写能力。在今天的社会中，具有有能力解读照片的人很有价值，因为这个社会正越来越被视觉所主导。事实上，摄影不再仅仅是一种技术，它已经成为一门独特的语言，一种流畅的交流形式。掌握一门新的语言需要学习其词汇、语法，摄影亦如此，它不仅仅是举起相机 / 手机而已，因此，《摄影叙事与实践》将是理论与实践相结合的课程。

课程分案例分析和实践两部分，目的让学生不仅了解摄影技术，掌握构图、色调与光线等视觉美学的效应和意义；更重要的是熟悉摄影作为一种视觉语言的修辞与表达方式，理解图像和文字、声音以及音乐能怎样互相协作互补，以达到最佳表达效果。最终，学习摄影并不是为了获得技术，而是为了学习怎样思考，并能够将这些信息运用到学习生活的其他方面。通过摄影课程，学生应当获得理解视觉交流的能力，以及创造性思考、解决问题及抽象思维的能力。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
第一章 绪论	第 1 周	课堂教学
1、介绍整个课程；学生分组；作业和考核方式	2 学时	
2、简述摄影的起源 / 摄影是什么		
3、布置并解释第一次作业		
4、解释期终作业（图片故事&小论文）的基本要求		
重点、难点：		
1、理解摄影并不只是一种技术，或者一门艺术，更重要的是它是一种语言		
2、理解本课程与相关实践的重点是学会摄影的思考与观察方式，而不是操作机器		
3、强调发散性思维和思辨能力		

第二章 镜头与景别；光线与构图 1、镜头成像的光学原理，以及不同焦距镜头的运用 2、景别的概念以及运用 3、曝光的概念 4、光线的方向、色温和质感 5、如何在不同类别的拍摄中运用光线提升照片的美感 5、构图的基本技巧和运用	第 2 周 2 学时	课堂教学
基础拍摄实践 1、拍摄一张近景 / 特写的照片 2、拍摄一张逆光的人像 3、拍摄一张长时间曝光的照片 4、选择三种不同的构图技巧，分别拍摄一张照片	第 3 周 2 学时	校园内拍摄实践
作业讲评 每人根据拍摄要求上交三张照片，并现场口头阐述拍摄构思。	第 4 周 2 学时	点评和讨论
第三章 图片故事是什么 1、什么是图片故事，它和单张照片的本质区别 2、图片故事的要素，传统图片故事选题的分类 3、图片与图片 / 图片与文字的关系 4、怎样找选题，怎样就选题进行前期调研 5、常见图片故事类型	第 5 周 2 学时	课堂教学
第四章 肖像摄影 1、媒体和商业中肖像摄影的运用实例	第 6 周 2 学时	课堂教学

2、如何拍摄带有概念的创意肖像 3、肖像摄影中摄影师和拍摄对象的关系		
分组肖像摄影实践  以小组为单位练习，为一位组员拍摄创意肖像，以配合假想的人物特写 / 专访稿件。每组由一位同学担任拍摄对象，并由全组合作确定拍摄创意、造型、灯光等，并实施拍摄	第 7 周  2 学时	拍摄实践
第五章 风景摄影  1、风景（Landscape）摄影概念的变迁，理解风景摄影的历史：从理想化的自然风光到被人类改变的地貌  2、风景在当代摄影叙事中的运用，理解当代摄影叙事者如何通过风景讲述关于人的故事	第 8 周  2 学时	课堂教学
期末作业图片故事选题提案  每位学生课堂展示图片故事选题，需准备如下资料：1) 选题的内容和原因 [社会原因 / 个人原因]；2) 目标受众 [General Public / 特定小众人]；3) 文字与视觉参考 [以前有哪些摄影师拍过相关题材]；4) 为什么选择这种风格；5) 选题可行性	第 9 周  2 学时	Presentation
进阶拍摄实践  在校外街道上根据要求进行摄影实践，每位学生需在 90 分钟时间内通过观察完成以下拍摄：  1、拍一张关于红色的照片  2、画面中出现三角形元素  3、拍某种对比  4、反射和倒影同时出现的画面  5、出现成双事物的画面  6、拍摄某种痕迹  7、利用视觉错觉造成惊奇效果的事物	第 10 周  2 学时	室外拍摄实践

<p>作业讲评</p> <p>每人根据拍摄要求上交三张照片，并现场口头阐述拍摄构思。</p>	<p>第 11 周</p> <p>2 学时</p>	<p>点评和讨论</p>
<p>第六章 图片故事的编辑</p> <p>1、图片故事各个组成部分的视觉特征，如开篇、关键画面、结尾等</p> <p>2、传统线性叙事的图片故事的编辑要点</p> <p>3、非线性叙事的新型图片故事的拍摄与呈现方式</p>	<p>第 12 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学</p>
<p>第七章 图像与文字</p> <p>摄影和文本的关系——摄影和书写一直有着复杂的关系，当它们的产物——图像和文字，两者结合时，是你强我弱，还是相互融合，亦或是产生新的意义？</p> <p>1、理解图像能做什么文字所不能的事，又在什么方面需要文字辅助</p> <p>2、理解文字和照片不仅仅可以是解释与图解，实际上两者相辅相可以实现的“第三种含义”。</p>	<p>第 13 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学</p>
<p>分组展示对摄影史上一张重要照片的调研报告</p>	<p>第 14 周</p> <p>2 学时</p>	<p>小组展示</p>
<p>《战地摄影师》纪录片观影</p>	<p>第 15 周</p> <p>2 学时</p>	<p>影片赏析</p>
<p>第八章 （纪实）摄影的道德难题</p> <p>1、理解纪实摄影中摄影师与拍摄对象关系的变化</p> <p>2、探讨纪实摄影师通过作品推动社会变革的积极作用是否可以抵消拍摄时入侵拍摄对象私人空间等方面的道德问题</p>	<p>第 16 周</p> <p>2 学时</p>	<p>课堂教学</p>



3、探讨纪实摄影师该怎样面对“利用拍摄对象”的指责：与拍摄对象建立长期友谊的案例；通过拍摄对象的书写、反馈创造对话等		
4、探讨纪实摄影师作品边缘群体一员时他 / 她对于自己群体的呈现		

## 《中国黑白木刻赏析与创作》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1206
课程名称:	中国黑白木刻赏析与创作	英文名称:	Appreciation and Practice of Chinese Black and White Woodcuts
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

### 二、课程简介和教学目的

上海是鲁迅先生上世纪 30 年代倡导的中国新兴版画运动的发祥地，中国早期的黑白木刻创作与上海有密切的关联。上海目前也是中国当代版画创作的重镇。

通过版画的基础课程——中国当代黑白木刻赏析与创作课程的教学，不仅能更好地运用具有本地特色的美术资源对本科生进行美育教育，同时也可以锻炼本科生欣赏黑白木刻与亲自动手创作有创意的黑白木刻小品的能力。

黑白木刻创作有一整套不可逆的严格程序，如果不按照这些程序操作，作者就会被这些程序所“惩罚”而达不到预期的画面效果，所以学习黑白木刻创作也有助于提高本科生统筹解决问题、全面完成创意项目的水平。

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
--------	-----------	------

第一单元 绪论  1.1 中国黑白木刻创作知识背景介绍  1.2 中国黑白木刻创作常用材料准备	第1周  2学时	课堂教学、课后复习、文献阅读。
第二单元 临摹中国优秀黑白木刻作品  随堂习题课，教师现场辅导。	第2周至第4周  每周2学时	习题分析、讨论，完成中国优秀黑白木刻临摹作业一幅。
第三单元 创作《上海科技大学创意与艺术学院图书馆藏书票》黑白木刻作品（10cm×10cm）一幅  随堂习题课，教师现场辅导。	第5周至第7周  每周2学时	习题分析、讨论，完成创作《上海科技大学创意与艺术学院图书馆藏书票》黑白木刻作品一幅。
第四单元 自选题材创作黑白木刻作品（20cm×20cm）三幅  随堂习题课，教师现场辅导。	第4周至第15周  每周2学时	习题分析、讨论，完成自选题材创作黑白木刻作业三幅。布置好结课作业汇报展。
期末考试	第16周  2学时	闭卷

## 《用户体验与创新设计》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1407
课程名称:	用户体验与创新设计	英文名称:	User Experience and Innovative Design
学分:	2	学时:	16

授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

《用户体验与创新设计》创新的互联网产品及系统设计需要不断挖掘用户的深层次需求，当考虑整体系统设计时，我们通常以用户为中心，考虑交互系统如何独立或协同地协助用户达成目标；更具体地说，就是在既定系统之内，定义和设计易于使用的功能集合，提升用户的效率或体验。如何快速的提高产品的用户体验，赢得用户的忠诚和青睐，这日益成为产品经理、用户体验工程师、界面设计工程师和开发者的核心价值定位。本课程主要教授用户体验的基本内容：易用性，可用性，友好。深入探讨如何挖掘用户的需求，运用有效的设计研究手段，为交互设计师和界面设计师提供符合用户认知、情感、环境、物理、社会、文化、市场因素的使用需求。用户体验的课程涉及焦点小组、角色创建、情景故事版、纸模板、用户日志、美感版、用户测试等相关内容。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学内容	教学进度和学时安排	教学方式
用户体验设计师的职责  需要了解哪些知识、具有哪些技能  具备什么经验、具备什么工作素质  用户体验设计师任职资格	第 1 周  4 学时	课堂教学、课后复习（作业）、文献阅读、讨论
用户体验模型  用户调研方法  用户需求分析手段  用户迭代开发含义	第 2 周  4 学时	课堂教学、课后复习（作业）、文献阅读、讨论
建立用户模型	第 3 周	课堂教学、

研究用户的行为 分析用户场景 课堂练习： 角色卡片 场景故事	4 学时	课后复习 课堂练习 讨论
评价用户体验的方法 如何收集用户特征 如何观察用户的反馈 课堂练习： 焦点小组访谈	第 4 周 4 学时	课堂教学、 课后复习 课堂练习 讨论
系统设计分析报告及概念输出 功能分析报告 低保真原型	第 5 周 4 学时	课堂教学、课 后复习（作 业）、文献阅 读、讨论
创新设计的工具	第 6 周 4 学时	课堂教学、讨 论 课后阅读
设计概念输出及表达	第 7 周 4 学时	课堂教学、讨 论 课后作业
期末考试： 用户测试 效果评价	第 8 周 4 学时	设计方案讨论  设计方案点评

## 《高级编剧》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1104
-------	---------	-------	----------

课程名称:	高级编剧	英文名称:	Practicum in Screenwriting
学分:	3	学时:	36
授课对象:		授课语言:	英语
先修课程:	中级编剧		

## 二、课程简介和教学目的

The goal for this course is to write the first draft of a screenplay that's both compelling and representative of your unique voice. To achieve this goal we'll focus on accomplishing the following mini-goals:

- Selecting a story that has a clearly defined protagonist with the potential to undergo profound internal change.
- Selecting a story that has the potential for conflict.
- Selecting a story that has the potential for a cathartic ending.
- Selecting a story that has the potential to create audience engagement.
- Refining and developing the protagonist for this story:  
Character Identification,  
Character Reveals, Character Sympathy, Character Empathy, Character Secrets,  
Character Growth, Want/Need, Hope/Fear, Doubt, Debate, Decision, Behavior vs Backstory.
- Writing a short treatment for this story.
- Creating the essential elements of this story, including but not limited to: the protagonist's Status Quo, Want/Need, Debate, Lock-In, Main Tension, New World, Exploration, Obstacles/Conflict, Midpoint Triumph/Reversal, False Resolution, Real Resolution, New Hope, Catharsis, and the protagonist's new Status Quo.
- Writing the outline for this story using specific storytelling techniques, including but not limited to: Sequences, Inside Information, Suspense, Mystery, Surprise, and Reversals.
- Learning to give proper macro and micro notes on treatments and outlines, notes that keep the writer's original concept intact.

--Writing the screenplay from the outline.  
--Learning to give proper micro notes on a screenplay, notes that keep the writer's original concept intact.

### 三、教学内容、教学方式和学时安排

#### Class 1

Pitch stories.

Workshop Protagonist's Status Quo, Want/Need, Life's Dream, POA, Lock-In,

Main Tension.

Workshop Character Growth: Profound Internal Change and Catharsis.

Select Story.

Note: Students are contacted before the start of the semester and asked to prepare three short story pitches for the first class.

Assignment:

Three-page Treatment. Maximum page count. Double-spaced. 12 point font.

#### Class 2

Workshop Treatments.

Focus on Sequences/Conflict.

A/B Class.

Assignment:

Outline Screenplay. Sequence Tensions.

Note: Both groups must turn in their homework each week, but only one group will be workshopped in class each class.

#### Class 3

Workshop Outlines, Group A.

Focus on: Teaser, Status Quo in greater detail, audience engagement with Protagonist, Problem or Predicament, Theme stated, POA, Debate, Lock In/Main

Tension, Audience's Hope/Fear, New World/Exploration, Training, Subplots,

Sequences/Mini Goals, Obstacles, Midpoint Reversal, Character's Psychological

Growth, False Resolution, New Hope, Real Resolution, Catharsis, New Wisdom,

New Status Quo.

Assignment:

Rewrite/Expand Outline.

#### Class 4

Workshop Outlines, Group B.

Focus on: Teaser, Status Quo in greater detail, audience engagement with Protagonist, Problem or Predicament, Theme stated, POA, Debate, Lock In/Main

Tension, Audience's Hope/Fear, New World/Exploration, Training, Subplots,

Sequences/Mini Goals, Obstacles, Midpoint Reversal, Character's Psychological Growth, False Resolution, New Hope, Real Resolution, Catharsis, New Wisdom, New Status Quo.  
Assignment:  
Rewrite/Expand Outline.  
Class 5  
Workshop Expanded Outline, Group A.  
Assignment:  
Write 12-15 pages of screenplay. (Chapter 1)  
Class 6  
Workshop Expanded Outlines, Group B.  
Assignment: Write up to pg. 25 of your screenplay (Chapter 1 and 2, Act 1).  
Class 7  
Workshop Act 1 Script Pages, Group A  
Assignment:  
Write from end of Act 1 up to pg. 37-40 of your screenplay (Chapter 3).  
Class 8  
Workshop Act 1 Script Pages, Group B.  
Assignment:  
Write from end of Act 1 to mid-point, pg. 26-50 (Chapters 3 and 4).  
Class 9  
Workshop Act 2A Script Pages, Group A.  
Assignment:  
Write from mid-point to pg. 63-65 (Chapter 5).  
.   
Class 10  
Workshop Act 2A Script Pages, Group B.  
Assignment:  
Write from mid-point to Break Into Three, pgs. 51-75 (Chapters 5 and 6)  
.   
Class 11  
Workshop Act 2B Script Pages, Group A.  
Assignment:  
Write from Break Into Three to pg. 88-90 (Chapter 7).  
Class 12  
Workshop Act 2B Script Pages, Group B.  
Assignment:  
Write from Break Into Three until Fade Out, pgs. 76-100.  
FINAL DRAFT DUE: Final draft of screenplay is due one week after the last class.

## 《西方艺术史》

### 一、课程基本信息

开课单位:	创意与艺术学院	课程代码:	ARTS1401
课程名称:	西方艺术史	英文名称:	History of Western Arts
学分:	2	学时:	32
授课对象:		授课语言:	中文
先修课程:			

## 二、课程简介和教学目的

从古希腊到现当代的西方艺术史课程（侧重现当代艺术）。以艺术家个案研究的方式，通过对不同时期作品的分析，讲解艺术思想的演化、艺术风格的形成以及技术、技法的特点。在讲解艺术的审美体系与作品鉴赏同时，注重讲解艺术史的发展脉络和内在逻辑，艺术作品与社会、时代的关系，分析讲解各个艺术史时期，不同艺术思潮、艺术流派的形成原因，发展走向以及与前后艺术时期的传承、演化关系。

教学目的：了解西方艺术史基本脉络，丰富艺术知识，提高审美修养，激发创造性思维。

## 三、教学内容、教学方式和学时安排

课堂教学	教学进度和学时安排	教学方式
第一讲，绪论 古希腊美术 古罗马美术 中世纪美术	第1周 2学时	课堂教学、课后 文献阅读
第二讲，欧洲文艺复兴（上） 佛罗伦萨（绘画、雕塑、建筑） 罗马（绘画、雕塑、建筑）	第2周 2学时	课堂教学、课后 文献阅读
第三讲，欧洲文艺复兴（下） 尼德兰画派 威尼斯画派	第3周 2学时	课堂教学、课后 文献阅读
第四讲，17~18世纪欧洲艺术 巴洛克艺术（绘画、雕塑、建筑） 洛可可艺术（绘画、雕塑、建筑）	第4周 2学时	课堂教学、课后 文献阅读



<p>第五讲，19 世纪欧洲艺术 （上） 新古典主义 浪漫主义 现实主义 巴比松画派</p>	<p>第 5 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、课后 文献阅读</p>
<p>第六讲，19 世纪欧洲艺术 （下） 印象主义 新印象主义 后印象主义 纳比派</p>	<p>第 6 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、课后 文献阅读</p>
<p>第七讲，20 世纪上半叶的现代 艺 术（上） 野兽派 立体主义 表现主义 维也纳分离画派</p>	<p>第 7 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、讨 论， 课后文献阅读</p>
<p>第八讲，20 世纪上半叶的现代 艺 术（中） 未来主义 构成主义 至上主义 抽象主义</p>	<p>第 8 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、讨 论， 课后文献阅读</p>
<p>第九讲，20 世纪上半叶的现代 艺 术（下） 巴黎画派 达达主义 超现实主义</p>	<p>第 9 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、讨 论， 课后文献阅读</p>
<p>第十讲，从抽象表现主义到极 简 主义</p>	<p>第 10 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、讨 论， 课后文献阅读</p>
<p>第十一讲，从前卫艺术到观念 艺 术</p>	<p>第 11 周 2 学时</p>	<p>课堂教学、讨 论， 课后文献阅读</p>

第十二讲，从波普艺术到大众文化	第 12 周 2 学时	课堂教学、讨论， 课后文献阅读
第十三讲，美国新具象绘画 照相写实主义 新表现主义 涂鸦艺术	第 13 周 2 学时	课堂教学、讨论， 课后文献阅读
第十四讲，欧洲新具象绘画 英国新具象绘画 德国新表现主义 德国莱比锡画派	第 14 周 2 学时	课堂教学、讨论， 课后文献阅读
第十五讲，后现代雕塑与装置艺术	第 15 周 2 学时	课堂教学、讨论， 课后文献阅读
第十六讲，摄影、影像与新媒体艺术	第 16 周 2 学时	课堂教学、讨论， 课后文献阅读