



五、课程学习目标

通过本课程的学习，使学生通过一定数量的构成设计练习，学会应用构成设计的基本技能，学会应用装饰图案、几何图案的表现手段和空间装置的表现基本方法，知道色彩的成因，并能将其结合现代计算机技术加以表现，学会以三维抽象思维对空间进行构造。课程将学习各种动态元素构成的基本背景、结构和基本表现方法，进行动态元素构成的创意与制作实践。

六、课程内容

第1部分 空间，动态元素概述

(1)动态元素构成概述

了解视觉形态元素与力以及视觉形态动力与互动 动态元素构成训练的目的意义

(2)动态背景元素构成

商业背景 运动背景 数字循环 数字运动背景 抽象背景 数字航空背景 数字商业背景 数字空间背景

(3)动态空间元素构成

创意空间 合成底图 空间的力度 概念齿轮 工业线 齿轮转动 传动装置 动力装置

(4)感觉的运动与互动 视觉的运动 听觉的运动 触觉的运动 视听与触摸觉的互动

第2部分 动态构成形式

(1)摄影动态构成

拍摄的星球 电影设备 美国西部地图 航拍效果 美国东部地图 旧胶片效果

(2)光动态构成

广告牌舞厅灯光特效 夜晚车灯 信号等特效 灯光眩晕特效 纹理光与景变幻特效 都市霓虹灯特效 运动涂颜料效果 镜映特效 频闪特效 光导纤维 光学转盘波动 视频特效

(3)微观动态构成

微生物特效 血液流动特效 植物细胞与组织特效 单细胞微生物特效 多细胞微生物特效 结晶体特效 微观世界特效 粒子转场特效 人工胰岛素造型特效

(4)3D 动态

科幻精品 3D 液体特效 3D 几何体特效 3D 宇宙特效 爆炸效果 划动文字效果

第三部分 视觉形态动力构成

(1)动力形态构成

了解 橡皮圈动力 磁动力 电动机动力 针筒传送液压力 胶筒气压力 气球气压力 震荡器动力 动态构成形式

(2)机械运动构成

直线运动 旋转运动 往返运动 摇摆运动

(3)运动传送构成

杠杆运动传送 连杆运动传送 凸轮运动传送 曲柄运动传送 滑轮运动传送 齿轮运动传送 链条运动传送 链轮运动传送

(4)动力控制构成

机械控制 电气控制 可编程控制 自动控制 声音控制 光控制 感应器控制 磁场控制

(5)互动装置设计

人机互动 光电互动 维度互动 景物互动 视觉互动 角色互动

七、课内实验名称及基本要求

实验序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	三维造型构成	应用三维构成构造形体	6	设计型	建议2人/组
2	动态元素构成	运用动态构成方式构造三维空间动态造型	10	设计型	建议4人/组

八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	(1)	(X1、X2、X3……)
评价方式	期末作品演示	X1: 阶段作业 1 (25%) X2: 阶段作业 2 (25%) X3: 课堂互动 (10%)
1 与 X 两项所占比例%	40%	60%

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

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

本大纲只对“1”的考核方式以及比例进行规定，对“X”不予规定，由任课教师自行决定 X

的内容、次数及比例，同一门课程由多个教师共同授课的、由课程组共同讨论决定 x 的内容、次数及比例。

撰写：毛霄萌

系主任：矫桂娥

教学院长：徐方勤