**【动漫模型制作】**

**【Animation model making】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040672】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【艺术设计专业数字媒体艺术方向】

**课程性质：**【系级必修课】

**开课院系：**艺术设计学院 数字媒体艺术系

**使用教材：**

教材【黏土人偶创意与表现 张路光 中航出版传媒有限责任公司】

参考教材【最详尽的黏土工艺与迷你模型DIY教程》，李静喜，河南科学技术出版社】，

【《动画角色设计:造型 表情 姿势 动作 表演》，[汤姆·班克罗夫特](http://search.dangdang.com/?key2=%CC%C0%C4%B7%A1%A4%B0%E0%BF%CB%C2%DE%B7%F2%CC%D8&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00" \t "_blank)，出版社，】，

【《成为插画师，你该知道的大小事（全彩）-无数插画人受益的》，张　著，电子工业出版社，】

**课程网站网址：**

**先修课程：**【动画素描】

二、课程简介

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，突破原有的三维思维能力。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。动漫模型课程对数艺专业的学生可以起到多方位的帮助，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。

三、选课建议

本课程适合全院各个专业学生在学习，建议通过雕塑课程学习对三维立体构造，艺术欣赏能力有进一步的理解

四、课程与专业毕业要求的关联性（必填项）

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 | ⬤ |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 |  |
| LO31：具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。 | ⬤ |
| LO32：具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。 |  |
| LO33：具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。 |  |
| LO34（游戏美术设计方向）：具备游戏原画设计与三维制作能力 |  |
| LO34（游戏美术设计方向）：具备游戏原画设计与三维制作能力 |  |
| LO34（游戏美术设计方向）：具备游戏原画设计与三维制作能力 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 | ⬤ |
| LO51：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 |  |
| LO61：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 |  |
| LO71：愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱，富于爱心，懂得感恩(“感恩、回报、爱心”为我校校训内容之一) |  |
| LO81：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意。 | ⬤ |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 |  |
| LO31：具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。 |  |

五、课程目标/课程预期学习成果（必填项）（预期学习成果要可测量/能够证明）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程预期  学习成果 | 课程目标  （细化的预期学习成果） | 教与学方式 | 评价方式 |
| 1 | LO34 | 理解部分人物结构 | 授课 | 作品 |
| 2 | LO11  LO21 | 1.提升人物设定的创作能力 | 授课 | 作品 |
| 2.培养学生对于雕塑的审美能力 | 授课 |
| 3.增强掌握人物制作技法 | 授课 |
| 3 | LO51 | 1.增强团队合作能力 | 学生讲述 | 报告 |

六、课程内容

本课程课内教学课时为48学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节）学时约为16学时；学生课内实践环节约为32学时；课外阅读文献、练习及作业等自主学习时间不计在内。

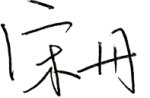
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 |  | 项目 | 任务要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| 1 | 32 | 动漫模型临摹 | 按照老师给的效果图进行动漫模型作品的临摹。 | 1.了解常用的模型材料（重点）  2.了解角色的结构（难点） | 1.能够合理利用各种材料制作模型（难点）  2.结构表现准确  3.注重整体效果。（重点） |
| 2 | 16 | 动漫模型创作 | 自己手绘设计一个动漫角色并制作出来，制作材料不限。 | 1.了解制作流程（重点）  3.了解动漫模型设计的典型风格（难点）  4.理解设计对象（难点）  5.初步理解设计模式（难点） | 1.能够通过调研使用手绘表述进行风格定位。（难点）  2.通过手绘进行创意表现  5.能够独立制作模型  6.能够利用各种制作材料  7.能有自己独特的个人风格（难点） |

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 动植物临摹 | 了解游戏动漫动、植物的设定规律 | 4 | 综合型 |  |
| 2 | 游戏动漫人物临摹 | 了解游戏动漫人物设定规律 | 4 | 综合型 |  |
| 3 | 动漫原画改编 | 游戏人物设定特点 创作原画并制作 | 8 | 综合型 |  |

八、评价方式与成绩（必填项）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 临摹作品 | 30% |
| X2 | 临摹作品 | 30% |
| X3 | 创作 | 40% |

撰写人：赵静 系主任审核签名：

审核时间：2022年11月1日