

《动漫造型设计》

课程教学大纲

一、 课程基本信息

课程类型	总学时为学时数	<input checked="" type="checkbox"/> 理论课（含上机、实验学时）			
	总学时为周数	<input type="checkbox"/> 实习 <input type="checkbox"/> 课程设计 <input type="checkbox"/> 毕业设计			
课程编码	7281811	总学时	64	学分	4
课程名称	动漫造型设计				
课程英文名称	Animation Modeling Design				
适用专业	视觉传达				
先修课程	动画造型手绘基础				
开课部门	建筑与艺术学院艺术设计系				

二、 课程性质与目标

本课程为视觉传达设计专业选修课，它的表现手法和艺术趣味具有多样性。课程结合实际个案，灵活使用绘制工具进行动漫造型设计的创作，着力培养学生的创新能力和设计能力。

三、 课程教学基本内容与要求

第一章动画造型概述

1、教学基本内容

介绍动画造型设计的内容方法

2、教学基本要求

掌握：漫画像的画法

第二章动画人物表情设计

1、教学基本内容

动画角色表情的概括方法和设计

2、教学基本要求

人物五官概括方法和人物表情设计

第三章不同人物的特点

1、教学基本内容

对角色职业特色和身份进行设计

2、教学基本要求

掌握不同人物的特点的概括方法

第四章概括，夸张和变形

1、教学基本内容

动画角色的概括，夸张和变形

2、教学基本要求

掌握概括，夸张和变形的的方法

第五章正面角色和反面角色

1、教学基本内容

对于角色性格的刻画

2、教学基本要求

掌握正面角色和反面角色的塑造方法

第六章服装和装备

1、教学基本内容

对于角色服装和装备的设计

2、教学基本要求

角色服装和装备对于角色性格塑造的方法

第七章动作设计

1、教学基本内容

角色的动作设计

2、教学基本要求

角色动作对于角色性格塑造的方法

第八章资料的搜集和利用

1、教学基本内容

搜集资料，利用资料进行造型设计

2、教学基本要求

利用不同的美术风格进行角色创作

四、 课程学时分配

教学内容	讲授	实验	上机	课内学时小计	课外学时
动画造型概述	8			8	
动画人物表情设计	8			8	
不同人物的特点	8			8	
概括, 夸张和变形	8			8	
正面角色和反面角色	8			8	
服装和装备	8			8	
动作设计	8			8	
资料的搜集和利用	8			8	
合 计	64			64	

五、 实践性教学内容的安排与要求

本课程是以学生设计、绘制作业为主的, 完全实践性的学习过程, 并将贯穿整个学习过程中。

六、 教学设计与教学组织

课堂讲授以多媒体演示为教学手段, 所需设备为动检仪, 拷贝台, 电脑、投影仪、影碟机等。

七、 教材与参考资料

1. 教材

无

2. 参考资料

(1) 《漫画技法与技巧》, 杰克·哈姆著, 中国连环画出版社, 1989年

八、 课程考核方式与成绩评定标准

本课程考核为百分制, 以期末作业为主, 平时成绩(课堂表现、出勤和作业)

为辅。平时成绩占 40%，期末考试成绩为 60%。

九、 大纲制(修)订说明

大纲执笔人：陈杰

大纲审核人：王新征

开课系主任：任永刚

开课学院教学副院长：白传栋

制（修）订日期：2021 年 08 月