《 动画素描 》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）动画素描 | | | | | |
| （英文）Animation Sketch | | | | | |
| 课程代码 | 2040587 | 课程学分 | | 4分 | | |
| 课程学时 | 64 | 理论学时 | 32 | 实践学时 | | 32 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大一 | | |
| 课程类别与性质 | 系级考查课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 主教材【《动画速写》，马欣，北京联合出版公司，2015/01】 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 无 | | | | | |
| 课程简介 | 动画素描是动漫游戏专业、数字媒体艺术专业、影视广告等专业一年级学生必修的基础课程。此课程主要是在传统素描的基础上加以取舍，融入动画、游戏、影视广告设计的专业因素，培养学生的造型能力、透视比例的意识能力、空间体积的感知能力以及丰富的绘画表现能力，分析和再现系列动作，它是提高学生想象力和艺术创作能力的关键课程。通过全面系统地了解设计素描的概念、基础理论、原理、特点、观察方法、表现技法等，学习人物、动物、场景等的结构分析以及透视规律与空间塑造的创作思路和训练方法。本课程旨在研究设计专业的本质，用素描绘画形式演绎数艺设计中动画、游戏动态的规律，引入全新的教学理念，使学生在素描基础课上既能拥有扎实的造型能力，又能理解动画、游戏动态的规律，帮助学生提高创作能力。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程课时数64学时，其中理论授课32学时，实践课32学时，主要采用边理论讲课边实践练习或者穿插进行的方式。本课程适合数字媒体艺术方向的本科学生学习，但本课程涉及设计基础的学习，且要求具有一定美术造型功底，和对物体有基本的审美能力。 | | | | | |
| 大纲编写人 | （签名） | | 制/修订时间 | | 2024.1 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2024.1 | |
| 学院负责人 | 95a58c9610ee54c29ea72c19103a999（签名） | | 批准时间 | | 2024.1 | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点，提高艺术设计审美能力和创造力。 |
| 2 | 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。 |
| 技能目标 | 3 | 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。 |
| 4 | 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。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。 |
| 6 | 熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| **LO1品德修养**：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ⑤爱岗敬业，热爱所学专业，勤学多练，锤炼技能。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |
| **LO2专业能力**：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。②具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。 |
| **LO4自主学习**：能根据环境需要确定自己的学习目标，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。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。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。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| **LO1** | ⑤ | M | 5.专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。 | 100% |
| 20% |
| **LO2** | ② | H | 1.理解动画速写的概念。 | 20% |
| 2.能够掌握动画速写的基本知识。 | 60% |
| 3.能够进行动画速写的绘制能力，能理解设计的基本原则，学会与设计知识相融合，达到学习专业知识铺垫的作用 | 20% |
| **LO4** | ② | L | |  | | --- | | 4.具备获取专业前沿知识、技能的自主学习能力，能搜集、获取达  到目标所需要的学习资源的能力。 | | 100% |

三、课程内容与教学设计

（一）各教学单元预期学习成果与教学内容

|  |
| --- |
| 1.速写手稿—设计构成—创作的关系  速写手稿——人体练习(身体)  2.速写手稿——人体练习(头，手，脚)  3.速写手稿——方块人画法  4.速写手稿——方块人画法（抓大形体）  5.速写手稿——快写（形体准确练习，抓大形体））  6.速写手稿——动态速写（大动势练习）  7.速写手稿——动态速写  （方向线，引导线，作用线，动态线）  8.主题设计1：运用已学习的各种元素的表现技法，进行设计式的创作绘画(2)  9.速写手稿设计构成——点，线，面(速写) |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1.速写手稿—设计构成—创作的关系  速写手稿——人体练习(身体) |  |  |  |  |  |  |
| √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 2.速写手稿——人体练习(头，手，脚) | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 3.速写手稿——方块人画法 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 4.速写手稿——方块人画法（抓大形体） | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 5.速写手稿——快写（形体准确练习，抓大形体）） | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 6.速写手稿——动态速写（大动势练习） | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 7.速写手稿——动态速写（方向线，引导线，作用线，动态线） | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 8.主题设计1：运用已学习的各种元素的表现技法，进行设计式的创作绘画(2) | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 9.速写手稿设计构成——点，线，面(速写) | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 10.主题设计2：运用已学习的各种元素的表现技法，进行设计式的创作绘画(2) | √ | √ | √ | √ | √ |  |

（三）课程教学方法与学时分配

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 人体速写练习 | 能够掌握速写的基本知识；具备速写的熟练绘制以及对设计的综合要求 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
| 动态静态速写练习 | 能够掌握动静态速写的基本知识；具备速写的熟练绘制以及对设计的综合要求 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
| 构成加入速写练习 | 速写与设计的结合 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
| 综合练习 | 速写与设计的结合，应用到实践中 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
| 合计 | | | 32 | 32 | 64 |

（四）课内实验项目与基本要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验  时数 | 实验  类型 |
| 1 | 人体速写练习 | 速写人体要求快速观察并在短时间内做出反应。这有助于培养艺术家的观察力、记忆力和手眼协调能力，使其能够在有限的时间内准确捕捉到人体的特征。 | 8 | 综合型 |
| 2 | 动态静态速写练习 | 在动态速写中，训练者需要迅速捕捉到人物或场景的动态特征，包括姿态、动作和表情。 | 8 | 综合型 |
| 3 | 构成加入速写练习 | 三大构成融入到动画素描的训练中，可以使学习者更全面地理解和应用艺术的基本要素，提升画面的表现力和艺术性 | 8 | 综合型 |
|  | 综合练习 | 综合练习，学习者可以培养更全面的绘画技能，将形、色、线有机地结合在动画速写中，创造出更富有创意和表现力的作品 | 8 | 综合型 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。  具体讲授过程：首先，专业知识必须进行深入浅出的讲解，注意与学生实时互动，营造课堂氛围; 然后，结合知识点将具有共性的思政点融入。融入的方式要做到启承婉转、巧妙自然; 融入效果要做到潜移默化、润物无声; 之后，再次引入自觉遵守职业规范，具备职业道德操守等内容，通过互动讨论对学生进行价值引导，最后回归教学目标，将思政素养落实到学生的行动中。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | 100 |
| X1 | 40% | 动画素描主题设计 | 20 | 30 | 20 | 20 | 10 |  | 100 |
| X2 | 30% | 综合练习 | 20 | 30 | 20 | 20 | 10 |  | 100 |
| X3 | 30% | 综合速写 | 20 | 30 | 20 | 20 | 10 |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 | 1.2.3.4.5 | 速写人体要求快速观察并在短时间内做出反应。这有助于培养艺术家的观察力、记忆力和手眼协调能力，使其能够在有限的时间内准确捕捉到人体的特征。 | 短时间内形体的把握准确，观察力，记忆力和手眼协调能力，准确捕捉人体特征的 | 很好的在短时间内形体的把握准确，观察力，记忆力和手眼协调能力，准确捕捉人体特征的 | 基本可以在短时间内形体的把握准确，观察力，记忆力和手眼协调能力，基本可以捕捉人体特征的 | 短时间内形体的把握不准确，观察力，记忆力和手眼协调能力不准确，不能准确捕捉人体特征的 |
| X2 | 1.2.3.4.5 | 平面构成融入到动画素描的训练中，可以使学习者更全面地理解和应用艺术的基本要素，提升画面的表现力和艺术性 | 可以准确通过层次感和透视在平面上营造深度，使动画速写更具立体感 | 很好通过层次感和透视在平面上营造深度，使动画速写更具立体感 | 基本可以通过层次感和透视在平面上营造深度，使动画速写更具立体感 | 不能通过层次感和透视在平面上营造深度，使动画速写更具立体感 |
| X3 | 1.2.3.4 | 动画素描的综合练习训练，可以使学习者更全面地理解和应用艺术的基本要素，提升画面的表现力和艺术性 | 可以准确表达画面深度和三维感的表达能力，使画面更富有立体感和视觉冲击力，具有可以设计落地的思路 | 很好的表达画面深度和三维感的表达能力，使画面更富有立体感和视觉冲击力，具有可以设计落地的思路 | 一般表达画面深度和三维感的表达能力，使画面更富有立体感和视觉冲击力，具有可以设计落地的思路 | 不能表达画面深度和三维感的表达能力，画面出不来立体感和视觉冲击力 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |