《雕塑与三维造型》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）雕塑与三维造型※ | | | | | |
| （英文）Sculpture and three-dimensional modeling | | | | | |
| 课程代码 | 2040734 | 课程学分 | | 2 | | |
| 课程学时 | 32 | 理论学时 | 8 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大二 | | |
| 课程类别与性质 | 系级必修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《OB11娃头及头部妆造制作全解》、面面、ISBN:9787115582850、人民邮电出版社、2022年3月第1版 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 设计基础2040143（3） | | | | | |
| 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。雕塑与三位造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，对雕塑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。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。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。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程课时数32学时，其中理论授课8学时，实践课24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 | | 2023年12月19日 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | |  | |

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 | 理解模型制作的基本概念。 |
| 2 | 能够掌握用黏土制作模型的技法。 |
| 技能目标 | 3 | 能够独立利用黏土的方式制作雕塑模型的能力。 |
| 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。 | |
| 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。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。 |

1. 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.理解点线面体、复合模型等模型的概念。 | 20% |
| 2.能够掌握黏土制作雕塑模型的基本知识。 | 60% |
| 3.能够独立利用黏土的方式制作雕塑模型的能力。 | 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

|  |
| --- |
| 第 1章 制作动漫黏土手办的基础知识  1.1　常用黏土类型的介绍  1.2　常用基础工具的介绍  1.2.1　常用基础工具  1.2.2　常用辅助工具  1.3　装饰配件的介绍  1.4　上色材料与工具的介绍  1.7　基础形体的基础方法  1.7.1　立方体  1.7.2　圆柱体  1.7.3　半圆形水滴  1.7.4　方形薄片  1.7.5　半圆形薄片  1.8　无痕衔接  第　2章 黏土头像制作  2.1　脸型的制作与介绍  2.1.1　人物的脸型  2.1.2　正比例人物的脸型  2.2　眼睛的制作要点  2.2.1　眼睛的位置  2.2.2　不同状态下眼睛的制作要点  2.2.3　不同的眼型的制作要点  2.3　妆容的绘制要点  2.3.1　不同风格的妆面绘制材料  2.3.2　不同风格的面妆绘制方法  第3章角色的设计  3.1收集素材  3．1从插画中寻找灵感  3.2从照片中寻找灵感  3.3从文字中寻找灵感  3.4从别人的作品中寻找灵感  3.5角色设计稿常用的制作样式。  第4章 角色整体模型制作  4.1 人形骨架的制作  4.2制作基础模型  4.3模型各部位细节塑造  4.4模型打磨、上色 |

（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 |  |
| 第 1章 制作动漫黏土模型的基础知识 | √ |  |  |  |  |  |
| 第2章 头像制作 | √ | √ | √ |  |  |  |
| 第3章 角色的设计 | √ | √ |  | √ |  |  |
| 第4章 黏土角色制作 | √ | √ |  |  | √ |  |

（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 |
| 简单的黏土模型制作 | 能够掌握黏土制作的基本技法，根据原画制作简单的黏土模型 | 考查 | 2 | 6 | 8 |
| 黏土头像制作 | 能够独立制作人形头像，对头像的五官塑形有一定的理解和表达。 | 考查 | 2 | 6 | 8 |
| 动漫角色设计 | 掌握收集素材，进行设计的方法 | 考查 | 2 | 2 | 4 |
| 角色黏土制作 | 根据角色设计稿用黏土制作出来。 | 考查 | 2 | 10 | 12 |
| 合计 | | | 8 | 24 | 32 |

（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 | 动植物临摹 | 学会根据原画制作较简单的黏土模型 | 6 | 综合型 |
| 2 | 黏土头像制作 | 能够独立制作人形头像，对头像的五官塑形有一定的理解和表达。 | 6 | 综合型 |
| 3 | 角色制作 | 根据自己设计的动漫角色，用黏土制作模型。 | 12 | 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 |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | 100 |
| X1 | 30 | 作品（临摹作品） | 40 | 50 | 10 |  |  |  | 100 |
| X2 | 30 | 作品（头像制作） | 30 | 30 | 40 |  |  |  | 100 |
| X3 | 40 | 作品（大作业制作） | 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 | 掌握雕塑与三维造型的基本知识，模型完全复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐。 | 很好的掌握雕塑与三维造型的基本知识，模型完全复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 较好的掌握雕塑与三维造型的基本知识，模型较好的复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 模型比例比较失调，细节较丰富，材质效果表现不逼真其余较好。 | 没有准时提交作业0分提交作业质量差，数量少。 |
| X2 | 3 | 掌握头像制作的基本知识，模型完全复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐。 | 很好的掌握头像制作的基本知识，模型完全复原效果图，五官结构准确，有塑造的细节，模型表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 较好的掌握动漫模型制作的基本知识，模型较好的复原效果图，结构准确，动态优美，物体表面光滑，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 基本掌握动漫模型制作的基本知识，模型看上去是照着效果图做的，结构动态基本准确，物体表面比较光滑，模型表面颜色比较均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 不符合作业提交规范 |
| X3 | 4 | 掌握三维模型制作的基本流程，模型完全复原设计稿，结构准确，动态优美，物体表面光滑精致无裂缝，模型表面颜色均匀，整体配色和谐。 | 很好的掌握三维模型制作的基本流程，模型完全复原设计稿，结构准确，动态优美，物体表面光滑模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 较好的掌握动漫模型制作的基本知识，模型较好的复原效果图，结构准确，物体表面光滑，模型表面颜色均匀，整体配色和谐，符合作业提交规范。 | 基本掌握动漫模型制作的基本知识，模型看上去是照着效果图做的，但还原度不高不够准确，物体表面粗糙，颜色不均匀，整体配色不和谐。 | 不符合作业提交规范 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |