SJQU-QR-JW-033（A0）

**【动画角色表现技法】**

**【Animation character performance techniques】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040656】

**课程学分：**【4】

**面向专业：**【数字媒体艺术专业影视动画方向】

**课程性质：**【专业必修课】

**使用教材：**

**教材：【**《动画动态造型》陈静晗，京华出版社 2012年出版】

参考书目**：**【《原动画基础教程》（美国）威廉姆斯，中国青年出版社2011】

【《运动人体画法》（美国）本·荷加斯，上海人民美术出版社2012年版】

【《影视动画速写基础》叶歌、陈令长上海人民美术出版社 2015年版】

**先修课程：**【动画概论（2）2040502、动画速写（3）2040603】

**课程网站地址：**【https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/blackboard/execute/modulepage/view?course\_id=\_5791\_1&cmp\_tab\_id=\_6071\_1&editMode=true&mode=cpview】

二、课程简介：

本课程通过动态造型方法的训练，能够使学生在基础造型阶段就了解动画的基本原理与规律，明白训练对于日后动画创作的重要性，能够为动画专业学习打下良好基础。

强调对人物形象的全方位、多角度的观察与分析，主张对整体角色动作的把握与研究，通过表现角色的连续动作，着重刻画典型的关键动作等方面，使学生真正从动画的角度理解角色动作在动画中的重要作用。这是一条真正能够使学生掌握的训练方法，使之树立科学正确的造型观念，开拓思维，提高自身动画创作水平。通过学习人体动作的主观表现、连续动作表现法和连续运动的类型动作等，以理论和丰富的典型示例，进行深入的讲解和练习，使学生在动画角色表现阶段就了解动画的连续动作和规律，明白主观表现的训练对于后续动画创作的重要性。

**三、选课建议**

本课程的教学对象为影视动画方向一年级学生，要求具备一定的绘画基础，造型基础（速写）、设计基础和动画原理与技法的技能。

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 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：具备设计素养与审美能力。掌握基础、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。 | ● |
| 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：（动漫设计方向）具备动漫画创意与创作能力 |  |
| LO35：（动漫设计方向）具备动漫画美术设计能力 |  |
| LO36：（动漫设计方向）具备动漫画制作能力 | ● |
| 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 |  |
| 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识 |  |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期**  **学习成果** | **课程目标** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO21 | 学生能根据需要自己确定学习目标，并设计学习计划。 | 分享  交流 | 总结报告 |
| 2 | LO31 | 1.学生能了解动画行业的发展和趋势。 | 讲授  案例分析  实践操作 | 绘画作业 |
| 2.学生能阅读与专业相关的报刊、杂志、书籍，从理论和观念上建立本专业所需要的理论知识。 | 讲授  案例分析  实践操作 | 总结报告  绘画作业 |
| 3.学生能通过观看优秀电影、美术作品、动画作品，提高自己的鉴赏能力。 | 讲授  案例分析  实践操作 | 绘画作业 |
| 3 | LO36 | 1.1知道认识和了解如何把握运动的人体。  1.2了解动画角色表现的类型，并能够初步应用于实践。  1.3了解常用工具与材料的性能和技术要点。 | 讲授  案例分析  实践操作 | 绘画作业 |
| 2.1通过由浅入深的动态练习，使学生初步掌握单纯绘画语言快速表现的能力。  2.3初步掌握不同主题的表现方法。 | 案例分析  实践操作 | 绘画作业 |
| 3.3初步掌握和运用连续动作的一般规律，能够进行综合性的人物设计实践。 | 案例分析  实践操作 | 绘画作业 |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

六、课程内容

本课程总课时为64学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、点评等环节）学时约为20学时；学生课内实践环节约为44学时；课外练习、调研、阅读文献及作业等时间不计在内。

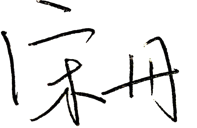
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课时** | | **工作任务** | **知识要求** | **技能要求** |
| **理论** | **实践** |
|  |  |  | 项目要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| **1** | **4** |  | 概论：  学习课程目标、教学内容与进度、学习方法。  1.介绍课程基本信息与教学周期安排  2.解读学习目标  3.说明教学进度、各个环节的实践任务与考核要求  4.解读学习目标与学习方法  5.介绍相关的学习资源以及课本的阅读方法  6.介绍本专业毕业后就业的方向  7.重点总结 | 使学生了解：本门课程的学习目标、主要知识、技能、素质的培养；课程的教学内容与进度以及考核方式；本门课程的学习方法、学习过程；在学习过程中所需的学习资源以及所需工具的准备。  认识学好《动画角色表现技法》的重要性和必要性，深入理解它的基础理论、形式规律、实践方法的相关知识规律和表现方法，为以后进入动画、角色设计等课程打好坚实的基础。 | 学生能够知道本课程的学习方法、课程使用到的工具、以及相应的学习资源。  重点：课程内容与进度，学习中用到的工具。 |
| **2** | **8** | **16** | 动画的主观表现：  通过动态造型方法的训练，运用以人物动作的主观表现为主题，进行人物动作的观察，并结合对动作的理解和想象，进行人物动作的 作业设计。 | 了解大量典型范例和教材中重点知识和技能的延伸及实战的模拟，综合学习中的难点：以简洁的形式、概括的手法，记录并表现造型的绘画方式，既包括对照客观物象的写生，也包括以想象与创作为主导的设计草图。  难点：  动画的主观表现必须做到角色造型准确而肯定，结构、比例准确，动态生动。 | 能够做到：  根据自己的主观想象与臆造来主动地表现形象、表达内心感受。  主观表现除了完成一般动势的角色设计，还要表现有强烈透视的、形态互相重叠的深度空间中的人体。学会变换角度的主观表现训练、  水平视角转换、  垂直视角转换。 |
| **3** | **8** | **16** | 连续动作表现法：  对人物的各种姿势、动作掌握其运动规律的特点、观察分析其动作的运行轨迹、起始、结束及中间变化，是动画专业学生需要掌握的基础技能。 | 了解动画制作流程，掌握动画运动规律，更多的还要训练和提高动画绘制能力，能够把自己所见所想的人物用动画的方式表达出来，就需要掌握一定的造型基本功和一定的表现方法，尤其是对连续运动动作的表现方法。  难点：  连续动作必须做到造型的统一、动作连续、完整。 | 能够做到：   1. 在对人的动态动作有了一定的认识后，就要对其进行表现。2.强调对形象动作的概括，要求对形象明确性和对动作准确性的表现。   3.学习“连续动作表现法”的目的是为了以后的专业设计做准备，所以课堂的范例、作业都要与企业接轨。 |
| **4** |  | **8** | 主题设计：  1.通过主题设计（人物情绪设计、连续动作的表现）大作业，对人物肢体动作、连续动作进行设计。  2.通过《动画角色表现技法》的课堂教学，了解学生的掌握度，检查教学成果。 | 使学生了解：  人物肢体动作设计：  1.人物动态、表情来自于想象和记忆；  2.形象要有鲜明个性；  3.肢体动作体现内容要求。  难点：  对于角色表现规律的理解，能运用到设计的实践中。 | 使学生能够做的：  1.肢体动作设计---设定内容，并绘制一套表现人物情绪的肢体动作，画面能够凸显人物情绪、动态特征，使用概括夸张的手法，完成有情节的主题设计。  2.选择连续动作中的典型动作---体现出每个学生的个人特点和风格，运用已学习的各种元素和表现技法，进行设计式的创作。 |
| **5** |  | **4** | 课外阅读：  阅读规定课外书籍《原动画基础教程》、《运动人体画法》、《艺用人体结构运动学》《影视动画表演》等专业书籍。 | 1.知晓动画的基本原理，了解学习动画角色表现技法对于动画创作的重要性和必要性。  2.学习课外读物，检查阅读成果。  3.联系自己绘制过程中的心得体会，并举例说明。  难点：  理论有针对性的联系实际。 | 使学生能够做到：   1. 理解、弄懂课外读物的精髓，并能运用到课程的实践。 2. 在项目总结中能够清晰写出运用课程所学内容和技能的个人体会。 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

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 | 动画的主观表现 | 1.1了解和掌握运动骨架、运动重心、动态线等基础技能，准确把握和表现不同运动状态下人体的特征，快速捕捉运动状态，了解运动变化。  1.2用什么方式和手段去塑造角色  1.3人体主观表现的训练 | 16 | 综合型 |  |
| 2 | 连续动作表现法 | 2.1掌握人物的各种姿势、动作规律  2.2观察、分析动作的运行轨迹，起始、结束及中间变化  2.3动画专业学生必须掌握的基础技能---连续动作表现法 | 16 | 综合型 |  |
| 3 | 主题设计 | 3.1肢体动作设计---选择能够凸显人物表情特征和肢体动作，使用概括夸张的手法，完成主题设计。  3.2选择连续动作中的典型动作---体现出每个学生的个人特点和风格，运用已学习的各种元素和表现技法，进行设计式的创作。 | 8 | 综合型 |  |
| 4 | 课外阅读 | 4.1规定阅读课外专业书籍，  能联系自己绘制过程中的心得体会，并举例说明。  4.2检查学生阅读的完成度，培养学生自主学习和分析的能力。 | 4 | 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 | 动画的主观表现 | 30% |
| X2 | 连续动作表现法 | 40% |
| X3 | 主题设计 | 30% |

任课教师：陈令长 系主任审核： 日期：2022.03