04506《角色设计》实践考核大纲2011版

**课程名称：角色设计**

**使用教材：《Painter角色设计实用技术》何雪梦主编电子科技大学出版社**

**课程内容简介：**

     本课程内容讲述了角色设计在漫画、动画、游戏、玩具设计以及广告设计领域的重要性；各种风格的角色设计简介；角色设计的思路以及设计方法；通过实例讲解使学生掌握和理解各种风格的角色的造型构思、上色构思、色彩刻画、以及细节处理的方式和方法；着重体现了“设计”的重要性；并且结合painter软件是学生具备手绘和电脑绘画的能力，全方面发展。

**课程内容设置：**

第一章概论

第二章熟悉CorelPainter

第三章角色的设计思路

第四章实战练习

**考核目的：**

　　通过试验，使学生掌握人体解剖、动作要领与表情特征、服装设计等知识。并通过对世界经典动画片中的经典角色造型设计的欣赏与风格分析，拓宽学生的视野，了解熟知造型设计的专业规范。并在实践学习中通过大量的绘制予以熟练应用。
**考核内容：**

通过实践，使学生掌握人体解剖、五官及手的设计、动作要领与表情特征及设计、服装设计、男女老幼等特定身份角色的设计等知识、造型设计的专业规范，造型设计的专业绘画技能。

主要操作内容：

1、角色设计思路和创意

2、角色造型比例

3、角色姿态

4、角色光影和透视

5、角色服装以及道具设计

**自学方法指导:**
　　1、考生自学时，应先仔细阅读本大纲。明确大纲规定的考试目标及所列的考核知识点和考核要求，以便突出重点，有的放矢地掌握课程内容。
　　2、在了解考试大纲内容的基础上，根据考核知识点和考核要求，认真阅读教材，把握各章节的具体内容，多画多练习，吃透每个知识点，对基本概念和基本原理必须深刻理解并能熟练绘制，对基本方法牢固掌握，并融汇贯通，在头脑中形成完整的内容体系以及扎实的专业绘画技巧。
　　3、在自学各章节内容时，对一些知识内容要进行理解，联系实际问题思考，从而达到深层次的认识水平。并通过大量科学严谨的角色造型绘画训练以达到掌握的要求。
　　4、在本课程的学习过程中，不可避免的要涉及到相关学科的基本知识。因此，在自学过程中也应对相关学科知识进行复习，以便熟练运用。
　　5、为了提高自学效果，应结合自学内容，尽可能地多看一些动画片和相关动漫资料。在指定教材中，有些章节提供了动画片名，考生应在自学过程中仔细观看并分析，在观看分析中结合各章节内容认真体会，加强练习，考生应在平时通过大量的角色造型设计绘画练习来达到熟悉并掌握。
**社会助学的要求**
　　1、应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章节的知识点。
　　2、应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。
　　3、辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
　　4、辅导时，应对学习方法进行指导。助学人员首先自己熟悉本课程的内容和难点，尽可能以通俗、直观的方法表述问题，并以动画片、范画举例说明。提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动动手实践，依靠自己学通”的方法。
　　5、辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
　　6、注意对应考者能力的培养，特别是对自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于培养提出问题，分析问题，解决问题以及扎实的手绘能力。
　　7、助学学时：本课程共5学分，建议总学时不少于90学时，其中助学学时分配如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 章次 | 课程内容 | 助学学时 |
| 1 | 概论 | 8 |
| 2 | 熟悉CorelPainter | 18 |
| 3 | 角色的设计思路 | 32 |
| 4 | 实战练习 | 32 |
| 总 计 | 90 |

**考试方法**

实践考试

**考试内容以及评分标准**

考试时间为120分钟，卷面分数为100分，学生可以选择使用Painter软件或者手绘的方法，根据题目的要求构思和设计一个角色。角色设计思路和创意，角色造型比例，角色姿态，角色光影和透视，角色服装以及道具设计的分数比例为1:2:1:3:3

**考试样题**

　根据剧本要求，按专业规范绘制出主要角色的造型。