## 《人物速写基础》课程教学大纲

**I 课程实施细则**

**一、教师信息**

姓名：张熙闵 职称：讲师

办公室：15号楼210室 电话：13817915655

电子信箱：amboo9@126.com

答疑时间：周二晚上17:00-18:00（根据每学期情况会修改）

**二、课程基本信息**

课程名称（中文）：人物速写基础

课程名称（英文）：SKETCH—Human Being

课程性质： □公共必修课 ■专业必修课 □限选课 □任选课 □实践性环节

课程类别\*：□学术知识类 ■方法技能类 □研究探索类 □实践体验类

课程代码：1810012

周学时： 8节 总学时：80课时 学分: 4

先修课程：无

开设专业：动画专业

**三、课程简介**

人物速写基础是方法技能类课程，是游戏专业的专业基础课程。学生通过速写的学习掌握美术绘画造型的基础知识，是培养学生具备艺术设计专业所需要的观察力和造型表现力的课程。本课程将结合艺术设计的理论及创意思维模式、传统绘画的表现技法来培养学生掌握动画专业游戏方向所需的针对人物的基础造型能力。

本课程主要内容有：艺用人体解剖、透视原理基础（直线透视）、服装与褶皱的绘制、力的表现（包涵重力、平衡力等在速写中的表现）。

本课程以绘画的三步教学法展开。首先，为绘画写生临摹。通过临摹使学生掌握造型的方法、观察的方式和艺用解剖方面的知识。其次，转面画练习（观看正面画侧面，观看局部绘制整体等）。再次，通过归纳、概括来提升造型默写能力。

**四、课程目标**

本课程的专业培养目标在于：

技能目标-掌握速写的方式、方法。让学生掌握动画特有的动态速写与默写能力，具备一定专业所需的造型能力、绘画能力基础。

本课程的态度目标在于：培养学生具备游戏行业所需要的专注度和执着的专业精神。

总体培养目标：使得学生基本掌握速写的技能同时提高观察思维能力和艺术审美趣味，使学生掌握在动画和游戏学习中应用所需的速写基本功。1. 掌握人物速写的基本理论知识 。2. 熟练运用工具用线条表达直观艺术感受。 3. 掌握适当人体比例以及解剖学知识。4. 掌握速写基本技能提高绘画观察能力。

**五、教学内容与进度安排\***

需要清晰地呈现每周的教学内容、学习要求和课后作业等，学生由此可以准确地了解每周的学习任务。如果当周有分量较重的活动环节的安排，需在“单章教学设计”部分呈现完整的活动设计。学生在每周课后需根据教学进程的安排，对本周的任务和下周的安排加以了解，并进行相关准备。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教学  周次 | 授课内容及重难点 | 授课形式 | 课外学习要求 |
| 1 | 讲课：人物速写课程概述  1- 本课程的学习内容、学习方法。  2- 什么是速写，速写的应用  3- 本专业需要具备的绘画能力和专业素养。  4- 本课程内容概述  练习： 速写练习 | 讲课与绘画指导 | 课外推荐书籍《艺用人体解剖》 |
| 2 | 讲课：艺用人体解剖——头部与表情  1.1- 第一周课程绘画作品总结  1.2- 业余时间的绘画安排  1.3- 人体基本比例结构  1.4- 头部基本构造  1.5- 脸部肌肉结构  1.6- 五官结构  1.7- 头部的立体结构  练习： 头部速写练习  2.1- 表情产生  2.2- 表情与心理特征表现  2.3- 头部姿态与表情  2.4- 表情的夸张  2.5- 表情的拟人化再现  2.6- 创造表情的方法  练习：表情速写练习 | 1-作业讲评  2-讲课与绘画指导  3-绘画示范 | 《Figure Drawing- Design and Invention》  （造型绘画——设计与创造）  《面部表情大全》 |
| 3 | 讲课：艺用人体解剖躯干  3.1 颈部的肌肉结构  3.2 脊柱的弧度特点  3.3 胸腔与骨盆  3.4 躯干的体积表现  3.5 躯干上的骨点  3.6 躯干的肌肉结构  练习： 躯干的绘制练习  练习： 人物的绘制练习  4.1 上臂的肌肉结构  4.2 上臂与肩部的关系  4.3 手臂的绘制要点  4.4 手臂运动与肌肉变形  练习：手臂结构的绘制练习  练习： 人物速写练习 | 1-作业讲评  2-讲课与绘画指导  3-绘画示范 | 《伯里曼人体结构绘画教学》 |
| 4 | 讲课：手的结构  5.1手部肌肉结构与比例  5.2手部绘制时的重点  练习：手部的结构绘制练习  练习：人物速写练习 | 1-作业讲评  2-讲课与绘画指导  3-绘画示范 |  |
| 5 | 讲课：下肢的结构  6.1下肢与骨盆  6.2 臀部肌肉结构  6.3 腿部的肌肉与骨骼结构  6.4 腿部与骨盆的绘制要点  6.5 脚部的肌肉与骨骼结构  6.6脚部的绘制要点  练习：脚部的结构绘制练习  练习：人物速写练习 | 1-作业讲评  2-讲课与绘画指导  3-绘画示范 |  |
| 6 | 讲课：透视基础原理与空间  7.0 学习目标  7.1 塑造透视的线条  7.2 （直线）透视原理  案例分析  7.3 透视与视觉引导  7.4 空间视错觉原理  A. 大小恒常性原理  B. 形状恒常性原理  C. 空间感的压缩与放大  7.5 空间错觉的创造方法  7.6 优秀画作案例分析  练习：人物与环境关系速写练习 | 1-作业讲评  2-讲课与绘画指导  3-绘画示范 | 课外学习资料：  《透视缩短：人体透视图库》  《Hyper Angle》 |
| 7 | 讲课：服装与褶皱  8.0 学习目标、学习内容、学习难点  8.1 绘制褶皱的要点  8.2 重力、运动、外力与支点  8.3 姿态与褶皱  8.4 七种常见的褶皱结构  8.5 不同类型的服装上的褶皱  8.6 当褶皱遇到了水  8.7 优秀作品分析  练习：穿着服装人物速写练习 |  |  |
| 8 | 讲课：“力”的表现  9.0 学习要点 学习内容  9.1 重力的绘画表现  9.2 动势的绘画表现  9.3 平衡力的绘画表现  练习：强调人物动态速写练习 |  | 《人物与姿态-卡通艺术家形象参考集》  《彰显生命力——动态素描解析》 |
| 9 | 讲课：视觉表现力与运动速写  10.0学习要点  10.1 画面吸引力的产生  10.2 视觉张力的产生  10.3 运动  10.4 运动中的视角、夸张与表现  练习：强调画面表现力的速写练习 |  | 《IMAGO- Adrian Smith’s Concept》 |
| 10 | 练习：默写与造型创造力  期末作品考试：命题性默写 |  | 《Sketch from the Imagination》 |
|  |  |  |  |

**六、修读要求**

本课程硬件要求：

1- 画纸：A4(210\*297mm)/16K(260\*260mm)的速写本

2- 画笔：铅笔/0.1针管笔/圆珠笔/水笔/马克笔/BR笔等不限

3- 小型画板（硬封面速写本可无需配备）

本课程学习要求：

1. 正常遵守课堂秩序，不得迟到早退，按时提交作业。
2. 上课时因内急、听电话离开课堂需与任课老师示意，不得擅自出入教室。
3. 上课讲课时，在教室内不得玩弄手机、听电话或发信息。在绘画时，允许使用手机翻拍PPT、自己作业或拍摄绘画素材。
4. 本课程中所有作业除教师的绘画示范外，不得找人代笔绘画，一旦发现单次作业成绩为0。发现两次取消期末考试资格及补考资格。本课程中的创作作业如出现剽窃、抄袭行为，均视为违反学术诚信，视同考试作弊处理，处理方式参照《上海师范大学夜大学学生手册》中“考试违纪和考试作弊处理条例”的规定执行，考核以0分计。

**七、学习评价方案**

期末作品考试与平时成绩比为：60%-40%

其中平时成绩由三部分组成：学生平时作业（课堂作业+课后作业）、学生出勤情况、学生学习表现，其中出勤率不符合相应学校、学院规定者，取消考试资格。

【平时作业成绩评定为：】

A（90-100分）：学习态度认真，并超额完成作业，且绘画作品完整成熟。

B（80-90分）：学习态度认真，完成作业，绘画作品完整成熟，绘画中具有亮点，但也有一些小问题。

C（70-80分）：学习态度一般，并不积极，或作业中存在明显的问题。

D（60-70分）：学习态度松散，或作业存在较为严重的问题。

E（22-59分）：学习态度恶劣或作业问题非常严重，需要重做。

F（0-22分）：没做作业或仅完成非常非常少的作业，或态度极其恶劣。

其中，作业每晚交一周，该作业成绩扣5分，从作业应当提交的第二周开始计算，允许学生应病假、事假晚交作业一周。当学生单次平时成绩公布后，会于提交作业的后一周进行作业讲评，并告知学生当前成绩评级，允许学生重做先前的作业来提升本学期中任何一次平时作业的评级，直到期末作品考提交。这样设计平时成绩会鼓励学生通过努力不断地修改自己过去的错误，提升学生主动学习的积极性。

【出勤成绩评定：】旷课一节在平时成绩的最终折算成绩上倒扣1分，三次迟到折算成旷课一节，早退两次折算成旷课一节，缺勤三次以上取消期末考试资格及补考资格。

【学生学习表现成绩评定：】平时表现优秀的学生将在平时成绩的最终折算成绩上获得额外加分，分值不超过20分。例如在课余参加工作室设计项目且完成良好、积极帮助班中成绩较差学生、积极参加校外绘画比赛、游戏设计比赛，课余积极与老师沟通自身专业发展规划，且具备较强自学能力者。

**八、课程资源**

教材：因本课程规划中涉及内容较广，且非通用的速写练习而是针对本科类动画、游戏的学习，无法找到与本课程教学目的一致的教材，因此不指定教材，但课程中会提供与课程单元相应的学习资料。

扩展阅读：以下杂志均可在上海外文书店中找到，部分资料在课程中会提供相应数字版。

1- 中文版资料：

《艺用人体解剖》 萨拉·西蒙伯尔特著 浙江摄影出版社

《面部表情大全》 马克·西门 上海人民美术出版社

《人物与姿态-卡通艺术家形象参考集》布迪·斯格勒雷 上海人民美术出版社

《彰显生命力——动态素描解析》Michael D Mattesi著 人民邮电出版社

《透视缩短-人体透视图库》科迪·特里贝尔 上海人民美术出版社

2- 外文版资料：

《Figure Drawing— Design and Invention》Michael Hampton

《Sketch from the Imagination》3D total Publishing

《IMAGO- Adrian Smith’s Concept》首尔视觉工作所出版

**九、其他需要说明的事宜**

无

**Ⅱ 单章教学设计**

**一、第一章 游戏美术设计课程概述**

**二、教学目标**

1、让学生了解本课程的主要内容和学习方法

2、让学生了解本课程的学习目的

3、让学生了解速写能力在本专业中的应用

**三、主要知识点或技能**

知识点：

1. 速写的定义
2. 艺术表现的三个等级：描摹、改变与归纳、再创造
3. 动画游戏美术设计师需要具备的绘画素养
4. 提升速写能力的方法

技能：

1. 学习并掌握对造型的观察方法
2. 基本速写方法的掌握

**四、教师教学任务**

1、PPT讲课 人物速写基础概述

2、速写范例演示

3、学生绘画时辅导

**五、学生学习任务**

1、听课与记录

2、速写临摹与写生

**六、教学方法和程序**

本课程主要以三部教学法进行，每次上课都包含理论及基础技能知识学习、临摹学习、归纳默写三部分组成。

**七、课程网络建设及其运用**

无

**八、教学内容讲义**

第一章 人物速写基础课程概述

序

本课程的学习内容：

1- 学习并掌握速写的绘画方式、方法，具备一定的写实绘画能力。

2- 掌握绘画中对人物动作、姿态、力量的捕捉、归纳、默写、创造。

本课程所对应的就业岗位介绍：

1-动画原画师 2-游戏概念设计师 3-电影概念设计师4-商业插画设计师

本课程的学习主旨：

1- 掌握人体的结构方面的基础知识

2- 掌握人体运动时 力的表现

3- 具备一定默写能力

本课程的主要内容介绍：

绘画方面：

A- 头部结构的绘制和表现

B- 躯干结构的绘制和表现

C- 手的绘制与表现

D- 上肢结构的绘制与表现

E- 下肢结构的绘制与表现

F- 力的绘画与表现

G- 褶皱的绘画与表现

学习目标介绍：

1- 掌握速写的基本方式、方法。

2- 掌握人体造型结构的绘制与表现。

3- 具备一定默写、再创造的能力。

1.1 速写的定义

1.2艺术表现的三个等级

1.3速写的应用

1.4游戏概念设计师需要具备的绘画能力和专业素养

（1）形准、体现、结构清

（2）能以不同的风格进行绘画，并可以根据客户的需要快速改变风格。

（3）较快的绘画速度

（4）良好的信息采集、分类和整合能力

**九、课外学习要求**

1、进行速写本绘制

2、指定课外绘制视频资料学习（在相应单元中提供）

3、完成速写作业

以下为第一周作业要求：

【课堂作业：速写造型设计 - 模特写生】

[作业量]每人\*10张

[要求]：

1. 以速写的方式绘制模特。
2. 尽可能的绘制出你所能观察到的细节、结构和特征。

[作业提交]：

1. 绘制完成后，翻拍成照片提交或扫描提交。照片拍摄使用5百万像素，不得在夜间拍摄。翻拍时应注意保证画稿四面受光均匀，可后期可以使用PS修图调色并修去部分杂点。
2. 拍摄后，将所有照片以“三位数学号+姓名+数字序列”的方式命名，并放入名为“三位数学号+姓名+01”的文件夹内，交给班长。

[课后作业]：本学期除每单元的作业外，需每天完成一页速写本上的绘画，计入期末考试成绩。每一页绘制多个角色对象，尽可能做到不留白，可以临摹、创作任何对象，题材、手法、风格、大小不限。每一页上需要在右下角包含所绘日期（例如：2016-09-21）。期末时提交，共60页。

**十、学生学习评价**

平时课后作业成绩与上课课堂绘画能力进行综合评价。每次学生所暴露的问题，在下一次上课的一开始会进行分析和点评，并告知如何修正。

**注：**

1. 课程类别中，四类课程的含义如下。

学术知识类课程：主要以学生掌握专业内基础性、系统性或前沿性的知识为目的的课程类型。该类课程侧重学科专业中陈述性知识、命题型知识的学习与掌握。如：先秦制度史、教育原理、概率与数理统计、西方经济学。

方法技能类课程：主要以学生掌握与专业工作相关的一系列方法、技巧、技能、手段为目的的课程类型。该类课程侧重程序性知识的学习与训练。如：静物摄影、谈判策略、SPSS应用、实验方法、教育研究方法。

研究探索类课程：主要以学生较为独立地发现问题、分析问题、解决问题、探究新知、形成批判思维的意识和观点等为目的的课程类型。该类课程侧重研究能力（尤其是理解力、反思力、创造力）的培养。如：案例学习、项目学习、名著自修、小课题研究。

实践体验类课程：主要以学生进入与专业有关的实际情境，感受专业氛围，观摩专业人员实践过程，以及亲身参与实践，获得实践经验为目的的课程类型。该类型课程侧重学生在实践领域现场亲身参与的过程和相关体验的获得。如：模拟实训、微格教学、见习、实习、短期国内外专业培训。

2. 在学校教务部门允许的前提下，教学内容日程安排由于教师或全体学生的原因发生变更，须提前一周通知并在取得对方的同意之后进行调整，变更不得影响课程进度的整体安排。