

《2D 动漫设计》教学实施报告

一、教学分析

（一）课标要求

随着新时代的高速发展，人们的娱乐方式逐渐变得丰富起来，从旧时代的纸质插画到如今的电脑原画，是新时代与旧时代的碰撞，也是对旧时代的延伸与发展，在原画课程中，学生既要掌握基础的绘画技巧，更要顺应时代的发展潮流，完成电脑原画的课程学习，主要学习内容如下。

了解动漫设计中原画设计的行业标准和市场需求类型，原画的风格和特点，总结道具设计的规律，各年龄阶段和视角头部的造型特点，色彩的光影关系，认识人体结构和骨点，宠物类和半兽类角色设计的方式，增强动漫角色设计思维、角色情感表达和审美水平。

（二）课程分析

大二第一学期原画方向班的初级课程，是理论与实践相结合的特色课程，注重培养学生人物造型与设计能力、道具设计思维和半兽人及宠物类角色的设计，培养学生的审美水平和绘画能力。

（三）学情分析

有利因素：在大一阶段学习美术基础的课程，学生已经具备物体的结构分析、人体基础知识、色彩的基础理论知识，具备一定的基础知识。同时，学生们对于动漫影视动画关注较多，对于动漫及周边的兴趣浓厚，有利于本课程的开展。

不利因素：大部分学生绘画基础薄弱，缺乏系统绘画理论知识和较强的造型能力，比较难掌控色彩的调和及色调的把握、物体的造型和刻画。本学段的学生虽然有较好的造型认知能力和色调捕捉能力，但是对于造型和色彩的准确绘制还是有所欠缺，对于设计的方法和技巧还有待进一步提高。

二、教学整体框架设计

本次课程总体采用模块化教学方法，总共分为基本道具设计、头部基础、人体基础、色彩光影基础、设计基础五个模块，以下是对五个模块教学内容的框架设计。

（一）道具设计模块：教学内容为三大面五大调子等基础美术知识；道具设计的方法，图形情绪与道具设计之间的关系；不同材质道具的上色方法、质感的表达和笔刷的运用。

（二）头部基础模块：教学内容为头部的结构，不同性别和各年龄阶段头部的造型特点及骨点位置、不同角度头部的绘制方式等基础知识，头部的绘制与设计方法；图形情绪对头部的设计方法和性格表现的影响；根据同人进行人头的改变和创新。

（三）人体基础模块：教学内容为人体骨点结构连接讲解，体型变化以及动作趋势的规律与运用。

（四）色彩光影基础：模块的教学内容为光影的两大分类和光源分辨方法；动漫设计中常用光和快速打光方法；根据角色性格进行打光。

（五）设计基础模块：教学内容为临摹同人并进行二次创作；怪兽半人基础设计；剪影在角色设计中的具体使用；轮廓图形设计的疏密。

三、教学实施过程

（一）课程目标：

知识目标：了解美术基础知识、头部和人体基础、色彩的光影知识和设计基础等相关知识，理解课程内容并在动漫设计过程中实际运用。

能力目标：掌握道具设计规律，头部和人体的造型，色彩光影对物体体积、形象、情绪的塑造，根据人体创作半兽人或宠物设计，掌握作品的绘制标准，自查并修改绘制过程中的问题。

情感目标：培养学生善于发掘、团队协作、刻苦钻研的良好习惯，鼓励学生独立思考，勇于质疑问难，增强学上的创造力和民族自信心。

（二）教学重难点

1. 基本道具设计模块

重点：道具设计的方法

难点：不同材质道具上色的方法

2. 头部基础模块

重点：头部基础知识

难点：头部造型的绘制与设计方法

3. 人体基础模块

重点：人体基础知识

难点：人体结构变形及动作趋势与表现

4. 色彩光影基础模块

重点：光影大分类和动漫设计中的常用光

难点：光影在角色塑造中的应用

5. 设计基础模块

重点临摹同人

难点：怪兽半人基础设计

（三）教学方法与手段

主要采用讲授、案例分析、演示、讨论等进行授课，教学辅助手段采用 Photoshop 加数位板现场实操。课程以图形情绪是什么开头，设疑布难，激发学生好奇心，以案例分析图形的主客观感受分别是什么为目标，创设情境，使学生自然产生求知的心理冲动，以实际案例与演示让学生了解人物设计中是如何运用这些图形主客感受，以此巩固知识内容，调动学生的学习积极性。

教学手段：

采用师生互动、板书等内容的设计进行课堂演示，采用自主探究式、合作互助式、才能展示式等创新课堂模式进行教学，促进学生的积极思考，激发学生潜能，增强学生自信心。

（四）教学过程

根据课程内容适用的教学方法分为：以语言传递信息为主，以直接感知为主，以实际训练为主，以引导探究为主的教学方法，围绕对应教学方法设计教学框架。

以语言传递信息为主的教学方法：课前老师准备 PPT 教案（图 1），视频资料（图 2），板书设计（图 3）→设疑引出课程内容（老师根据学生交流情况进行提问）→授课→归纳总结→作业布置。

以直接感知为主的教学方法：课前老师准备 PPT 教案，视频资料→案例分析（图 4）导入课程内容→实际绘画步骤演示授课→归纳总结→作业布置。

以实际训练为主的教学方法：课前老师准备 PPT 教案，视频资料→反转课堂→学生练习操作→归纳总结→作业布置。



图 1：ppt 教案

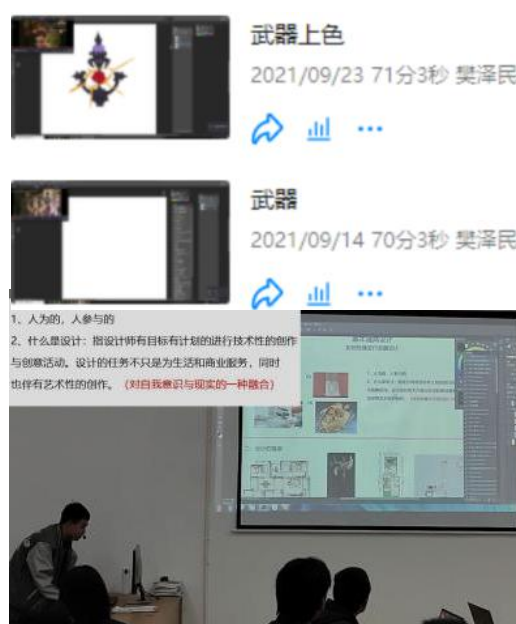


图 2：语音视频资料

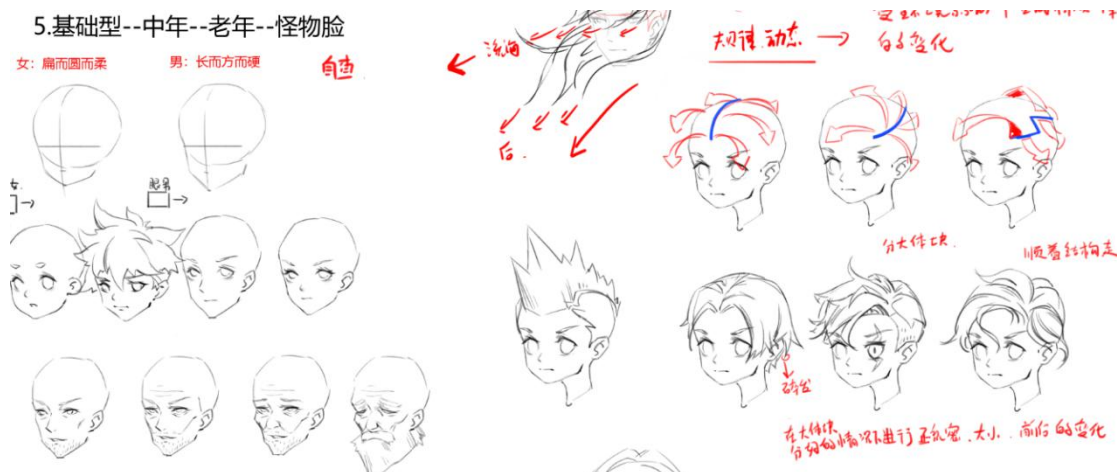


图 3、4：板书、案例分析

以引导探究为主的教学方法：课前老师准备 PPT 教案，视频资料，板书设计；学生根据老师指定内容和方向进行资料搜集与探索，组长对小组成员的资料和疑问整理归纳并在课上交流→设疑引出课程内容，老师根据学生交流情况进行提问）→讲授课程重难点→归纳总结→作业布置。

（五）教学环境及资源要求

（一）教学环境：多媒体教室。

（二）资源要求：PPT 课件、Photoshop 板书课件、数位板及驱动、花瓣网等软件。

四、学习效果

学习本课程后学生根据角色性格运用对应的基础图形，创作和塑造人体结构和比例准确、动态协调具有美感的人物和角色，运用色彩知识和上色技巧画出符合大众审美的动漫角色设计，设计出完整的角色立绘。

五、反思改进

本次课程为理论与实践相结合，依据学生课上回答问题的效果，引导学生深入探讨和归纳有针对性的设计规律和绘画技法，在案例分析选择和绘画示范方式的选择上应有所取舍，真正做到以生为本的高效课堂。

本课程视图在动漫设计的授课过程中增强学生设计思维的开拓，以动漫设计的规律和角色塑造开展教学，力图和本课程兼具美术基础知识与绘画能力的提升相互渗透，引导学生积极创作。但是美术基础理论知识的趣味性有点进一步增强。

六、创新教学

国无精神不立，人无精神不强，当疫情在全球蔓延之际，唯有精神上站得住，站得稳，一个民族才能在历史洪流中屹立不倒，挺立潮头。受疫情影响，响应国家号召，居家学习，落实停课不停学的要求，在困难期间让每个家庭精神团结一体，进行了网上授课，主要授课数据如下

由于本课程的教学条件是计算机和网络，而线下教学具时间和空间的限制，可以采用线上线下学习混合模式与翻转课堂相结合的方式打破时间和空间的壁垒限制，以老师为主导，学生为主体现代教育目标为指导，为突破疫情对教学的影响，采用钉钉软件给学生进行资料分发（图4）、语音视频教学（图5）、作业收集（图6）和批改（图7）等教学活动，将课程的重难点录制为微课，便于学生复习和自查知识点，具有时效性。

通过疫情期间对创新教学进行实践，有较好的成效和一些弊端，线上教学无法实时看到学生的学习状态，这个可以通过腾讯会议软件解决问题。



图4：资料分发

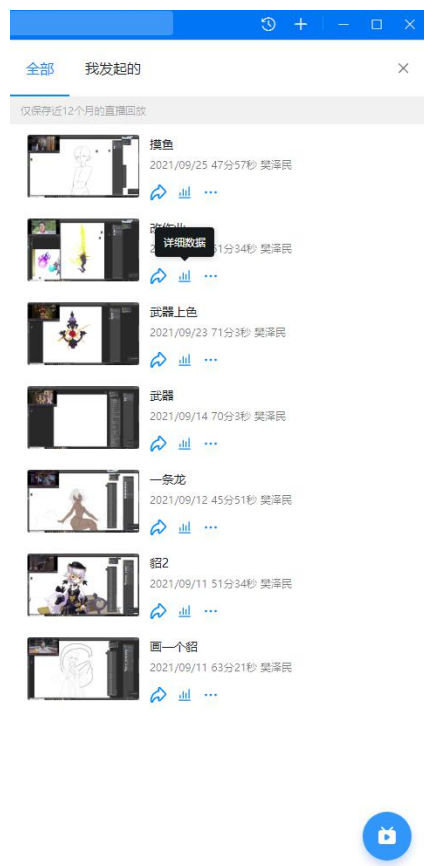


图5：语音视频教学

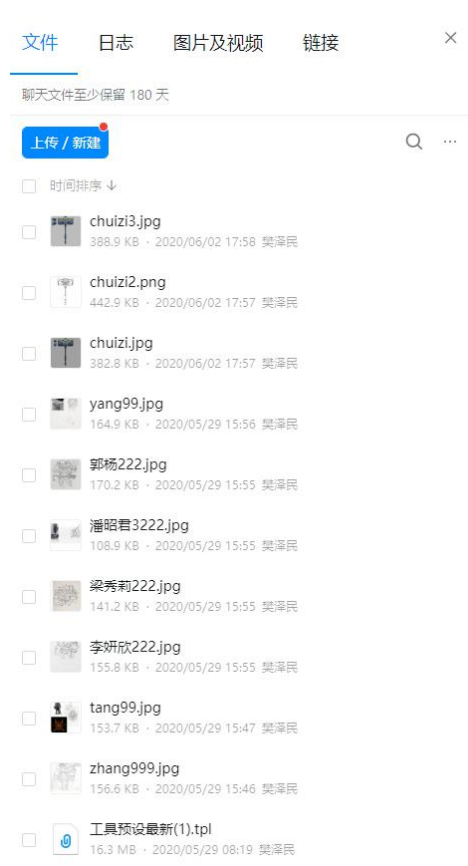


图6、7：作业收集与批改