

《角色造型设计》教学大纲

课程名称：角色造型设计	课程类别（必修/选修）：选修	
课程英文名称：Character Design		
总学时/周学时/学分：36/2/2	其中实验/实践学时：18	
先修课程：		
后续课程支撑：		
授课时间：周四 1-2 节	授课地点：实 606	
授课对象：2019 多媒体设计专业		
开课学院：粤台产业科技学院		
任课教师姓名/职称：林明翰 讲师		
答疑时间、地点与方式：（1-16）周、实 606、讨论		
课程考核方式：开卷（√）闭卷（）课程论文（）其它（√）		
使用教材：《虚动画角色设计》上海人民美术出版社 陈海璐着； 2016 年， ISBN：9787532298198。		
<p>课程简介：本课程着重个别角色创作之教学，为高模做准备。学生可将本课造型所学未来运用在高端模型的制作。课程强调造型的构想，角色背景，及道具的配合及模型软件的应用至做出专业等级及完整性高的角色模型。课程上半练习绘制及设计角色个部位，下半根据角色运用软件制造出实体模型，依其步骤完成整体模型。在授课过程中，要注意将基本操作原理与实际应用相结合，结合设计范例，要注意结合授课内容，开展相配套的操作实践，使学生具有更直观的感性化认识，从而加深对角色各种功能的理解和掌握，为专业设计打下坚实的基础。</p>		
课程教学目标及对毕业要求指标点的支撑		
课程教学目标（以《化学反应工程》为例	支撑毕业要求指标点	毕业要求
目标 1： （专业基础知识与创新能力）课程强调造型的构想，角色背景，及道具的配合及模型软件的应用至做出专业等级及	专业知识整合能力： 技术工具应用能力：	C2. 设计与执行多媒体设计、影视动画与文化创意产业设计专业相关实践，以及分析与整合能力。

完整性高的角色模型。		
<p>目标 2: （自我挑战能力与终身学习）技术层面，研究三维建模配合及模型软件的应用至做出专业等级及完整性高的角色模型，为将来成为社会新兴一代的虚拟实景优秀人才奠定基础。</p>	<p>设计/开发解决方案： 终身学习：</p>	<p>C6. 具有运用计算机科学与技术理论及应用知识，分析与解决问题的能力，亦可以将自己的专业知识创造性地应用于新的领域或跨多重领域，进行研发或创新的能力，以及发掘、分析与解决复杂多媒体设计问题的能力。</p> <p>C7. 认识科技发展现况与趋势，了解设计技术对环境、社会及全球的影响，具有应对计算机科学与技术快速变迁的能力，并培养持续学习的习惯与能力。</p>
<p>目标 3: （社会人文素养）提高学生专业技术能力同时，也培养学生服务社会的情操与人文素养，团队合作精神，奉献社会国家及人类，并具有良好的职业道德与社会责任感。</p>	<p>项目管理：</p>	<p>C5. 项目管理、有效沟通协调、团队合作及创新能力。</p>
<p>目标 4: （国际视野）培养学生具有国际化视野与虚拟业界英文术语及运用能力。</p>	<p>专业伦理与社会责任：</p>	<p>C8. 理解职业道德、具有专业伦理、社会责任、国际观及前瞻视野的能力。</p>

理论教学进程表

周次	教学主题	授课教师	学时数	教学内容（重点、难点、课程思政融入点）	教学模式（线上/混合式/线下）	教学方法	作业安排	支撑课程目标
1	角色设计介绍	林明翰	2	了解角色的特点、model sheet，应用范围以及制作流程。（ 重点 ）；模型图构思（ 难点 ）。课程思政融入点：介绍 3D 技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授与小组讨论	课后作业：人物临摹	目标一
2-4	人体/动物图各部位临摹-体系，脸，五官，四肢。	林明翰	3	了解人体，动物的基本和构造（ 重点 ）；肌肉组织及线条比例（ 难点 ）。课程思政融入点：介绍建模技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授和小组讨论		目标二
5-6	背景服装，道具	林明翰	3	角色时代背景 （ 重点 ）；放样原理（ 难点 ）。课程思政融入点：介绍 research 技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授和小组讨论	背景照片收集及制作	目标二
7-8	角色生命代入-年纪，动作，情绪表情临摹	林明翰	2	角色生命代入（ 重点 ）；角色角度运用（ 难点 ）。课程思政融入点：介绍 Unity 技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线下	课堂讲授和小组讨论		目标一

9-11	高模工具 z b r u s h 介绍角色素材汇入应用	林明翰	2	zbrush 的具体运用，（重点）； ztool 的具体运用（难点）。课程思政融入点：介绍高模技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线下	课堂讲授和小组讨论	Z b r u s h 练习	目标二
12-14	高模工具 z b r u s h 介应用导览	林明翰	2	Z b r u s h 的具体运用（重点）； 多边形层级的具体运用（难点）。课程思政融入点：介绍虚拟技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线下	课堂讲授和小组讨论		目标二
15-16	渲染，旋转盘，期末报告	林明翰	2	几何体贴图（重点）； 贴图命令具体应用（难点）。	线下	课堂讲授和小组讨论	课程思政作业：要求学生每人阅读高模设计与制作有关的文章或书籍	目标二
合计			16					

实践教学进程表

周次	实验项目名称	授课教师	学时	教学内容（重点、难点、课程思政融入点）	项目类型（验证/综合/设计）	教学方式	支撑课程目标
2-7	高模前制角色设计作业	林明翰	8	了解人体，动物的基本和构造（重点）； 肌肉组织及线条比例（难点）。课程思政融入点：实做虚拟设计基础实验，培养实事求是的科学态度和职业道德。	综合	实验	目标三

9-15	角色设计 zbrush 后制 VR 操作及应用	林明翰	8	综合高级建模（重点）；zbrush 运用（难点）； 课程思政融入点：实做虚拟设计基础实验，培养实事求是的科学态度和职业道德。	综合	实验	目标三
合计			16				

课程考核

课程目标	支撑毕业要求指标点	评价依据及成绩比例（%）				
		作业	实验	考试/期末作品	文献检索	
目标一	1-3	10		15	0	
目标二	6-7	10		15		
目标三	5	10		15		
目标四	8	10		15		
总计		40	0	60	0	100

备注：1) 根据《东莞理工学院考试管理规定》第十二条规定：旷课 3 次（或 6 课时）学生不得参加该课程的期终考核。2) 各项考核标准见附件所示。

大纲编写时间：2020 年 9 月 4 日

系（部）审查意见：

系（部）主任签名：时维宁

日期：2021年09月04日

备注：

