

# 《13495 动漫前期概念设计》实践考核大纲

## 一、课程性质与目标

### （一）课程性质和特点

本课程是动画设计专业的核心专业基础课，也是动画设计从业人员的必备技能提升课程。课程以国产动画事业发展需求为导向，融合动画美术设计的理论知识与实践操作，具有理论系统性、实践针对性、风格多样性的特点。教材内容由浅入深、循序渐进，既涵盖美术造型一般规律与动画美术设计特殊规律，又注重历史演变与发展方向的梳理，图文并茂且案例经典，实现了理论认知与实践应用的有机统一。

### （二）课程目标

掌握动画美术设计的核心概念、基本原理、历史演变及风格类型；理解美术设计、造型设计、场景设计、动作设计等核心模块的内在逻辑；熟悉动画分类标准及不同类型的美术设计特征；明确角色塑造与故事脚本的关联规律。具备动画美术风格定位、角色造型设计、场景构建、动作设计的基本实践能力；能够结合动画分类与受众需求，运用设计原理完成简单动画项目的美术设计方案；提升对动画美术作品的分析、鉴赏与创新应用能力。培养对动画艺术的审美感知与文化洞察，树立兼顾传统与现代、民族与国际的设计理念；强化团队协作意识与流程规范意识，形成严谨的设计思维与创新的创作态度。

### （三）课程的重点

本课程的重点内容包括：美术设计的核心任务、基本要素及风格定位逻辑。造型设计的基本要素（夸张与变形、联想、单纯化等）与格式规范。场景设计景物归纳、色彩处理、构图原则及透视应用。动作设计的类型划分与角色性格动作的设计方法。动画分类标准及不同类型对应的美术设计风格特征。角色造型设计与叙事的关联及脚本对美术设计的指导作用。

## 二、考核内容和考核目标

### 第一章 美术设计

#### 一、学习目的与要求

理解美术设计在动画片制作中的核心地位与作用。

掌握美术设计的任务、风格类型、基本要素及格式规范。

能够运用美术设计基本原理进行简单动画的风格定位与框架设计。。

## 二、课程内容

- (1) 美术设计的任务。
- (2) 动画美术风格、设计思想的历史演变和主要类型。
- (3) 美术设计的基本要素

## 三、考核知识点及要求

识记：美术设计的定义与核心任务。

动画美术的两种主要风格类型（漫画式、写实式）及特征。

美术设计基本要素的具体内容。

美术设计格式的核心构成部分。

领会：美术设计在动画片成功中的基础作用及与其他制作环节的关联。

动画美术风格演变的历史逻辑与影响因素。

传统艺术与现代时尚在美术设计中的融合路径。

美术设计标准化对动画制作统一性的意义。。

应用：分析经典动画片的美术设计风格及成因。

结合具体故事脚本，确定动画的整体美术风格与色调设定。

按照格式规范，绘制简单动画的角色比例图与场景框架图。。

## 第二章 造型设计

### 一、学习目的与要求

明确造型设计的定义与核心价值，掌握主要风格类型及历史演变。

理解造型设计的基本要素与创作逻辑，熟悉格式规范与色法要求。

能够运用造型设计原理完成角色形象的创意设计与标准化绘制。

### 二、课程内容

- (1) 造型设计的定义；
- (2) 动画造型的主要风格类型及设计思想的历史演变；
- (3) 造型设计的基本要素；
- (4) 造型设计的格式；
- (5) 色法和色指定；

### 三、考核知识点及要求

识记：造型设计的定义与核心涵盖内容。

造型设计的主要风格类型及特征。

造型设计基本要素的具体内涵（如夸张与变形、符号化等）。

色法的类型与色指定的核心要求。。

领会：造型风格与动画整体美术风格的统一性逻辑。

夸张与变形在角色个性塑造中的作用与尺度把握。

符号化造型对角色识别度与系列化创作的意义。

色法选择与动画风格、制作成本的关联。

应用：对自然形象或虚构形象进行夸张变形与符号化造型设计。

按照格式规范，绘制角色的全身比例图、转面图及表情动作设定图。

为设计角色指定色彩方案，标注 RGB 值并说明色法选择理由。

### 第三章 场景设计

#### 一、学习目的与要求

理解场景设计的定义与功能，掌握主要风格类型及历史演变。

掌握场景设计的基本要素与构图原则，熟悉格式规范与透视应用。

能够结合角色与剧情，完成具有氛围感染力的场景设计。

#### 二、课程内容

(1) 场景设计的定义；

(2) 场景造型风格的设计思想、历史演变和主要类型；

(3) 场景设计的基本要素；

(4) 场景设计的内容；

#### 三、考核知识点及要求

识记：场景设计的定义与核心功能。

场景空间表现的主要透视类型（散点透视、焦点透视）及特征。

场景设计基本要素的具体内容（如景物归纳、色彩处理等）。

场景设计格式的核心构成部分。

领会：场景风格与角色造型风格的共生关系。

色彩归纳与色调处理对氛围营造的作用。

不同透视法在场景空间表现中的适用场景。

道具造型与角色性格、剧情发展的关联。

应用：对自然景物或虚构场景进行归纳与想象造型设计。

运用合适的透视法与构图原则，设计符合剧情氛围的场景图。

完成场景构成元素与道具的标准化设定，标注比例关系。

### 第四章 动作设计

#### 一、学习目的与要求

理解动作设计的定义与核心价值，掌握主要风格类型。

掌握动作设计的内容分类与创作规律，熟悉格式规范。

能够结合角色性格与剧情需求，设计具有表现力的角色动作。

## 二、课程内容

- (1) 动作设计的定义；
- (2) 动作设计的主要内容；
- (3) 动作设计风格的主要类型；
- (4) 动作设计的规范

## 三、考核知识点及要求

识记：动作设计的定义与核心内容分类。

动作设计的主要风格类型及特征。

性格化动作的定义与作用。

动作设计格式的核心规范。

领会：动作设计与角色性格、剧情氛围的契合逻辑。

运动规律在动作设计中的基础作用与夸张尺度。

动作符号化对角色识别度的提升作用。。

应用：为特定角色设计常规运动动作与特殊表情动作。

结合角色性格，设计具有标志性的性格化动作。

按照格式规范，绘制不同角度的角色动态图，标注动作量与度。。

## 第五章 动画的分类与美术设计风格

### 一、学习目的与要求

掌握动画的主要分类标准（技术形式、传播途径、创作性质）。

理解不同类型动画的美术设计风格特征与创作规律。

能够根据分类标准判断动画类型，并分析其美术设计风格。。

### 二、课程内容

- (1) 以技术形式分类；
- (2) 以传播途径分类；
- (3) 以创作性质分类；

### 三、考核知识点及要求

识记：动画按技术形式、传播途径、创作性质的具体分类。

各类动画（如二维动画、影院动画、商业动画）的核心定义。

典型动画类型的美术风格特征（如水墨动画、定格动画）。

领会：技术形式对动画美术风格的制约与推动作用。

传播途径与受众需求对美术设计的影响。

商业动画与艺术动画在美术风格上的差异成因。

应用：分析具体动画作品的分类属性及美术设计风格特征。

结合分类标准，为特定受众或传播渠道设计动画美术风格方案。

对比不同类型动画的美术风格，阐述其适配性逻辑。

## 第六章 动画角色塑造与故事脚本

### 一、学习目的与要求

理解故事脚本与动画美术设计的关联，掌握脚本创作的基本规律。

掌握角色塑造与造型设计的核心逻辑，明确角色与叙事的关系。

能够结合脚本创作，完成与叙事契合的角色造型设计。

### 二、课程内容

(1) 故事创作与脚本；

(2) 动画造型设计与角色塑造；

(3) 角色塑造与叙事的关系

(4) 观众的心理期待与时代性

### 三、考核知识点及要求

识记：动画脚本的构成形式（文学剧本、分镜头台本）。

角色造型符号化的定义与核心特征。

观众心理期待的核心内容（英雄、爱情等）。

叙事结构中激励事件的定义与作用。

领会：造型设计对角色性格与叙事表达的支撑作用。

角色行为动机与性格、剧情发展的内在逻辑。

时代性在角色造型、故事主题中的体现路径。

脚本创作与美术设计的互动协作关系。

应用：创作简单动画故事脚本，明确角色定位与叙事线索。

结合脚本中的角色性格，完成符号化造型设计。

分析动画作品中角色塑造与叙事的契合度，提出优化建议。

## 第七章 设计的配合与检验

### 一、学习目的与要求

理解设计配合与检验在动画制作流程中的核心作用，明确分镜头设计、试验型镜头及专项试验性设计的价值。

掌握分镜头设计的规范、构图原则及放大画面设计稿的绘制要求。

了解试验型镜头和专项试验性设计的目的、内容与方法，能够结合前期设计进行简单的试验性设计与检验。。

### 二、课程内容

(1) 分镜头设计；

(2) 试验型镜头的制作；

(3) 专项试验性设计

### 三、考核知识点及要求

识记：分镜头设计、放大画面设计稿的定义与核心任务。

构图中平面空间关系与立体空间关系的表现要素。

试验型镜头、专项试验性设计的定义与核心目的。

领会：分镜头设计在动画叙事中的衔接作用，

与造型设计、场景设计的配合逻辑。

试验型镜头对控制制作成本、优化设计方案的意义。

专项试验性设计在保障全片风格统一、效果协调中的作用。

应用：根据简单动画剧本，绘制分镜头设计稿及放大画面设计稿，

规范标示角色动态与场景关系。

针对特定造型与场景设计，制定镜头的制作方案，明确检验要点。

进行专项试验性设计，并根据试验结果提出修改建议。

### 三、参考教材与考核实施要求

#### （一）本课程使用的参考书

《动画美术设计》，吴冠英 王筱关 著，高等教育出版社，2016 年版。

#### （二）本课程的考试要求

1. 本考试旨在全面检验学生对《动画美术设计》课程核心知识的掌握程度与实践应用能力，重点考核学生对动画美术设计的理论体系、设计原理、格式规范及实操技巧的理解与运用，检验学生是否具备动画美术风格定位、造型设计、场景构建、动作设计、分镜头绘制等基础专业能力，为后续专业学习和职业发展奠定基础。

2. 考察学生熟练运用主流软件完成实操任务。

3. 能够结合经典案例与创作实例，分析并解决动画创作中的实际问题，实现理论与实践的融合。

#### （三）关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用上机实操，时间为150 分钟。根据本课程考试所提供的环境条件，携带创作素材，手绘工具、板绘工具等必要的创作工具。

2. 本大纲各章所规定的基本要求，知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

3. 命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本创作实践方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

4. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 10%，领会占 10%，简单应用占 20%，综合应用占 60%。

6. 课程考试命题的主要题型有设计应用等题型。