**【动画背景表现技法】**

**【Animation Background Performance Techniques】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040657】

**课程学分：**【4】

**面向专业：**【数字媒体艺术影视动画】

**课程性质：**【系级必修课】

**开课院系：**【数字媒体艺术系】

**使用教材：**

 教材 【《动漫场景设计》 编著：张晓波 梁磊 北京工艺美术出版社 2001/8】

参考书目 【《动画片场景美术设计》叶歌、陈令长 中国海洋大学2014.1.第一版】

 【《动画场景设计》武立杰、汪禹 北京青年出版社2014年5月第八次印刷】 【《CG绘画技法与创意》王亮编著大连理工大学出版社2011.10.第一次印刷】【《Phtoshop终极CG绘画技法—专业绘画工具Blur′s Good Brush 急速手册》 雪果编著北京电子工业出版社2014.6.第一版】

【《国际游戏场景设计》（韩国）金守荣编著2016.2.北京第二次印刷】

**课程网站网址**：

【】

**先修课程：**【 2040588动画素描、2040069动画色彩、2040603动画速写 】

二、课程简介

本课程为系级必修课程，在影视动画中场景和角色是构成动画影片视觉表现的两大重要元素，场景对影片的叙事，时间空间的转换起到了串联和承上启下的作用。场景更是影片美术风格和艺术审美的重要载体，直接体现出影片的艺术风格和审美趣味。

本课程以实践为主，结合学生的学习特点，因材施教，通过对各种不同场景美术风格的技法的表现和一定量的作业设置，进行实践和练习，使学生熟悉电影镜头的场景分类，掌握动画片场景的镜头运用技术和方法。通过本课程的学习，使学生了解动画片场景的绘制流程，熟悉和掌握场景绘制的技术和方法。并能运用电脑软件，完成设定的背景设计作业。

本课程是一门实践性较强的课程，注重实践和练习。在实践中，学生必须尽可能地积极认真地参与和动手实践，完成课程所设定的每一项作业，以达到课程所期望的要求，最终完成整个课程的学习。

三、选课建议

本课程的教学对象为影视动画方向二年级学生，要求具备一定的绘画基础，造型基础（速写）、色彩设计和造型能力，以及Photoshop数字绘画技法和技能。

四、课程与专业毕业要求的关联性（必填项）

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 |  |
| LO11: 理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21: 学生能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 | ● |
| LO31：具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点，提高艺术设计审美能力和创造力。 | ● |
| LO32：具备多媒体信息传达能力 |  |
| LO33：具备设计项目制作实践能力 |  |
| LO34：（网络与多媒体设计方向）具备数字图形图像设计能力，能结合设计策略进行界面中的各种图形图像元素设计。 |  |
| LO35：（网络与多媒体设计方向）具备动态图形设计能力，能够制作常规的应用型动画并进行互动程序的辅助演示。 |  |
| LO36：（网络与多媒体设计方向）具备交互设计能力，能够制作网站、APP的可交互原型。 |  |
| LO34：（游戏美术设计方向）具备二维游戏原画设计能力，能够根据任务要求完成游戏要素的美术设计。 |  |
| LO35：（游戏美术设计方向）具备三维游戏美术制作能力，能够制作三维模型与贴图，并能够制作展示用的渲染图与动画。 |  |
| LO36：（游戏美术设计方向）具备游戏角色动画与特效制作能力。 |  |
| LO34：（动漫设计方向）具备动漫画创意与创作能力。 |  |
| LO35：（动漫设计方向）具备动漫画美术设计能力。 | ● |
| LO36：（动漫设计方向）具备动漫画制作能力。 |  |
| LO41: 遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51: 同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 | ● |
| LO61: 具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 |  |
| LO71: 愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱，富于爱心，懂得感恩 |  |
| LO81: 具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意识。 |  |
|  |  |
|  |  |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期****学习成果** | **课程目标****（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO21 | 介绍动画场景和影片的关系、特点、风格和作用。 | 讲授分享交流 | 观影小结报告 |
| 2 | LO31 | 掌握场景设计的要素透视理论与绘制。 | 讲授案例分析实践操作 | 绘制实践 |
| 3 | LO33 | 1.景别在场景中的作用和表现，利用视角变化创造多样的画面语境。2.镜头运用的场景表现及软件制作流程。3.场景画面的层次分层及镜头规格框大小变化。 | 讲授案例分析实践操作 | 绘制实践 |
| 4 | LO34 | 1.人造景物绘制，道具设计、图层安排、景物选取、颜色设定和绘制表现。2.利用电脑表现添加绘制的物体与背景的艺术风格保持统一。 | 讲授案例分析实践操作 | 绘制实践 |
| 5 | LO35 | 1.背景画面整体色调的把握2.景物与色调的关系处理3.按指定作业要求进行背景的风格设计和创作作业先设计出背景的线稿4.依据线稿的构图和景物进行颜色进行设定和气氛表现。 | 讲授案例分析实践操作 | 绘制实践 |
| 6 | LO51 | 1.同群体保持良好的合作，取长补短。2.利用发散性思维，结合自身的知识与实践提出新设想。 | 实践操作 | 绘制实践 |

六、课程内容

本课程总课时为64学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、点评等环节）学时约为20学时；学生课内实践环节约为44学时，课外练习、调研、阅读文献及作业等时间不计在内。

1. 课程概述：

1.1使学生知道课程的学习目标、内容与进度、考核方式、教材；知道本课程的学习方法、课程使用到的工具以及相应的学习资源。

1.2通过本课程的学习，使学生对动画片场景设计的作用和创作方法有正确的了解，并尽力达到能设计出符合影片要求的场景设计图稿。

2.实现目标：

2.1.本课程以动画背景表现为主要目的，培养和训练学生对动画背景的理解和想象力，以及创造能力。对画面色彩、气氛的绘制表现能力，熟练地手工或电脑软件技术的应用能力；敏锐的色彩感、色彩想象和表现力，以及对画面表现的想象和审美能力。

2.2.通过典型范例的分析讲解和教材中重点知识和技能的延伸及和实践，综合学习中的难点：以简洁的形式、概括的手法，激发学生的学习兴趣和创作欲，提高实践能力、创造力、竞争力。以实际案例讲解动画背景的创作技巧和表现，从构图、色彩设定、光影、气氛等讲解背景画面的整体表现技巧。

2.3.以动画背景设计为主要目的，培养和训练学生：对项目的理解和想象力和创造能力，良好的画面构图和设计和绘制表现能力，熟练地手工绘制和电脑软件技术的应用能力，准确的色彩感、色彩想象力和表现能力，良好的画面感、画面想象力和表现能力，以及对设定题目的联想和想象能力。

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 动画场景基本概念及制作软件介绍 | 1.场景设计的意义与作用。2.场景设计的艺术形式。3.真实场景与动画场景的对比。 | 4 | 综合型 |  |
| 2 | 场景绘制的基本要素-透视 | 1.运用透视原理对室内外场景进行透视写生练习。2.依据透视速写稿，运用绘画软件按参考风格绘制色彩稿。 | 8 | 综合型 |  |
| 3 | 场景设计的语言 | 1.场景设计的语言，三大视点及镜头运、景别在场景中的作用和表现、利用视角变化创造多样的画面语境。2.合理运用镜头的推拉摇移，移动定位准确表达叙述故事的情节发展和人物心理情感。 | 24 | 综合型 |  |
| 4 | 场景的剧情化设计-场景色彩设定和气氛表现 | 场景色彩设定和气氛表现实验练习，场景色彩设定和气氛表现，是以场景色彩设定和气氛表现的实践练习为课程内容，在场景的整体色调设定、颜色表现，景物塑造等进行探讨学习。 | 8 | 综合型 |  |
| 5 | 场景设计的构思方法 | 树立整体造型意识，对动画背景总体的、统一的、全面的创作。场景的造型形式直接体现出影片整体空间结构 、色彩结构、绘画风格，做到场景造型风格与人物风格和谐，做到场景造型风格与人物风格和谐统一。 | 8 | 综合型 |  |
| 6 | 命题创作 | 期末考查设计大作业、是围绕课程设计作业进行阐述和探讨，对于设计理念，内容和资料运用等进行表现和展示，是对课程整体的回顾和总结。 | 12 | 综合型 |  |
|  |

 八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 场景透视 | 20% |
| X2 | 场景视点 | 20% |
| X3 | 场景剧情化设计 | 30% |
| X4 | 场景主题设计 | 30% |

撰写：冯平

 系主任审核：

 审核时间：2022.8.5.