**【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。

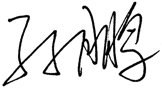
七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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.