

甘肃省高等教育自学考试 课程考试大纲

专业名称：数字媒体艺术（专升本）

专业代码：130508

课程名称：动画场景设计（实践）（04507）



甘肃省高等教育自学考试委员会 制定

2024年3月

高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：动画场景设计（实践）

课程代码：04507

2021年9月版

一、课程性质与特点

《动画场景设计》课程是数字媒体艺术专业的一门专业设计类课程。是高等教育自学考试动画专业（独立本科段）的专业基础课之一。是一门理论联系实际、应用性、操作性较强的课程。要求同学们首先要理解影视动画场景设计在影片中具有的造型意义以及基本理论，进而能够进一步训练对动画场景设计原则、方法、技巧及具体创作步骤进行训练。

二、课程目标与基本要求

通过本课程的学习，要求基本掌握动画场景设计的学习方法和思维方法，能够理论联系实际，真正具备完成设计、绘制动画作品中主要场景的设计与制作的基本知识和技能。动画场景设计课程的主要任务是学会从深入研究影片的体裁、内容及导演总体艺术风格的构想上，进行主要场景、道具陈设方面的设计与表现。

三、使用教材和教学参考书

教材：《动画场景设计》（第二版）；作者杨诺；清华大学出版社；2018年版

四、课程内容：

- 1.1 “场景”还是“背景”
- 1.2 动画场景的概念
- 1.3 动画场景的发展之路
- 1.4 动画片制作流程
 - 1.4.1 前期
 - 1.4.2 中期
 - 1.4.3 后期
- 2.1 交代时空
 - 2.1.1 表现时代特征
 - 2.1.2 表现时间
- 2.2 塑造空间
- 2.3 渲染气氛
- 2.4 刻画角色
- 3.1 从表现手法分类
 - 3.1.1 写实风格
 - 3.1.2 装饰风格
 - 3.1.3 漫画风格
 - 3.1.4 实验风格
- 3.2 从制作方法分类
 - 3.2.1 传统手绘
 - 3.2.2 二维电脑绘制
 - 3.2.3 三维电脑绘制
 - 3.2.4 实景拍摄
- 4.1 构图基础

- 4.1.1 构图画面
- 4.1.2 视觉中心
- 4.2 构图的基本法则
- 4.2.1 对称与平衡
- 4.2.2 对比与调和
- 4.3 常见的构图方式
- 4.3.1 水平构图
- 4.3.2 垂直构图
- 4.3.3 斜线构图
- 4.3.4 曲线构图
- 4.3.5 折线构图
- 4.3.6 三角形构图
- 4.3.7 封闭的构图
- 4.3.8 其他构图
- 4.4 三维构图方式
- 4.4.1 前景
- 4.4.2 中景
- 4.4.3 背景
- 4.4.4 远景
- 5.1 色彩的原理
- 5.1.1 色彩在哪里
- 5.1.2 色彩的基本属性
- 5.1.3 色彩的对比关系
- 5.2 色彩体现感受
- 5.2.1 色彩体现冷与暖
- 5.2.2 色彩体现前进感与后退感
- 5.2.3 色彩体现华丽感与朴素感
- 5.2.4 色彩体现轻软感和重硬感
- 5.2.5 色彩体现兴奋感与沉静感
- 5.3 色彩的联想及其象征意义
- 5.3.1 红色
- 5.3.2 橙色
- 5.3.3 黄色
- 5.3.4 绿色
- 5.3.5 蓝色
- 5.3.6 紫色
- 5.3.7 白色
- 5.3.8 黑色
- 5.3.9 灰色
- 5.4 动画片色彩设计案例分析
- 5.5 光影基础
- 5.5.1 光源类型
- 5.5.2 光源的投射方向
- 5.6 光影在动画片中的作用

- 5.6.1 营造场景的空间
- 5.6.2 交代时间和背景
- 5.6.3 渲染影片气氛
- 5.6.4 展开故事情节
- 6.1 常用绘制工具介绍
- 6.2 透视的基本原理
 - 6.2.1 什么是透视
 - 6.2.2 透视中的术语
- 6.3 透视的种类及绘制实践
 - 6.3.1 一点透视
 - 6.3.2 两点透视
 - 6.3.3 一点仰视透视
 - 6.3.4 两点仰视透视
 - 6.3.5 一点俯视透视
 - 6.3.6 两点俯视透视
 - 6.3.7 其他景物透视
- 7.1 一点透视——铁轨和房子
- 7.2 两点透视——房间的一角
- 7.3 仰视透视——带有雕像的教堂
- 7.4 俯视透视——山边的亭子