## 《动画场景设计》课程教学大纲

**I 课程实施细则**

**一、教师信息**

姓名：张熙闵 职称：讲师

办公室：15号楼210室 电话：13817915655

电子信箱：amboo9@126.com

答疑时间：周二晚上17:00-18:00

**二、课程基本信息**

课程名称（中文）：动画场景设计

课程名称（英文）：Matte Painting In Game Design

课程性质： □公共必修课 □专业必修课 ■限选课 □任选课 □实践性环节

课程类别\*：□学术知识类 ■方法技能类 □研究探索类 □实践体验类

课程代码：1830134

周学时： 3节 总学时：48课时 学分: 3

先修课程：《人物速写基础》《动物速写基础》《动画场景电脑手绘》

开设专业： 动画（游戏方向）

**三、课程简介**

动画场景课程是方法技能类课程，主要帮助学生提升应用动画（游戏）中场景的设计能力。该课程是基于前期学生已掌握速写造型能力、场景数字绘画操作基础上，针对场景的形式、空间、造型、结构、风格等设计能力的学习。场景设计在应用动画（游戏）中起到的非常重要的作用，是游戏剧情发展的表演舞台，如何引导、控制玩家的视觉兴趣点和流程规律是场景设计的重要内容。根据游戏文本企划案将抽象的文字转换成直观的画面是应用动画（游戏）场景设计的核心。

本课程的主要内容是传授学生游戏中基于数字绘画技术的场景设计方法。本课程艺术方面的知识点包括：不同风格的场景设计要点、玩家场景的视觉引导和控制、光影的设计、场景配色设计、场景质感设计、空间造型、结构的设计。

**四、课程目标**

本课程的专业培养目标在于：

让学生掌握若干种场景设计方法，能根据不同项目的需要使用不同的场景设计方法和风格，使得学生具备符合社会岗位需求的职业素养。

本课程的态度目标在于：培养学生具备游戏场景概念设计岗位所需要的专注度和执着的专业精神。

总体培养目标——培养学生成为具有想象力和设计表现能力；具有专业技术能力和逻辑分析能力的人才。

**五、教学内容与进度安排\***

需要清晰地呈现每周的教学内容、学习要求和课后作业等，学生由此可以准确地了解每周的学习任务。如果当周有分量较重的活动环节的安排，需在“单章教学设计”部分呈现完整的活动设计。学生在每周课后需根据教学进程的安排，对本周的任务和下周的安排加以了解，并进行相关准备。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教学  周次 | 授课内容及重难点 | 授课形式 | 课外学习要求 |
| 9 | 讲课：  （应用动画）游戏场景设计 课程概述  1- 本课程的学习目的、学习方法及课程规划概述  2- 什么是场景概念设计  3- 场景概念设计的制作流程和特点  4- 如何学习场景概念设计  5- 课程考核与评分方式 | 讲课与上机操作 | 《the Art of Destiny》 |
| 10 | 讲课：  1-不同风格的场景设计——日韩风格  练习：  1-课堂完成根据文本企划完成日、韩风格场景设计5个设计方案草稿。 | 讲课与上机操作 | 课后完成根据文本企划完成日、韩风格场景设计正稿设计。 |
| 11 | 讲课：  1-不同风格的场景设计——欧美风格  练习：  1-课堂完成根据文本企划完成欧美风格场景设计5个设计方案草稿。 | 讲课与上机操作 | 课后完成根据文本企划完成欧美风格场景设计正稿设计。 |
| 12 | 讲课：  1-不同风格的场景设计——本土风格  练习：  1-课堂完成根据文本企划完成本土风格场景设计5个设计方案草稿。 | 讲课与上机操作 | 课后完成根据文本企划完成本土风格场景设计正稿设计。 |
| 13 | 讲课：作品讲评、分析与调整  练习：  1-调整自己前三周的设计作品 | 讲课与上机操作 | 调整自己前三周的设计作品 |
| 14 | 讲课：功能建筑设计  练习：  1-课堂完成根据文本企划完成机械工厂、能源站、武器库的建筑草图设计。 | 讲课与上机操作 | 《Kolonie》 |
| 15 | 讲课：草图方案讲评  练习：  1-进行三个建筑的正稿设计。 | 讲课与上机操作 | 《Halo》 |
| 16 | 讲课：正图方案讲评  练习：  1-结合《动画场景电脑手绘》课程中所学习的剪影画法、基于三维模型的画法等根据正稿将其中一个建筑设计成场景效果图。（作品考 卷面设计说明撰写） | 讲课与上机操作 |  |

**六、修读要求**

本课程硬件要求：

1. 学生需要在课余配有电脑和数绘板，用以完成课后作业。

本课程学习要求：

1. 正常遵守课堂秩序，不得迟到早退，按时提交作业。
2. 本课程中所有作业不得从网上下载、抄袭已有设计方案，一旦发现单次作业成绩为0，发现两次取消期末考试资格及补考资格。本课程的创作作业如出现剽窃、抄袭行为，均视为违反学术诚信，将被视同考试作弊，处理参照《上海师范大学夜大学学生手册》中“考试违纪和考试作弊处理条例”的规定执行，考核以0分计。

**七、学习评价方案**

期末作品考试与平时成绩比为：60%-40%

其中平时成绩由三部分组成：学生平时作业、学生出勤情况、学生学习表现，其中出勤率不符合相应学校、学院规定者，取消考试资格。

【平时作业成绩评定为：】

A（90-100分）：学习态度认真，并超额完成作业，且绘画作品完整成熟。

B（80-90分）：学习态度认真，完成作业，绘画作品完整成熟，绘画中具有亮点，但也有一些小问题。

C（70-80分）：学习态度一般，并不积极，或作业中存在明显的问题。

D（60-70分）：学习态度松散，或作业存在较为严重的问题。

E（0-59分）：学习态度恶劣或作业问题非常严重，需要重做。

F（0分）：没做作业。

其中，作业每晚交一周，该作业成绩扣5分，从作业应当提交的第二周开始计算，允许学生应病假、事假晚交作业一周。当学生单次平时成绩公布后，会于提交作业的后一周进行作业讲评，并告知学生当前成绩评级，允许学生重做先前的作业来提升本学期中任何一次平时作业的评级，直到期末作品考提交。这样设计平时成绩会鼓励学生通过努力不断地修改自己过去的错误，提升学生主动学习的积极性。

【出勤成绩评定：】旷课一节在平时成绩的最终折算成绩上倒扣1分，三次迟到折算成旷课一节，早退两次折算成旷课一节，缺勤三次以上取消期末考试资格及补考资格。

【学生学习表现成绩评定：】平时表现优秀的学生将在平时成绩的最终折算成绩上获得额外加分，分值不超过20分。例如在课余参加工作室设计项目且完成良好、积极帮助班中成绩较差学生、积极参加校外绘画比赛、游戏设计比赛，课余积极与老师沟通自身专业发展规划，且具备较强自学能力者。

**八、课程资源**

教材：因本课程规划中涉及内容较广，且本科类游戏教材较少，无法找到与本课程教学目的一致的教材，因此不指定教材。

扩展阅读：以下杂志均可在上海外文书店中找到，课程中会提供相应电子版书籍。

1-《Kolonie》

2- 《2D artist》杂志

3-《Spectrum》 年鉴

4- 《Halo》（光环游戏概念设计）

5- 日本、欧美游戏场景设计过程的视频。

作业讲评：每次昨天提交周的下一周讲评作业

课堂中参考游戏案例讲解与分析：

《仙界村》场景设计

《幻想三国》场景设计

《光环》场景设计

《战神》场景设计

《霍比特人》场景设计

**九、其他需要说明的事宜**

无

**Ⅱ 单章教学设计**

**一、第一章 游戏（应用动画）场景设计课程概述**

**二、教学目标**

1、让学生了解本课程的主要内容和学习方法

2、让学生了解本课程的学习目的

3、让学生了解游戏场景设计的制作流程和特点

4、讲解本课程的学习方法

**三、主要知识点或技能**

知识点：

1. 游戏场景设计的特点
2. 游戏场景设计的职业素养
3. 游戏场景设计的制作流程

技能：

1. 玩家视觉中心点的控制
2. 玩家视觉流程的引导布局

**四、教师教学任务**

1、PPT讲课 课程概述

2、场景设计范例演示

3、学生绘画时辅导

**五、学生学习任务**

1、听课与记录

2、完成”听画”小练习

**六、教学方法和程序**

本课程主要以三部教学法进行，每次上课都包含理论及基础技能知识学习、临摹学习、设计创作三部分。

**七、课程网络建设及其运用**

无

**八、教学内容讲义**

第一章 应用动画（游戏）场景设计课程概述

序

本课程的核心内容：

1- 掌握游戏场景概念设计的方法、技巧。

2- 掌握游戏场景概念设计的注意要点。

3- 能进行基础的游戏场景设计。

本课程所对应的就业岗位介绍：

1- 游戏场景概念设计师 2- 插画师

本课程的学习主旨：

1- 多尝试不同的设计方式

2- 多尝试不同的设计风格

3- 多尝试不同的设计题材

4- 虚拟设计项目练习

本课程的主要内容介绍：

设计方面：

1-日韩风格场景设计

2-欧美风格场景设计

3-本土风格场景设计

4-功能性建筑设计

学习目标介绍：

1- 掌握游戏场景设计的基本方式、方法。

2- 完成三种不同风格的场景设计方案和一套相对成熟的游戏场景设计作品。

1.1游戏场景设计的流程

1.2 游戏场景设计的要点

1.3 游戏美术设计的常用工具

1.4 游戏美术设计的思路和流程

1.5 游戏美术设计学习的要点

1.6 本课程课外学习资料介绍

1.7 “听画”练习

**九、课外学习要求**

1、进行场景设计作品临摹

2、指定的课外设计资料的阅读与学习

3、完成临摹作业和命题性设计作业

**十、学生学习评价**

平时课后作业成绩与上课课堂绘画能力进行综合评价。每次学生所暴露的问题，在下一次上课的一开始会进行分析和点评，并告知如何修正。

**注：**

1. 课程类别中，四类课程的含义如下。

学术知识类课程：主要以学生掌握专业内基础性、系统性或前沿性的知识为目的的课程类型。该类课程侧重学科专业中陈述性知识、命题型知识的学习与掌握。如：先秦制度史、教育原理、概率与数理统计、西方经济学。

方法技能类课程：主要以学生掌握与专业工作相关的一系列方法、技巧、技能、手段为目的的课程类型。该类课程侧重程序性知识的学习与训练。如：静物摄影、谈判策略、SPSS应用、实验方法、教育研究方法。

研究探索类课程：主要以学生较为独立地发现问题、分析问题、解决问题、探究新知、形成批判思维的意识和观点等为目的的课程类型。该类课程侧重研究能力（尤其是理解力、反思力、创造力）的培养。如：案例学习、项目学习、名著自修、小课题研究。

实践体验类课程：主要以学生进入与专业有关的实际情境，感受专业氛围，观摩专业人员实践过程，以及亲身参与实践，获得实践经验为目的的课程类型。该类型课程侧重学生在实践领域现场亲身参与的过程和相关体验的获得。如：模拟实训、微格教学、见习、实习、短期国内外专业培训。

2. 在学校教务部门允许的前提下，教学内容日程安排由于教师或全体学生的原因发生变更，须提前一周通知并在取得对方的同意之后进行调整，变更不得影响课程进度的整体安排。