

# 湖南省高等教育自学考试

## 课程考试大纲

### 空间设计

(课程代码: 03514)

湖南省教育考试院组编  
2016 年 12 月

# 高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称: 空间设计

课程代码: 03514

## 第一部分 课程性质与目标

### 一、课程性质与特点

空间设计是高等教育自学考试动画（本科）专业的选考课程，是一门理论联系实际、应用性、操作性较强的课程。要求考生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

（一）课程目标：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、空间构成、色彩创作、光影造型、道具陈设等方面的设计与表现。

（二）基本要求：

1. 了解影视动画场景设计的概念及任务、场景的特性及在动画片中的功能，掌握影视动画场景设计的要求；
2. 树立起整体造型意识。学习场景艺术文化，熟悉场景设计的剧本依据，探索独特的造型形式，把握主题，确定基调；
3. 了解形的基本概念、造型的规律与方法、场景空间的构成，掌握场景空间设计的方法；
4. 了解色彩的基本规律、色彩心理，掌握动画影片中的色彩运用；
5. 学习光影造型的特点及规律，了解光影在动画片中的作用；
6. 了解场景中道具陈设的基本概念和在影片中的作用；
7. 了解动画场景设计制作规范，熟悉动画场景综合设计图，掌握场景设计图的绘制方法。

### 三、与本专业其他课程的关系

空间设计课程与动画专业的许多其他课程有着密切的关系，如视听语言、动画概论等课程为其奠定了理论知识；并与动画剧本创作、角色设计、原画设计等架构了动画设计体系；另外又与二维动画、三维动画互相衔接配合，互为知识补充，密不可分。

## 第二部分 考核内容与考核目标

### 第一章 影视动画场景设计概述

#### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，了解影视动画场景设计的概念及任务、场景在动画影片中的功能、场景的特性和影视动画场景设计的要求，为进入以后各章具体内容的学习提供必要引导。本章学习的重点是了解场景在动画影片中的功能，掌握场景设计的要求，为动画场景设计奠定基础。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）影视动画场景设计的概念及任务（次重点）

识记：1. 影视动画场景设计的概念；2. 场景设计的任务

理解：1. 场景与背景的区别；2. 场景设计的主要内容

##### （二）场景在动画影片中的功能（重点）

识记：1. 物质空间、社会空间；2. 心理空间；3. 场景在动画片中所起的作用

理解：场景在动画影片中的功能：1. 交代时空关系；2. 营造情绪范围；3. 刻画角色性格；4. 场景是动作的支点；5. 强化矛盾冲突；6. 叙事功能；7. 隐喻功能

##### （三）场景的特性（一般）

识记：场景的时间性

理解：场景的运动性

##### （四）动画场景设计的要求（重点）

应用：1. 必须有审美的真实感；2. 必须有艺术的形式感

### 第二章 动画场景设计的构思方法

#### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，从动画背景设计的构思方法上总结出背景设计的整体造型意识，这方便考生建立有效的完整的创作思维方法。在了解了这套方法论以后，可以结合文字剧本等进行场景设计思维方法的构思练习训练，加强对这套方法论的认识。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）树立整体造型意识（重点）

识记：整体造型意识

理解：整体造型原则

##### （二）把握主题，确定基调（次重点）

识记：主题

理解：影片的基调

(三) 场景设计的剧本依据 (重点)

理解: “内容决定形式”; 进行场景设计首先要熟读、理解剧本, 明确剧本所设定的历史因素、时代特征、地域及民族特点, 最后通过剧本明确影片的风格类型

(四) 探索独特的造型形式 (一般)

识记: 造型风格

理解: 一部优秀的动画影片, 它的造型风格尤其是场景的造型风格是内容与形式的完美结合

(五) 场景艺术文化 (一般)

识记: 1. 动画片的艺术风格的组成; 2. 浮世绘

理解: 1. 中国的场景艺术; 2. 日本的场景艺术; 3. 欧美的场景艺术

### 第三章 动画场景的空间构成

#### 一、学习目的与要求

通过本章的学习, 了解形的基本概念, 熟悉造型的规律与方法; 从画面构成角度以及空间角度分析动画场景的构成, 了解动画中常见的空间构成形态, 进而初步了解动画场景空间在动画影片中的特殊作用, 同时掌握场景图的景别与构成。

#### 二、考核知识点与考核目标

(一) 形的基本概念 (一般)

识记: 1. 形的四要素; 2. 点、线的视觉特性及点的构成方法; 3. 面、体及其分类

(二) 造型的规律与方法 (重点)

识记: 黄金分割法

理解: 1. 统一; 2. 单纯; 3. 重复; 4. 对比; 5. 节奏; 6. 平衡; 7. 比例

(三) 动画场景的空间表现 (重点)

识记: 1. 空间的概念及分类; 2. 场景空间的构成

理解: 1. 场景空间的构成要素; 2. 场景空间的分类; 3. 空间形态给人的心理感受; 4. 场景空间的作用

应用: 场景空间设计的方法

(四) 场景图的景别与构成 (次重点)

识记: 景别

### 第四章 动画场景的色彩创作

#### 一、学习目的与要求

本章主要针对动画中的重要造型语言和表现手段——“色彩”进行分析, 考生可以从色彩原理、色彩的认识以及影视作品对于色彩运用等方面, 充分认识色彩

在动画以及影视作品中的价值。通过本章的学习，不但为具体实践提供必要的知识，培养考生运用色彩原理、色彩审美等进行有效创作的观念意识。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）色彩的基本规律（一般）

识记：色彩的属性

理解：色彩构成的节奏

### （二）色彩心理（次重点）

识记：1. 色彩的联想；2. 根据实验心理学家研究，色彩的心理方面存在共同的感情，体现在以下几个方面：色彩的冷暖感、轻重感、软硬感、强弱感、明快感与忧郁感、兴奋感与沉静感、华丽感与朴素感

理解：色彩的心理感觉（与年龄、职业、社会心理有关）

### （三）动画影片中色彩的运用（重点）

识记：色彩的构成要素

理解：色彩的功能及应用

应用：场景中色彩表现功能

## 第五章 动画场景的光影造型

### 一、学习目的与要求

要求考生从专业的角度分析与掌握光影造型在画面中的重要意义与价值。此章的学习内容有助于加深对动画光影的认识，意识到光影造型的魅力。注重光影造型可以更好的提高场景画面的表现力与艺术张力。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）光影造型概述（次重点）

识记：1. 光的基本特征；2. 光源的分类；3. 室内自然光的分类；4. 人造光的分类

理解：1. 室内自然光的运用及表现效果；2. 镜头的采光方向

### （二）光影在动画场景中的作用（重点）

理解：光的造型

应用：光影在动画影片中的作用：塑造空间、营造氛围、制造悬念、刻画角色、完成动作、强化矛盾推进高潮

## 第六章 动画场景的道具陈设

### 一、学习目的与要求

了解动画作品中简单的场景陈设品具有的价值与作用，让考生能够充分的认识到场景陈设在动画背景设计中的重要性。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）场景中道具陈设的基本概念（一般）

识记：道具、陈设

(二) 道具陈设在影片中的作用（重点）

理解：作用：1. 交代人物的身份、2. 塑造心理空间、3. 刻画人物性格、  
4. 烘托人物的情绪

(三) 道具陈设的一般表现规律（次重点）

应用：1. 道具陈设一般规律性联想；2. 道具陈设在场景的不同表现方式

## 第七章 动画场景设计图的制作

### 一、学习目的与要求

本章从具体操作角度讲解场景设计图的制作。通过学习，要求考生了解各种场景设计与生产图的制作要求，熟悉商业操作的规范与标准。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) 动画场景设计制作规范（一般）

识记：方位结构图的分类及其作用

理解：场景设计清单的内容

(二) 动画场景综合设计图（重点）

识记：综合设计图的类型

理解：1. 平面图的画法；2. 立体图的基本绘图法；3. 鸟瞰图的基本画法

(三) 场景图的绘制方法（一般）

识记：常用的图形图像软件及传统常用工具

应用：场景图绘制的一般步骤

(四) 场景镜头画面透视表现法（重点）

理解：1. 透视表现法；2. 场景透视设计需注意的问题

(五) 数字技术在动画场景中的应用（次重点）

识记：常用软件及插件

理解：数字技术在动画场景中的应用(收集场景所需资料、绘制草图、建模、渲染等)

(六) 3D 场景设计与制作技巧（次重点）

应用：1. 以镜头为导向，只做镜头内的场景；2. 重复利用已设计的模型；  
3. 远近不同的模型应用不同的制作方法，节省资源；4. 减少灯光数量，把细节的色彩处理放在后期处理上；5. 烘焙灯光；6. 处理好分辨率；7. 通过引用参考物体制作场景；8. 通过绘图背景贴图加速构建场景；9. 利用反向思维，先布景，再设计场景细节

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规

定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

## 二、教材

指定教材：

动画场景制作，马欣凡，湖南师范大学出版社，2008 年版

## 三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。
3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。
4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

## 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。
3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对考生能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能

力层次中会存在着不同难度的试题。

8. 助学学时：本课程共 3 学分，建议总课时 54 学时，其中助学课时分配如下：

章 次	内 容	学 时
第一章	影视动画场景设计概述	4
第二章	场景造型设计的构思方法	4
第三章	动画场景的空间构成	12
第四章	动画场景的色彩构成	8
第五章	动画场景的光影造型	8
第六章	动画场景的道具陈设	4
第七章	动画场景设计图的制作	14
合 计		54

## 五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是：“识记”为 30%、“理解”为 40%、“应用”为 30%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。
4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：重点占 60%，次重点占 30%，一般占 10%。
5. 试题类型一般分为：单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、论述题。
6. 考试采用闭卷笔试，考试时间 150 分钟，采用百分制评分，60 分合格。

## 六、题型示例（样题）

### 一、单项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 在场景透视设计中需要注意视平线的高度和
  - A. 透视角度
  - B. 透视不变
  - C. 透视畸变
  - D. 透视不对
2. 动画中的运动主要表现为两个方面：镜头的运动和
  - A. 人物 运动
  - B. 主体运动
  - C. 整体运动
  - D. 动物运动

### 二、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 主光、\_\_\_\_\_、轮廓光是其最基本的三种光线，也是经典的布光基本方法。

### 三、名词解释题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 心理时间
2. 物质空间

### 四、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 简述场景在动画片中所起的作用。

### 五、论述题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 试论述造型的规律与方法。