

湖南省高等教育自学考试
课程考试大纲

电脑动画
(课程代码: 07227)

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：电脑动画

课程代码：07227

第一部分 课程性质与目标

一、课程性质与特点

电脑动画是高等教育自学考试数字媒体艺术（本科）专业的专业核心课程。通过该课程的学习，考生应对动画的整体概念有一定的认识，了解动画的制作流程，了解二维动画的艺术特点、掌握二动画的原理相关的制作方法和技巧，以及熟练数字动画的制作软件。掌握运动规律，动画原理及动画影片构成的思路分析，将所学动画基础知识熟练应用到作品中并能够独立进行二维动画的设计与制作。

二、课程目标与基本要求

通过课程的讲授和训练，要求达到以下教学目的：

1. 了解动画的基本概念和应用，掌握数字动画的基础知识和二维动画的分类。
2. 考生应观摩中外优秀影片（主要是动画片），强化对动画片创作的整体把握；
3. 了解动画的源流及制作流程，了解自然常见的运动规律，具备分析并表现其动作规律的能力，掌握动画设计的基本指导原则和方法；
4. 了解数字二维动画的制作原理和制作过程；熟练使用动画的制作软件进行二维动画设计和制作；
5. 通过以上训练和研究，从不同的阶段、不同的手法深入研究动态艺术的规律及运用，掌握动画片设计的程序，包括动画片的情节、角色造型、运动规律、编辑合成等几大要素；
6. 重点掌握动画的运动规律、原画技法、动画技法、动画镜头的技术处理等。使抽象的概念逐步清晰化、具体化，进而制作初步的二维动画短片。

三、与本专业其他课程的关系

电脑动画是数字媒体艺术专业必不可少的重要基础课程，本课程基本概括了本专业所需掌握相关动画部分的基础知识和实践，为进一步学习其它课程打下扎实的理论和实践基础。学习数字媒体必须要有扎实的动画基础知识，同时也需掌握艺术设计相关专业知识。

第二部分 考核内容与考核目标

第一章 工作室和设备

本章不作考试要求

第二章 故事板

一、学习目的与要求

学习电脑动画剧本创作的基本概念，理解故事板、分镜头设计。了解电影和电视创作的规格格式，了解动画分镜头画面设计与制定。

二、考核知识点与考核目标

（一）分镜头画面设计（重点）

识记：分镜头概念、电影和电视的规格格式

理解：场景的设定，摄影角度的镜头类型，衔接动画片的镜头

应用：分镜头场景设定的意义

（二）分镜头画面的镜头移动（次重点）

识记：分镜头衔接的镜头设定和类型

理解：摄像机的移动，摄像角度需要的镜头角度

应用：通过对摄像机的移动，熟悉不同的摄像角度需要的镜头

（三）工具与准备工作（一般）

识记：准备分镜头故事板，广泛阅读和欣赏动画剧本等

理解：动画片分镜头的设定

应用：故事板、分镜头和摄像机角度的关系

第三章 人物造型设计

一、学习目的与要求

学习动画剧本人物设计的基本概念，理解动画剧本人物设计的重要性。了解动画人物设计的人性特点，了解动画片演员的基本类型。

二、考核知识点与考核目标

（一）动画片人物造型的设计特征（重点）

识记：如何通过简单几何体设计动画片的“演员”，人物的姿势通过形式来确定

理解：动画片演员造型的重要性，动画人物的人性特点

应用：熟悉动画人物造型的基本塑造

（二）动画片剧本人物的类型特点（次重点）

识记：动画片人物的基本类型、动画片人物类型的塑造

理解：提高对动画片人物塑造的想象力，提高自己对动画人物的造型能力

应用：通过对动画片人物的造型，了解和熟悉不同动画片人物的身体语言

（三）工具与准备工作（一般）

识记：动画片人物的定型化与类型化等

理解：动画片人物与时代特征的联系

应用：动画片人物的身体语言

第四章 背景设计

一、学习目的与要求

学习动画片背景与素材的设计，理解动画篇设计背景的组成部分。

二、考核知识点与考核目标

（一）动画片的背景与素材（重点）

识记：动画片背景与题材的提炼

理解：以动画片的角度去创造背景

应用：背景设计的组成部分

（二）动画片的背景设计（次重点）

识记：动画片摄影背景的设计

理解：提高对动画片背景设计的能力

应用：对动画片背景重要性的理解，了解和熟悉不同的动画片

（三）工具与准备工作（一般）

识记：动画片的动画设计

理解：背景、摄影与动画设计之间的关系

应用：动画片影片结构

第五章 动画片制作

一、学习目的与要求

学习动画片动画制作的流程，摄制表、动画师的工作，动画制作中的法则，动画影片的表达能力，动画影片节奏的重要性。

二、考核知识点与考核目标

（一）动画片的制作（重点）

识记：从动画设计到动画摄影，动画师的工作

理解：关键帧的重要性与动画师验证动画效果

应用：动画设计的构图法与动画制作的法则

（二）动画片的表达效果（次重点）

识记：动画片设计制作的法则，动画片中的人物动作

理解：动画人物动力和重力，主要人物和次要人物的戏剧化调整

应用：对动画片故事结构戏剧化的理解，了解和熟悉不同的动画片

（三）工具与准备工作（一般）

识记：动画片运动的定时与节奏

理解：动画片的人物对白

应用：动画片人物走路方式的改变

第六章 最后加工

一、学习目的与要求

学习动画片的加工输出工作，理解电脑动画的创作技巧。

二、考核知识点与考核目标

（一）电脑动画片的输出工作（重点）

识记：电脑动画片的输出工作的特点

理解：电脑动画片的的对白，口型、视觉性与主题

应用：电脑动画片人物的轨迹特点

（二）电脑动画片的动画表达能力（次重点）

识记：电脑动画片的基本动力、主要动作及次要动作

理解：电脑动画片的节奏

应用：电脑动画片人物走动与性格

（三）工具与准备工作（一般）

识记：电脑动画片的输出程序制作

理解：电脑动画片的人物对白的设定

应用：电脑动画片的人物的走路方式体现个性

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

1. 指定教材：

动画设计基础教学（西），卡马拉、赵德明译，广西美术出版社，2006年第1版

2. 参考教材：

现代动画设计，孙立军、李捷，河北出版社，2001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 4 学分，建议总课时 72 学时，其中助学课时分配如下：

章次	内容	学时
2	故事板	13
3	人物造型设计	16
4	背景设计	13
5	片的制作	16
6	最后加工	14
合计		72

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 20%、“理解”为 40%、“应用”为 40%。
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. 表现一个故事情节结束和另一个故事情节开始的切换命令是
A. 化入和化出
B. 淡入和淡出
C. 闪白和闪黑
D. 转换和转化

二、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 动画片制作的最初步骤就是_____和_____。

三、名词解释题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 分镜头
2. 类型人物

四、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 简述主角人物的类型特点。

五、论述题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 论述动画片制作中的应用法则。