

高等教育自学考试动画（专升本）专业考试计划 (专业代码 130310)

一、指导思想

高等教育自学考试是我国高等教育基本制度之一，是对社会自学者进行的以学历考试为主的高等教育国家考试，是个人自学、社会助学、国家考试相结合的高等教育形式，也是我国高等教育体系的重要组成部分。

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，细化落实《高等教育自学考试专业设置实施细则》要求，高质量建设新时代高等教育自学考试动画（专升本）专业培养体系。本专业以立德树人为根本任务，根据企业要求和动画专业特点，更加突出实用性，在基础理论、基本知识和基本技能培养的基础上，强调综合素质培养与实践技能训练。

二、学历层次及规格

本专业为高等教育自学考试本科层次，在总体上与普通高等教育本科相应专业的水平要求一致。符合毕业条件的考生，经申请并审核后，颁发高等教育自学考试动画专业本科毕业证书。符合主考学校学士学位授予规定的，可申请授予学士学位。

三、培养目标与基本要求

培养目标：

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有较高的科学文化素养、职业道德水准、创新创业能力和社会责任感，适应社会 and 经济发展需要，具备影视动画设计的基础知识与应用能力，能在动画、游戏、数字媒体和广告等领域从事影视动画设计及制作、衍生品开发、项目策划与管理等工作的应用型专门人才。

基本要求:

本专业要求掌握动画设计、影视制作、动画编剧与策划等方面的基本理论和实践知识,具备动画设计师的基本素养与技能,具有在动画、游戏、数字媒体或广告等领域开展艺术创作所需的实践能力。主要包括:

1. 掌握相关的人文社科及自然科学知识,具有动画艺术创作及设计应用学科的基本理论和实践知识;
2. 掌握动画艺术创作及动画设计应用行业必需的原画设计、角色造型设计、场景设计、分镜绘制和动画设计等基本技能;
3. 掌握合成、剪辑等影视后期技术,以及常用的二维、三维数字动画软件的操作能力;
4. 具有在动画、漫画、游戏、数字媒体或广告公司从事动画设计与制作、创意开发、市场应用、项目管理等方面工作的管理或实践能力;
5. 了解动画艺术的发展历史和艺术流派以及动画制作技术的发展动态,适应动、漫、游和新媒体行业的人才培养需求;
6. 具备对新知识、新技能的学习能力和一定的创新意识,具有计算机应用能力,初步掌握一门外语;
7. 熟悉国家动画产业的基本政策和法规。

四、课程设置与学分

专业代码: 130310

序号	课程代码	新计划课程	学分	备注
1	15040	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	
2	15043	中国近现代史纲要	3	
3	15044	马克思主义基本原理概论	3	

4	13489	动画概论	5	
5	14629	原画设计	3	
	14630	原画设计（实践）	3	
6	13552	分镜设计	3	
	13553	分镜设计（实践）	3	
7	13852	角色造型设计	3	
	13853	角色造型设计（实践）	3	
8	13490	动画剪辑与合成	3	
	13491	动画剪辑与合成（实践）	3	
9	07189	视听语言	6	
10	13000	英语（专升本）	7	
11	03837	场景设计（实践）	4	
12	03839	三维动画设计基础（实践）	7	
13	03838	二维动画设计基础（实践）	6	
14	13485	动画编剧	6	
15	11690	动画毕业论文		
总学分			74	

五、主要课程说明

1. 动画概论：本课程的主要内容包括动画的定义与特征、动画片的分类、动画的艺术特征、动画的制作及创作原理、动画的赏析等知识点，考生应掌握动画概论的基本理论知识，提高对动画的审美和认知能力。

2. 原画设计：本课程的主要内容包括原画的定义、作用、规格要求、绘制流程、绘制技法等知识点，考生应掌握原画设计的基本理论知识，具有从事动画制作中原画绘制与设计的能力。

3. 分镜设计: 通过学习分镜头台本的基本理论及创作知识, 使考生能正确认识动画剧本中的人物及景物在画面中的结构、位置、动态、镜头运动等关系, 通过对动画镜头的设计创作, 最终达到对整部动画片镜头的视觉化呈现。考生应掌握分镜设计的基本理论知识, 具有较强的动漫手绘能力, 熟练运用影视语言绘制出分镜头台本。

4. 角色造型设计: 本课程主要任务是培养考生掌握影视动画各种造型设计的基本理论知识和设计方法, 以适应动画片前期设定的工作需要, 同时为后续课程的学习打下坚实的基础。考生应掌握角色造型设计的概念, 了解角色设计的流程和基本规律。通过角色造型设计的学习, 考生可以灵活地根据角色要求设计出不同的、具有鲜明性格的各种角色造型。

5. 动画剪辑与合成: 本课程的主要任务是使考生了解影视动画剪辑与合成的一般流程, 使考生了解影视后期技术的运用领域及最新发展趋势, 培养考生影视编辑技术、后期合成技术的运用能力。考生应熟练掌握视频剪辑与合成的一般原则和方法, 熟练掌握有关软件工具, 能根据不同的动画需求, 对已有的制作素材(自制或搜集)进行二次剪辑、添加音效、特效和转场, 最后合成输出成片。

6. 视听语言: 本课程的主要内容包括视听语言的定义、镜头的基本概念、蒙太奇的原理及其理论、轴线的运用、场面调度、影视剪辑及影视声音的基本理论等知识。考生应正确掌握影视动画镜头的景别理论, 对影视镜头的视觉和听觉语言有较深的认识。

7. 场景设计: 本课程通过对场景的设计方法、方式的学习, 使考生掌握具体动画场景绘制的要领。考生应了解动画场景的概念以及发展历史, 培养场景设计的设计思维, 掌握场景设计的表现方式及绘制技巧。

8. 三维动画设计基础: 本课程的任务是使考生了解有关三维动画设计及制作的专业知识, 为该专业的考生将来从事影视动画、游戏设计、广告动画等专业领域打下基础。通过本课程的学习, 考生需系统

地掌握三维动画的基本概念和基本工作原理,掌握三维动画设计基本操作工具的使用方法,掌握三维动画设计建模方法,掌握基础动画和角色动画的制作方法,掌握材质制作和灯光渲染的方法和技巧。

9. 二维动画设计基础:通过本课程的学习,考生可了解二维动画的不同类型、创作流程,掌握一定的二维动画创作专业技能。考生应具备独立完成从剧本创作、角色设计、场景设计、分镜绘制、动画制作、最后到后期合成输出动画片的能力。

10. 动画编剧:通过本课程的学习,考生可系统地了解动画剧本创作的概念与特征,培养剧本思维,掌握各个剧作元素的创作技巧,学会分析和评判动画剧本的优劣。考生应了解剧本写作流程,有独立完成 30 分钟以内动画短片剧本的写作能力,并且具有文学作品的动画改编能力。

六、实践性环节学习考核要求

实践教学是教学的重要组成部分,加强实践教学是人才培养模式的基本核心特征之一,增加实践教学的学分安排,构建科学合理的实践教学体系,搭建实践教学平台。

1. 在所设定的专业课程中,应根据课程内容和训练要求,安排必要的实践工作并作为考核内容,如:原画设计(实践)(3)、分镜设计(实践)(3)、角色造型设计(实践)(3)、动画剪辑与合成(实践)(3)、场景设计(实践)(4)、三维动画设计基础(实践)(7)、二维动画设计基础(实践)(6)等。

2. 免考专业英语(专升本),需加考灯光及材质贴图制作(实践)(01946)、构成基础技法(实践)(10903)两门课程。

3. 通过毕业论文或毕业设计的考核。

七、其他必要的说明

参加本专业相关课程学习需具有美术造型、戏剧与电影学、计算机图形图像学等本专业所需的基础知识。