

山东省高等教育自学考试大纲

电脑动画&电脑动画（实践）

齐鲁工业大学编（2024 年）

一、课程性质与设置目的要求

《电脑动画&电脑动画（实践）》课程是我省高等教育自学考试数字媒体艺术专业必考的课程，是为了培养和检验自学应考者关于动画视听语言的基本理论、基本知识和实践应用能力而设置的一门专业课程。

本课程以动画视听语言的基本理论和基本方法为主要内容，重点介绍了视听语言的基本概念、分类及其实际应用，并详细介绍了镜头、场面调度、声音、剪辑的概念、分类及运用等。本课程命题将充分体现该课程的性质和特点。

本课程的具体要求是：能够使自学应考者比较全面系统地掌握视听语言的基本概念、基本理论和基本方法与经验；规范地掌握视听语言的基本范畴和相关专业术语；要求学生能对动画视听语言进行系统的理论学习与实践练习，提高理论水平，在视听语言的使用中充分发挥其特点和不同的运用场景，运用所学知识正确选择镜头语言、声音及剪辑技巧，胜任其他与动画设计相关的专业工作。为工作后能够独立完成动画设计工作，提高生产效率，打下良好的基础。

二、考核目标（考核知识点和要求）

第一章 视听语言的概念

1、学习目的和要求

通过本章的学习，掌握视听语言的基本概念；了解动画视听语言的分类；学习动画片的传播形式；明确动画片的发展与演变等知识，为以后的学习做知识准备。

2、考核知识点

- （1）视听语言的基本概念
- （2）动画视听语言的分类
- （3）动画片的传播形式
- （4）动画片的发展与演变

3、考核要求

- （1）识记：视听语言的基本概念
- （2）领会：动画视听语言的分类
动画片的传播形式
- （3）简单应用：动画片的发展与演变

第二章 镜头的基本概念

1、学习目的和要求

通过本章的学习，掌握镜头、景别、角度的概念及分类、特点和应用；了解运动镜头的分类和运用；学习升格、降格；焦距与景深等知识，为以后的学习做知识准备。

2、考核知识点

- (1) 镜头、景别、角度的概念及分类、特点和应用
- (2) 运动镜头的分类和运用
- (3) 升格、降格
- (4) 焦距与景深

3、考核要求

- (1) 识记：镜头、景别、角度的概念及分类、特点和应用
- (2) 领会：运动镜头的分类和运用
升格、降格
- (3) 简单应用：焦距与景深

第三章 场面调度的基本概念

1、学习目的和要求

通过本章学习，掌握场面调度的基本概念、分类，空间距离的分类，场面调度的要素及方法、轴线，反拍与反打等知识，为以后的学习做知识准备。

2、考核知识点

- (1) 场面调度的基本概念、分类
- (2) 空间距离的分类
- (3) 场面调度的要素及方法、轴线
- (4) 反拍与反打

3、考核要求

- (1) 识记：场面调度的基本概念、分类
- (2) 领会：空间距离的分类
场面调度的要素及方法、轴线
- (3) 简单应用：反拍与反打

第四章 声音概论

1、学习目的和要求

通过本章学习，掌握声音的基本概念、基本要素、声画关系；电影音乐的基本概念、作用等知识点；音响、语言，动画片与拟音等相关知识，为以后的学习做知识准备。

2、考核知识点

- (1) 声音的基本概念与基本要素
- (2) 声画关系
- (3) 电影音乐的基本概念、作用
- (4) 音响、语言、动画片与拟音

3、考核要求

- (1) 识记： 各声音的基本概念与基本要素
- (2) 领会： 声画关系
电影音乐的基本概念、作用
- (3) 简单应用： 音响、语言
动画片与拟音

第五章 剪辑的含义

1、学习目的和要求

通过本章学习，掌握剪辑的概念，蒙太奇思维、句子、段落，蒙太奇的表现形式，了解剪辑的特性、剪辑的连续性，转场方法与技巧等相关知识，为以后的学习做知识准备。

2、考核知识点

- (1) 剪辑的概念
- (2) 蒙太奇思维、句子、段落
- (3) 蒙太奇表现形式
- (4) 剪辑的特性、剪辑的连续性
- (5) 转场方法与技巧

3、考核要求

- (1) 识记： 剪辑的概念
- (2) 领会： 蒙太奇思维、句子、段落
- (3) 简单应用： 蒙太奇的表现形式
剪辑的特性
剪辑的连续性
- (4) 综合应用： 转场方法与技巧

三、有关说明

大纲是根据专业考试计划的要求，结合自学考试的特点，规定课程内容与考核目标并使考核要求具体化的文件；是个人自学、社会助学、考试命题以及编写教材和自学辅导书的依据。为了使本大纲的规定得到贯彻和落实，兹将有关问题作如下说明，并提出具体实施要求。

（一）关于课程内容与考核目标的说明

1. 大纲与教材的关系：大纲是进行学习和考核的依据，教材内容是大纲所规定课程内容的扩展与发挥。大纲中规定的课程内容与考核知识点，教材中一般都有，反过来教材中有的内容，大纲里不一定都体现。

2. 为使考试内容具体化和考试要求标准化，在本大纲列出的课程内容基础上，对各章规定了考试目标。明确考试目标，使自学应考者能够进一步明确考试内容和要求，更有目的

地系统学习教材；使命题教师能够更加明确命题范围，更准确地安排试题的知识能力层次和难易度。本课程要求自学应考者学习和掌握的知识点都作为考核的内容。

3. 本大纲在考核目标中，按照识记、领会和简单应用和综合应用四个层次规定达到的能力层次要求。各能力层次的含义分别是：

识记：能识别和记忆大纲中规定的考核知识点的有关定义、特点、重大历史事件等。能正确表述、选择、判断。是低的要求。

领会：能领悟和理解大纲中规定的有关考核知识点的内涵和外延，熟悉其内容要点和它们之间的区别与联系，并能正确地解释、说明和论述。是中层次的要求。

简单应用：在领会基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法分析和解决有关的理论问题。是较高层次的要求。

综合应用：在简单应用的基础上，能综合基本概念、原理和方法分析和解决有关的理论问题和实际问题，是高层次的要求。

（二）关于自学教材：

使用教材：《动画视听语言》（第2版），高思 编著，清华大学出版社，2018年版。

（三）自学方法指导：

1. 在全面系统学习的基础上，掌握视听语言的概念、镜头、场面调度、声音和剪辑等相关知识。

2. 重视理论联系实际，要具有正确运用视听语言制作动画的能力。

（四）对社会助学的要求：

1. 社会助学者应根据本大纲规定的课程内容和考核目标，认真学习和钻研自学教材，明确本课程的特点与学习要求，对自学应考者进行切实的辅导，引导他们防止自学中的各种偏向，把握社会助学的正确导向。

2. 要正确处理基础知识与综合能力之间的关系，努力引导自学应考者将识记与领会联系起来，在全面辅导的基础上，着重培养和提高自学应考者对用所学知识来进行设计应用和综合解决问题的能力。

3. 要正确处理重点和一般的关系。课程内容有重点和一般之分，但考试内容是全面的，而且重点与一般是相互联系的。社会助学者应指导自学应考者全面系统地学习教材，掌握全部考核知识点与考核要求，在此基础上突出重点。总之，要把重点学习与兼顾一般结合起来，切勿孤立地抓重点，把自学应考者引向猜题押题。

（五）关于命题的若干规定

1. 本大纲各章所规定的考核知识点及知识点下的知识细目，都属于本课程命题考试的内容。考试命题覆盖到章，并适当突出重点部分内容，加大重点内容的覆盖密度，体现本课程内容重点。

2. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致是：识记占20%、领会占12%、简单应用占8%、综合应用占60%。

3. 本课程考试由理论部分和实践部分组成，满分 100 分，其中理论部分 40 分，实践部分 60 分。理论部分的考试时间为 40 分钟，题型设单选题、名词解释、简答题。实践部分的考试时间为 150 分钟，考核方式为上机考核，使用 Animate 软件。

附录：题型举例

理论部分

（一）单项选择题：

在下列各题的若干备选答案中，选出一个正确答案，将其号码写在题后的括号内。

影院动画片的长度通常是（ ）

A. 45 分钟 B. 60 分钟 C. 80 分钟 D. 90 分钟

（二）名词解释：

1. 视听语言

2. 镜头

（三）简答题：

简要回答下列各题（只要求答出要点）。

简述系列动画片与连续动画片的特点。

实践部分

考核内容：使用 Adobe Animate 软件，创建一个简单的二维动画，展示一个卡通角色从静止状态开始，进行一段自然的行走循环。

（一）具体要求：

1. 设计一个简洁的卡通角色，可以是动物、人物或其他任何形式的幻想生物。
2. 角色设计需以 Animate 软件的内部绘图工具完成，确保线条平滑，颜色填充均匀。
3. 使用 Animate 的时间轴和帧操作功能，如洋葱皮（Onion Skinning）来预览和调整动画的流畅性。
4. 确保行走动作自然，步伐节奏一致，角色身体各部分（如头部、手臂）的摆动与腿部动作协调。
5. 为动画添加一个简单的背景，可以是地面、天空或任何与角色行走环境相符的元素。背景应与角色保持比例，颜色和谐，不分散观众对角色动作的注意力。

（二）提交要求：

1. 将动画导出为 GIF 或 MP4 格式，确保动画在所有帧中流畅播放，没有卡顿或跳帧现象。

2. 压缩文件名格式为：“准考证号+姓名”。