**广东省高等教育自学考试《电脑动画》课程考试大纲**

**（课程代码：13464）**

**Ⅰ 课程性质与课程目标**

**一、课程性质和特点**

该课程简要介绍动画的本质、动画的发展、动画的分类；介绍动画的创作要素、动画的制作；介绍动画创作者的基本素养；动画片赏析等。本课程对本专业考生的专业技能的培养具有重要作用。

该课程的任务和目的是对动画的基本概念、创作和欣赏进行研究，通过本课程的学习，理解动画的定义、艺术特点、发展、分类，掌握动画创作的基本要素、常用的制作工具软件以及制作流程，了解如何赏析动画作品以及提升创作者的相关素养。

**二、课程目标**

《电脑动画》课程设置的目标是使得考生能够理解并掌握动画的基本概念、设计制作流程；学会使用动画创作的相关工具及软件；从应用的角度出发能够结合团队合作模式进行动画设计与制作，并创作出动画作品；培养学生具有新时代、新思想、新实践，唯物辩证法的根本观点，培养学生探索未知、提升审美情趣、思考人文关怀以及使命与担当。

**三、与相关课程的联系与区别**

电脑动画与多媒体技术与应用、数字音频制作与处理、数字影像设计与制作、视听语言等课程具有密切的关系。电脑动画设计涉及环节及内容较广，多媒体技术与应用与动画设计的表达；视听语言课程与动画的分镜头设计；数字音频制作与处理与动画声音设计；数字影像设计与制作与动画后期剪辑等都具有相关影响。

**四、课程的重点和难点**

本课程第一章为一般章；第二章、第三章、第七为次重点章；第四章、第五章、第六章为重点章。

**Ⅱ 考核目标**

本大纲在考核目标中，按照识记、领会、简单应用和综合应用四个层次规定其应达到的能力层次要求。四个能力层次是递进关系，其含义分别是：

**识记：**要求考生能够对大纲各章中知识点，如有对关视觉暂留原理、平面动画、立体动画、计算机生成动画、沉浸式动画等名词概念的识记，对动画与电影、文学、绘画间的关联与差异的认识等。

**领会：**能对动画的综合性、假定性、工艺性、夸张娱乐、通俗前卫、低幼高深等特点的领会和理解，通过各个国家动画的发展领会数字技术、跨媒介传播、社交网络的互动与分享为世界动画发展带来的新趋势，对动画项目的前期推广、展映与授权等的动画营销内容的了解，对动画前期、中期、后期的团队成员分工及任务的正确理解。

**简单应用：**对主流商业动画片的角色、故事、将幻想化作现实、以及艺术动画片的形式与内容的配合等方法的简单应用，可从剧本、画面、视听语言、形式、风格、人物、动作设计、主题思想、音乐、导演创作特点等不同角度对动画片进行鉴赏与分析。

**综合应用：**能对动画制作相关工具进行操作与设计流程中的各环节的综合应用，例如二维手绘动画设备、摄影设备、计算机周边设备等，对动画片的前期开发设计、中期制作、后期合成三大阶段各个环节的制作流程进行综合运用。

**Ⅲ 课程内容与考核要求**

第一章 动画的本质

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握动画的词源内涵、视觉残留原理等动画基本概念，动画的综合性、假定性、工艺性、夸张娱乐、通俗前卫、低幼高深的艺术特点，了解并熟悉动画与电影、绘画和文学的关联与差异。

**二、课程内容**

1.1 动画的定义

1.1.1 词源内涵

1.1.2 视觉暂留原理

1.2 动画的艺术特点

1.2.1 综合性

1.2.2 假定性

1.2.3 工艺性

1.2.4 夸张与娱乐

1.2.5 可通俗、可前卫

1.2.6 可低幼、可高深

1.3 动画与其他艺术的比较

1.3.1 动画与电影

1.3.2 动画与绘画

1.3.3 动画与文学

**三、考核知识点与考核要求**

1.1 动画的定义

识记：动画的词源内涵（其影像是以电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录的，影像的“动作”是被创造出来的幻觉。）

领会：动画产生的视觉暂留原理

1.2 动画的艺术特点

识记：动画的综合性、假定性、工艺性、夸张与娱乐性

领会：动画的可通俗性、可前卫性、可低幼性、可高深性等无尽的可能性

1.3 动画与其他艺术的比较

识记：动画与电影、绘画、文学等艺术的异同

领会：动画的虚拟角色与情景带来更多故事表现的可能性、精致的绘画风格与漫画的娱乐成为动画通用的“语言”，动画的动作表现在高级叙事中的重要性

**四、本章重点、难点**

本章重点为动画的本质、动画的艺术特征

难点为理解动画与电影、绘画和文学之间的相似性与差异性

第二章 动画的发展

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握动画的早期发展、美洲（美国、加拿大）、亚洲（中国、日本、韩国）、欧洲（法国、英国、爱尔兰、南斯拉夫、捷克斯洛伐克、德国、俄罗斯）的动画风格、其相关代表性的动画家及其代表作，了解数字技术为当代动画带来从制作到放映的发展趋势，以及跨媒体、社交网络等带来的动画发行方式的变革。

**二、课程内容**

2.1 动画的早期发展

2.1.1 视觉游戏

2.1.2 历史上第一部动画片

2.2 世界动画的发展

2.2.1 美洲

2.2.1.1 美国的动画发展

2.2.1.2 加拿大动画发展

2.2.2 亚洲

2.2.2.1 中国动画发展

2.2.2.2 日本动画发展

2.2.2.3 韩国动画发展

2.2.3 欧洲

2.2.3.1 法国动画发展

2.2.3.2 英国动画发展

2.2.3.3 爱尔兰动画发展

2.2.3.4 南斯拉夫动画发展

2.2.3.5 捷克斯洛伐克动画发展

2.2.3.6 德国动画发展

2.2.3.7 俄罗斯动画发展

2.2.4 世界动画的发展趋势

2.2.4.1 数字技术带给动画的影响更胜于电影

2.2.4.2 发行方式的变革

**三、考核知识点与考核要求**

2.1 动画的早期发展

识记：法国拉斯科洞窟壁画、魔术幻灯、手翻书、魔术画片、换透镜、西洋镜、穆布里治与第一架动态影像放映机

领会：皆被称为世界第一部手绘动画的法国埃米尔•科尔的《幻影集》和詹姆斯•斯图尔特•布来克顿的《滑稽脸的幽默相》

2.2 世界动画的发展

识记：美洲（美国、加拿大）、亚洲（中国、日本、韩国）、欧洲（法国、英国、爱尔兰、南斯拉夫、捷克斯洛伐克、德国、俄罗斯）的动画风格、其相关代表性的动画家及其代表作

领会：数字技术、跨媒介传播、社交网络的互动与分享为世界动画发展带来的新趋势

**四、本章重点、难点**

本章重点识记并掌握中国动画的起源、形成于发展的全面内容（包括：中国动画的先驱与代表作、中国第一部彩色长片动画《大闹天宫》，“中国学派”的形成与发展及其代表作品，水墨动画等）

难点：从世界各国动画及其发展来思考未来世界以及中国动画的形式于内容的发展趋势

第三章 动画的分类

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握平面动画（传统手绘、挖剪动画、沙动画于玻璃动画）、立体动画（偶动画、实物动画、真人动画）、计算机生成动画（计算机二维动画、计算机三维动画、合成与特效动画）、沉浸式动画、其他形式（复合材料、逐格描绘）等不同技术分类的动画，领会动画在影院、电视以及网络、装置、影像、展会等其他新媒体的多种传播形式；了解动画的商业及艺术的不同性质的分类。

**二、课程内容**

3.1 以技术形式分类

3.1.1 平面动画

3.1.2 立体动画

3.1.3 计算机生成动画

3.1.4 沉浸式动画

3.2 以传播途径分类

3.2.1 影院动画片

3.2.2 电视动画片

3.2.3 其他新媒体动画片

3.3 以性质分类

3.3.1 商业动画片

3.3.2 艺术动画片

**三、考核知识点与考核要求**

3.1 以技术形式分类

识记：动画以技术形式的几种分类：平面动画（传统手绘、挖剪动画、沙动画于玻璃动画）、立体动画（偶动画、实物动画、真人动画）、计算机生成动画（计算机二维动画、计算机三维动画、合成与特效动画）、沉浸式动画、其他形式（复合材料、逐格描绘）

领会：动画技术分类与工具、计算机技术、交互技术等的发展关联

3.2 以传播途径分类

识记：传统的影院动画、电视动画的娱乐传播，智能和网络技术带给动画以表达思想的新媒体传播途径

领会：以发展观理解动画传播途径的多样性

3.3 以性质分类

识记：商业动画娱乐化、简单化与类型化的主流特征

领会：艺术动画的个人化、原创性与先锋性的实验性特征

**四、本章重点、难点**

本章重点为掌握动画不同技术形式分类的艺术表现特点

难点为思考新媒体的发展对动画创作及传播产生的不同影响

第四章 动画的创作要素

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握主流商业动画片角色的性格塑造、剧情发展、故事解构、情节冲突、夸张幻想的创作手段，了解并领会艺术动画片的形式与内容的独特性与创新性以及创作者的思考与表达。

**二、课程内容**

4.1 主流商业动画片的创作要素

4.1.1 角色

4.1.2 故事

4.1.3 将幻想化作现实

4.2 艺术动画片的创作要素

4.2.1 形式

4.2.2 内容

4.2.3 形式与内容的配合

**三、考核知识点与考核要求**

4.1 主流商业动画片的创作要素

识记：角色的认同感、性格塑造、英雄人物、二元对立，故事的梗概、情节冲突、分为营造、时代精神、幻想与现实的夸张与幻想、动画逻辑的可信性、娱乐性

领会：幻想与现实的夸张与幻想、动画逻辑的可信性、娱乐性

简单应用：角色设计、剧本设计

综合应用：动画逻辑的幻想与现实间的转化

4.2 艺术动画片的创作要素

识记：艺术动画的非主流性、实验性以及创作者对形式与内容方面的探讨

领会：艺术动画的内容与形式的相辅相成

**四、本章重点、难点**

本章重点：商业动画创作的相关要素

难点：艺术动画创作者的内容和形式方面的实验性

第五章 动画的制作

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握动画制作流程中的各阶段要点，包括制片、营销，了解并领会策划动画以及制作动画的相关内容。

**二、课程内容**

5.1 制作动画的工具

5.1.1 二维手绘动画设备

5.1.2 摄影设备

5.1.3 计算机周边设备

5.2 动画的团队成员与任务

5.2.1 前期团队

5.2.2 中期团队

5.2.3 后期团队

5.3 动画片的制作流程

5.3.1 前期开发

5.3.2 前期制作

5.3.3 中期制作

5.3.4 后期制作

5.4 动画的营销

5.4.1 动画项目的前期推广

5.4.2 动画项目的展映与授权

**三、考核知识点与考核要求**

5.1 制作动画的工具

识记：制作二维手绘动画的笔、动画纸、定位尺、规格框、拷贝桌、动检仪、传统上色工具，摄影与计算机周边设备

领会：幻想与现实的夸张与幻想、动画逻辑的可信性、娱乐性，动画逻辑的幻想与现实间的转化

5.2 动画的团队成员与任务

识记：动画前期团队中导演、制片、编剧、美术指导、角色造型师、场景设计师、分镜设计师、剪辑师等成员及其任务，中期团队中设计稿设计师、动画师，后期团队中特效设计师、灯光师等成员及其任务

领会：商业动画设计制作所包含的团队成员与任务

5.3 动画片的制作流程

识记：动画片的前期开发阶段通过选题策划、故事介绍、角色场景的美术概念设计将抽象的构思转化为具体完整的视觉影像的过程，前期制作的具体任务为文学剧本、美术设计（角色设计、场景设计）、分镜设计与动态分镜、音乐音效与对白的声音设计；中期制作中的设计稿、动画、特效、灯光的创作；后期制作阶段的剪辑、合成（灯光与特效）、声音混录、输出等具体工作

领会：动画片制作过程的繁复与人员任务分工

简单应用：动画前期开发阶段的策划及美术概念设计

综合应用：动画前期、中期及后期制作的综合应用

5.4 动画的营销

识记：动画项目企划书、商业计划书等的前期推广，动画项目的展映播映权、内容授权、形象授权及衍生产品的开发

领会：动画片的规划营销计划和授权方案等对动画产业盈利模式的重要性

**四、本章重点、难点**

本章重点：商业动画设计制作团队所包含的团队成员与分工任务

难点：动画流程中的各个环节的人员分工与具体工作内容

第六章 动画片赏析

**一、学习目的与要求**

通过中国与美国经典动画案例的分析与学习掌握动画片赏析的目的与方法

**二、课程内容**

6.1 动画片赏析的目的与方法

6.2 影片赏析范例

**三、考核知识点与考核要求**

1.1 动画片赏析的目的与方法

识记：从动画片的剧本、画面、视听语言、形式、风格、任务、动作设计、主题思想、音乐、导演创作等角度着手进行赏析

领会：动画片赏析的个人化观点的主观评论与客观论证

1.2 影片赏析范例

识记：《大闹天宫》、《白雪公主和七个小矮人》的导演、剧本、角色设计、动作设计等细节、配乐、视听语言等方面的独特性

领会：动画片赏析的不同角度与主客观评价

**四、本章重点、难点**

本章重点：中外两部经典动画片的赏析分析

难点：动画片赏析的不同角度与主客观评价

第七章 动画创作者的基本素养

**一、学习目的与要求**

通过本章的学习，掌握动画创作者应该拥有的绘制（美术造型、软件操作）、动画（动作设计）、镜头叙事（视听语言）和自身综合素质等方面，了解并领会动画这项周期长、劳动力的集体艺术创作中“团队合作精神”的重要性。

**二、课程内容**

7.1 基础技能

7.1.1 美术造型能力

7.1.2 软件操作能力

7.2 动作设计

7.2.1 表演

7.2.2 运动规律

7.3 视听语言

7.3.1 镜头设计

7.3.2 场面调度

7.3.3 剪辑

7.3.4 声音

7.4 综合人文素养

**三、考核知识点与考核要求**

7.1 基础技能

识记：造型能力（运用影像思考的能力、速写人物动态表情和神韵的能力、造型能力、色彩表现能力）

领会：数码时代动画创作者掌握动画相关软件操作能力的重要性

7.2 动作设计

识记：表演（观察和分析能力、体验派和表演派的训练方式、原画应具备的表演能力，动画运动规律（人类、动物及自然现象）以及人物动作设计原则

领会：时间控制包括对速度与节奏的设计是动画设计是重要创作手段

7.3 视听语言

识记：组成视听语言的元素包括镜头设计、场面调度、剪辑、声音设计等

领会：动画片中视听语言是组织故事的重要手段

7.4 综合人文素养

识记：综合人文素养（文字领悟能力、逻辑思考能力、讲故事的能力、美术鉴赏能力、叙事、镜头设计的能力）

领会：动画创作者的人文素养是决定其创作的深度与力度的重要因素

**四、本章重点、难点**

本章重点：动画创作者应具备的造型能力和软件操作的基础能力、动作设计能力、视听语言运用的能力

难点：动画创作者的综合人文素养的提升

**Ⅳ 关于大纲的说明与考核实施要求**

一、自学考试大纲的目的和作用

课程自学考试大纲是根据专业自学考试计划的要求，结合自学考试的特点而确定。其目的是对个人自学、社会助学和课程考试命题进行指导和规定。

课程自学考试大纲明确了《电脑动画》课程学习的内容以及深广度，规定了课程自学考试的范围和标准。因此，它是编写自学考试教材和辅导书的依据，是社会助学组织进行自学辅导的依据，是自学者学习教材、掌握课程内容知识范围和程度的依据，也是进行自学考试命题的依据。

二、课程自学考试大纲与教材的关系

课程自学考试大纲是进行学习和考核的依据，教材是学习掌握课程知识的基本内容与范围，教材的内容是大纲所规定的课程知识和内容的扩展与发挥。课程内容在教材中可以体现一定的深度或难度，但在大纲中对考核的要求一定要适当。

大纲与教材所体现的课程内容应基本一致；大纲里面的课程内容和考核知识点，教材里一般也要有。反过来教材里有的内容，大纲里就不一定体现。

三、关于自学教材

《动画概论》，孙立军 冯文 编著，高等教育出版社，2022年第2版

四、关于自学要求和自学方法的指导

**自学要求**：本大纲的课程基本要求是依据专业考试计划和专业培养目标而确定的。课程基本要求还明确了课程的基本内容，以及对基本内容掌握的程度。基本要求中的知识点构成了课程内容的主体部分。因此，课程基本内容掌握程度、课程考核知识点是高等教育自学考试考核的主要内容。为有效地指导个人自学和社会助学，本大纲已指明了课程的重点和难点，在章节的基本要求中一般也指明了章节内容的重点和难点。

**自学方法指导**：在全面系统学习的基础上，掌握《电脑动画》的相关概念、本质、艺术特征、分类、创作相关要素以及创作流程等。本课程内容覆盖较广，各章节之间相互独立又相互联系，因此自学应考者必须全面系统地学习各章内容，记忆应当识记的基本概念，深入理解艺术特征及创作要素和基本创作方法等；其次弄清楚各章节之间的内在联系和逻辑关系，注重融会贯通；注重理论联系实际，应在掌握基础知识与基本理论的同时熟悉基本创作方法，并会正确运用这些方法去鉴赏与分析有关优秀动画作品。

五、对社会助学的要求

社会助学者应根据本大纲规定的考试内容和考核目标，明确本课程的特点与学习要求，对自学应考者进行切实有效的辅导，引导他们防止自学中的各种偏向；在助学活动中应针对重点章、次重点章的要求分配学时,要注意正确引导、把握好助学方向，正确处理学习知识和提高能力的关系。

六、对考核内容的说明

1. 本课程要求考生学习和掌握的知识点内容都作为考核的内容。课程中各章的内容均由若干知识点组成，在自学考试中成为考核知识点。因此，课程自学考试大纲中所规定的考试内容是以分解为考核知识点的方式给出的。由于各知识点在课程中的地位、作用以及知识自身的特点不同，自学考试将对各知识点分别按四个认知（或叫能力）层次确定其考核要求。

2. 在考试之日起6个月前，由全国人民代表大会和国务院颁布或修订的法律、法规都将列入相应课程的考试范围。凡大纲、教材内容与现行法律、法规不符的，应以现行法律法规为准。命题时也会对我国经济建设和科技文化发展的重大方针政策的变化予以体现。

七、关于考试命题的若干规定

1.本课程考试为闭卷笔试，考试时间150分钟，满分100分,60分及格。

2.本大纲各章所规定的基本要求、知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

3.命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

4.本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记20%，领会30%，简单应用30%，综合应用20%。

5.要合理安排试题的难易程度，试题的难度可分为：易、较易、较难和难四个等级。每份试卷中不同难度试题的分数比例一般为：2:3:3:2。

6.各种题型的具体样式参见本大纲附录。

**附录 题型举例**

**一、单项选择题**

①下列哪个不是动画的艺术特点？（ ）

1. 工艺性 B.综合性 C.逼真性 D.假定性

②一系列展现人物性格的时间的梗概被称为（）

A.情节 B.故事 C.冲突 D.悬念

**二、多项选择题**

①以下属于三维动画中期制作任务的有（ ）

A.建模 B.动画 C.设计稿 D.描线 E.校对

②艺术动画片的创作要素有（）

A.幻想 B.形式 C.夸张 D.内容 E.技术

**三、名词解释题**

①视觉暂留原理

②故事大纲

**四、简答题**

①简述动画设计制作团队是如何进行分工与合作的。

②简述实物动画与偶动画的差别。

**五、应用题**

①请编写一个故事概述，要求150字以内，包含主要角色、主要冲突、影片的时代背景与调性、影片类型等信息。

②完成一个动画角色介绍，要求描述角色姓名、年龄、背景、性格特征、外貌特征、与项目有关的梦想与欲望等。

**六、论述题**

①当你在电影院看到一部商业动画电影时，你如何对其进行鉴赏与评判。

②请谈谈导演在动画片创作中的地位与任务。

**七、案例分析题**

①当你在电影院看到一部商业动画电影时，你如何对其进行鉴赏与评判。

②请选择一个动画导演，通过其指导的几部动画作品分析其创作风格与特点。