

高纲 4324

江苏省高等教育自学考试大纲

# 13464 电脑动画

江南大学编（2024 年）

## I 课程性质与课程目标

### 一、课程性质和特点

《电脑动画》是一门理论联系实际、应用性较强的课程。由于动画理论与动画技巧是动画产业的重要和核心环节，所以本课程内容也有较强的普遍适用性。本课程应用于在动画创作过程中，对动画的策划、设计、实施、研究等环节。主要内容包括：动画基础理论认识、动画生产实践流程、动画理论研究等内容。

### 二、本课程设置的目的

设置本课程，为了使考生能够系统地了解动画历史概貌、艺术特性、本体语言；明晰电脑动画创作基础、制作工艺、专业技能、素质培养；具备一定的电脑动画技能操作与电脑动画短片创作能力。

### 三、本课程的基本要求

通过本课程的学习，要求考生能够运用所学的理论、解读各类动画作品，分析品鉴经典；运用实践技巧去策划、创作动画作品；具备基础的动画研究能力与本科毕业创作与论文写作能力。

### 四、本课程与相关课程的关系

《电脑动画》是数字媒体艺术设计专业考生必修的专业基础课程，尤其对数字媒体艺术设计专业中的数字影视设计方向的考生来说，该课的实践训练起着重要的绘画基本功提升作用。与该课前后承接的课程有《界面设计》《视听语言》，其中《界面设计》与本课程紧密衔接。

## 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，各能力层次的含义是：

**识记：**要求考生能够识别和记忆本课程中有关动画历史概貌、艺术特性、本体语言，并能够根据考核的不同要求，做正确的表述、选择和判断。

**领会：**要求考生能够领悟和理解本课程中有关动画创作中一些名词概念及相关理论的内涵及外延，理解其动画创作基础、制作工艺、专业技能，根据考核的不同要求对动画的有关问题进行分析 and 论证，做出正确的判断、解释和说明。

**简单应用：**要求考生能够根据已知的动画理论，对动画发展中的相关流派、

创作方向以及动画应用途径等有关问题进行分析 and 论证, 得出正确的结论或做出正确的判断。

综合应用: 要求考生能够根据已知的动画理论, 对动画历史、动画表现形式、动画创作研究的有关问题进行综合的分析、研究, 也给有志于继续深造的同学提供研究方法。

### III 课程内容与考核要求

#### 第一章 历史概貌

##### 一、学习目的与要求

掌握经典作品的价值和意义, 还原动画的历史概貌。

##### 二、考核知识点与考核要求

###### (一) 梦想与发明

识记: ①罗葛特; ②霍尔纳。

领会: ①帕瑞斯; ②普拉托。

综合应用: ①埃米尔·雷诺的贡献。

###### (二) 探索与发现

识记: ①非具象动画; ②针幕动画; ③抽象动画。

领会: ①电影特效; ②具象动画; ③温瑟·麦凯; ④詹姆斯·斯图尔特; ⑤埃米尔·科尔。

###### (三) 挑战与突破

识记: ①主流挑战难度。

领会: ①影院动画; ②电视动画; ③实验动画。

简单应用: ①迪士尼。

###### (四) 创新与发展

识记: ①开放的观念; ②其他地区与国家动画; ③执着的态度。

领会: ①捷克斯洛伐克动画。

简单应用: ①加拿大国家电影局。

###### (五) 新技术时代

领会: ①新概念; ②新技术背后。

### 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握动画的起源与发展，认识经典作品的价值和意义。

## 第二章 艺术特性

### 一、学习目的与要求

理解导致区别的因素是艺术特性的凭借和动画艺术凭借创造者不平凡的心愿、技能、想象力、文化资源而独立奇峰。

### 二、考核知识点与考核要求

#### （一）基本特征

综合应用：①原创性；②直观性；③象征性。

#### （二）审美属性

识记：①审美认知；②审美寓意；③审美娱乐。

#### （三）技术属性

识记：①缘起；②渊源；③手工技艺。

#### （四）功能属性

综合应用：①文化传播；②知识普及；③衍生产品；④影视特效；⑤电子游戏。

### 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握基本艺术特性，明确导致区别的因素是艺术特性的凭借，欣赏创造者不平凡的心愿、技能、想象力和文化资源。

## 第三章 本体语言

### 一、学习目的与要求

了解动画本体解释其形态与生命机制，追求被抽象化了的造型符号和时间旨意如何在假设空间里展示内容，以及符号变化过程中的每一个瞬间形态由什么支配。

### 二、考核知识点与考核要求

#### （一）质素与结构

识记：①结构。

领会：①质素。

## （二）词法

识记：①词义分解；②词形加工；③词形内涵。

## （三）句法

识记：①被审视对象；②审视者；③核心词；④主题句。

## （四）修辞

识记：①构图；②动态；③材料与工具。

## 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握动画本体解释其形态与生命机制。

# 第四章 生产机制

## 一、学习目的与要求

了解动画艺术与技术的成熟，包括具体的施工方案：文学剧本、文字分镜、画面分镜、对白台本、录音台本、生产进度表、造型设计、镜头画面施工设计、动作设计与表现以及背景绘制等内容实施计划与指标规定。

## 二、考核知识点与考核要求

### （一）前期

识记：①导演阐述；②故事梗概。

简单应用：①画面分镜；②文字分镜。

### （二）中期

综合应用：①材料与工具；②规格框；③场景设计；④造型设计；⑤镜头画面设计；⑥原画与动画。

### （三）后期

识记：①作品介质；②校对与拍摄；③逐格拍摄；④材质转换；⑤摄影表。

### （四）尾声工作

识记：①录音与合成；②印正片；③投射装置。

简单应用：①剪辑。

## 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握动画艺术与技术的成熟以及具体的施工方案中的内容实施计划与指标规定。

## 第五章 创作基础

### 一、学习目的与要求

针对什么是动画创作、如何创作、为何创作以及动画创作如何开发资源、储备条件等基本问题给出回答。

### 二、考核知识点与考核要求

#### （一）动画创作的含义

识记：①动机与情怀；②创作客体；③导演知识；④导演技巧；⑤导演素质；⑥主体集体性；⑦创作原理。

领会：①造型设计。

#### （二）如何创作

识记：①造型基础；②设计思维；③核心技术。

#### （三）为何创作

识记：①案例 1-12。

### 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握动画创作的含义以及原因。

## 第六章 制作工艺

### 一、学习目的与要求

了解制作工艺是视觉审美的手段；理解所有的材料使用和各种造型手段的借鉴。

### 二、考核知识点与考核要求

#### （一）平面绘制

识记：①单线平涂；②混合工艺。

领会：①水墨效果；②胶片绘制。

#### （二）立体塑造

识记：①难点与看点；②种类；③制作成本。

简单应用：①关节偶；②捏造偶。

#### （三）计算机制作

识记：①计算机二维动画；②计算机三维动画。

领会：①计算机动画的特征；②技术本身的数字化。

### 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握所有的材料使用和各种造型手段的借鉴。

## 第七章 专业技能

### 一、学习目的与要求

了解动画专业技能，包括基本技术和表现技术。

### 二、考核知识点与考核要求

#### （一）基本技术

识记：①惯性；②弹性。

领会：①循环运动；②曲线运动。

#### （二）表现技术

识记：①变化原因；②表现方法。

#### （三）运动规律

识记：①两栖动物与爬行动物；②鸟类；③昆虫；④植物；⑤四脚动物。

领会：①人类；②自然现象。

#### （四）专业修养

识记：①梦想；②原生资源；③故事从这里开始；④资源优势。

#### （五）创作练习

识记：①填写摄影表；②拍摄或扫描；③剪辑与输出。

领会：①推敲意义；②提炼素材；③形象要素；④背景绘制；⑤内容设计。

### 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握动画专业技能中各类技术带给动画的意义。

## 第八章 素质培养（本章内容不作考核要求）

## 第九章 理论范畴

### 一、学习目的与要求

了解 20 世纪 50 年代以来被学者关注后的理论专著发展情况；了解动画理论研究后的重要文献发展以及概念发展情况。

## 二、考核知识点与考核要求

### （一）观察、想象、创造

识记：①观察；②想象；③创造。

### （二）品鉴经典

识记：①思想根基；②跨越时代。

领会：①经典精神；②案例分析；③创新点。

### （三）训练方法

识记：①故事草图；②修改完善；③录音台本；④策划书。

领会：①故事板；②画面讲故事。

### （四）材料积累

识记：①发现形象；②发现形式；③动作意义；④捕捉有趣瞬间；⑤关心生命形态；⑥默写动态序列。

## 三、本章关键问题

本章关键问题是：掌握理论范畴发展过程的疑问。

## 第十章 研究方法（本章内容不作考核要求）

## 第十一章 学科特点（本章内容不作考核要求）

## 第十二章 职业术语（本章内容不作考核要求）

# 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、关于自学教材

本课程使用教材为：《动画概论》（第四版），贾否主编，中国传媒大学出

版社，2021 年。

### 三、自学方法的指导

本课程作为一门专业必修课程，内容较多，理解性知识和记忆性知识并存，在自学过程中应该注意以下几点：

1. 学习前，应仔细阅读课程大纲的第一部分，了解课程的性质、地位和任务，熟悉课程的基本要求以及本课程与有关课程的联系，使以后的学习紧紧围绕课程的基本要求。

2. 在阅读某一章教材内容前，应先认真阅读大纲中该章的考核知识点、自学要求和考核要求，注意对各知识点的能力层次要求，以便在阅读教材时做到心中有数。

3. 阅读教材时，应根据大纲要求，要逐段细读，集中精力，吃透每个知识点。对基本概念必须深刻理解，基本原理必须牢固掌握，在阅读中遇到个别细节问题不清楚，在不影响继续学习的前提下，可暂时搁置。

### 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程所提出的总的要求和各章的知识点。

2. 应掌握各知识点要求达到的层次，并深刻理解各知识点的考核要求。

3. 对进行辅导时，应以指定的教材为基础，以考试大纲为依据，不要随意增删内容，以免与考试大纲脱节。

4. 辅导时应对进行学习方法的指导，提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动提出问题，依靠自己学懂”的学习方法。

5. 辅导时要注意基础、突出重点，要帮助对课程内容建立一个整体的概念，对提出的问题，应以启发引导为主。

6. 注意对能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题、分析问题、作出判断和解决问题。

7. 要了解试题难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中都存在着不同难度的试题。

### 五、应考指导

#### 1. 如何学习

很好的计划和组织是你学习成功的法宝。如果你正在接受培训学习，一定要

跟紧课程并完成作业。为了在考试中作出满意的回答，你必须对所学课程内容有很好的理解。使用“行动计划表”来监控你的学习进展。你阅读课本时可以做读书笔记，如有需要重点注意的内容，可以用彩笔来标注，如：红色代表重点；绿色代表需要深入研究的领域；黄色代表可以运用在工作之中。可以在空白处记录相关网站、文章。

## **2. 如何考试**

卷面整洁非常重要。书写工整，段落与间距合理，卷面赏心悦目有助于教师评分，教师只能为他能看懂的内容打分。回答所提出的问题，要回答所问的问题，而不是回答你自己乐意回答的问题，避免超过问题的范围。

## **3. 如何处理紧张情绪**

正确处理对失败的惧怕，要正面思考。如果可能，请教已经通过该科目考试的人，问他们一些问题。做深呼吸放松，这有助于使头脑清醒，缓解紧张情绪。考试前合理膳食，保持旺盛精力，保持冷静。

## **4. 如何克服心理障碍**

这是一个普遍问题！如果你在考试中出现这种情况，试试下列方法：使用“线索”纸条。进入考场之前，将记忆“线索”记在纸条上，但你不能将纸条带进考场，因此当你阅读考卷时，一旦有了思路就快速记下，按自己的步调进行答卷，为每个考题或部分分配合理时间，并按此时间安排进行。

## **六、关于考试命题的若干规定**

1. 本大纲各章所提到的考核要求中，各条细目都是考试的内容，试题覆盖到章，适当突出重点章节，加大重点内容的覆盖密度。

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

3. 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。

4. 本课程考试试卷中可能采用的题型有：单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、论述题等。

5. 考试方式为闭卷、笔试，考试时间为 150 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。考生只准携带 0.5 毫米黑色墨水的签字笔、铅笔、圆规、直尺、三角板、

橡皮等必需的文具用品。不可携带计算器。

## 附录 题型举例

### 一、单项选择题

1. 动画本体的缔造者是（ ）

A. 约翰·A·帕瑞斯

B. 埃米尔·雷诺

C. 温瑟·麦凯

D. 詹姆斯·斯图尔特·布莱克本

参考答案：B

### 二、填空题

1. 约翰·A·帕瑞斯于 1825 年创造了一个叫\_\_\_\_\_的玩具，在一个圆形纸板两面画互补的图形，一面画鸟，一面画笼子，细线系在横轴两边，旋转捻动线段，互补图形融为一体。

参考答案：幻盘

### 三、名词解释题

1. 画面分镜

参考答案：画面分镜是用画面配文字表现的分镜头剧本，是动画导演对未来影片的设计蓝图。

### 四、简答题

1. 简述埃米尔·雷诺是动画本体的创造者的原因。

参考答案：

- （1）雷诺孕育了动画技术与艺术的两个基因；
- （2）雷诺发明了光学影戏的技术装置；
- （3）雷诺用造型艺术手段制作动画影像；
- （4）在雷诺之前的发明借用古代岩石和壁画上的序列图形试验机器的功能；
- （5）雷诺最早认识的这个与原始梦想有内在联系的机器可以创造新的梦想。

### 五、论述题

1. 试述文字分镜的定义与作用。

参考答案：

- （1）文字分镜对故事进行平行，对立，交叉叙事；
- （2）文字分镜在文字剧本的基础上把文字描述转化成形象化的再描述；
- （3）是镜头画面为单位的叙述方式，主体与客体的互动展示；

(4) 绘制逻辑是行为者位置、时间、状态、地点、理由，与看者的位置、状态、时间、地点和互动交流；

(5) 可帮导演更便利思考影像与声音的关系，是后期剪辑与声画合成工作的重要参考。