|  |
| --- |
| 上海市高等教育自学考试  动画专业（独立本科段）（B080746）  动画概论（04503）  自学考试大纲 |
| Ⅰ课程性质及其设置的目的和要求    一、本课程的性质与设置的目的      《动画概论》是系统讲解动画艺术理论的概论性著作，而理论学习是学习动画不可或缺的一个重要方面．书中描绘出了动画艺术的轮廓以及世界动画的概貌，能使学生对动画有一个基本而全面的掌握和识记。      本课程是高等动画院校学生必修的基础理论课程之一，对动画专业的学生来说，则是必修的专业基础课程之一。      《动画概论》从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类艺术进行了对比和区分：大量举证相关材料和最新研究成果，详尽描述了动画历史的轮廓，对动画的分类、定性和时代划分均做了正本清源的阐述。理论是实践的产物，而动画理论一旦产生，就会对动画创作实践起指导作用．为成功创作出优秀的动画作品指明正确的方向．  本课程考核为理论知识笔试．    二、本课程的基本要求  通过本课程的学习，要求学生掌握动画的起源、动画的特点、动画的定义、动画与美术、电影等其他艺术形式的关系、动画的流派和动画艺术短片的特点。    三、本课程与相关课程的关系     本课程为动画专业课程学习的理论依据和前提，应将其作为基础知识和动画领域的指导思想首先掌握．总之，动画概论是动画专业—切相关课程体系的根本。    Ⅱ课程内容及考核目标    第一部分 动画理论    第一章 动画的起源    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记动画的起源历史、识记动画历史上几位重要的创始人物。    二、课程内容  第一节 动画的产生  第二节 雷诺的贡献  （一）造型  （二）动画技术  （三）音响效果  （四）剧作  （五）商业运作  第三节 逐格拍摄技术和勃莱克顿  第四节 动画电影的发明者科尔  第五节 动画之父雷诺  (一) 失败的伟人  (二) 电影作为艺术的观念  (三) 大众化的艺术    三、考核知识点  (一) 动画的产生  (二) 雷诺的贡献  (三) 逐格拍摄技术和勃莱克顿  (四) 动画电影的发明者科尔    四、考核要求  (一) 识记  1、雷诺的贡献  2、逐格拍摄技术和勃莱克顿  3、动画电影的发明者科尔  (二) 领会  1、动画的产生    第二章 动画的特点    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生通过动画和其他影片种类的比较，清晰认识动画片的特点。    二、课程内容  第一节 “两极分化”的动画片  第二节 走向写实的动画片  (一) 尝试在动画片中导入悲剧的因素  (二) 考虑到观众的接受  (三) 受剧情电影的影响  第三节 动画片的分类  (一) 动画片(狭义)  (二) 偶类片  (三) 剪纸片  (四) 合成片  (五) 虚拟手段影片  第四节 动画的特点    三、考核知识点  (一)“两极分化”的动画片  (二) 动画片(狭义)  (三) 偶类片  (四) 剪纸片  (五) 合成片  (六) 虚拟手段影片  (七) 动画的特点    四、考核要求  (一) 识记  1、偶类片  2、剪纸片  3，合成片  4、虚拟手段影片  5、动画的特点  (二) 领会  1，动画片(狭义) 后面题型举例中出了一个论述题，论述题通常应该是应用的层次，这里放在领会不妥，请修改  (三)应用    1、“两极分化”的动画片定义通常属于识记层次，为何这里放在应用层次，如何应用？    第三章 动画的定义    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生理解动画片概念的定义    二、课程内容  第一节 动画的定义  第二节 动画新概念及其批判  (一) 逐格说  (二) 过时说  (三) 幻想说  (四) 新概念说    三、考核知识点  (一) 动画的定义  (二) 逐格论  (三) 过时说  (四) 幻想说  (五) 新概念说    四、考核要求  (一) 识记：  1、逐格说  2、过时说  3、幻想说  4、新概念说  (二) 领会：  1、动画的定义 定义通常属于识记层次，为何这里放在应用层次，如何应用？  第二部分 动画同其他艺术的关系    第四章 动画与电影    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生通过对动画和电影在“镜头”、“光效”、“表演”等方面的对比分析，理解动画与电影之间的共性和区别。    二、课程内容  第一节 镜头与动画  (一) 镜头的纵向运动  (二) 非正常视点镜头  第二节 光效与动画  (一) 柔和的光效  (二) 追求自然的光效：分明暗  (三) 戏剧性的光效  第三节 表演与动画  (一) 卡通表演和仿真表演  (二) 折中化的表演  (三) 偶类片中的表演    三、考核知识点  (一) 镜头的纵向运动  (二) 非正常视点镜头  (三) 追求自然的光效  (四) 戏剧性的光效  (五) 卡通表演和仿真表演  (六) 折中化的表演  (七) 偶类片中的表演    四、考核要求  (一) 识记：  1、镜头的纵向运动  2、非正常视点镜头  3、柔和的光效  4、追求自然的光效：分明暗  5、戏剧性的光效  (二)领会：  1、折中化的表演  2、偶类片中的表演  (三)应用：  1、卡通表演和仿真表演    第五章 动画与美术    一、学习目的与要求     通过本章学习，要求学生理解动画在形式上与美术的关系、认识到动画是一种以美术为其基本形式的电影样式。    二、课程内容  第一节 单线平涂的美学  (一) 单线平涂的符号性  (二) 绘画性需要符合单线平涂的特点  (三) 单线平涂的空间  第二节 单线平涂的由来  (一) 漫画起源与叙事的愿望  (二) 漫画、连环画一脉相承  第三节 主要来自民间的美术形式  (一) 民间艺术的叙事性  (二) 木偶片的民间艺术形态  第四节 动画艺术短片中的美术形式和样式  (一) 线的使用  (二) 绘制风格  (三) 模仿和借鉴  (四) 新工艺、新技术和新材料    三、考核知识点   (一) 单线平涂的符号性  (二) 单线平涂的空间  (三) 单线平涂的由来  (四) 动画艺术短片中的美术形式和样式    四、考核要求  (一) 识记  1、单线平涂的由来  (二) 领会  l、动画艺术短片中的美术形式和样式  (三)应用  1、单线平涂的空间  2、单线平涂的符号性      第六章 动画与文学     一、学习目的与要求      通过本章学习，要求学生识记动画内容与文学之间的关系，理解动画在叙事性题材和主题方面的一些独特特性。    二、课程内容  第一节 题材的选择  (一) 动画片并没有自己的专用题材  (二) 动画片题材的地域特色  (三) 动画片题材的两个极端  第二节 题材的借鉴  (一) 来自于社会的压力  (二) 来自于经济的压力  (三) 迪斯尼的例子  (四) 宫崎骏的例子  第三节 人物的单纯化和转化  (一) 人物的单纯化  (二) 单纯化的人物产生的原因  (三) 人物的转变  第四节 大团圆结构    三、考核知识点  (一) 动画片题材的地域特色  (二) 动画片题材的两个极端  (三) 人物的单纯化  (四) 单纯化的人物产生的原因  (五) 人物的转变    四、考核要求  (一) 识记  1、动画片题材的地域特色  2、动画片题材的两个极端  (二)领会  1、人物的单纯化  2、单纯化的人物产生的原因  3、人物的转变  (三) 应用  1、动画题材与文学    第七章 动画与音乐    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记动画的背景音乐与“前景”音乐的区别。    二、课程内容  第一节 背景音乐  (一) 描写性音乐  (二) 抒情性音乐  (三) 象征性音乐  第二节“前景”音乐  (一) 纯音乐方式  (二) 歌舞剧方式    三、考核知识点  (一) 描写性音乐  (二) 抒情性音乐  (三) 象征性音乐    四、考核要求  (一) 识记  1、描写性音乐的类型  2、抒情性音乐  3、象征性音乐  (二) 领会  1、“前景”音乐与背景音乐的区别    第三部分 欧美动画    第八章 美国主流动画片    一、学习目的与要求     通过本章学习，要求学生对“主流动画片”的概念定义有清晰的认识，并对美国主流动画片的特征有清晰识记。    二、课程内容  第一节 关于“主流的概念”  第二节 美国主流动画片的对象  第三节 美园主流动画片的表现形式  (一) 人物造型的符号化  (二) 回避视觉上的暴力刺激  (三) 爱情贵族化  第四节 美国主流动画片的结构  (一) 歌舞剧结构方式  (二) 搞笑贯穿人物  (三) “大团圆”结局  第五节 美国主流动画片的主题  (一) 强调教育的作用，在任何情况下都必须遵循公认的社会准则和道德规范  (二) 邪不能压正，正义和善良永远战胜邪恶和贪婪  (三) 长于猎奇而对文化内涵有所忽略    三、考核知识点  (一) 关于“主流的概念”    -  (二) 美国主流动画片的对象  (三) 美国主流动画片的表现形式  (四) 美国主流动画片的结构  (五) 美国主流动画片的主题    四、考核要求  (一) 识记  1、美国主流动画片的对象  2、美同主流动画片的表现形式  3、美国主流动画片的结构  4、美国主流动画片的主题  (二) 领会  1、关于“主流的概念”    第九章 欧洲主流动画片    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记欧洲主流动画片的特征及其与美国主流动画片之间存在的差异。    二、课程内容  第一节 欧洲主流动画片的特征  (一) 大团圆结局  (二) 人物性格简单鲜明  (三) 非暴力  第二节 同美国主流动画片的区别  (一) 形式上的不同  (二) 历史文化的影响  第三节 系列片之外的其他主流动画片  (一) 个性化  (二) 悲剧化  (三) 诗意和情趣    三、考核知识点  (一) 欧洲主流动画片的特征    四、考核要求  (一) 识记  1、欧洲主流动画片的特征    第十章 西方非主流动画片    一、学习目的与要求     通过本章学习，要求学生识记什么是非主流动画片，以及非主流动画片在各方面与主流动画片的不同    二、课程内容  第一节 什么是非主流动画片  第二节 非主流动画片同主流动画片的比较  (一) 对象的不同    ．  (二) 个性化  (三) 形式上的反传统  (四) 内容上的反传统    三、考核知识点  (一) 什么是非主流动画片  (二) 非主流动画片同主流动画片的比较    四、考核要求  (一) 识记  1、非主流动画片同主流动画片的比较  (二) 领会  2、非主流动画片    第四部分 亚洲动画    第十一章 日本动画之特点    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记与美国动画片齐名的日本动画片的特点，以及其与美国主流动画片之间的区别。    二、课程内容  第一节 日本动画片的特点  (一) 分众化  (二) 类型化  (三) 个性化  (四) 发行渠道多样化  第二节 日本动画大师    三、考核知识点  (一) 日本动画片的特点  (二) 日本动画大师    四、考核要求  (一) 识记  1、日本动画片的分众化  2、日本动画片的类型化  3、日本动画片的个性化  4、日本动画片的发行渠道多样化  5、日本动画大师及代表作    第十二章 中国动画片    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记中国动画片的历史和特点。    二、课程内容  第一节 动画片  (一) 万氏兄弟和早期大片《铁扇公主》  (二) 新中国动画片  第二节 剪纸片  第三节 木偶片    三、考核知识点  (一) 动画片    四、考核要求  (一) 识记：  1、新中国动画片  (二) 领会：  2、万氏兄弟和早期大片《铁扇公主》    第五部分 动画艺术短片    第十三章 哲理艺术短片  一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记哲理艺术短片的概念以及哲理艺术短片主题的分类。    二、课程内容  第一节 物极必反  第二节 主观主义和机械主义  第三节 无法沟通  第四节 宿命论  第五节 迷惘和困惑    三、考核知识点  (一) 哲理艺术短片的概念  (二) 哲理艺术短片主题的分类    四、考核要求  (一) 识记  1、哲学艺术短片的概念  (二) 领会  1、哲学艺术短片主题的分类    第十四章 伦理艺术短片    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记伦理艺术短片的概念以及伦理艺术短片主题的分类。    二、课程内容  第一节 利己主义批判  第二节 人际新关系  第三节 古代伦理新诠释  第四节 人和自然    三、考核知识点  (一) 伦理艺术短片的概念以及伦理艺术短片主题的分类    四、考核要求  (一) 识记：  1、伦理艺术短片的概念  2、伦理艺术短片主题的分类    第十五章 抒情艺术短片    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生识记抒情艺术短片的概念以及抒情艺术短片主题的分类。    二、课程内容和考核知识点  第一节 怀旧  第二节 别离  第三节 爱情  第四节 恐惧  第五节 史诗    三、考核知识点  (一) 抒情艺术短片的概念以及抒情艺术短片主题的分类    四、考核要求  (一) 识记：  1、抒情艺术短片的概念  2、抒情艺术短片主题的分类    第十六章 艺术短片在形式上的探索    一、学习目的与要求  通过本章学习，要求学生理解如何从各种形式上探索艺术短片。    二．课程内容  第一节 抽象化  第二节 摄影和调度上的探索  第三节 材质的利用  第四节 可见的变化  第五节 不同形式的综合    三、考核知识点  (一) 各种形式上探索艺术短片  (二) 艺术短片中形式和内容的关系  (三) 如何从各种形式上探索艺术短片    四、考核要求  (一) 识记  1、各种形式上探索艺术短片  (二) 领会  1、艺术短片中形式和内容的关系  (三) 应用  1、如何从各种形式上探索艺术短片    各章“考核要求“中的各层次的要求仍然很少，不利于命题，请适当补充    Ⅲ、有关说明与实施要求    一、关于考核目标的说明      为使考核内容具体化和考核要求标准化，本大纲在列出课程内容的基础上，对各章规定了考核目标，包括考核知识点和考核要求．明确考核目标，能够使自学考应考者进一步明确考核内容和要求，更有目的地系统学习教材；使社会助学者能够更全面、更有针对性地进行辅导；使考试命题能够更加明确命题范围，更加准确地安排试题和知识能力层次和难易度，在大纲的“考核要求”中，提出了“识记”、“领会”、“应用”三个能力层次的要求，它们的含义是：这里应该是“应用”而不是“简单应用”，因为你前后都是分为三个层次：  1、识记：要求考生能够识别和记忆本大纲所规定的有关知识点和主要内容，在考试中能做出正确的表述、选择和判断。  2、领会：要求考生能够领悟和现解本大纲规定的有关知识点的内涵与外延，熟悉其内容要点和它们之间的区别和联系，在考试中能做出正确的解释、说明和论述。  3、应用：要求考生能够运用本大纲规定的一、二个知识点，分析和解决一般应用问题。    二、关于自学教材  教材：《动画概论》，聂欣如 编著，复旦大学出版社，2006年12月第一版。    三、自学时间分配建议     本课程是一本专业必修课，共4学分。自学时间（包括阅读教材、做作业）共需200小时，建议安排如下：   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 章次 | 课 程 内 容 | 自学时间(小时) | | 1 | 动画的起源 | 10 | | 2 | 动画的特点 | 10 | | 3 | 动画的定义 | 20 | | 4 | 动画与电影 | 20 | | 5 | 动画与美术 | 20 | | 6 | 动画与文学 | 20 | | 7 | 动画与音乐 | 10 | | 8 | 美国主流动画片 | 10 | | 9 | 欧洲主流动画片 | 10 | | 10 | 西方非主流动画片 | 10 | | 11 | 日本动画片 | 20 | | 12 | 中国动画片 | 20 | | 13 | 哲理艺术短片 | 5 | | 14 | 伦理艺术短片 | 5 | | 15 | 抒情艺术短片 | 5 | | 16 | 艺术短片在形式上的探索 | 5 |     自学的方法，首先是认真阅读指定教材，逐章逐节地读，全面、系统地读。在全面、系统领会教材内容的基础上，再对重点、难点进行深入地学习和把握．学习要以指定教材为主，不要寄希望于只看一些浓缩的辅导材料或重点问题归纳。在认真读书的基础上，可利用考试大纲来检验和加深对教材内容的理解和掌握．考试大纲是编写教材和命题的依据，大纲明确列出了各章节的考核目标、考核内容和考核知识点．如果对某些知识点印象不深或理解不透，要通过再重读教材，或看一些辅导材料，把问题弄懂弄通。    四、对社会助学的要求  l、社会助学者应明确本课程的性质与设置要求．根据本大纲规定的课程内容和考核目标，把握教材的基本内容，对自学考者进行切实有效的辅导．引导他们掌握正确的学习方法，防止自学中的各种偏向．体现社会助学的正确导向。  2、要正确处理基本原理，基本概念和基本知识同应用能力的关系，努力引导自学应考者将基础现论知识转化为认识，分析和解决问题的能力。  3、要正确处理重点和—般的关系。本课程注重理论联系实际，试题题型及覆盖面广。社会助学者应根据课程及考试命题的特点，指导自学应考者全面系统地学习教材，掌握全部课程内容和考核目标。在全面辅导的基础上，突出重点章节和重点问题，把重点辅导和兼顾—般有机结合起来。    五、关于命题考试的若干规定  1、从本大纲所列的考核知识点中命题，试题覆盖到章，适当突出重点章节，加大重点章节的覆盖密度。  2、在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记30％，领会40％，应用30％。  3、试题难易程度分：易、较易、较难、难，这四档在每份试卷中所占比例依次约为2：3：3：2。试题的难易度与能力层次不同，在各个能力层次中，都有难易度不同的试题。  4、命题的主要题型为；选择题，填空题、判断分析题、简答题、论述题等。  5、考试方法为闭卷、笔试，考试时间为150分钟．评分采用百分制，60分为及格。考试时需带钢笔。    附录：题型举例    (一) 选择题：  1、动画史上公认的动画之父是（ ）。  A勃莱兜顿    B科尔   C雷诺   D沃尔特·迪斯尼    2、下面哪一部影片不是出自迪斯尼公司（ ）  A《花木兰》 B《木偶奇遇记》  C《龙猫》 D《美女与野兽》    (二)填空题：   1、动画在分类上有许多形式，其中包括:动画片(狭义)、     、     、     、  虚拟手段影片。    (三)判断说明题：   1、雷诺对动画片的贡献非常之多，他先于迪斯尼公司产生成熟的商业动画运作模式，为动画的商业化作出了巨大的贡献。(       )   理由：   2、欧洲主流动画片同美国主流动画片之间有许多不同的地方，最首要的不同点表现在二者不同的造型上。 (       )   理由：    四)简答题：   1、简述欧洲主流动画片具有的商业主流特征。    (五)论述题：   1、请对动画片的两极分化的内容作出您的阐述，并说明为什么动画片会有这两个完全不同的制作方向。   答： |