**动画专业（独立本科段）（B080746）  4508）自学考试大纲**

上海大学自学考试办公室编

上海市高等教育自学考试委员会组编2011年版

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

“动画设计稿”课程是高等教育自学考试动画专业（独立本科段）的专业必修课。动画设计稿的课程理论是实现动画片施工的基础。本课程的目的是让学生掌握动画设计的基本原则和原理。通过本课程的学习，学生可以领会动画设计稿的创作思想与制作技术，掌握画框、景别、背景、动作及镜头的运用等各个动画设计的基本设计技巧，同时还能够了解作为动画设计稿人员所必需具备的素质要求等相关内容。

二、本课程的基本要求

    通过本课程的学习，要求学生领会动画原理与动画设计、常规动画设计的方法，并能进行实际的应用。

三、本课程与相关课程的关系

    本课程的理论前提为艺术和动画的概论课程，技术前提为素描和色彩等美术基础课程。本课程是动画专业的重要基础课程，和其他动画制作环节中涉及的各方面课程需并重。该课程也是二维及三维电脑动画制作的前期重要环节，作为一个动画创作者必须熟练掌握动画设计稿的创作方法，才能更好地发挥动画创作的表现力。

II、课程内容及考核目标

第一章  动画设计概述

一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生领会动画、动画设计以及各种动画形式的不同点，了解动画工程的概念。

二、课程内容

第一节动画设计

第二节动画设计与动画形式分类

第三节动画设计与动画工程

第四节动画与设计

三、考核知识点

（一）动画设计

（二）动画设计与动画形式分类

（三）动画设计与动画工程

（四）动画与设计

四、考核要求

（一）识记：

1、动画与设计

（二）领会：

1、动画设计

2、动画设计与动画工程

（三）简单应用：

1、动画设计与动画形式分类

第二章  二维动画设计的基本方法

一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生掌握二维动画制作使用的各种工具和工作环境的搭建。

二、课程内容

第一节二维动画制作的工具

（一）铅笔

（二）动画纸

（三）定位尺

（四）橡皮

（五）拷贝桌面和拷贝箱

（六）打孔机

（七）动检仪

第二节二维动画的基本制作流程

（一）动画的前期制作阶段

（二）动画的中期绘制阶段

（三）动画的后期合成阶段

三、考核知识点

(一)二维动画制作的工具

(二) 二维动画的基本制作流程

四、考核要求

（一）识记：

1、二维动画制作的工具

（二）简单应用：

1、二维动画的基本制作流程

第三章  动画原理

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会动画运动的基本规律，了解物体运动、掌握动物运动规律、熟练掌握人物运动规律。

二、课程内容

第一节速度与画面效果

（一）速度（匀速、加速、减速）

（二）时间、距离、张数

（三）节奏

第二节运动的基本规律

（一）弹性运动

（二）惯性运动

（三）运作力学原理（预备、运作、反应、惯性＋追随＋滞后、恢复）

（四）追随运作与滞后运作

（五）曲线运动

第三节结构与运动

（一）人体与运动的关系

（二）人的运动

（三）动物的运动规律

（四）自然现象的运动规律

第四节特技与效果

三、考核知识点

（一）速度（匀速、加速、减速）

（二）时间、距离、张数

（三）节奏

（五）弹性运动

（六）惯性运动

（七）运作力学原理（预备、运作、反应、惯性＋追随＋滞后、恢复）

（八）追随运作与滞后运作

（九）曲线运动

（十）人体与运动的关系

（十一）人的运动

（十二）动物的运动规律

（十三）自然现象的运动规律

四、考核要求

（一）识记

1、弹性运动

2、惯性运动

3、曲线运动

4、追随运作与滞后运作

5、自然现象的运动规律

（二）领会

1、速度（匀速、加速、减速）

2、时间、距离、张数

3、节奏

（三）简单应用

1、人的运动

2、动物的运动规律

（四）综合应用

1、运作力学原理（预备、运作、反应、惯性＋追随＋滞后、恢复）

2、人体与运动的关系

第四章  “动”的设计与动画表现

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生掌握动作设计的表现手法，了解动作设计与表演、了解动画设计中的表情设计方法，了解镜头与动作设计的关系。

二、课程内容

第一节动作与表现

（一）动作设计与表演

（二）动作设计与运作表现

（三）轴线与动态动感塑造

（四）轨线

（五）影像（剪影轮廓）与动画表现

（六）动画空间概念和设计

（七）运动节奏设计

第二节角色表情设计

第三节动画设计的表现手法

（一）拟仿

（二）夸张法

（三）符号应用

（四）打破运动规律的法则、颠覆惯性思维

第四节借助镜头的运作设计与表现

（一）镜头距离与动感塑造

（二）镜头构图与运作

（三）动态镜头与动感塑造

第五节动画与创意

三、考核知识点

（一）动作与表现

（二）角色表情设计

（三）动画设计的表现手法

（四）镜头距离与动感塑造

（五）镜头构图与运作

（六）动态镜头与动感塑造

（七）动画与创意

四、考核要求

（一）识记

1、角色表情设计

2、镜头距离与动感塑造

3、动画与创意

（二）领会

1、动作与表现

（三）简单应用

1、镜头构图与运作

2、动态镜头与动感塑造

（四）综合应用

1、动画设计的表现手法

第五章 动画设计的教与学

一、学习目的与要求

    本章设计内容是关于教师在教学中的方式和方法，对于学生不做要求。

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”、“简单应用”和“综合应用”四个能力层次的要求，它们的含义是：

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理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        简单应用：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。

4        综合应用：要求考生能够运用本大纲规定多个知识点，分析和解决较复杂的应用问题，进行计算、绘图、设计和论证等。

二、关于自学教材

教材：《动画原理与动画设计稿》，罗江玫等，西南师范大学出版社，2008年3月第一版。

三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，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 | 动画设计概述 | 30 |
| 2 | 二维动画设计的基本方法 | 60 |
| 3 | 动画原理 | 55 |
| 4 | “动”的设计与动画表现 | 55 |

学习过程中首先要认真阅读指定教材，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、对社会助学者的要求

1、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理论知识转化为认识，分析和解决问题的能力。

3、要正确处理重点和一般的关系。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，把重点辅导和兼顾一般有机结合起来。

五、关于命题和考试的说明

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20%，领会30%，简单应用30%，综合应用20%。

3、试题难易程度分为：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、本课程考试试卷采用的主要题型为：选择题、填空题、判断说明题、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、角色五官中，最传神的一个是（）。

A 眼      B 耳    C 口     D 鼻

2、追随动作是指本身不动，但会跟随（）的运动而运动

A   外围物体         B 主体        C 子物体        D 整体

（二）填空题

1、在动画片中，风的表现有三种方法：运动线表现法、曲线运动表现法、             。

2、上色线是指人物或物体移动时被       分割开时所必须画的线。

（三）判断说明题：

1、斜角摄影会使观众心理产生一种不稳定的运动感。（       ）

理由：

2、S形运动的特点只有一点，那就是物体本身在运动中呈”S”形。（         ）

理由：

（四）简答题：

1、请简述塑造动感时，要逐级的几个方面。

答：

（五）论述题：

1、动画设计的表现手法。

答：