（04510）动画专业（独立本科段）《二维动画》（实践）考纲

**I、课程性质及其设置的目的和要求**

**一、课程性质、特点及其设置的目的**

本课程从当代计算机应用的角度出发，教授如何使用这一现代化工具设计与制作的二维动画，学生通过学习Photoshop、ImageReady软件，掌握设计与制作计算机动画的方法和技巧；同时领会如何利用动画制作软件来实现动画创作的创意、构思，掌握计算机二维动画艺术设计与制作的规律和精髓，以便能更好和更高效地升华和发展传统二维动画的艺术表现力。

本课程为上机实践考核。

**二、本课程的基本要求**

    通过本课程的学习，要求学生领会如何利用动画制作软件等现代化手段来实现动画创作的创意、构思，并能进行实际的应用。

**三、本课程与相关课程的关系**

    本课程的理论体系在《艺术概论》和《动画概论》以及《二维动画创作技法》之下，需首先掌握艺术的总概念和动画、二维动画的总概念，为计算机二维动画创作的理论学习打下坚实的基础。

本课程又是一门需要计算机应用能力的课程，因此其在计算机方面的理论体系在《计算机应用技术》之下。

从技术和艺术的综合角度上来说，《计算机二维动画艺术设计》是以传统动画概念基础和美术基础课程为前提的计算机应用基础课程，服务于二维动画的制作。

**II、课程内容及考核目标**

**第一章 计算机二维动画艺术设计概述**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会计算机二维动画设计的基本概念。

二、课程内容

计算机二维动画艺术设计概述

三、考核知识

计算机二维动画设计的基本概念

领会计算机二维动画设计的基本概念。

**第二章 人物动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会人物动画的制作方法，掌握动画制作。

二、课程内容

第一节  人物面部表情动画

第二节人物头发飘动的动画

第三节人物衣物的动画

第四节人物肢体运动动画

三、考核知识

(一)    人物面部表情动画

(二)    人物头发飘动的动画

(三)    人物衣物的动画

(四)    人物肢体运动动画

领会人物动画的制作方法，掌握动画制作。

（1）人物面部表情动画

（2）人物头发飘动的动画

（3）人物衣物的动画

（4）人物肢体运动动画

**第三章 动物动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会动物动画制作方法，并能够简单应用到实践中去。

二、课程内容

第一节  四肢类动物动画

第二节爬行类动物动画

第三节鸟类动画

第四节昆虫类动画

三、考核知识

(一)    四肢类动物动画

(二)    爬行类动物动画

(三)    鸟类动画

(四)    昆虫类动画

动物动画制作方法，并能够简单应用到实践中去。

（1）四肢类动物动画

（2）鸟类动画

**第四章景物动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会并初步掌握景物常规动画制作方法，并且能够简单应用。

二、课程内容

第一节动画场景设计

第二节场景动画

第三节山川与自然变化的动画

第四节植物动画

三、考核知识

(一)    动画场景设计

(二)    场景动画

(三)    山川与自然变化的动画

(四)    植物动画

动物动画制作方法，并能够简单应用到实践中去。

场景动画

**第五章 拟人动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会拟人动画的制作思路和方法。

二、课程内容

实例1 汉堡包

实例2 跳舞的易拉罐

三、考核知识

实例1 汉堡包

实例2 跳舞的易拉罐

领会拟人动画的制作思路和方法。

**第六章文字的动画**

一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生领会文字动画的制作思路，掌握文字动画的制作方法。

二、课程内容

第一节文字扫光动画

第二节放大镜中的文字效果

第三节手写字效果

第四节镂空文字效果

第五节滚动文字动画

第六节淡入淡出文字效果

三、考核知识

文字扫光动画

放大镜中的文字效果

手写字效果

镂空文字效果

滚动文字动画

淡入淡出文字效果

（1）文字扫光动画

（2）镂空文字效果

（3）滚动文字动画

（4）淡入淡出文字效果

**第七章 按钮的动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会按钮的制作思路，掌握按钮的动画制作方法。

二、课程内容

实例1 简单按钮

实例2 动态按钮

实例3 响铃按钮

实例4 制作可爱的按钮

三、考核知识

实例1 简单按钮

实例2 动态按钮

实例3 响铃按钮

实例4 制作可爱的按钮

按钮的制作思路，掌握按钮的动画制作方法。

实例1 简单按钮

**第八章动画中的音乐和音效**

一、学习目的与要求

   通过本章学习，要求学生领会动画中的音乐和音效的制作方法。

二、课程内容

第一节声音与动画的同步

第二节添加音乐

三、考核知识

(一)    声音与动画的同步

(二)    添加音乐

领会动画中的音乐和音效的制作方法。

**第九章 综合实例**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会计算机二维动画的完整制作方法。

二、课程内容

第一节综合例子的分镜头稿

第二节实例1 生日蛋糕

第三节实例2 动画电影《星战》

第四节影片的输出、发布与优化

三、考核知识

(一)    综合例子的分镜头稿

(二)    实例1 生日蛋糕

(三)    实例2 动画电影《星战》

(四)    影片的输出、发布与优化

领会计算机二维动画的完整制作方法。

**第十章用 ImageReady制作GIF小动画**

一、学习目的与要求

    通过本章学习，要求学生领会Gif动画的制作方法，掌握小型动画制作的方法。

二、课程内容

第一节设计制作简单动画

第二节循环动画的制作

三、考核知识

(一)    设计制作简单动画

(二)    循环动画的制作

 动画的制作方法，掌握小型动画制作的方法。

设计制作简单动画

循环动画的制作

**有关说明及要求**：

**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“领会”、“简单应用”和“综合应用”三个能力层次的要求，它们的含义是：

1、领会： 对需要领会的有关知识点进行阅读和整体理论含义的知晓和大致领会，本身不单一作为考核内容出现。

2、 简单应用： 对需要进行简单应用的知识点进行仔细阅读、模仿练习，能够正确地制作出规定的简单效果。

3、综合应用： 对需要综合应用的知识点，进行深入阅读体会，进行较为大量的针对性练习。以便能真正消化其中的内涵、熟悉技术规律，可以熟练且独立创作规定技术难度内的效果。

**二、关于自学教材**

待编。

暂用教材：

《计算机二维动画艺术设计》

作者：李晓彬 编著

出版社：清华大学出版社

ISBN：7302112622
出版时间：2006年1月1日第一次印刷

**三、自学时间分配建议**

本课程是一本专业必修课，共2学分。自学时间（包括阅读教材、做作业）共需100小时，建议安排如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 章次 | 课 程 内 容 | 自学时间（小时） |
| 1 | 人物动画 | 20 |
| 2 | 动物动画 | 20 |
| 3 | 景物动画 | 10 |
| 4 | 文字的动画 | 20 |
| 6 | 按钮的动画 | 10 |
| 10 | 用 ImageReady制作GIF小动画 | 20 |

**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，对自学靠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：简单应用80%，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．命题的主要题型为：实践操作考核。

    5．考试方法为闭卷、上机操作，考试时间为60分钟，评分采用百分制，60分为及格。

**试卷范例**

本试卷为上机操作的实践考试，考核用电脑需保证能够顺利运行Photoshop和Imageready7.0以上版本。

本试卷满分为100分，简单应用题和综合应用题各若干道。考试方法为闭卷、上机操作，考试时间为60分钟，评分采用百分制，60分为及格。

**出题范围**：

实践题根据考纲中标注为简单应用和综合应用的知识点范围进行出题考核，要求考生根据题目要求制作原画。综合应用题只能根据考纲中标注为综合应用的知识点范围进行出题考核。其中第二道综合应用题原则上分配给较有难度的知识点范围，需采用提示出题法。

**试题举例：**

**第一节 简单应用题**：

按照现有的元素和要求，用Photoshop 和Imageready制作循环动画（GIF格式，存储位置至D盘“计算机二维动画考核”目录，存储名：循环动画加上座位号）。

图片素材在D盘“计算机二维动画考核”目录下名为“GIF元素”的Jpg图片。

**第二节 综合应用题1**：

使用给出的人物面部图片，制作：喜、怒、哀、乐四个表情（GIF格式，存储位置至D盘“计算机二维动画考核”目录，存储名：表情加上座位号）。

图片素材在D盘“计算机二维动画考核”目录下名为“表情参考”的Jpg图片。

**第三节 综合应用题2**：

使用提供的元素，自由制作角色在场景中的动画镜头。（要求：8帧一秒，不低于5秒）

（GIF格式，存储位置至D盘“计算机二维动画考核”目录，存储名：自由动画加上座位号）。

图片素材在D盘“计算机二维动画考核”目录下名为“元素#”（#等于编号）的Jpg图片。

**第四节 综合应用题3**：

请用Flash描线上色，按照自己的想法制作动画。要求：用Flash工具钩线上色（将图片倒入软件中），并制作合适的动画。（存储位置至D盘“计算机二维动画考核”目录，存储名：角色描线加上座位号）