

上海市高等教育自学考试
艺术设计专业（独立本科段）（B050437）
电脑动画设计（01578）
自学考试大纲

上海师范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
2015 年 8 月

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

随着网络技术的飞速发展，电脑动画(Flash)在网络流程中的运用越来越频繁。这一优秀的矢量动画编辑工具为艺术设计等行业提供了全新的制作方式，将创意和想象的可视化过程变得更为便捷和简单。

电脑动画设计是艺术设计领域的重要组成部分。本课程设置目的是使考生正确理解电脑动画设计的意义，了解电脑动画发展的历史和发展趋势，认识它在视觉传达设计中的重要性，并使具备较强的电脑动画设计能力。为专业课程的拓展运用打下良好的基础。

（二） 本课程的基本要求

从动画的起源和发展全面理解电脑动画设计的定义和概念，认识电脑动画设计在现代社会生活中所起的作用和运用的分类。使学生能够熟练掌握 Flash 软件功能、基础操作与实践运用。进而掌握电脑动画的设计创意及表现制作方法，拓展学生的动画设计思路，提升实际设计制作的运用水平。

（三） 与相关课程的联系

随着文化创意产业以及网络和数字技术的发展，动画产业已成为以动画及其衍生产品、网络游戏、手机游戏、玩具、多媒体产品为代表的综合新兴产业。电脑动画设计课程也是视觉传达设计中一门重要的专业课程，是对学生造型绘画与影视媒体综合运用能力的培养和提高。

II、课程内容与考核目标

一、学习目的和要求

通过学习本课程使学生了解和掌握各种影视动画制作、广告动画制作的原理及技巧。要求学生熟练地掌握各种类型的动画制作方法与技能，并能够根据命题设计要求，独立地进行和完成电脑动画设计作品。

二、课程内容

（一） Flash 软件功能介绍，操作界面以及工具面板及常用控制面板讲解

（二） 使用 Flash 中提供的工具进行基础图形绘画

（三） Flash 透视绘制技法与透视背景表现

- (四) Flash 卡通角色造型绘画
- (五) Flash 动画设计基础
- (六) 传统动画在 Flash 动画设计中的应用
- (七) Flash 动画声音的导入和处理
- (八) 配合声音、角色动画的口型动画制作
- (九) Flash 动画音乐字幕的动画制作
- (十) 遮罩效果特效动画设计
- (十一) 动画的常用镜头与景别
- (十二) Flash 动画短片创作讲解

三、考核知识点

- (一) 电脑动画设计——造型绘画
- (二) 电脑动画设计——Flash 软件操作
- (三) 电脑动画设计——Flash 动画运动原理
- (四) 命题创作——独立完成电脑动画设计镜头

四、考核要求

综合应用电脑绘画、电脑色彩设定、电脑动画此三个层次，按照各章所规定考核点的范围和考核要求，可以熟练掌握电脑动画的设计制作。最终具备较强的电脑动画的设计和创作能力。

- 1、电脑绘画：要求考生了解和掌握本课程的基础知识，即有关平面图纸电脑绘画，物品造型电脑绘画，透视场景电脑绘画，角色造型电脑绘画。（角色造型结构准确，电脑勾线要求线条流畅）。
- 2、电脑色彩设定：要求考生根据所提供的色彩指定，对所绘制的角色线稿进行色彩填充，要求颜色识别正确，造型部分无漏填色区域。
- 3、电脑动画综合应用：要求考生对绘制完成的角色造型按考试要求进行动画制作并与场景合成，输出成动画镜头。（角色动作自然，动画运动规律要求准确）。

III、有关说明与实施要求

一、 关于考核目标的说明

本大纲是考试大纲，即为命题的依据。本大纲也是教学大纲，即为使用教材教学时的指导依据。同时，本大纲又是学生学习、复习时的自学大纲，即为指导学生更集中、更方便地阅读理解和掌握应用教材。

二、 关于自学教材的说明

本次考试大纲的修改，选用了最新版本的电脑动画设计教材，难易度合适，实用性强，内容覆盖面更广，更贴近社会需求，同时也便于购买和考生的自学。

（一）使用教材

《Flash 制作基础》刘冠南、马双梅 编著，上海交通大学出版社，2014 年第 1 版

三、 自学方法指导

（一）在大纲指导下，系统学习教材，对概念、定义、设计规范等理论要较为全面的掌握，以正确引导实际操作。

（二）在学习过程中，要重视角色造型、人物运动的绘画，而教材上这方面的内容较少，平时要多观看各类影视和广告电视动画片中不同类型的人物造型和角色运动，进行临摹学习，研究它们的绘画风格和运动特征，进而提高电脑动画的绘画能力。

（三）要做好电脑动画设计需要把握的两个要点：一为绘画、二为动画原理。认真研究造型的绘画特点，同时按照动画运动规律，使其动作流畅。在实践中可以举一反三地把握动画的制作。

四、 对社会助学的要求

（一）社会助学应根据本考试大纲所规定的考试内容和考核要求，对自学应考者进行切实有效的辅导，防止自学中的各种不良倾向，体现社会助学的正确导向。

（二）要正确处理基础理论知识和实践应用能力的关系，尽管考核是以技能为主，但正确的理论指导必不可少。综合性地掌握理论知识，灵活地运用于实际设计过程中，培养和提高自学应考者的分析判断能力。

五、 关于命题考试的若干规定

（一）命题以本大纲为依据

上机操作考核考生的电脑动画设计能力，试题应符合本大纲涉及的考核要求。

（二）本课程采用上机操作形式考试。具体包括造型绘画和动画制作。

1、造型绘画要求：根据给出的铅笔手稿造型按考试要求进行电脑动画角色的绘画，造型准确，线条流畅。

2、动画制作要求：将所绘制的角色造型结合考试提供的场景进行角色动画的制作与场景的动画合成，要求动画运动规律正确，角色动作自然流畅。

（三）题型题量：根据所提供的角色造型手稿和色彩场景稿按要求进行电脑绘制和完成一套动画镜头设计。电脑绘画部分（占 40 分），动画制作部分（占 60 分）。

（四）考试形式：采用上机操作的技能考试方式。

（五）考试时间为 240 分钟。

附录：题型举例

一、 考试内容：

根据所提供的角色造型手稿和色彩场景稿按命题要求进行电脑动画镜头设计。

二、 考试要求：

（一） 电脑绘画部分：（40 分）。

1、造型绘画准确，线条（勾线）流畅。

2、色彩填充正确。

3、角色动画关节元件拆分正确。

（二） 动画制作部分：（60 分）。

1、根据命题要求，对所绘画的角色进行动画元件（运动）的制作。

2、将完成的角色动画元件与提供的背景图像按考试要求进行动画合成。

3、完成后存盘并输出考试要求规定的动画格式。

三、考试时间：240 分钟。