

上海自考动画专业（独本）考试计划 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/247/2021\\_2022\\_\\_E4\\_B8\\_8A\\_E6\\_B5\\_B7\\_E8\\_87\\_AA\\_E8\\_c67\\_247199.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/247/2021_2022__E4_B8_8A_E6_B5_B7_E8_87_AA_E8_c67_247199.htm)

一、指导思想 高等教育自学考试动画（独立本科段）专业的课程设置总体上与全日制普通高等院校本科要求一致，同时结合高等教育自学考试的特点，着重培养应考者运用所学知识分析、解决实际问题的能力。

二、培养目标与基本要求 本专业的培养目标是培养我国新型的动画制作人才，以适应我国社会主义市场经济运行和发展的需要。其专业面向在职的动画、游戏、广告公司制作人员以及具有高职和民办高校或同等学历并有志于从事动画制作的人员。本专业的学生通过学习，在专业方面应达到以下要求：

- 掌握美术绘画技能，掌握色彩运用，具备手绘造型设计与电脑绘图能力；
- 掌握二维动画原理并熟悉传统动画的制作流程；
- 掌握制作3D动画软件的操作技巧，可以通过MAYA或3DSMAX三维动画软件进行计算机三维动画、游戏或影视动画的制作；

毕业时能够独立制作出个人的动画艺术短片。

三、学历层次及规格 本专业为高等教育本科学历层次，其专业类型属高教自考独立本科段，该专业的课程设置为15门，总学分不低于79学分。凡考试成绩合格者发给合格证书，并取得相应的学分。本专业所规定的全部课程考试成绩合格，思想品德经鉴定合格，毕业考核达到规定要求者，将发给国家承认的高等教育自学考试动画专业独立本科段文凭。本科毕业生的学业水平达到国家规定的学位标准，根据《中华人民共和国学位条例》和《中华人民共和国高等教育法》第二十二条的规定，由具有学位授予权

的主考院校，授予管理学学士学位。四、实践性环节学习和考核 独立本科段的实践性环节的学习和考核，按课程设置的要求进行。五、课程设置及学分 专业代码：B080746 序号 课程代码 课程名称 学分 备注

10004	毛泽东思想概论	2	20005	马克思主义政治经济学原理	3
30015	英语（二）	14	公共外语课程二选一		
0016	日语（二）	14	2316	计算机应用技术	2
2317	计算机应用技术（实践）	3	实践性考核		
50504	艺术概论	4	64503	动画概论	4
74504	动画运动规律	5	实践性考核		
84505	原画设计	4	实践性考核		
94506	角色设计	5	实践性考核		
104507	动画场景设计	5	实践性考核		
117189	视听语言	6	124508	动画设计稿	4
134509	二维动画	2	4510	二维动画（实践）	2
实践性考核					
144511	三维动画	4	4512	三维动画（实践）	6
实践性考核					
154513	数字影视后期合成	2	4514	数字影视后期合成（实践）	2
实践性考核					
7999	毕业设计	不计学分			

总分79 免考公共外语的加考课程 序号 课程代码 课程名称 学分 备注

15710	多媒体技术应用	3	5711	多媒体技术应用（实践）	3
实践性考核					
24744	网页动画设计	4	实践性考核		
34743	剪辑学	4	分类加考课程		
序号	课程代码	课程名称	学分	备注	
13425	音乐欣赏	3	27876	美术基础	8
实践性考核					

说明：1、凡国家承认学历的各类高等学校（含自考）动画类专科毕业生可直接报考本专业。2、凡国家承认学历的各类高等学校（含自考）艺术类专科及以上毕业生报考本专业，须加考音乐欣赏课程。3、凡国家承认学历的各类高等学校（含自考）非艺术类专科及以上毕业生报考本专业，须加考音乐欣赏和美术基础两门课程。4、毕业设计的项目，由主考学校公布，应考者可任选一项。应考者也可自选设计项目，但须经主考学校同意。毕业设计须经审查答辩后评定成绩。评定成绩采用优秀、良好、

中等、及格、不及格五级评定制方法。毕业考核不及格者，不能获得本科学历文凭。

六、课程说明和指定用书

- 1、毛泽东思想概论（课程说明略）指定教材：《毛泽东思想概论》/罗正楷主编，武汉大学出版社，1999年版
- 2、马克思主义政治经济学原理（课程说明略）指定教材：《马克思主义政治经济学原理》/卫兴华主编，武汉大学出版社，1999年版
- 3、英语（二）（课程说明略）指定教材：《大学英语自学教程》（上、下册）/高远主编，高等教育出版社，1998年版
- 4、日语（二）（课程说明略）指定教材：《新编日语》（1-3册）/周平主编，上海外语教育出版社，1993-1994版
- 5、计算机应用技术（课程说明略）指定教材：《计算机应用技术》/张宁主编，经济科学出版社，2005年版
- 6、艺术概论

本课程力求以马克思主义的立场、观点和方法为指导，坚持辩证唯物主义与历史唯物主义的基本原理和根本原则，坚持内容的科学性和体系的完整性。从现实出发，对二十世纪以来的艺术问题，对近二十年中国文艺界出现的新的研究课题，新的艺术现象，力求做出正面的理论阐释。该课程共有六个部分，它们是：艺术本质论、艺术门类论、艺术发展论、艺术创作论、艺术作品论、艺术接受论。这六个部分虽独立成章，却不是独立存在的，它们是一个整体，一个完整的体系，各部分之间有着内在的逻辑关系。从哲学的高度和历史的广度探讨了艺术的本质、各门艺术的特点和它们共同的审美特征，以及艺术发生与发展的客观规律，从外部建立起艺术的基本理论框架。深入到艺术的本体，系统研究了创作主体、创作活动、创作成果以及创作后的艺术归属问题，揭示了艺术创作与艺术欣赏的普遍规律。指定教材：《艺术概论》/《艺

术概论》编写组主编，文化艺术出版社，2000年1月版

7、动画概论 本课程包括六个方面：1. 动画基础理论（动画的起源、特点、概念）；2. 动画艺术同电影、美术、文学、音乐等其他艺术的关系；3. 欧美动画（美国主流动画、欧洲主流动画、西方非主流动画）；4. 亚洲动画（日本动画、中国动画）；5. 动画艺术短片（哲理艺术短片、伦理艺术短片、抒情艺术短片及艺术短片在形式上的探索）；6. 动画制作流程（绘画动画制作、偶动画制作及剪纸动画制作）。

作者通过以上诸方面的论述，描绘出动画艺术的轮廓，以及世界动画的概貌，使读者对动画有一个基本而全面的掌握和了解。本课程特点在于：参考了其他门类艺术概论的结构和写法；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。指定教材：《动画概论》/聂欣如主编，复旦大学出版社，2006年12月版

8、动画运动规律 动画是一门运动的艺术。它的所有内容、审美，都表现在屏幕播放的即时声画运动当中。动画的运动，不是客观实体的运动，而是完全虚拟的“幻觉”，是人为创造出来的运动。动画的创作者必须熟练掌握创造运动的各种技巧和规律，才能更好地发挥动画艺术的表现力。作为这种“创造运动的艺术形式”的基础入门，本课程将向读者讲述动画运动的基本表现技巧和基本运动规律，使初学者通过学习动画运动的基本原理和基础技巧，逐步培养创造运动、表现运动的思维，从而使设计构思到艺术实现的途径更加通畅。通过对运动规律的“基本原理”以及“人物的基本运动规律”、“动物的基本运动

规律”和“自然现象的基本运动规律”这四个内容的学习，初学者应该能够掌握一些动画运动的基本规律。动画是一门动手的艺术，在创作中熟练运用各项技能并不断推陈出新、生动有趣地表现各种动作，尚需要经过大量的实践磨炼。指定教材：《动画运动规律》/丛红艳等主编，武汉理工大学出版社，2005年2月版

9、原画设计 在动画艺术中，原画的职责就是用笔让“演员”们在平面的纸上动起来，同时，通过原画设计赋予角色个性与特征等。原画设计今天已有深入研究，也有一定的规律可循。原画就是运动物体关键动态的画。本课程着重学习原画设计中关键动作的设计，并在怎样配合脚本、场景等前期资料作出相应的动作及表情设计方面作了重点阐述，有助于具有一定动画基础设计的学生向更高层次推进。指定教材：《原画设计》/汪瓊主编，上海人民美术出版社2004年1月版

10、角色设计 学习角色设计的目的是为了了解动画剧本与角色设计之间的关系、动画角色设计的流程，以及如何进行造型基本功的训练；深入介绍了角色解剖原理，及表情的作用方式，并详细学习服装、道具在动画角色设计中的应用。从结构图、效果图、多角度转面图、头部结构分解、手足造型细部、姿态图、脸部表情图、服装图、服饰道具图、角色谱系比例图、发型图、口型图、色标图等几个方面，详细学习动画角色设计的规范。指定教材：

《Painter角色设计实用技术》/何雪梦主编，电子科技大学出版社，待出版

11、动画场景设计 本课程详细讲述动画场景的类型、动画场景设计流程，以及如何进行造型基本功的训练；深入介绍了几何透视原理，及阴影、镜像、倒影的制图方法，并详细讲述了空气透视、散点透视在动画场景设计中的

应用。从自然景观、建筑空间、交通工具、魔幻场景等几个方面，详细讲述动画场景的构成；介绍动画场景的灯光效果和布光原理。从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面介绍了动画场景设计的构思方法及构图原理。最后还着重讲述了动画场景的设计规范，及二维动画、偶动画、三维动画的不同制作特点。指定教材：《动画场景设计》/李铁等主编，清华大学出版社，2006年8月版

12、视听语言 本课程是动画专业的必修课。课程通过对大量世界优秀动画片中的蒙太奇、轴线关系、声音、音乐表现、场面调度等深入分析，全面系统地讲解了视听语言在影视动画中的主要特点与常用的表现手法，帮助学生正确理解视听语言的概念，学习和掌握视听语言的表现方法和技巧，拓展学生的思维空间。课程内容包括：视听语言概论、镜头、轴线、场面调度、剪辑技巧、电影声音等影视动画视听语言学的本质和核心的内容。指定教材：《视听语言:影像与声音》/宋杰主编，中国广播电视出版社，2001年9月版

13、动画设计稿 动画设计稿是动画片施工的蓝图。本课程深入地讲解动画设计稿的创作思想与制作技术，内容涉及到画框、景别、背景、动作及镜头的运用等各个方面，同时还涉及到动画设计稿人员的素质要求等相关内容。课程灵活生动，引入许多大家耳熟能详的国内外优秀作品，能够帮助考生迅速掌握设计稿的制作要领。指定教材：《动画设计稿》/晓欧等主编，机械工业出版社，2005年8月版

14、二维动画 学习该课程的目的是为了让 学生能够理解基本动画的构成形势，理解事物的动态特征，增强对事物运动感觉的把握。课程分为三个部分：第一部分从动画片制作最基本的原理讲起，介绍了动画片的摄制过程

，原画、动画的概念，以及动画画面的处理，便于初学者了解动画的基本规律。第二部分主要介绍动画技法，从基本的技法讲起，介绍了物体运动规律，进而讲解人物的画法，包括动作表情，以及动物和自然现象的画法。这部分内容概括了动画片所涉及的所有领域，使考生能够较为全面地掌握动画技法的要领。第三部分为鉴赏，介绍中国几位优秀动画片导演以及他们创作导演的动画片，同时刊载了他们对动画片的自评。指定教材：《二维动画创作技法》/上海卡通文化发展有限公司主编，电子工业出版社，2003年9月版

15、三维动画 本课程是三维动画制作的核心课程，着重学习三维动画制作软件Maya和3Dmax的基本建模和基本材质的学习，努力将学生的动手建模能力发展到一定的高度。本课程是一个高度集成的课程，课程需要人体解剖的知识作为基础，需要色彩造型、角色设计为前提。需要平面动画软件作为基础知识来进行学习。学习该课程的目的是：通过学习Maya和3Dmax场景、角色、道具、人物的模型制作与展平UV贴图制作技术，掌握低、中、高精度模型的制作能力。学习骨骼设定、蒙皮技术、角色设置、骨骼与IK、刚性蒙皮与柔性蒙皮、变形工具等，掌握独立制作模型和骨骼指定的技术。学习使用Maya专业三维制作软件，学习影视作品中的高精度模型的制作和影视级别的真实材质体现。使学生能够胜任影视动画制作中的模型制作工作。该课程的特点是：实用性强，重点在培养考生的动手能力，提高考生动画创作中建模、贴图、材质体现的能力。指定教材：《Maya基础教程》/孟洁卿等主编，电子科技大学出版社 2006年11月版 《Maya动画制作技巧》/孟洁卿主编，电子科技大学出版社，2006年8月版

《Maya粒子特效》孟洁卿主编，电子科技大学出版社，2006年1月版

16、数字影视后期合成 数字后期编辑及合成的成功运用直接关系到电影、电视剧、动画片、广告、电视片头的门面画面是否震撼而吸引人，因而受到了制片人、导演的高度重视。数字后期编辑及合成技术的掌握对业界从业人员显得极其重要，是动画等相关专业学生必须掌握的技能。本课程摆脱了以往软件图书只注重菜单理论而忽视实际操作，或只讲操作不讲其原理的写法，从艺术和技术结合的新视角来讲解现代数字后期编辑和数字合成的技术原理和制作技巧。引用了34个时尚、典型实例详细讲解了数字非线性编辑及合成的关键知识和核心应用技巧。通过范例的引导，学生能够完全轻松地进入影视动画数字后期编辑和特效合成的精彩世界，学会“非线编和数字合成的艺术指导原则”、“影片剪辑技巧”、“镜头运动技巧”、“视频特技”、“画面叠加技术”、“抠像技术”、“遮罩效果”、“粒子效果”、“跟踪技术”等数字编辑及合成的核心技术，让考生通过学习能够举一反三，完全胜任影视广告栏目包装和设计、MTV短片、动画短片等设计及制作工作。指定教材：《影视动画数字后期编辑与合成》/李晓彬主编，海洋出版社，2005年6月版

17、多媒体技术应用 本课程系统地介绍多媒体技术的基本概念和基础知识，多媒体应用软件设计的一般过程及原则，以及几种典型多媒体软件的使用方法，并通过大量的实训实例进一步展示多媒体应用软件的具体设计步骤和方法。课程分3部分：第1部分为基础，主要理解多媒体技术的基本概念、数据压缩的基本原理及多媒体计算机的组成等基础知识；第2部分为提高，学习多媒体应用软件工程设计的基本原则，



以及音频编辑软件Cool Edit Pro2.1、视频编辑软件Premiere6.0和多媒体制作软件Authorware 7.02的使用方法，特别是对Authorware 7.02的使用作比较详细的介绍；第3部分为实训，通过多个实训实例进一步展示了多媒体应用软件设计的基本过程和操作步骤。指定教材：《多媒体技术与应用》/李显军主编，人民邮电出版社2006年10月版

18、网页动画设计 本课程主要介绍Flash在网页设计与制作方面的知识，以时尚的实例和项目为导向，由浅入深、由简到繁，尝试跳脱传统教材的写法，舍弃不必要的操作界面、菜单等介绍，摒弃知识驱动的教学手法，从务实和应用着手，探讨Flash在网页设计与制作方面的应用和技巧，通过项目驱动的教学方法，介绍Flash MX 2004的简单动画制作、Flash与Dreamweaver及Fireworks的整合应用、声音与视频、2.0的Action Script、组件等等。让你在学习过程中不时得到成就感。内容设计由浅入深、由点及面，以诙谐通俗的语言讲述心得与技巧，为考生创建快乐轻松的学习气氛。指定教材：《网页与动画制作Flash实用教程》/杨戈主编，机械工业出版社，2005年7月版

19、剪辑学 本课程系统地介绍了电影、电视剪辑艺术发生、发展的历史，细致、条理地总结了影视剪辑艺术的审美历程、工作方式和实践过程。特别是对电视艺术崛起之后，电子计算机等高科技融入剪辑领域，非线性剪辑的引入做了翔实、具体的介绍。指定教材：《动画剪辑》/聂欣主编，上海人民美术出版社，2006年1月版

20、音乐欣赏 本课程从语言学研究的视角考察视听艺术传播媒介的构成、规律及其艺术品格。它包括视听语言的来源、本质、变迁以及种种构成元素及其运用规则等等。其特点在于立足视听语言发展历史

，注重视听语言的结构规律和语言表现手法的探讨，同时，吸收包容了结构主义符号学的研究成果，从而形成了独特的视听语言研究体系。因此，对于视听艺术的创作视听媒介的传播以及视听语言的研究，本书都具有积极的指导意义和启发作用。课程中学习动画片中的蒙太奇、轴线关系、声音、音乐表现、场面调度等深入分析，全面系统地讲解了视听语言在影视动画中的主要特点与常用的表现手法，正确理解视听语言的概念，学习和掌握视听语言的表现方法和技巧，拓展学生的思维空间。指定教材：《视听语言:影像与声音》/宋杰主编，中国广播电视出版社，2001年9月版

21、美术基础素描无论对学习哪一门类的现代造型艺术的学生来说，都是非常重要的。素描源于西方，它是用铅笔、木炭等作画，是以科学的透视、解剖、明暗为基础绘画方式。随着中国现代艺术创作实践的推进，以及中国的改革开放，市场经济的建设，中国美术教育也在不知不觉发生惊人的变化。这不仅体现现代设计专业的迅速发展，工业产品造型设计、视觉传达设计、服装设计、环境艺术、公共艺术、电脑美术、展示设计、广告摄影、商业美术等新专业迅速发展，传统的陶瓷、染织、漆画等传统工艺美术专业不再招生，课程的体系也发生了重大变化，素描课堂教学也早已不再是契斯恰柯夫体系一统天下，有依旧注重明暗的写实调子素描，有偏重研究对象结构关系的结构素描，有强调个性表现和绘画语言的表现性素描，也有以实用为目的，重在开启考生设计思维与创新思维的设计素描等等。水粉画是一个技艺性很强，技术难度较高，难以驾驭的画种，但这也正是它魅力所在，是它赖以生存的要害。因此，熟练地掌握水粉画的性能和技法，无

疑是至关重要的。正如罗丹所言：“轻视技法的艺术家，是永远不会达到目的的。”指定教材：《素描》/林钰源等主编，岭南美术出版社，2004年6月版 《水粉画教程》/陈敦等主编，上海人民美术出版社，2000年4月版