

## 目 录

场景设计（13343） .....	1
场景设计（实践）（13344） .....	22
动画编剧（13485） .....	43
动画短片创作（13487） .....	68
动画短片创作（实践）（13488） .....	81
动画概论（13489） .....	93
动画剪辑与合成（13490） .....	121
动画剪辑与合成（实践）（13491） .....	138
动画艺术鉴赏（13493） .....	154
分镜设计（13552） .....	168
分镜设计（实践）（13553） .....	184
角色造型设计（13852） .....	199
角色造型设计（实践）（13853） .....	217
三维动画设计（14129） .....	234
三维动画设计（实践）（14130） .....	258
视听语言（07189） .....	281
原画设计（14629） .....	302
原画设计（实践）（14630） .....	315

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
场景设计（13343）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《场景设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是面对动画专业开设的专业课，以培养考生用设计思维进行场景设计的表现、应用等综合能力为目的；场景设计以创作思维和基本绘画工具为基础，按照场景设计要求和一定的绘画技巧进行场景设计，训练考生的创造力、感知力和表现力。通过本课程的学习和实践，考生在表现能力、审美能力、软件的运用等各方面都有显著的提高，并且能与以后所学的专业设计、实践紧密结合。

## **二、本课程的基本要求**

理解动画场景设计方面的有关理论知识，掌握动画场景设计的设计思维和场景设计的基本方法、设计技巧，以及在动画片制作过程中承担的重要角色，使学生具备场景设计思维和以手绘方式进行场景设计的应用能力。

## **三、与相关课程的联系与区别**

与动画专业的其他课程相比，动画场景设计更加偏向于实操性和设计性，在动画专业课程体系中与前期课程链形成相辅相成的关系。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画场景设计中“层”的概念与理解
- 2、动画场景设计的基本元素设计与画法
- 3、动画场景设计的各类透视运用
- 4、动画场景的基本构图与镜头运动
- 5、动画场景设计的基本创作思路与设计步骤
- 6、动画场景设计的主次场景理解与设计
- 7、动画场景设计的多角度设计
- 8、动画场景设计的各类风格设计
- 9、从动画场景的色彩概念设计到绘景设计

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 认识动画场景设计

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了什么是动画场景设计，解析了动画场景设计与背景、场景之间的区别与关系。从场景产生的角度阐述了对动画场景设计中“层”的概念的认识与理解。从宏观角度分析了场景设计的应用领域，以及其与这些领域的相互关系，拓展了以点带面的发散性动画场景创作思维。这些知识点的阐述，能够使考生对动画场景设计的概念和相关要素有一个基本的了解和认识。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画场景设计的概念

- 一、何为场景？
- 二、何为背景？
- 三、动画场景设计

##### 第二节 动画场景设计中“层”的概念

- 一、层与场景的关系
- 二、层与“景深”的关系
- 三、前层和对位线的作用
- 四、层与场景运动速度

##### 第三节 场景设计的应用领域

- 一、场景设计与动画
- 二、场景设计与游戏
- 三、场景设计与漫画
- 四、场景设计与插画
- 五、场景设计与电影

#### 三、考核知识点与考核要求

##### (一) 动画场景设计的概念分析与理解

识记：动画场景设计的概念。

领会：动画场景设计与场景、背景之间的关系。

简单应用：动画场景设计临摹练习。

综合应用：不同表现形式的动画场景临摹练习。

## (二) 动画场景设计中“层”的概念与理解

识记：层的概念与场景、景深、对位线、场景运动的关系。

领会：层对空间层次、空间距离、场景运动的作用。

简单应用：常见分层技巧表现。

综合应用：不同元素在场景中的分层设计练习。

## (三) 场景设计的应用领域

识记：场景设计的各类应用领域。

领会：不同领域场景设计的特点。

简单应用：动画场景设计与其他领域场景设计的异同剖析。

综合应用：不同领域场景设计的案例分析。

## 四、本章重点、难点

重点：常见的各种分层技巧。

难点：层与场景运动速度设置与表现。

# 第二章 动画场景设计的相关基础知识

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景设计的相关基础知识，分别从分类与特点、功能与作用、原则与要求、透视、景别、空景、连镜、构图与镜头运动等方面展开分析和阐述。由此，可以形成一个场景设计基础知识的学习思维框架，便于考生能够对场景设计的关键设计要素、基本要求、原则等知识点有较好的初步认识和理解，也能够为动画场景设计的创作环节打下较好的基础。

## 二、课程内容

### 第一节 动画场景设计的分类与特点

一、从空间形式上来分，主要分为：室外景、室内景、室内外结合景

二、从故事题材上来分，主要分为：现实生活场景、特定时代场景、科幻场景、魔幻场景

三、从剧情的展开来分，场景可以分为以下几类：叙事性场景、抒情性场景、氛围性场景、主观性场景

四、从地貌类型上来分，主要分为：河流地貌场景、海岸地貌场景、沙漠和沙丘地貌场景、冰川地貌场景、雅丹地貌场景、黄土地貌场景、丹霞地貌场景、喀斯特地貌场景等八种常见地貌

五、按制作方式来分，主要分为：二维动画场景、三维动画场景、定格动画场景、真实场景

## 第二节 动画场景设计的功能与作用

一、交代故事发生的时间、地域、历史年代等背景资料

二、构成动画角色表演时行为动作的叙事支撑和空间关系

三、展现角色性格与心理活动

四、营造气氛与隐喻主题

五、强化场面调度

## 第三节 动画场景设计的原则与要求

一、动画场景设计应依据动画剧本展开场景设计构思

二、动画场景设计应从整体上把握作品风格与主题

三、动画场景设计应当在遵循透视规律的前提下选择恰当透视形式

四、动画场景设计应注重服务于角色表演

五、动画场景设计应注意表现场景元素正确的比例尺寸

六、动画场景设计应从空间设计切入塑造动画场景造型

七、动画场景设计应注重视觉感和细节设计

## 第四节 动画场景设计的透视运用

一、动画场景透视的一般规律

二、动画场景透视的常见类型

三、动画场景的特殊透视设计

## 第五节 景别、空镜、连镜

一、动画场景与景别

## 二、动画场景与空镜

## 三、动画场景与连镜

### 第六节 动画场景的基本构图与镜头运动

#### 一、动画场景设计构图与绘画构图的区别

#### 二、动画场景设计的常见构图技巧

#### 三、动画场景的基本构图类型

#### 四、动画场景的构图与镜头运动

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 动画场景设计的分类与特点

识记：动画场景不同角度划分的类型与特点。

领会：从空间形式、故事题材、剧情、地貌类型、制作方式的场景划分。

简单应用：不同角度划分的场景类型的基本表现。

综合应用：不同角度划分的场景类型的综合设计与表现。

### (二) 动画场景设计的功能与作用

识记：动画场景设计的基本功能与作用。

领会：如何根据场景的功能和作用来设计场景。

简单应用：根据不同功能和作用的需要进行场景设计的基本表现。

综合应用：根据不同功能和作用的需要进行场景设计的综合设计与表现。

### (三) 动画场景设计的原则与要求

识记：动画场景设计的基本原则与要求。

领会：如何根据场景设计的原则与要求来设计场景。

简单应用：根据设计原则和要求来进行场景设计的基本表现。

综合应用：根据设计原则和要求来进行场景设计的综合设计与表现。

### (四) 动画场景设计的透视运用

识记：动画场景透视的基本规律和类型。

领会：透视现象、常见透视类型和特殊透视的特点。

简单应用：各种透视类型的基本表现。

综合应用：动画场景各种透视类型的综合设计与表现。

## (五) 景别、空镜、连镜

识记：动画场景的景别类型、空镜与连镜。

领会：动画场景设计中空镜、连镜的概念、设计技巧与作用。

简单应用：场景的不同景别、空镜、连镜的基本表现。

综合应用：场景的不同景别、空镜、连镜的综合设计与表现。

## (六) 动画场景的基本构图与镜头运动

识记：动画场景的基本构图类型。

领会：动画场景设计的常见构图技巧、场景构图与镜头运动的关系。

简单应用：动画场景设计的常见构图技巧、场景与镜头运动的基本表现。

综合应用：动画场景设计的综合构图技巧、场景与镜头运动的综合设计与表现。

## 四、本章重点、难点

重点：场景的分类、透视的各种类型、基本构图类型与技巧、场景与镜头运动的关系。

难点：动画场景特殊透视的理解与表现、场景与镜头运动的表现。

# 第三章 动画场景设计的基本元素设计

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景设计中各类场景设计元素的画法。主要采用了循序渐进的学习方法：从对植物中草、树的不同类型与画法进行分析，再衍生出以树为主的场景设计；由对石头、岩石的形态与结构的分析，再衍生出以石头或岩石为主的场景设计；由对山的结构分析，再衍生出以山为主的场景设计；由对地面、道路的特点分析，再衍生出以地面和道路为主的场景设计。在分析以建筑物为主的场景设计时，以不同透视类型阐述了建筑物内、外景的画法。另外，还对山洞、隧道、云等常见设计元素按其特点进行了分析和示范。更需要指出的是，本章对动画场景设计中涉及的道具进行了分析与概念梳理，同时，为了便于理解和把握陈设道具的设计要求，对其进行合理分类和示范，使读者能够了解到各类陈设道具元素的结构、特点和设计技巧。通过本章的学习，考生能够掌握并理解场景

设计中的各种基本元素的结构与特点，掌握其绘制步骤，初步具备对动画场景设计元素的设计能力。

## 二、课程内容

### 第一节 植物的设计与画法

一、草本植物的设计与画法

二、树木的设计与画法

三、树林的设计与表现方法

### 第二节 石头与岩石的设计与画法

一、石头的结构与画法

二、岩石的结构与画法

### 第三节 山的设计与画法

一、山的结构分析

二、山的常见表现方法

### 第四节 地面的设计与画法

一、自然形态地面的画法

二、人工地面的画法

### 第五节 道路的设计与画法

一、直线道路的画法

二、曲线道路的画法

### 第六节 人工建筑物的设计与画法

一、以一点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

二、以两点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

三、以三点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

四、以其他特殊透视原理设计建筑为主的场景

### 第七节 山洞、隧道等洞形场景的设计与画法

一、山洞的设计与画法

二、隧道的设计与画法

### 第八节 云的设计与画法

## 一、云的基本类型

## 二、云的常规画法

### 第九节 场景陈设道具与构成元件的设计与画法

## 一、理解“道具”与“场景陈设道具”

## 二、场景陈设道具的分类

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 植物的设计与画法

识记：草本植物、树木、树林的概念与分类。

领会：草本植物、树木的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现植物。

综合应用：植物的各类设计技巧。

### (二) 石头与岩石的设计与画法

识记：石头、岩石的概念与分类。

领会：石头、岩石的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现石头、岩石。

综合应用：石头、岩石的各类设计技巧。

### (三) 山的设计与画法

识记：山的概念与分类。

领会：山的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现山。

综合应用：山的各类设计技巧。

### (四) 地面的设计与画法

识记：地面的概念与分类。

领会：不同地面的特征。

简单应用：根据透视来理解并表现地面。

综合应用：不同类型地面的设计技巧。

### (五) 道路的设计与画法

识记：道路的概念与分类。

领会：不同道路的特征。

简单应用：根据透视来理解并表现道路。

综合应用：不同类型道路的设计技巧。

#### (六) 人工建筑物的设计与画法

识记：人工建筑物的概念与分类。

领会：不同透视条件下人工建筑物的结构与特征。

简单应用：不同透视条件下人工建筑物的设计步骤。

综合应用：不同透视条件下人工建筑物室内、室外景的设计技巧。

#### (七) 山洞、隧道等洞形场景的设计与画法

识记：山洞、隧道的分类。

领会：山洞、隧道的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现山洞、隧道。

综合应用：山洞、隧道的设计技巧。

#### (八) 云的设计与画法

识记：云的基本类型。

领会：云的结构特征与透视。

简单应用：根据透视来理解并表现常见云。

综合应用：云的设计技巧。

#### (九) 场景陈设道具与构成元件的设计与画法

识记：道具的概念与分类。

领会：道具的设计风格与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现各类道具。

综合应用：道具的设计技巧。

### 四、本章重点、难点

重点：各类动画场景设计元素的设计技巧。

难点：不同透视条件下的场景设计元素的表现。

## 第四章 动画场景设计的辅助训练

### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了学习动画场景设计时用于辅助训练和学习的相关知识和技巧。首先剖析风景写生与动画场景设计之间的关系，强调了风景写生是动画场景设计的必要手段。详细阐述了从动画场景设计辅助训练的角度出发，通过风景写生等手段来进行动画场景概念小稿的创作训练，以此来培养创作者的场景设计创作能力、想象能力和表现能力等。通过这些场景设计的辅助训练手段，考生能够更好地建立起动画场景设计的创作意识与概念思维，从而提升创作者的整体设计与表现能力。

### 二、课程内容

#### 第一节 风景写生与动画场景设计的关系

##### 一、认识风景写生

##### 二、风景写生是动画场景设计阶段的必要手段

#### 第二节 根据“创作灵感”设计动画场景概念小稿

##### 一、动画场景概念小稿的“创作灵感”

##### 二、动画场景“创作灵感”的概念小稿训练

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 风景写生与动画场景设计的关系

识记：风景写生的概念与分类。

领会：风景写生与动画场景设计的关系。

简单应用：根据风景写生来理解并构思场景设计。

综合应用：根据风景写生来设计动画场景的各类设计技巧。

#### (二) 根据“创作灵感”设计动画场景概念小稿

识记：动画场景概念小稿的“创作灵感”获取途径。

领会：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的训练思路。

简单应用：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的基本训练技巧。

综合应用：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的综合设计技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的设计技巧。

难点：根据生活实景推演的动画场景概念小稿的综合设计与表现。

# 第五章 动画场景设计的基本创作思路与设计步骤

## 一、学习目的和要求

本章首先阐述了对动画场景设计中主、次场景的概念的理解，并从动画创作流程角度梳理了动画场景设计的基本创作流程，分析了从动画场景概念设计到动画场景设计的创作思维与涉及要素。其次讲解了服务于动画场景设计的景物写生形式与步骤，以及默写形式对动画场景设计的作用。突出并详细阐述了从风景实景到风景写生，再到动画场景设计这一创作过程，分为写实、夸张、组合三种形式进行场景设计案例讲解。通过这些设计步骤与训练手段，考生能够理解并掌握从风景写生到动画场景设计的流程，熟练掌握动画场景设计的能力。

## 二、课程内容

### 第一节 动画场景设计的任务

一、动画场景设计的任务范围

二、动画场景设计中的主、次场景

### 第二节 动画场景设计的基本创作流程

一、场景设计在常规动画制作流程中所处的位置

二、动画场景设计的美术概念构思与创作流程

三、动画场景设计创作流程解析

四、从风景写生到动画场景设计

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 了解动画场景设计的任务

识记：动画场景设计的任务范围。

领会：动画场景的主、次场景设计思维。

简单应用：动画场景的多角度设计与表现。

综合应用：动画场景的主、次场景设计的综合设计与表现。

## (二) 动画场景设计的基本创作流程

识记：动画场景设计的美术概念构思与基本创作流程。

领会：动画场景设计基本创作流程解析。

简单应用：同一场景空间的多角度联想和默写。

综合应用：从风景写生到动画场景设计的基本步骤表现。

## 四、本章重点、难点

重点：动画场景的主、次场景设计技巧。

难点：同一场景空间的多角度场景设计。

# 第六章 动画场景造型的艺术风格

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景造型的各类不同艺术风格，澄清了以往对于某些场景风格概念的混淆，区分更清晰而有依据。因此，将场景造型的艺术风格归纳为：写实风格、夸张风格两大类。通过对这两类场景造型风格的概念、特点进行分析和阐述，考生能对其有个基本的正确认识和相关知识点的理解。

## 二、课程内容

### 第一节 写实风格的场景设计

#### 一、现实型写实风格

#### 二、幻想型写实风格

### 第二节 夸张风格的场景设计

#### 一、线条夸张型的夸张风格场景设计

#### 二、造型结构夸张型的夸张风格场景设计

#### 三、透视夸张型的夸张风格场景设计

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 写实风格的场景设计

识记：现实型写实风格和幻想型写实风格的基本概念、特征。

领会：现实型写实风格和幻想型写实风格的设计思维。

简单应用：现实型写实风格和幻想型写实风格的基本设计步骤。

综合应用：现实型写实风格和幻想型写实风格的综合设计与表现。

### (二) 夸张风格的场景设计

识记：线条夸张型、造型结构夸张型和透视夸张型的场景设计基本概念、特征。

领会：线条夸张型、造型结构夸张型和透视夸张型的设计思维。

简单应用：夸张风格场景的基本设计步骤。

综合应用：夸张风格场景的综合设计与表现。

## 四、本章重点、难点

重点：各类风格的动画场景设计技巧和步骤。

难点：幻想型写实风格、造型结构夸张型风格的场景设计技巧。

## 第七章 从动画场景的色彩概念设计到绘景

### 一、学习目的和要求

本章首先介绍了色彩的基本规律、类型和属性，以及光影的类型、作用。其次，介绍了动画场景的色彩概念设计，分析了根据风景实景来绘制的场景色彩写生概念小稿的特点及其与传统色彩风景写生的不同，按实际创作要求和行业习惯进行主观性画面设计。场景色彩写生概念小稿从客观性画面理解到主观性画面设计，形成了动画场景色彩概念设计的创作思路之一，清晰而有逻辑性。更进一步的是，根据源于风景写生的场景设计稿来表现场景色彩概念稿，再根据场景概念素描稿和场景色彩概念稿来绘制绘景正稿。本章内容严谨、逻辑性强，通过对场景黑白概念稿、场景色彩概念稿和绘景正稿三者的内容进行分析，以及对绘制步骤进行讲解，使考生能对这一创作思路有较为清晰的认识和理解。

### 二、课程内容

## 第一节 动画绘景中的色彩

- 一、动画场景色彩的基本规律
- 二、动画场景的色彩类型
- 三、动画场景色彩的时间性

## 第二节 动画绘景中的光影设计

- 一、动画绘景中光的类型
- 二、动画场景中光影的作用

## 第三节 根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿

- 一、客观性画面理解
- 二、主观性画面设计

## 第四节 从来源于风景写生的动画场景设计画稿到场景色彩概念稿、绘景稿

- 一、基于场景概念素描稿的场景色彩概念设计
- 二、基于场景概念素描稿与场景色彩概念设计的动画场景绘景

## 第五节 人景关系的色彩概念设计

- 一、人景关系——内景
- 二、人景关系——外景
- 三、人景关系——连镜

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 了解动画绘景中的色彩

识记：动画场景色彩的基本规律、类型。

领会：动画场景色彩的时间性。

简单应用：动画场景色彩的基本设计与表现。

综合应用：动画场景色彩的综合设计与表现。

### (二) 了解动画绘景中的光影设计

识记：动画绘景中光的类型。

领会：动画绘景中光影的作用。

简单应用：不同光的类型条件下的绘景基本设计与表现。

综合应用：不同光的类型条件下的绘景综合设计与表现。

### (三) 根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿

识记：客观性画面与主观性画面设计的基本特征。

领会：客观性画面与主观性画面设计的基本结构。

简单应用：动画场景色彩概念稿的基本绘制技法和步骤。

综合应用：根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿的综合技法与步骤。

### (四) 从来源于风景写生的动画场景设计画稿到场景色彩概念稿、绘景稿

识记：场景概念素描稿的场景色彩概念设计思路。

领会：基于场景概念素描稿与场景色彩概念设计的动画场景绘景。

简单应用：动画场景实景与场景概念素描稿分析。

综合应用：动画场景的绘景步骤与技巧。

### (五) 人景关系的色彩概念设计

识记：人景关系的内景、外景、连镜的特点。

领会：基于人景关系的动画场景色彩概念稿的作用。

简单应用：人景关系的色彩概念设计基本设计与技巧。

综合应用：人景关系的色彩概念设计综合设计与技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：动画绘景的基本设计技巧和步骤。

难点：不同时间条件和光照角度下动画绘景的综合设计技巧和步骤。

## 第八章 经典动画片场景欣赏（不考）

## 第三部分 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的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”“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思考和判断。
- 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与联系，在考试中能正确地理解剧本内容，归纳出场景设计清单，作出场景设计要素的分析和判断。
- 3、**简单应用：**要求考生能够运用本大纲规定的若干个知识点，分析和解决一般应用问题。
- 4、**综合应用：**要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对剧本中涉及到的各类场景进行综合性分析和设计表现。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1.指定教材

《影视动画场景设计》，蒋敏、任伟峰编著，苏州大学出版社，2022.11

### 三、自学方法指导

本课程的自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 150 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	认识动画场景设计	10
2	动画场景设计的相关基础知识	10
3	动画场景设计的基本元素设计	20
4	动画场景设计的辅助训练	15
5	动画场景设计的基本创作思路与设计步骤	15
6	动画场景造型的艺术风格——写实风格的场景设计	15
6	动画场景造型的艺术风格——夸张风格的场景设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——基于场景概念素描稿的场景色彩概念设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——根据场景概念素描稿进行色彩概念设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——基于场景概念素描稿与场景色彩概念设计的动画场景绘景	20

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、系统领会和理解教材各章节知识点的基础上，再对重点、难点的动画场景设计技法进行深入的学习和掌握。学习要以指定教材为主，再通过实操训练来掌握和巩固，不要寄希望于书本或一些浓缩的辅导材料。在认真进行实操训练的基础上，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，要通过深入研读教材后进行强化训练，直至熟练掌握动画场景设计的各种设计技法和提升表现能力。

#### 四、对社会助学的要求

- 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，对自学应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，知识点覆盖

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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。
- 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、命题的题型一般为：单项选择题、填空题、判断题、简答题、论述题等，各种题型的具体样式参见本大纲附录。
- 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。
- 6、特殊要求：考试时只允许考生携带钢笔或圆珠笔、2B 铅笔和橡皮。不能使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

- 1、在动画场景设计中，对于营造氛围和情感表达最为重要的因素是（ ）
  - A. 线条和形状
  - B. 色彩和光影
  - C. 背景故事设定
  - D. 角色表情和动作
  
- 2、下列描述了动画场景设计中的“透视法”的是（ ）
  - A. 表现角色的立体感和空间深度
  - B. 角色与背景的融合处理
  - C. 背景元素的色彩搭配
  - D. 场景中动态元素的运动方式

### 二、判断题

- 1、在动画场景设计中，使用色彩决定了场景的氛围和情绪。 （ ）
  
- 2、透视法在动画中主要用于展示角色的动态和表现力。 （ ）

### 三、填空题

- 1、动画场景设计中，通过\_\_\_\_\_可以有效地引导观众的视觉焦点。
  
- 2、在动画场景设计中，通过\_\_\_\_\_可以增加场景的真实感和视觉深度。

### 四、简答题

- 1、解释动画场景设计中的“艺术风格”如何影响动画作品的整体表现力，举例说明不同艺术风格在场景设计中的应用。

2、请描述一下您如何利用动画场景的布局和元素安排来支持故事情节的发展和角色情感的表达。

## 五、论述题

1、根据提供的动画剧本，要设计一套符合动画剧本要求的动画场景，要做哪些设计工作？要考虑哪些要素？记忆工作流程中各个环节之间的关系是怎么样的？

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
场景设计（实践）（13344）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《场景设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是面对动画专业开设的专业课，以培养考生用设计思维进行场景设计的表现、应用等综合能力为目的；场景设计以创作思维和基本绘画工具为基础，按照场景设计要求和一定的绘画技巧进行场景设计，训练考生的创造力、感知力和表现力。通过本课程的学习和实践，考生在表现能力、审美能力、软件的运用等各方面都有显著的提高，并且能与以后所学的专业设计、实践紧密结合。

## **二、本课程的基本要求**

理解动画场景设计方面的有关理论知识，掌握动画场景设计的设计思维和场景设计的基本方法、设计技巧，以及在动画片制作过程中承担的重要角色，使学生具备场景设计思维和以手绘方式进行场景设计的应用能力。

## **三、与相关课程的联系与区别**

与动画专业的其他课程相比，动画场景设计更加偏向于实操性和设计性，在动画专业课程体系中与前期课程链形成相辅相成的关系。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画场景设计中“层”的概念与理解
- 2、动画场景设计的基本元素设计与画法
- 3、动画场景设计的各类透视运用
- 4、动画场景的基本构图与镜头运动
- 5、动画场景设计的基本创作思路与设计步骤
- 6、动画场景设计的主次场景理解与设计
- 7、动画场景设计的多角度设计

8、动画场景设计的各类风格设计

9、从动画场景的色彩概念设计到绘景设计

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 认识动画场景设计

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了什么是动画场景设计，解析了动画场景设计与背景、场景之间的区别与关系。从场景产生的角度阐述了对动画场景设计中“层”的概念的认识与理解。从宏观角度分析了场景设计的应用领域，以及其与这些领域的相互关系，拓展了以点带面的发散性动画场景创作思维。这些知识点的阐述，能够使考生对动画场景设计的概念和相关要素有一个基本的了解和认识。

#### 二、课程内容

第一节 动画场景设计的概念（不考）

第二节 动画场景设计中“层”的概念

一、层与场景的关系

二、层与“景深”的关系

三、前层和对位线的作用

四、层与场景运动速度

第三节 场景设计的应用领域（不考）

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：层的概念与场景、景深、对位线、场景运动的关系。

领会：层对空间层次、空间距离、场景运动的作用。

简单应用：常见分层技巧表现。

综合应用：不同元素在场景中的分层设计练习。

#### 四、本章重点、难点

重点：常见的各种分层技巧。

难点：层与场景运动速度设置与表现。

## 第二章 动画场景设计的相关基础知识

### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景设计的相关基础知识，分别从分类与特点、功能与作用、原则与要求、透视、景别、空景、连镜、构图与镜头运动等方面展开分析和阐述。由此，可以形成一个场景设计基础知识的学习思维框架，便于考生能够对场景设计的关键设计要素、基本要求、原则等知识点有较好的初步认识和理解，也能够为动画场景设计的创作环节打下较好的基础。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画场景设计的分类与特点

- 一、从空间形式上来分，主要分为：室外景、室内景、室内外结合景
- 二、从故事题材上来分，主要分为：现实生活场景、特定时代场景、科幻场景、魔幻场景
- 三、从剧情的展开来分，场景可以分为以下几类：叙事性场景、抒情性场景、氛围性场景、主观性场景
- 四、从地貌类型上来分，主要分为：河流地貌场景、海岸地貌场景、沙漠和沙丘地貌场景、冰川地貌场景、雅丹地貌场景、黄土地貌场景、丹霞地貌场景、喀斯特地貌场景等八种常见地貌
- 五、按制作方式来分，主要分为：二维动画场景、三维动画场景、定格动画场景、真实场景

#### 第二节 动画场景设计的功能与作用

- 一、交代故事发生的时间、地域、历史年代等背景资料
- 二、构成动画角色表演时行为动作的叙事支撑和空间关系
- 三、展现角色性格与心理活动
- 四、营造气氛与隐喻主题
- 五、强化场面调度

#### 第三节 动画场景设计的原则与要求

- 一、动画场景设计应依据动画剧本展开场景设计构思
- 二、动画场景设计应从整体上把握作品风格与主题

三、动画场景设计应当在遵循透视规律的前提下选择恰当透视形式

四、动画场景设计应注重服务于角色表演

五、动画场景设计应注意表现场景元素正确的比例尺寸

六、动画场景设计应从空间设计切入塑造动画场景造型

七、动画场景设计应注重视觉感和细节设计

#### 第四节 动画场景设计的透视运用

一、动画场景透视的一般规律

二、动画场景透视的常见类型

三、动画场景的特殊透视设计

#### 第五节 景别、空镜、连镜

一、动画场景与景别

二、动画场景与空镜

三、动画场景与连镜

#### 第六节 动画场景的基本构图与镜头运动

一、动画场景设计构图与绘画构图的区别

二、动画场景设计的常见构图技巧

三、动画场景的基本构图类型

四、动画场景的构图与镜头运动

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画场景设计的分类与特点

识记：动画场景不同角度划分的类型与特点。

领会：从空间形式、故事题材、剧情、地貌类型、制作方式的场景划分。

简单应用：不同角度划分的场景类型的基本表现。

综合应用：不同角度划分的场景类型的综合设计与表现。

#### (二) 动画场景设计的功能与作用

识记：动画场景设计的基本功能与作用。

领会：如何根据场景的功能和作用来设计场景。

简单应用：根据不同功能和作用的需要进行场景设计的基本表现。

综合应用：根据不同功能和作用的需要进行场景设计的综合设计与表现。

### (三) 动画场景设计的原则与要求

识记：动画场景设计的基本原则与要求。

领会：如何根据场景设计的原则与要求来设计场景。

简单应用：根据设计原则和要求来进行场景设计的基本表现。

综合应用：根据设计原则和要求来进行场景设计的综合设计与表现。

### (四) 动画场景设计的透视运用

识记：动画场景透视的基本规律和类型。

领会：透视现象、常见透视类型和特殊透视的特点。

简单应用：各种透视类型的基本表现。

综合应用：动画场景各种透视类型的综合设计与表现。

### (五) 景别、空镜、连镜

识记：动画场景的景别类型、空镜与连镜。

领会：动画场景设计中空镜、连镜的概念、设计技巧与作用。

简单应用：场景的不同景别、空镜、连镜的基本表现。

综合应用：场景的不同景别、空镜、连镜的综合设计与表现。

### (六) 动画场景的基本构图与镜头运动

识记：动画场景的基本构图类型。

领会：动画场景设计的常见构图技巧、场景构图与镜头运动的关系。

简单应用：动画场景设计的常见构图技巧、场景与镜头运动的基本表现。

综合应用：动画场景设计的综合构图技巧、场景与镜头运动的综合设计与表现。

## 四、本章重点、难点

重点：场景的分类、透视的各种类型、基本构图类型与技巧、场景与镜头运动的关系。

难点：动画场景特殊透视的理解与表现、场景与镜头运动的表现。

### 第三章 动画场景设计的基本元素设计

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景设计中各类场景设计元素的画法。主要采用了循序渐进的学习方法：从对植物中草、树的不同类型与画法进行分析，再衍生出以树为主的场景设计；由对石头、岩石的形态与结构的分析，再衍生出以石头或岩石为主的场景设计；由对山的结构分析，再衍生出以山为主的场景设计；由对地面、道路的特点分析，再衍生出以地面和道路为主的场景设计。在分析以建筑物为主的场景设计时，以不同透视类型阐述了建筑物内、外景的画法。另外，还对山洞、隧道、云等常见设计元素按其特点进行了分析和示范。更需要指出的是，本章对动画场景设计中涉及的道具进行了分析与概念梳理，同时，为了便于理解和把握陈设道具的设计要求，对其进行合理分类和示范，使考生能够了解到各类陈设道具元素的结构、特点和设计技巧。通过本章的学习，考生能够掌握并理解场景设计中的各种基本元素的结构与特点，掌握其绘制步骤，初步具备对动画场景设计元素的设计能力。

#### 二、课程内容

##### 第一节 植物的设计与画法

- 一、草本植物的设计与画法
- 二、树木的设计与画法
- 三、树林的设计与表现方法

##### 第二节 石头与岩石的设计与画法

- 一、石头的结构与画法
- 二、岩石的结构与画法

##### 第三节 山的设计与画法

- 一、山的结构分析
- 二、山的常见表现方法

##### 第四节 地面的设计与画法

- 一、自然形态地面的画法
- 二、人工地面的画法

## 第五节 道路的设计与画法

一、直线道路的画法

二、曲线道路的画法

## 第六节 人工建筑物的设计与画法

一、以一点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

二、以两点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

三、以三点透视原理设计建筑为主的室内景、室外景

四、以其他特殊透视原理设计建筑为主的场景

## 第七节 山洞、隧道等洞形场景的设计与画法

一、山洞的设计与画法

二、隧道的设计与画法

## 第八节 云的设计与画法

一、云的基本类型

二、云的常规画法

## 第九节 场景陈设道具与构成元件的设计与画法

一、理解“道具”与“场景陈设道具”

二、场景陈设道具的分类

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 植物的设计与画法

识记：草本植物、树木、树林的概念与分类。

领会：草本植物、树木的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现植物。

综合应用：植物的各类设计技巧。

### (二) 石头与岩石的设计与画法

识记：石头、岩石的概念与分类。

领会：石头、岩石的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现石头、岩石。

综合应用：石头、岩石的各类设计技巧。

### (三) 山的设计与画法

识记：山的概念与分类。

领会：山的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现山。

综合应用：山的各类设计技巧。

### (四) 地面的设计与画法

识记：地面的概念与分类。

领会：不同地面的特征。

简单应用：根据透视来理解并表现地面。

综合应用：不同类型地面的设计技巧。

### (五) 道路的设计与画法

识记：道路的概念与分类。

领会：不同道路的特征。

简单应用：根据透视来理解并表现道路。

综合应用：不同类型道路的设计技巧。

### (六) 人工建筑物的设计与画法

识记：人工建筑物的概念与分类。

领会：不同透视条件下人工建筑物的结构与特征。

简单应用：不同透视条件下人工建筑物的设计步骤。

综合应用：不同透视条件下人工建筑物室内、室外景的设计技巧。

### (七) 山洞、隧道等洞形场景的设计与画法

识记：山洞、隧道的分类。

领会：山洞、隧道的结构与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现山洞、隧道。

综合应用：山洞、隧道的设计技巧。

### (八) 云的设计与画法

识记：云的基本类型。

领会：云的结构特征与透视。

简单应用：根据透视来理解并表现常见云。

综合应用：云的设计技巧。

### (九) 场景陈设道具与构成元件的设计与画法

识记：道具的概念与分类。

领会：道具的设计风格与特征。

简单应用：根据透视来理解并表现各类道具。

综合应用：道具的设计技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：各类动画场景设计元素的设计技巧。

难点：不同透视条件下的场景设计元素的表现。

# 第四章 动画场景设计的辅助训练

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了学习动画场景设计时用于辅助训练和学习的相关知识和技巧。首先剖析风景写生与动画场景设计之间的关系，强调了风景写生是动画场景设计的必要手段。详细阐述了从动画场景设计辅助训练的角度出发，通过风景写生等手段来行动画场景概念小稿的创作训练，以此来培养创作者的场景设计创作能力、想象能力和表现能力等。通过这些场景设计的辅助训练手段，考生能够更好地建立起动画场景设计的创作意识与概念思维，从而提升创作者的整体设计与表现能力。

## 二、课程内容

### 第一节 风景写生与动画场景设计的关系

#### 一、认识风景写生

#### 二、风景写生是动画场景设计阶段的必要手段

### 第二节 根据“创作灵感”设计动画场景概念小稿

#### 一、动画场景概念小稿的“创作灵感”

#### 二、动画场景“创作灵感”的概念小稿训练

### **三、考核知识点与考核要求**

#### **(一) 风景写生与动画场景设计的关系**

识记：风景写生的概念与分类。

领会：风景写生与动画场景设计的关系。

简单应用：根据风景写生来理解并构思场景设计。

综合应用：根据风景写生来设计动画场景的各类设计技巧。

#### **(二) 根据“创作灵感”设计动画场景概念小稿**

识记：动画场景概念小稿的“创作灵感”获取途径。

领会：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的训练思路。

简单应用：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的基本训练技巧。

综合应用：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的综合设计技巧。

### **四、本章重点、难点**

重点：各类动画场景“创作灵感”概念小稿的设计技巧。

难点：根据生活实景推演的动画场景概念小稿的综合设计与表现。

## **第五章 动画场景设计的基本创作思路与设计步骤**

### **一、学习目的和要求**

本章首先阐述了对动画场景设计中主、次场景的概念的理解，并从动画创作流程角度梳理了动画场景设计的基本创作流程，分析了从动画场景概念设计到动画场景设计的创作思维与涉及要素。其次讲解了服务于动画场景设计的景物写生形式与步骤，以及默写形式对动画场景设计的作用。突出并详细阐述了从风景实景到风景写生，再到动画场景设计这一创作过程，分为写实、夸张、组合三种形式进行场景设计案例讲解。通过这些设计步骤与训练手段，考生能够理解并掌握从风景写生到动画场景设计的流程，熟练掌握动画场景设计的能力。

### **二、课程内容**

#### **第一节 动画场景设计的任务**

##### **一、动画场景设计的任务范围**

## 二、动画场景设计中的主、次场景

### 第二节 动画场景设计的基本创作流程

- 一、场景设计在常规动画制作流程中所处的位置
- 二、动画场景设计的美术概念构思与创作流程
- 三、动画场景设计创作流程解析
- 四、从风景写生到动画场景设计

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 了解动画场景设计的任务

识记：动画场景设计的任务范围。  
领会：动画场景的主、次场景设计思维。  
简单应用：动画场景的多角度设计与表现。  
综合应用：动画场景的主、次场景设计的综合设计与表现。

### (二) 动画场景设计的基本创作流程

识记：动画场景设计的美术概念构思与基本创作流程。  
领会：动画场景设计基本创作流程解析。  
简单应用：同一场景空间的多角度联想和默写。  
综合应用：从风景写生到动画场景设计的基本步骤表现。

## 四、本章重点、难点

重点：动画场景的主、次场景设计技巧。  
难点：同一场景空间的多角度场景设计。

## 第六章 动画场景造型的艺术风格

### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画场景造型的各类不同艺术风格，澄清了以往对于某些场景风格概念的混淆，区分更清晰而有依据。因此，将场景造型的艺术风格归纳为：写实风格、夸张风格两大类。通过对这两类场景造型风格的概念、特点进行分析和阐述，考生能对其有个基本的正确认识和相关知识点的理解。

## 二、课程内容

### 第一节 写实风格的场景设计

一、现实型写实风格

二、幻想型写实风格

### 第二节 夸张风格的场景设计

一、线条夸张型的夸张风格场景设计

二、造型结构夸张型的夸张风格场景设计

三、透视夸张型的夸张风格场景设计

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 写实风格的场景设计

识记：现实型写实风格和幻想型写实风格的基本概念、特征。

领会：现实型写实风格和幻想型写实风格的设计思维。

简单应用：现实型写实风格和幻想型写实风格的基本设计步骤。

综合应用：现实型写实风格和幻想型写实风格的综合设计与表现。

### (二) 夸张风格的场景设计

识记：线条夸张型、造型结构夸张型和透视夸张型的场景设计基本概念、特征。

领会：线条夸张型、造型结构夸张型和透视夸张型的设计思维。

简单应用：夸张风格场景的基本设计步骤。

综合应用：夸张风格场景的综合设计与表现。

## 四、本章重点、难点

重点：各类风格的动画场景设计技巧和步骤。

难点：幻想型写实风格、造型结构夸张型风格的场景设计技巧。

## 第七章 从动画场景的色彩概念设计到绘景

### 一、学习目的和要求

本章首先介绍了色彩的基本规律、类型和属性，以及光影的类型、作用。其

次，介绍了动画场景的色彩概念设计，分析了根据风景实景来绘制的场景区色彩写生概念小稿的特点及其与传统色彩风景写生的不同，按实际创作要求和行业习惯进行主观性画面设计。场景区色彩写生概念小稿从客观性画面理解到主观性画面设计，形成了动画场景区色彩概念设计的创作思路之一，清晰而有逻辑性。更进一步的是，根据源于风景写生的场景设计稿来表现场景区色彩概念稿，再根据场景区概念素描稿和场景区色彩概念稿来绘制绘景正稿。本章内容严谨、逻辑性强，通过对场景区黑白概念稿、场景区色彩概念稿和绘景正稿三者的内容进行分析，以及对绘制步骤进行讲解，使考生能对这一创作思路有较为清晰的认识和理解。

## 二、课程内容

### 第一节 动画绘景中的色彩

- 一、动画场景区色彩的基本规律
- 二、动画场景区色彩类型
- 三、动画场景区色彩的时间性

### 第二节 动画绘景中的光影设计

- 一、动画绘景中光的类型
- 二、动画场景中光影的作用

### 第三节 根据风景实景绘制动画场景区色彩概念稿

- 一、客观性画面理解
- 二、主观性画面设计

### 第四节 从来源于风景写生的动画场景设计画稿到场景区色彩概念稿、绘景稿

- 一、基于场景区概念素描稿的场景区色彩概念设计
- 二、基于场景区概念素描稿与场景区色彩概念设计的动画场景绘景

### 第五节 人景关系的色彩概念设计

- 一、人景关系——内景
- 二、人景关系——外景
- 三、人景关系——连镜

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 了解动画绘景中的色彩

识记：动画场景色彩的基本规律、类型。

领会：动画场景色彩的时间性。

简单应用：动画场景色彩的基本设计与表现。

综合应用：动画场景色彩的综合设计与表现。

### (二) 了解动画绘景中的光影设计

识记：动画绘景中光的类型。

领会：动画绘景中光影的作用。

简单应用：不同光的类型条件下的绘景基本设计与表现。

综合应用：不同光的类型条件下的绘景综合设计与表现。

### (三) 根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿

识记：客观性画面与主观性画面设计的基本特征。

领会：客观性画面与主观性画面设计的基本结构。

简单应用：动画场景色彩概念稿的基本绘制技法和步骤。

综合应用：根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿的综合技法与步骤。

### (四) 从来源于风景写生的动画场景设计画稿到场景色彩概念稿、绘景稿

识记：场景概念素描稿的场景色彩概念设计思路。

领会：基于场景概念素描稿与场景色彩概念设计的动画场景绘景。

简单应用：动画场景实景与场景概念素描稿分析。

综合应用：动画场景的绘景步骤与技巧。

### (五) 人景关系的色彩概念设计

识记：人景关系的内景、外景、连镜的特点。

领会：基于人景关系的动画场景色彩概念稿的作用。

简单应用：人景关系的色彩概念设计基本设计与技巧。

综合应用：人景关系的色彩概念设计综合设计与技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：动画绘景的基本设计技巧和步骤。

难点：不同时间条件和光照角度下动画绘景的综合设计技巧和步骤。

## 第八章 经典动画片场景欣赏（不考）

## 第三部分 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的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”“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思考和判断。

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与联系，在考试中能正确地理解剧本内容，归纳出场景设计清单，作出场景设计要素的分析和判断。

3、简单应用：要求考生能够运用本大纲规定的若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对剧本中涉及到的各类场景进行综合性分析和设计表现。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《影视动画场景设计》，蒋敏，任伟峰编著，苏州大学出版社，2022.11

### 三、自学方法指导

本课程的自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 150 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	认识动画场景设计	10
2	动画场景设计的相关基础知识	10
3	动画场景设计的基本元素设计	20
4	动画场景设计的辅助训练	15
5	动画场景设计的基本创作思路与设计步骤	15
6	动画场景造型的艺术风格——写实风格的场景设计	15
6	动画场景造型的艺术风格——夸张风格的场景设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——基于场景概念素描稿的场景色彩概念设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——根据场景概念素描稿进行色彩概念设计	15
7	从动画场景的色彩概念设计到绘景——基于场景概念素描稿与场景色彩概念设计的动画场景绘景	20

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、系统领会和理解教材各章节知识点的基础上，再对重点、难点的动画场景设计技法进行深入的学习和掌握。学习要以指定教材为主，再通过实操训练来掌握和巩固，不要寄希望于书本或一些浓缩的辅导材料。在认真进行实操训练的基础上，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，要通过深入研读教材后进行强化训练，直至熟练掌握动画场景设计的各种设计技法和提升表现能力。

#### 四、对社会助学的要求

- 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，对自学应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，知识点覆盖面广。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、关于考试命题的若干规定

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：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。

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、考试方法为命题创作考试，考试时间为 120 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。

5、考试时需带 A4 纸、铅笔、橡皮、上色工具与材料（彩铅、水彩、水粉、上色笔等）。

## 附录：题型举例

### 题型一：动画场景设计命题创作

根据提供的动画剧本，按照所学大纲知识，设计一套符合动画剧本要求的动画场景。

### 题型二：动画场景设计自拟命题创作

根据主题要求，自拟剧本并设计一套符合动画剧本要求的动画场景。

### 题型三：从动画场景设计到绘景设计的自拟命题创作

根据主题要求，自拟剧本并设计一套符合动画剧本要求的动画场景，然后根据场景设计绘制场景区色彩绘景稿。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画编剧（13485）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《动画编剧》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在帮助学生系统掌握动画剧本创作的理论与实践技能，为未来的职业发展和创作活动打下坚实基础。这有助于学生在创作过程中更好地发挥动画的优势，创作出更具吸引力的作品；培养学生的创新思维和独立思考能力，使他们能够从多视角看待问题，并形成独特的创作思路。

本课程是动画专业的基础理论性课程，它为学生提供了动画创作的理论基础，帮助学生理解动画剧本的基本概念、特点以及与其他文学形式的联系与区别。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，学生系统掌握动画剧本创作的理论与实践技能，掌握动画剧作的基本理论，包括剧本定义、特点、类型、创作流程、结构和格式规范。通过学习创作技巧，如角色塑造、情节设计、对话创作和主题表达，了解动画艺术特性、经典作品分析和市场趋势；提高创意构思能力，能够独立创作新颖的动画故事；掌握写作能力，包括规范的剧本格式、流畅的文字表达和适合动画的创作手法；具备分析与改编能力，能够从其他作品中提取元素并进行二次创作。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程与其他课程紧密相连，共同推动动画作品的创作。本课程为动画创作提供了故事基础和创意方向，而其他课程则通过设计、导演、表演和技术手段将剧本中的故事转化为可视化的动画作品。尽管本课程与其他课程在核心内容、技能要求和输出成果上存在差异，但它们在动画创作过程中相互支持、相互促进，共同构成了动画专业完整的学习体系。

#### 四、课程的重点与难点

- 1.原创动画的特征
- 2.动画艺术的本体、本质及其特征
- 3.动画剧作艺术构思的原则、规律及过程
- 4.动画剧作题材的选择标准与处理方式
- 5.确立动画剧作主题的基本要求和开掘主题的方法
- 6.如何设置动画形象之间的关系
- 7.动画影片的人物类型的分类
- 8.动画情节的基本模式
- 9.动画剧作的基本原则与基本元素
- 10.动画剧作语言
- 11.动画剧作改编目的、步骤与方法
- 12.美、日、中三国动画剧作风格、理念及其民族文化根源

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画艺术的本体、本质及其特性

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生理解动画艺术的本体与本质，了解动画艺术的特性，掌握动画艺术的特征是认识动画剧作规律的前提，为动画剧本的编写打下坚实基础。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画艺术本体的双重性

###### 一、动画之“画”——漫画性造型

- (一) 漫画的抽象提纯，简约明快
- (二) 漫画的夸张和变形
- (三) 漫画是集幽默、讽刺、怪诞于一身的喜剧

###### 二、动画之“动”——影像运动

- (一) 镜头内部运动（亦称镜内蒙太奇）的特殊性
- (二) 镜头的外部运动（亦称“镜外蒙太奇”）的特殊性
- (三) 动画情节发展变化的特殊性

###### 三、动画——“非现实的漫画运动影像”

##### 第二节 动画是创造生命自由运动的艺术

###### 一、动画艺术的本质是创造生命运动

###### 二、动画形象生命运动的特征

- (一) 造型的自由性
- (二) 夸张变形的开放性
- (三) 时空的超越性

##### 第三节 动画艺术是神话性与游戏性的结合

###### 一、动画艺术的神话特性

###### 二、动画艺术的游戏特性

###### 三、神话性与游戏性的融合统一

### **三、考核知识点与考核要求**

识记：动画的漫画性造型；动画的影像运动；动画的非现实漫画运动影像。

领会：动画是创造生命自由运动的艺术。

简单应用：动画艺术的神话特性；动画艺术的游戏特性。

综合应用：神话性与游戏性的融合统一。

### **四、本章重点、难点**

重点：动画艺术本体的双重性；动画是创造生命自由运动的艺术。

难点：动画艺术是神话性和游戏性的结合。

## **第二章 动画剧作的艺术构思**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生掌握动画剧作构思的基本原则，理解想象和情感在动画构思中的核心作用，学会如何通过想象进入动画创作的奇幻世界，并以情感驱动创作。

### **二、课程内容**

#### **第一节 动画剧作的构成要素**

##### **一、动画剧作要素的纵向考察**

(一) 人物

(二) 故事

(三) 语言

##### **二、动画剧作要素的横向考察**

(一) 表层：人物—故事—语言

(二) 中层：性格—结构—基调

(三) 深层：道德—意义—文化

##### **三、动画剧作要素的系统考察**

#### **第二节 动画剧作构思的原则和规律**

##### **一、动画剧作构思的基本原则**

(一) 想象是进入动画构思的突破口

(二) 情感是动画构思的内在动力

## 二、动画剧作构思的基本规律

(一) 逻辑与非逻辑的统一

(二) 理性思考与形象思维的统一

(三) 美术思维与电影思维的统一

## 第三节 动画剧作构思的过程

### 一、动画构思的触发

(一) 由现实生活中的造型触发构思

(二) 受某一绘画、雕塑作品的触发构思

(三) 由小说、戏剧、故事等触发而改编

(四) 由一种意象、情境、氛围触发构思

(五) 由对人类、自然、宇宙、科学等重大问题进行哲学和伦理的思考触发构思

### 二、动画构思的过程

(一) 孕育期

(二) 成型期

(三) 定型期

### 三、动画构思的创新

(一) 立意创新

(二) 形象创新

(三) 形式技巧创新

## 三、考核知识点与考核要求

识记：动画剧作要素的纵向考察与横向考察。

领会：动画剧作构思的突破口与内在动力。

简单应用：动画剧作构思的逻辑与非逻辑的统一；理性思考与形象思维的统一；美术思维与电影思维的统一。

综合应用：动画剧作的构思过程。

## 四、本章重点、难点

重点：动画剧作的构成要素。

难点：动画剧作构思的原则和规律；动画剧作构思的过程。

## 第三章 动画剧作题材的选择和处理

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生学会动画剧作题材的选择和处理，掌握如何挑选适合动画表现的题材，并通过创意和技巧进行有效处理，以提升作品的艺术性和市场竞争力。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画剧作题材的选择

##### 一、题材来源于素材

##### 二、动画题材的选择标准

(一) 动作性

(二) 单纯性

(三) 趣味性

#### 第二节 不同类型题材的处理方式

##### 一、写实类题材应注入非现实元素

(一) 选取真人真事

(二) 虚构的人和事

##### 二、神话类题材要渗透现代意识

(一) 创世神话

(二) 自然神话

(三) 英雄神话

(四) 传奇神话

##### 三、童话类题材应富有童心、童趣

(一) 动物拟人化方式

(二) 物体拟人化方式

### (三) 混合型表现方式

## 四、魔幻类题材在诡秘中传达人情

### (一) 人鬼同台型

### (二) 鬼怪共处型

## 五、科幻类题材要符合科学规律

### 第三节 中、美、日三国动画剧作题材的不同特点

#### 一、中国：传统性

##### (一) 取材于古代文化宝库

##### (二) 有感于中国绘画

##### (三) 生活童话化

##### (四) 生活写实

#### 二、美国：广泛性

##### (一) 拿来主义

##### (二) 现实生活童话化

##### (三) 面向广大观众

#### 三、日本：现实性

##### (一) 贴近生活

##### (二) 关注人类和自然

##### (三) 神秘的梦

##### (四) 分众化

## 三、考核知识点与考核要求

识记：动画题材的来源。

领会：动画题材的动作性；动画题材的单纯性；动画题材的趣味性。

简单应用：写实类动画题材的非现实元素；神话类题材的现代意识；童话类题材的童心、童趣；魔幻类题材在诡秘中传达人情；科幻题材符合科学规律。

综合应用：中、美、日三国剧作特点。

## 四、本章重点、难点

**重点：**题材选择的标准；不同类型题材的处理方式。

**难点：**中、美、日三国动画剧作题材的不同特点。

## 第四章 动画剧作主题的确立与深化

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握动画剧作主题的确立与深化方法，理解如何通过情节、角色和视觉元素传达核心思想，提升作品的思想深度和艺术感染力。

### 二、课程内容

#### 第一节 确立动画剧作主题的基本要求

- 一、集中
- 二、高妙
- 三、伦理性
- 四、超越性
- 五、普遍性

#### 第二节 动画剧作主题的开掘

- 一、从人物内心挖掘思想内涵
- 二、从人物关系中深化思想意义
- 三、从情节发展中升华主题思想

#### 第三节 中、美、日动画剧作主题表现的差异

- 一、中国：道德观念
- 二、美国：人性展现
- 三、日本：生存意识

#### 第四节 中、日、韩对神话题材的处理和使用

### 三、考核知识点与考核要求

**识记：**动画剧作主题的基本要求。

**领会：**从人物内心挖掘思想内涵；从人物关系中深化思想意义；从情节发展中升华主题思想。

简单应用：中、美、日动画剧作主题表现的差异。

综合应用：中、日、韩对神话题材的处理和使用。

#### 四、本章重点、难点

重点：确立动画主题的基本要求。

难点：动画剧作主题的开掘方向；中、美、日动画剧作主题表现的差异；中、日、韩对神话题材的处理和使用。

### 第五章 动画形象的塑造

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握通过角色设计、性格刻画和情感表达，创造鲜明、立体的动画形象，以增强故事的吸引力和观众的共鸣感。

#### 二、课程内容

##### 第一节 塑造动画形象是动画剧作的核心

###### 一、动画形象是动画剧作的核心

(一) 动画形象是动画作品的核心

(二) 动画形象是动漫产业链的核心

(三) 动画形象是中国动漫产业走向世界的突破口

##### 第二节 动画形象及其关系的设置

###### 一、动画形象及其关系的设置是剧作构思的关键环节

###### 二、动画形象设置的要求及分类

(一) 主要形象或称主人公

(二) 重要形象或称配角

(三) 次要形象或称次角

(四) 小角色

###### 三、动画形象关系的设计

(一) 冲突关系

(二) 对比关系

(三) 并进关系

(四) 映衬关系

### 第三节 动画形象的造型描写

#### 一、动画形象的特征

(一) 形象的虚幻性

(二) 创造的主观性

(三) 造型的单纯性

(四) 创造的无限性

#### 二、动画形象造型描写的重要性

(一) 构成和谐统一的角色造型

(二) 为美术设计开拓广阔空间

(三) 动画造型永远留在人们心中

(四) 动画造型形象是商业号召力的标志

#### 三、动画形象造型设计

(一) 相似性造型形象

(二) 变异性造型形象

(三) 完全虚幻性造型形象

(四) 抽象化的造型形象

### 第四节 动画形象的性格塑造

#### 一、动画形象的性格构成

#### 二、在矛盾冲突中塑造动画形象的性格

(一) 性格与性格的冲突

(二) 性格自身的内心冲突

(三) 性格与环境的冲突

#### 三、塑造动画形象性格的基本模式

(一) 定性展示模式

(二) 定向发展模式

(三) 反向转变模式

### 第五节 塑造动画形象的手段和技巧

一、构建具有自觉欲望和潜在欲望的动画形象

(一) 主人公自觉欲望和潜在欲望比较

(二) 主人公的价值实现曲线比较

二、设计、安排动作，刻画动画性格

(一) 爆发式动作

(二) 渐进式动作

三、通过心理活动描写动画形象

(一) 通过动作描写心态

(二) 通过幻觉外化展现心理

(三) 借助景物展现内心世界

(四) 描写心理矛盾

四、善用细节刻画动画形象

(一) 运用小动作刻画性格

(二) 运用小道具描写动画形象

## 第六节 动画影片的人物类型

一、英雄型动画形象的塑造

二、智慧型动画形象的塑造

三、幽默型动画形象的塑造

## 第七节 动画形象设计的民族风格比较

一、美国——陌生化

二、日本——生活化

三、中国——性格化

## 第八节 韩、日、中动画剧作中人物关系的设置及比较

一、导演背景简介

二、剧作比较

三、人物设置比较

四、人物性格塑造比较

(一) 人物的总体印象

(二) 人物与周围人的关系

### **三、考核知识点与考核要求**

识记：动画剧作的核心；动画形象设置的要求及分类；动画形象关系的设计。

领会：动画形象的特征；动画形象造型描写的重要性；动画形象造型设计。

简单应用：动画形象的性格构成；在矛盾冲突中塑造动画形象的性格；塑造动画形象性格的基本模式；通过心理活动描写动画形象；善用细节刻画动画形象；动画影片的人物类型。

综合应用：构建具有自觉欲望和潜在欲望的动画形象；设计、安排动作，刻画动画性格；动画形象设计的民族风格比较；韩、日、中动画剧作中人物关系的设置及比较。

### **四、本章重点、难点**

重点：动画形象的重要性；动画形象塑造的方法；动画形象的造型描写；动画影片的人物类型。

难点：在矛盾冲突中塑造动画形象的性格。

## **第六章 动画剧作的故事情节**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生掌握如何构建引人入胜的叙事结构，合理安排冲突与转折，以增强故事的张力和观众的沉浸感。

### **二、课程内容**

#### **第一节 动画影片需要故事**

##### **一、故事与情节**

(一) 什么是故事

(二) 什么是情节

(三) 故事与情节的关系

##### **二、动画影片需要故事**

##### **三、叙事决定动画造型**

(一) 叙事决定动画造型的形态和走向

(二) 叙事体现思想内涵

#### 四、动画造型表现叙事

(一) 动画造型赋予叙事个性化

(二) 动画造型赋予叙事风格化

(三) 动画造型丰富了叙事

### 第二节 动画情节的构成

#### 一、动画的陌生性情节

(一) 必须符合事物发展的规律

(二) 必须符合形象思维的规律

(三) 必须满足观众的心理需求

#### 二、动画情节的构成

(一) 行动是构成情节的基础

(二) 性格是构成情节的内在根据

(三) 冲突是推动情节发展的动力

#### 三、情节线与情节点

### 第三节 动画情节的基本模式

#### 一、单线串珠的情节模式

#### 二、双线并进的情节模式

(一) 双线交叉的情节模式

(二) 双线相向的情节模式

(三) 明暗双线平行的情节模式

#### 三、主副分明、多线展开的情节模式

#### 四、“一人多事”的情节模式

(一) 河神的故事

(二) 无面人的故事

(三) 阿宝的故事

(四) 小白龙的故事

(五) 汤婆婆和钱婆婆的故事

### 第四节 动画短片的情节表达模式

- 一、抒情性的表达模式
- 二、写意性的表达模式
- 三、抽象性的表达模式

#### 第五节 美、中、日动画剧作结构比较

- 一、美国——戏剧式剧作结构
  - (一) 一对主要冲突贯穿始终
  - (二) 外在冲突与内心冲突紧密结合
  - (三) 冲突双方时有变换
- 二、日本——小说式剧作结构
  - (一) 矛盾的淡化和转移
  - (二) 矛盾的泛化和隐匿
  - (三) 以人物心理和情感发展变化为主线
- 三、中国——复合式剧作结构
  - (一) 散文式的叙事结构
  - (二) 链式多元组合
  - (三) 主题式多元组合

### 三、考核知识点与考核要求

- 识记：动画的故事与情节；叙事决定动画造型；动画造型表现叙事。
- 领会：动画的陌生性情节；动画情节的构成；情节线与情节点。
- 简单应用：单线串珠的情节模式；双线并进的情节模式；“一人多事”的情节模式；主副分明、多线展开的情节模式。
- 综合应用：抒情性表达模式；写意性表达模式；抽象性表达模式；美、中、日动画剧作结构比较。

### 四、本章重点、难点

- 重点：情节线与情节点；单线串珠的情节模式；双线并进的情节模式；主副分明、多线展开的情节模式；“一人多事”的情节模式。
- 难点：动画短片的情节表达模式；美国——戏剧式剧作结构；日本——小说

式剧作结构；中国——复合式剧作结构。

## 第七章 动画剧作的艺术结构

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画剧作结构的基本原则，理解动画剧作结构的基本要素与表现形态，能够掌握和使用基本的剧作结构技巧进行动画剧本创作。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画剧作结构的基本原则

##### 一、什么是剧作结构

##### 二、动画剧作结构的基本原则

- (一) 符合自然现象与生活事理发展的逻辑
- (二) 保证艺术整体的统一性
- (三) 满足塑造动画形象的需要
- (四) 创作引人入胜的故事情节
- (五) 遵从电影的蒙太奇结构方式

#### 第二节 动画剧作结构的基本要素

##### 一、开端

##### 二、发展

##### 三、高潮

##### 四、结局

#### 第三节 动画剧作艺术结构的表现形态

##### 一、戏剧式结构

- (一) 性格冲突
- (二) 社会性冲突

##### 二、小说式结构

##### 三、散文式结构

- (一) 叙事型结构方式
- (二) 抒情型结构方式

### (三) 哲理型结构方式

四、心理线索式结构

五、意识流式的结构

## 第四节 动画剧作的结构技巧

一、设置悬念

(一) 总悬念

(二) 小悬念

二、重复咏叹

三、发现与突转

四、伏笔与照应

## 三、考核知识点与考核要求

识记：剧作的结构。

领会：动画剧作结构的基本原则；动画剧作结构的开端、发展、高潮、结局。

简单应用：动画的戏剧式结构；动画的小说式结构；动画的散文式结构；心理线索式结构；意识流式的结构。

综合应用：动画剧作的结构技巧的内容与运用。

## 四、本章重点、难点

重点：动画剧作结构的基本原则；动画剧作结构的基本要素；动画剧作艺术结构的表现形态。

难点：动画剧作的结构技巧。

## 第八章 动画剧作的语言

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握如何通过对话、旁白、音效和视觉符号等多元表达方式，精准传递情感和信息，增强故事的感染力和观众的沉浸体验；理解语言与画面、声音的有机结合，提升作品的整体艺术效果。

## **二、课程内容**

### **第一节 动画剧作的描述性语言**

#### **一、视觉造型性**

- (一) 人物造型描述应突出动画夸张变形的特点
- (二) 场景造型描述同样要抓住能够发挥动画优势的着眼点，加以具体描绘
- (三) 场景造型为人物的生存和遭遇提供特定的客观环境与人文环境，影响着人物的命运

#### **二、运动性**

#### **三、简洁性**

#### **四、综合性**

### **第二节 动画剧作的对白与独白**

#### **一、人物对话**

- (一) 动作性
- (二) 个性化
- (三) 精炼生动

#### **二、人物独白**

### **第三节 画外音、字幕与歌词**

#### **一、主观式画外音**

#### **二、客观式画外音**

## **三、考核知识点与考核要求**

**识记：**动画的视觉造型性。

**领会：**动画的运动性；简洁性；综合性。

**简单应用：**动画剧作中的人物对话；动画剧作中的人物独白；动画中主观式画外音；动画中客观式画外音。

**综合应用：**动画剧作的语言设计。

## **四、本章重点、难点**

**重点：**动画剧作的描述性语言。

难点：动画剧作的对白与独白；画外音、字幕与歌词。

## 第九章 改编——动画化的再创造

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握将原著作品转化为动画形式的技巧，理解如何在保留原作精髓的基础上，通过视觉、音效和叙事手法进行创新性改编；熟悉不同媒介的特性，提升改编作品的艺术表现力和市场适应性。

### 二、课程内容

#### 第一节 改编贵在创造

一、改编是动画剧作的重要来源

二、明确改编的目的

三、改编的基本步骤

(一) 时间与空间的变换

(二) 视像性造型运动的转化

(三) 把声音作为剧作的一大要素

#### 第二节 改编的方法

一、浓缩改编法

二、拓展改编法

三、截取改编法

四、幻化改编法

五、巅峰改编法

(一) 人物形象的颠覆

(二) 爱情的颠覆

(三) 情节的颠覆

### 三、考核知识点与考核要求

识记：改编是动画剧作的重要来源。

领会：改编的目的；改编的基本步骤。

简单应用：浓缩改编法；拓展改编法；截取改编法。

综合应用：幻化改编法；巅峰改编法。

#### 四、本章重点、难点

重点：改编是动画剧作的重要来源；改编的目的。

难点：改变的基本步骤；改编的方法。

### 第十章 美、日、中动画剧作比较

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握各国动画的叙事特点、文化表达和艺术手法，理解其独特魅力与差异，以拓宽创作视野，提升跨文化创作能力。

#### 二、课程内容

##### 第一节 美、日、中动画剧作风格比较

###### 一、美国——追求喜剧效果

- (一) 设计喜剧造型
- (二) 塑造喜剧性格
- (三) 设置小配角

###### 二、日本——体现悲剧色彩

- (一) 战争的悲剧
- (二) 生存的悲剧
- (三) 成长中的悲剧意识
- (四) 人类与自然对立的悲剧性

###### 三、中国——展示正剧品格

- (一) 正反分明，邪不压正
- (二) 悲喜交织，亦庄亦谐

##### 第二节 美、日、中动画剧作理念比较

- 一、美国：商业+娱乐+艺术+教育
- 二、日本：教育+商业+艺术+娱乐

### 三、中国：教育+艺术+娱乐+商业

#### 第三节 美、日、中动画剧作模式形成的民族文化根源

##### 一、价值观念不同

- (一) 美国——物质至上、金钱至上
- (二) 日本——既重精神，又重物质
- (三) 中国——以义为上，精神至上

##### 二、人生哲学不同

- (一) 美国——实用主义
- (二) 日本——复合型人生理念
- (三) 中国——人生境界

##### 三、民族精神不同

- (一) 美国——商业精神
- (二) 日本——大和精神
- (三) 中国——伦理精神

### 三、考核知识点与考核要求

识记：美国追求喜剧效果的动画剧作风格；日本追求悲剧效果的动画剧作风格；中国追求展示正剧品格的动画剧作风格。

领会：美国商业+娱乐+艺术+教育的剧作理念；日本教育+商业+艺术+娱乐的剧作理念；中国教育+艺术+娱乐+商业的剧作理念。

简单应用：美、日、中价值观念的不同形成的剧作模式；美、日、中人生哲学的不同形成的剧作模式。

综合应用：美、日、中民族精神的不同形成的剧作模式。

### 四、本章重点、难点

重点：美、日、中动画剧作风格比较。

难点：美、日、中动画剧作理念比较；美、日、中动画剧作模式形成的民族文化根源。

## 第三部分 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的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”“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至两个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画剧作》，佟婷著，中国传媒大学出版社，2012.10

### 三、自学方法指导

本课程是一门重要专业课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 220 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	动画艺术的本体、本质及其特性	10
2	动画剧作的艺术构思	20
3	动画剧作题材的选择和处理	20
4	动画剧作主题的确立与深化	20
5	动画形象的塑造	20
6	动画剧作的故事情节	20
7	动画剧作的艺术结构	30
8	动画剧作的语言	30
9	改编——动画化的再创造	30
10	美、中、日动画剧作比较	20

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、难点进行深入的学习和把握。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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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、本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。
- 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、命题的一般题型有：单项选择题、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。考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

- 1、动画剧作中，情节的发展主要由以下哪个因素推动？（ ）  
A. 人物的行动    B. 人物的性格    C. 人物的外貌    D. 人物的背景

### 二、填空题

- 1、动画艺术的双重性在于其“画”与“动”的结合，即\_\_\_\_\_造型与\_\_\_\_\_运动的融合。

### 三、判断说明题

- 1、判断正误并说明理由：动画剧作的主题必须高度集中，不能涉及多个主题思想。（ ）

理由：

### 四、简答题

- 1、简述动画剧作中“情节线”与“情节点”的定义及其在动画创作中的作用。

### 五、论述题

- 1、论述动画剧作中“戏剧式结构”与“小说式结构”的主要区别，并结合具体动画作品分析这两种结构在表现手法和艺术效果上的差异。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画短片创作（13487）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《动画短片创作》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在全面介绍动画短片制作的各个方面，包括动画短片的基础知识、基本类型、创作准备、表现形式及语言、二维动画短片制作、三维动画短片制作、定格动画短片制作及后期制作。通过系统的学习，考生将了解动画短片从构思到成品的完整流程，掌握各类动画短片的制作技术和创作技巧。对动画专业的考生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，要求考生识记动画短片的基本概念、发展历史和艺术特点，了解动画短片的制作流程和基本类型。掌握动画短片的剧本创作、角色设计、场景设计等创作准备工作，提升独立创作动画短片的能力。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，应将其作为关键知识和技能重点掌握。与动画专业的其他课程相比，具有较强的实践性，需要有较全面的动画理论知识和软件工具使用能力。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画短片制作流程；
- 2、动画短片的表现形式及语言；
- 3、二维短片制作的方法；
- 4、三维短片制作的方法。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画短片基础知识

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记动画短片的概念、艺术特点和表现形式，熟悉动画短片的制作流程。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画短片概述

###### 一、动画短片的概念

- (一) 定义和重要性
- (二) 动画在影视制作中的角色

###### 二、动画短片的发展

- (一) 历史回顾与重要里程碑
- (二) 当代发展趋势与技术革新

###### 三、动画短片的艺术特点

- (一) 艺术表现形式与创新
- (二) 技术与美学的融合

##### 第二节 动画短片制作概述

###### 一、前期制作

- (一) 创意生成与选题
- (二) 剧本创作与策划
- (三) 角色设计与场景构想

###### 二、中期制作

- (一) 动画流程与制作工具
- (二) 原画设计与动画分镜
- (三) 二/三维动画短片的制作环节

###### 三、后期制作

- (一) 后期特效与动画合成
- (二) 音效配音与声音设计

### (三) 最终剪辑与成品输出

## 三、考核知识点与考核要求

识记：动画短片的概念。

领会：动画短片的类型。

简单应用：动画短片的表现形式与语言。

综合应用：动画短片的制作流程。

## 四、本章重点、难点

重点：动画短片的制作流程。

难点：动画短片的表现形式和语言。

## 第二章 动画短片的基本类型（不考）

## 第三章 动画短片的创作准备

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记剧本书写格式，理解角色和场景设计的作用，熟悉角色和场景设计的步骤和方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画短片的剧本创作

一、剧本不等于小说

二、动画剧本的书写格式

三、剧本写作的日常积累

#### 第二节 动画短片的角色设计

一、角色设计的意义和功能

二、塑造角色的性格

三、角色设计的步骤和方法

#### 第三节 动画短片的场景设计

一、交代时空

二、塑造空间

三、渲染气氛

四、刻画角色

### 三、考核知识点与考核要求

识记：剧本书写的格式。

领会：角色和场景设计的作用。

简单应用：角色和场景设计的步骤和方法。

综合应用：动画作品前期设计的流程和要素。

### 四、本章重点、难点

重点：角色和场景设计的步骤和方法。

难点：角色和场景设计的作用。

## 第四章 动画短片的表现形式及语言

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记动画短片的表现形式，理解动画短片的视听语言，并能够进行基本应用。

### 二、课程内容

#### 第一节 画面的构图和色彩

一、构图的意义

二、色彩的作用

#### 第二节 画面的景别

一、远景

二、全景

三、中景

四、近景

五、特写

#### 第三节 镜头的运动

- 一、推镜头
- 二、拉镜头
- 三、移镜头
- 四、摇镜头

#### 第四节 场景调度

- 一、平行调度
- 二、纵深调度
- 三、重复调度
- 四、对比调度

### 三、考核知识点与考核要求

识记：画面构图和色彩；画面景别。

领会：镜头运动的意义。

简单应用：场景调度不同类型的方法。

### 四、本章重点、难点

重点：画面景别的类型和镜头运动的意义。

难点：场景调度不同类型的方法。

## 第五章 二维动画短片的制作

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生熟悉和掌握二维动画短片的基本制作流程和制作方法，熟悉定格动画的类型和特点。

### 二、课程内容

#### 第一节 二维手绘动画的常用技法

- 一、层
- 二、摄影表
- 三、三种动画方式

#### 第二节 二维手绘动画的常用工具

- 一、规格框
- 二、定位尺
- 三、拷贝台

### 三、考核知识点与考核要求

识记：层的定义；规格框、拷贝台定位尺。

领会：摄影表的作用。

简单应用：二维动画的三种动画方式。

### 四、本章重点、难点

重点：二维动画常用技法。

难点：摄影表的使用。

## 第六章 三维动画短片的制作

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记三维动画短片的制作流程、艺术特点和表现形式，熟悉三维动画短片制作的主要技术环节。

### 二、课程内容

#### 第一节 三维动画的制作特点

- 一、三维动画的模型制作
- 二、三维动画的角色表演
- 三、三维动画的场景设计
- 四、三维动画的制作流程

### 三、考核知识点与考核要求

识记：三维动画的模型制作。

领会：三维动画的制作流程。

简单应用：三维动画的场景设计。

综合应用：三维动画的角色表演。

#### **四、本章重点、难点**

重点：三维动画的制作流程。

难点：三维动画的角色表演。

### **第七章 定格动画短片的制作（不考）**

## **第八章 动画短片的后期制作**

#### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，要求考生了解后期剪辑的作用，熟悉后期剪辑的基本流程和声音的类型，掌握后期剪辑的基本技巧，理解后期制作用声音和画面的关系。

#### **二、课程内容**

##### **第一节 动画的后期剪辑**

一、后期剪辑的作用

二、后期剪辑的基本流程

三、后期剪辑的技巧

##### **第二节 动画短片中的声音**

一、动画中声音的类型

二、声音在动画中的作用

三、动画中的声画关系

#### **三、考核知识点与考核要求**

识记：后期剪辑的作用；动画中声音的类型。

领会：声音在动画中的作用。

简单应用：后期剪辑的基本流程；动画中的声画关系。

综合应用：后期剪辑的技巧。

#### **四、本章重点、难点**

重点：后期剪辑的基本流程；声音在动画中的作用。

难点：后期剪辑的技巧。

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画短片创作》，索璐编著，清华大学出版社，2020.5

### 三、自学方法指导

本课程的自学时间（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)
一	动画短片基础知识	10
三	动画短片的创作准备	20
四	动画短片的表现形式及语言	30
五	二维动画短片的制作	50
六	三维动画短片的制作	50
八	动画短片的后期制作	40

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。

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、命题的题型一般为：单项选择题、填空题、判断说明题、简答题、论述题等，各种题型的具体样式参见本大纲附录。

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。

6、特殊要求：考试时只允许考生携带钢笔或圆珠笔、2B 铅笔和橡皮。不能使用计算器。

## 附录：题型举例

### 题型一：单项选择题

- 1、下列不属于常用动画方式的是（ ）  
A. 弹性动画    B. 关键帧动画    C. 逐帧动画    D. 补间动画

### 题型二：填空题

- 1、动画场景设计的作用有交代时空、渲染气氛和\_\_\_\_\_。

### 题型三：判断说明题

- 1、二维动画和三维动画在设计场景的时候都需要进行场景建模。（ ）  
理由：

### 题型四：简答题

- 1、简述动画中声音的三种类型。

### 题型五：论述题

- 1、需要设计一部童话题材的 3 分钟动画短片，计划采用三维动画形式，请为这个动画片的制作设计制作流程。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画短片创作（实践）（13488）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《动画短片创作》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在全面介绍动画短片制作的各个方面，包括动画短片的基础知识、基本类型、创作准备、表现形式及语言、二维动画短片制作、三维动画短片制作、定格动画短片制作及后期制作。通过系统的学习，考生将了解动画短片从构思到成品的完整流程，掌握各类动画短片的制作技术和创作技巧。对动画专业的考生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，要求考生识记动画短片的基本概念、发展历史和艺术特点，了解动画短片的制作流程和基本类型。掌握动画短片的剧本创作、角色设计、场景设计等创作准备工作，提升独立创作动画短片的能力。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，应将其作为关键知识和技能重点掌握。与动画专业的其他课程相比，具有较强的实践性，需要有较全面的动画理论知识和软件工具使用能力。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画短片制作流程；
- 2、动画短片的表现形式及语言；
- 3、二维短片制作的方法；
- 4、三维短片制作的方法。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画短片基础知识

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记动画短片的概念、艺术特点和表现形式，熟悉动画短片的制作流程。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画短片概述（不考）

##### 第二节 动画短片制作概述

##### 一、前期制作

- (一) 创意生成与选题
- (二) 剧本创作与策划
- (三) 角色设计与场景构想

##### 二、中期制作

- (一) 动画流程与制作工具
- (二) 原画设计与动画分镜
- (三) 二/三维动画短片的制作环节

##### 三、后期制作

- (一) 后期特效与动画合成
- (二) 音效配音与声音设计
- (三) 最终剪辑与成品输出

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：动画短片制作各个环节的作用。

综合应用：动画短片的制作流程。

#### 四、本章重点、难点

重点：动画短片的制作流程。

难点：动画短片的制作流程。

## 第二章 动画短片的基本类型（不考）

## 第三章 动画短片的创作准备

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记剧本书写格式，理解角色和场景设计的作用，熟悉角色和场景设计的步骤和方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画短片的剧本创作

- 一、剧本不等于小说
- 二、动画剧本的书写格式
- 三、剧本写作的日常积累

#### 第二节 动画短片的角色设计

- 一、角色设计的意义和功能
- 二、塑造角色的性格
- 三、角色设计的步骤和方法

#### 第三节 动画短片的场景设计

- 一、交代时空
- 二、塑造空间
- 三、渲染气氛
- 四、刻画角色

### 三、考核知识点与考核要求

识记：剧本书写的格式。

领会：角色和场景设计的作用。

简单应用：角色和场景设计的步骤和方法。

综合应用：动画作品前期设计的流程和要素。

### 四、本章重点、难点

**重点：**角色和场景设计的步骤和方法。

**难点：**角色和场景设计的作用。

## 第四章 动画短片的表现形式及语言

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记动画短片的表现形式，理解动画短片的视听语言，并能够进行基本应用。

### 二、课程内容

#### 第一节 画面的构图和色彩

一、构图的意义

二、色彩的作用

#### 第二节 画面的景别

一、远景

二、全景

三、中景

四、近景

五、特写

#### 第三节 镜头的运动

一、推镜头

二、拉镜头

三、移镜头

四、摇镜头

#### 第四节 场景调度

一、平行调度

二、纵深调度

三、重复调度

四、对比调度

### 三、考核知识点与考核要求

识记：画面构图和色彩；画面景别。  
领会：镜头运动的意义。  
简单应用：场景调度不同类型的方法。

#### 四、本章重点、难点

重点：画面景别的类型和镜头运动的意义。  
难点：场景调度不同类型的方法。

### 第五章 二维动画短片的制作

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生熟悉和掌握二维动画短片的基本制作流程和制作方法，熟悉定格动画的类型和特点。

#### 二、课程内容

##### 第一节 二维手绘动画的常用技法

- 一、层
- 二、摄影表
- 三、三种动画方式

##### 第二节 二维手绘动画的常用工具

- 一、规格框
- 二、定位尺
- 三、拷贝台

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：层的定义；规格框、拷贝台定位尺。  
领会：摄影表的作用。  
简单应用：二维动画的三种动画方式。

#### 四、本章重点、难点

重点：二维动画常用技法。

难点：摄影表的使用。

## 第六章 三维动画短片的制作

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记三维动画短片的制作流程、艺术特点和表现形式，熟悉三维动画短片制作的主要技术环节。

### 二、课程内容

#### 第一节 三维动画的制作特点

- 一、三维动画的模型制作
- 二、三维动画的角色表演
- 三、三维动画的场景设计
- 四、三维动画的制作流程

### 三、考核知识点与考核要求

识记：三维动画的模型制作。

领会：三维动画的制作流程。

简单应用：三维动画的场景设计。

综合应用：三维动画的角色表演。

### 四、本章重点、难点

重点：三维动画的制作流程。

难点：三维动画的角色表演。

## 第七章 定格动画短片的制作（不考）

## 第八章 动画短片的后期制作

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生了解后期剪辑的作用，熟悉后期剪辑的基本流程和声音的类型，掌握后期剪辑的基本技巧，理解后期制作用声音和画面的关系。

## **二、课程内容**

### **第一节 动画的后期剪辑**

- 一、后期剪辑的作用**
- 二、后期剪辑的基本流程**
- 三、后期剪辑的技巧**

### **第二节 动画短片中的声音**

- 一、动画中声音的类型**
- 二、声音在动画中的作用**
- 三、动画中的声画关系**

### **三、考核知识点与考核要求**

- 识记：后期剪辑的作用；动画中声音的类型。
- 领会：声音在动画中的作用。
- 简单应用：后期剪辑的基本流程；动画中的声画关系。
- 综合应用：后期剪辑的技巧。

### **四、本章重点、难点**

- 重点：后期剪辑的基本流程；声音在动画中的作用。
- 难点：后期剪辑的技巧。

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画短片创作》，索璐编著，清华大学出版社，2020.5

### 三、自学方法指导

本课程的自学时间（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)
一	动画短片基础知识	10
三	动画短片的创作准备	20
四	动画短片的表现形式及语言	30
五	二维动画短片的制作	50
六	三维动画短片的制作	50
八	动画短片的后期制作	40

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。

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：操作题。

5、考试方法为上机操作考，考试时间为 90 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。考试时需带黑色水笔等。

## 附录：题型举例

- (一) 需要制作一个环保主题的公益动画短片，时长 60 秒。请做一个方案策划，包括短片的主题、风格和制作方案。
- (二) 使用提供的素材，并参考给出的范例视频，制作一段 15 秒的动画。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画概论（13489）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《动画概论》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是系统讲解动画艺术理论的概论性课程，而理论学习是学习动画不可或缺的一个重要方面，其描绘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认知掌握和识记。本课程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。对动画专业的考生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

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，要求学生识记动画的起源、动画的特点、动画的定义，领会动画与美术、电影等其他艺术形式的关系，掌握动画的流派和动画艺术短片的特点。

## **三、与相关课程的联系与区别**

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。与动画专业的其他课程相比，《动画概论》更加偏向于理论性和知识性，其是动画专业一切相关课程体系的根本。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画发展历史中的关键人物与事件；
- 2、动画片的主要类型和特点；

3、动画创作的流程和关键环节；

4、动画艺术的审美特征。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画概述

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考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和事件，通过与其他艺术形式的比较，清晰认识动画片的艺术特征和功能。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画的产生

###### 一、记录动作和时间的愿望

- (一) 石器时代的痕迹
- (二) 古埃及和古希腊的记录
- (三) 中国古代的记录

###### 二、真正活动的动画雏形的诞生

- (一) 手翻书形式的出现
- (二) “西洋镜”的出现
- (三) 动画诞生的理论基础
- (四) 欧洲和美国早期的动画雏形设施
- (五) 中国唐朝的“皮影戏”

###### 三、动画电影的正式诞生

- (一) 法国卢米·埃尔兄弟
- (二) 世界上第一部动画影片和第一部动画系列影片

###### 四、动画工业的成型

- (一) 世界上第一家动画公司
- (二) 赛璐珞片的发明为动画工业奠定了基础

##### 第二节 动画基本概念

- 一、卡通片
- 二、动画片
- 三、美术片

### 第三节 动画的特征

一、记录方式

二、“动作”幻觉

### 第四节 动画的艺术本质特征

一、动画的三大功能

(一) 娱乐性

(二) 教育性

(三) 商业性

二、动画的三大艺术特征

(一) 假定性

(二) 制作性

(三) 综合性

### 第五节 动画与美术之比较

一、共性

二、区别

(一) 静止与运动

(二) 时空结合

(三) 综合性视听艺术

### 第六节 动画与一般影视之比较

一、共性

(一) 同属视听艺术

(二) 视听语言与蒙太奇

二、区别

(一) 美术思维的任务是表现电影思维，电影思维必须通过美术手段来完成

(二) 动画片含有电影、美术双重艺术价值

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 动画的产生过程

识记：古代记录“动画”的痕迹；早期动画的雏形；早期的动画片和发明人；

早期的动画工业。

领会：动画产生的原因。

简单应用：动画片出现的理论基础。

## （二）动画片的基本功能与特征

识记：动画片的三种称谓。

领会：动画片的三大功能。

简单应用：动画片的三大艺术特征。

## （三）动画片与其他艺术形式的比较

领会：动画片与美术、电影的共性。

综合应用：动画片与美术、电影的区别。

## 四、本章重点、难点

重点：早期的动画片和发明人；动画片的三大艺术特征。

难点：动画产生的原因；动画片与美术、电影的区别。

# 第二章 动画的分类

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生领会动画从技术形式、艺术性质和叙事形式三个角度的分类方式，识记各种类型动画片的特点和代表作品，从而理解动画艺术的丰富性和复杂性。

## 二、课程内容

### 第一节 按视觉效果分类

#### 一、平面动画

##### （一）单线平涂动画

##### （二）水墨动画

##### （三）剪纸动画

##### （四）其他平面动画

#### 二、立体动画

- (一) 偶类动画
- (二) 实物动画
- (三) 真人动画
- (四) 其他立体动画
- (五) 合成动画

### 三、电脑动画

- (一) 电脑二维动画
- (二) 电脑三维动画

## 第二节 按艺术性质分类

### 一、商业动画片

### 二、实验动画片

### 三、实用短片

- (一) 动画广告
- (二) MTV 动画
- (三) 游戏动画
- (四) 教学动画
- (五) 虚拟角色动画

## 第三节 按叙事形式分类

### 一、文学性叙事方式

- (一) 块状文学性叙事
- (二) 线性文学性叙事

### 二、戏剧性叙事方式

- (一) 概念
- (二) 代表作品

### 三、纪实性叙事方式

- (一) 概念
- (二) 代表作品

### 四、抽象性叙事方式

- (一) 概念

## (二) 代表作品

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 按视觉效果分类的动画片

识记：三大类型 11 个小类的概念和代表作。

#### (二) 按艺术性质分类的动画片

识记：三个大类和五个小类的概念和代表作品。

#### (三) 按叙事形式分类的动画片

领会：四大类型八个小类的概念和代表作。

简单应用：四种大类区别。

### 四、本章重点、难点

重点：动画片的分类方式以及各种类型。

难点：动画片各种类型的联系与区别。

## 第三章 动画传播形式（不考）

## 第四章 美国动画的风格流派

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生了解美国动画的发展历史，熟悉主流动画风格及其代表作品，知道美国动画工业发展过程中重要的公司和人物，理解动画发展与技术、艺术的关系。

### 二、课程内容

#### 第一节 美国动画开创阶段（1907-1937 年）

##### 一、这一阶段的代表作品

##### 二、这一时期的代表人物

#### 第二节 美国动画初步发展时期（1937-1949 年）

##### 一、迪斯尼在这个时期的代表作品

#### 第三节 美国动画第一次繁荣时期（1950-1966 年）

一、迪斯尼在这个时期的代表作品

#### 第四节 美国动画蛰伏时期（1967-1988年）

一、迪斯尼在这个时期的发展

二、这个时期电视动画的发展

#### 第五节 美国动画第二次繁荣时期（1989年至今）

一、电脑动画的发展

#### 第六节 美国动画的艺术特点

一、早期及中期动画片特征

- (一) 主题多是简单冲突
- (二) 故事内容公式化
- (三) 角色以动物为主
- (四) 镜头语言简单
- (五) 重视音乐效果

二、近期动画片特征

- (一) 主题趋于现实
- (二) 现实题材和经典名著改编取代寓言和童话
- (三) 角色人物增多，造型丰富
- (四) 视听语言和剧作成熟

#### 第七节 迪斯尼公司的发展

一、迪斯尼公司开创时期（1927-1942年）

二、迪斯尼公司第二次世界大战期间调整时期（1943-1949年）

三、迪斯尼公司第一个黄金时期（1950-1966年）

四、迪斯尼公司蛰伏摸索时期（1967-1988年）

五、迪斯尼公司第二个黄金时期（1989年以后）

#### 第八节 美国其他动画公司

代表公司与作品

#### 第九节 美国艺术动画概况

代表作品

### **三、考核知识点与考核要求**

(一) 美国动画的发展历史；迪斯尼公司的发展历史

识记：五个阶段的年代和代表作。

(二) 美国动画的艺术特点

识记：两个时期的九个特点。

领会：艺术特点与所属时期的技术、艺术发展的关系。

(三) 美国其它动画公司

领会：具有代表性的公司和作品。

(四) 美国艺术动画概况

领会：具有代表性的作品。

### **四、本章重点、难点**

重点：美国动画发展的历史阶段及代表作品。

难点：美国动画艺术特点与所属时期的技术、艺术发展的关系。

## **第五章 日本动画的风格流派**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，要求考生了解日本动画的发展历史，熟悉主流动画风格及其代表作品，知道日本动画工业发展过程中重要的公司和人物，理解动画发展与技术、艺术的关系。

### **二、课程内容**

#### **第一节 日本动画初期阶段（1917-1945 年）**

一、这一阶段的代表作品

二、这一时期的代表人物

#### **第二节 日本动画调整与恢复期（1945-1970 年）**

一、这个时期的代表人物和作品

二、LIMIT ANIME 和 BANK SYSTEM

#### **第三节 日本动画探索期（1974-1982 年）**

一、这个时期的代表人物和作品

#### 第四节 日本动画画技突破期（1982-1987年）

一、这个时期的画技突破

二、这个时期的代表人物和作品

#### 第五节 日本动画成熟期（1987年至今）

一、这个时期的代表人物和作品

二、这个时期日本动画发展的趋势

#### 第六节 日本动画新的载体——OVA

一、OVA的概念

二、OVA的作用

#### 第七节 日本动画的艺术特点

一、民族化与国际化、现代化

（一）日本动画形成自己的发展道路

二、题材多样化

三、造型风格化与动作风格化

（一）造型风格两大要素

（二）制作上的两大特点

四、电影化与写实化

五、画面精致化（唯美的绘画风格）

#### 第八节 日本的电视动画

一、动画与漫画的关系

二、创作群体的数量与质量

三、特殊的创作模式

（一）漫画电视化

（二）工艺上的改革

### 三、考核知识点与考核要求

（一）日本动画的发展历史

识记：五个阶段的年代和代表作。

（二）OVA

识记：OVA 的概念。

领会：OVA 的作用。

### (三) 日本动画的艺术特点

识记：五大特点。

领会：区别于欧美的独特发展道路。

简单应用：造型风格和制作方面两大特点对日本动画商业化发展的影响。

### (四) 日本的电视动画

简单应用：漫画电视化的三种方式。

综合应用：促成日本电视动画繁荣的三个因素。

## 四、本章重点、难点

重点：日本动画发展的历史阶段及代表作品。

难点：日本动画艺术特点与其发展的独特道路。

# 第六章 中国动画的风格流派

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生了解中国动画的发展历史，熟悉主流动画风格及其代表作品，知道中国动画工业发展过程中重要的公司和人物，理解动画发展与技术、艺术的关系。

## 二、课程内容

### 第一节 中国动画萌芽和探索时期（1922-1945 年）

#### 一、这一阶段的代表作品

#### 二、这一时期的代表人物

### 第二节 中国动画稳定发展时期（1946-1956 年）

#### 一、这个时期的代表人物和作品

#### 二、这个时期的制片厂

### 第三节 中国动画第一个繁荣时期（1957-1965 年）

#### 一、这个时期的代表人物和作品

#### 二、这个时期的制片厂

#### 第四节 中国动画停顿时期（1966-1976年）

##### 一、这个时期的代表作品

#### 第五节 中国动画第二个繁荣时期（1977-1989年）

##### 一、这个时期的代表人物和作品

#### 第六节 中国动画扩大规模时期（90年代以后）

##### 一、走上有别于传统的道路

##### 二、动画系列片盛行

##### 三、制作方面形成“大动画体系”新概念

#### 第七节 中国动画的艺术特点

##### 一、主题传统，美学观念、内容民族化

##### 二、中国风格的叙事方式

##### 三、对民族工艺形式的深入挖掘和利用

###### （一）《大闹天宫》的艺术特点

###### （二）《哪吒闹海》的艺术特点

###### （三）《山水情》的艺术特点

##### 四、中国动画风格的形成

###### （一）程式化

###### （二）意象化

###### （三）教化化

### 三、考核知识点与考核要求

#### （一）中国动画的发展历史阶段

识记：六个阶段的年代，各个阶段的代表作、代表人物和机构。

领会：扩大规模时期新的道路和特点。

综合应用：中国动画发展的时代特征。

#### （二）中国动画的艺术特点

领会：主题、内容和美学观念的中国化；中国风格的叙事方式。

简单应用：对民族工艺形式的深入挖掘和利用的典型特点。

综合应用：中国动画的三个风格特性及其形成的要素。

## 四、本章重点、难点

重点：中国动画发展的历史阶段及代表作品。

难点：中国动画的三个风格特性及其形成的要素。

## 第七章 其他国家动画的发展概况

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生了解其它主要国家的动画发展简史，熟悉主流动画风格及其代表作品，知道其动画工业发展过程中重要的公司和人物，理解动画发展与技术、艺术的关系。

### 二、课程内容

#### 第一节 俄罗斯动画的风格流派

- 一、俄罗斯动画电影萌芽阶段（1912-1929年）
- 二、俄罗斯动画电影“有声黑白”阶段（1930-1939年）
- 三、俄罗斯动画电影黄金时期（1940-1959年）
- 四、俄罗斯动画转变时期（1960-1990年）
- 五、俄罗斯动画多元化时期（1991年至今）
- 六、俄罗斯动画的艺术特点
  - (一) 形式多样，开创先锋性和实验性
  - (二) 创作风格阶段性

#### 第二节 加拿大的动画风格流派

- 一、加拿大动画业建立的初期阶段
- 二、加拿大动画业的发展和兴盛时期
- 三、加拿大国家电影局以外的动画片生产情况
- 四、加拿大国家电影局80年代以后的成就与辉煌

#### 第三节 欧洲动画的风格流派

- 一、南斯拉夫动画
  - (一) 萨格勒布学派简史
  - (二) 萨格勒布学派艺术特征
- 二、捷克动画

### (一) 代表人物和作品

#### 第四节 韩国动画

##### 一、代表作品

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 俄罗斯动画的风格流派

识记：俄罗斯动画发展的五个阶段。

领会：俄罗斯动画的艺术特点和代表作品。

#### (二) 加拿大、欧洲、韩国动画

识记：各个主要国家动画的代表作品。

领会：萨格勒布学派的发展和艺术特征。

### 四、本章重点、难点

重点：俄罗斯动画的艺术特点和代表作品。

难点：萨格勒布学派的发展和艺术特征。

## 第八章 动画片的创作

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生理解动画片创作的规律、原则，了解和熟悉其制作手段，并从法则、叙事结构、画面以及声音等方面掌握动画片创作的特点，理解动画与技术相辅相成的关系。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画片的构成

##### 一、主题及内容

###### (一) 五个法则

###### (二) 一般的创作手法

##### 二、叙事结构

###### (一) 戏剧式结构

## (二) 非戏剧式结构

### 三、画面构成

#### (一) 美术风格的确立

#### (二) 构图

#### (三) 动作

### 四、声音的构成

#### (一) 声音对画面的作用

#### (二) 声音的组成

### 五、剪辑与蒙太奇

#### (一) 剪辑的概念

#### (二) 剪辑的内容

## 第二节 观众的心理需求

### 一、知觉快乐

### 二、替代满足

### 三、紧张刺激

### 四、审美升华

## 第三节 商业动画的创作规律

### 一、善恶法则（为角色赋予鲜明的美丑标记）

### 二、战无不胜的英雄形象

### 三、轻松幽默、诙谐滑稽

### 四、想象力的充分展现

### 五、鲜明的时代特点

## 第四节 实验动画的创作

### 一、概念

#### (一) 创作目标

#### (二) 题材

### 二、创作内容

#### (一) 主题型

#### (二) 叙事型

### (三) 非叙事型

## 三、创作形式

(一) 绘画

(二) 平面摆拍

(三) 立体摆拍

(四) 电脑制作

(五) 混合型

## 第五节 动画创作的手段

一、以油画为手段创作动画片

二、以版画为手段创作动画片

三、以中国画为手段创作动画片

四、以沙子为材料创作动画片

五、以粘土为手段创作动画片

六、以剪纸为手段拍摄的动画片

七、以钢丝为手段拍摄的动画片

八、以木偶为手段拍摄的动画片

九、以真人或真实的物体为拍摄对象而创作的动画片

十、用电脑三维技术制作的动画

## 第六节 风格的形成

一、风格即流派

二、动画片的风格

(一) 导演风格

(二) 美术风格

(三) 叙事风格

(四) 音乐风格

(五) 导演风格的重要性

## 第七节 艺术与技术的关系

一、技术发展对动画传统观念的冲击与扩展

二、动画创作方法对技术的发展的促进

### 三、技术的发展不能代替艺术

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 动画片的构成

识记：五个构成要素。

领会：动画片主题和内容确立的一般法则以及确立的一般方法。

简单应用：能够理解叙事结构两种类型的内涵和区别；画面构成的内涵以及其对动画影片的重要性。

综合应用：剪辑工作包含的内容；剪辑对动画作品的重要性。

### (二) 观众的心理需求

领会：高质量的动画影片应该满足观众的心理需求。

### (三) 商业动画的创作规律

综合应用：优秀的商业动画应该具备的特质。

### (四) 实验动画的创作

识记：实验动画的概念。

领会：创作实验动画的一般主题与形式。

### (五) 动画创作的手段

识记：十种动画创作的手段。

简单应用：偶动画的一般创作方法。

### (六) 风格的形成

领会：动画片风格的要素。

简单应用：导演风格对动画全片的重要性。

### (七) 艺术与技术的关系

综合应用：动画片的发展和创作中，艺术和技术之间相辅相成的关系。

## 四、本章重点、难点

重点：动画片的构成，动画创作主要手段。

难点：动画创作中技术与艺术的关系。

## 第九章 动画片的制作流程

### 一、学习目的和要求

通过本章学习,要求考生了解动画的制作流程与工作人员的任务,熟悉前期、中期和后期过程中所要完成的工作内容,理解这些工作内容的要求、关联性及要注意的问题。

### 二、课程内容

#### 第一节 制作流程图

##### 一、主流商业动画的总体流程图

#### 第二节 前期策划

##### 一、筹划新片

(一) 参与人员

(二) 筹划内容

##### 二、选题报告

(一) 题材来源

(二) 审批方

##### 三、剧本创作

(一) 文学剧本

(二) 文字分镜头剧本

##### 四、美术设计

(一) 造型设计

##### 1、任务内容

##### 2、作用

(二) 场景设计

##### 1、任务内容

##### 2、作用

##### 五、画面分镜头剧本

(一) 任务内容

(二) 作用

## 六、先期录音

(一) 后期工作前移

(二) 目的和作用

## 第三节 中期创作

### 一、设计稿

(一) 任务内容

(二) 考虑要素

### 二、原画（动作设计）

(一) 任务内容

(二) 作用

(三) 修形清稿

### 三、动画

(一) 任务内容

(二) 质量要素

### 四、背景

(一) 任务内容

(二) 要求

## 第四节 后期制作

### 一、描线上色

(一) 任务内容

(二) 作用

### 二、校对

(一) 任务内容

(二) 作用

### 三、拍摄

(一) 任务内容

(二) 设施、设备

### 四、剪辑

(一) 任务内容

## (二) 作用

### 五、录配音

#### (一) 任务内容

#### (二) 设施、设备

## 第五节 导演的创作

### 一、导演的基本素质

#### (一) 重要性

#### (二) 所需具备的基本素质

### 二、导演的工序

#### (一) 确定剧本

#### (二) 导演阐述

#### (三) 指导设计稿和原画

#### (四) 审看样片

#### (五) 监督剪辑

#### (六) 指导配音

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画制作总体流程

识记：总体流程图。

#### (二) 前期策划

识记：六个环节的工作内容。

领会：六个环节各自起到的作用；文学剧本、文字分镜头剧本和画面分镜头剧本的关系和区别。

简单应用：掌握创作画面分镜头剧本的要素、规范和方法。

综合应用：掌握动画片策划的一般方法。

#### (三) 中期创作

识记：四个环节的工作内容。

领会：四个环节的质量要素和要求。

简单应用：掌握创作设计稿的要素和规范。

综合应用：理解设计稿和原画、美术设计、画面分镜头剧本的关系，掌握动画中期制作的一般方法和要求。

#### （四）后期制作

识记：五个环节的工作内容。

领会：五个环节的作用和要求。

简单应用：录配音的两种工作方式、主要工作步骤与涉及的设施设备。

#### （五）导演的创作

领会：导演对全片的作用和基本素养。

简单应用：导演在创作过程中的工作要求。

### 四、本章重点、难点

重点：动画创作的一般流程和主要工作环节。

难点：各环节之间的区别与联系。

## 第十章 影视动画制片与市场开发

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生了解动画产业的大概发展情况，掌握动画策划案的制作方法，理解动画营销、取得投资回报的几种方式。

### 二、课程内容

#### 第一节 世界动画产业发展概况

一、动画产业链

二、世界动漫市场的格局

三、中国动画的产业化道路

#### 第二节 动画产品的营销

一、动画制作的投资

（一）动画制作的成本高昂

（二）主要成本是人工

（三）动画产品的融资渠道

（四）产业外资本投资动画片制作的主要方式

## 二、动画制作的回报

- (一) 国内电视台播出的回报
- (二) 图书和音像制品销售回报
- (三) 海外播出
- (四) 动画衍生产品

### 第三节 动画产品策划案

#### 一、故事梗概

#### 二、动画产业以及市场现状

#### 三、目标市场的定位

- (一) 概念
- (二) 市场定位与前期筹划的关系

#### 四、本片题材的说明及同类型影片情况分析

- (一) 说明和分析包括的内容

#### 五、本片与其他同类影片的优劣分析

- (一) 分析包括的内容

#### 六、制作进度与资金运作

#### 七、获取资金回报的具体方法

- (一) 投入成本和获取回报的几个方面

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 世界动画产业发展概况

识记：动画产业链的构成。

领会：世界动画产业的格局。

简单应用：中国动画产业化发展的道路。

### (二) 动画产品的营销

识记：除影院上映的票房以外，动画制作的四种回报方式。

简单应用：动画制作投资的特点、渠道和方式。

### (三) 动画产品的策划案

综合应用：动画片策划方案的要素。

#### **四、本章重点、难点**

重点：动画制作的四种回报方式与动画投资的三种方式。

难点：动画策划案的任务内容和要求。

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《现代动画概论》，曹小卉、黄颖编著，海洋出版社，2008.11

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 160 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	动画概述	20
2	动画的分类	20
4	美国动画的风格流派	15
5	日本动画的风格流派	15
6	中国动画的风格流派	15
7	其他国家动画的发展概况	15
8	动画片的创作	25
9	动画片的制作流程	25
10	影视动画制片与市场开发	10

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。
- 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、命题的题型一般为：单项选择题、填空题、判断说明题、简答题、论述题等，各种题型的具体样式参见本大纲附录。
- 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。
- 6、特殊要求：考试时只允许考生携带钢笔或圆珠笔、2B 铅笔和橡皮。不能使用计算器。

## 附录：题型举例

### 题型一：单项选择题

- 1、被奉为当代动画片之父的是（ ）  
A. 勃莱兜顿 B. 埃米尔·柯尔 C. 雷诺 D. 沃尔特·迪斯尼
- 2、下列不是出自迪斯尼公司的是（ ）  
A. 《花木兰》 B. 《木偶奇遇记》 C. 《龙猫》 D. 《美女与野兽》

### 题型二：填空题

- 1、动画在分类上有许多形式，按艺术性质分类包括：商业动画、\_\_\_\_\_。

### 题型三：判断说明题

- 1、埃尔·郝德对动画片的贡献非常之多，他为动画的工业化奠定了基础。

（ ）

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：

### 题型四：简答题

- 1、结合影片实例，简述动画片的三大艺术特征。

### 题型五：论述题

- 1、如果要针对 6~10 岁的儿童创作一部寓教于乐的动画系列片，请尝试做一份简要策划方案。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画剪辑与合成（13490）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# 第一部分 课程性质及其设置的目的和要求

《动画剪辑与合成》课程（以下简称本课程）

## 一、本课程的性质与设置的目的

本课程是一门专业核心课程，旨在培养学生的动画合成技能与创新思维。课程性质兼具理论性与实践性，强调技术与艺术的融合。通过系统讲解动画合成的基本概念、软件操作（如 Adobe After Effects）、特效制作流程以及案例分析，学生能够掌握从素材处理到最终合成输出的全流程技能。

本课程是高等院校动画专业的重要核心课程，课程设置的目的在于满足影视、动画行业对特效合成师的大量需求，帮助学生构建扎实的专业知识体系，提升实际操作能力，为未来从事动画、影视特效、广告包装等工作打下坚实基础，助力学生在文化创意产业中实现职业发展与创新突破。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## 二、本课程的基本要求

通过本课程的学习，学生掌握动画合成的基本概念，包括色彩、图像、数字视频等基础知识，以及合成的基本理念和流程；熟练掌握 Adobe After Effects 等主流合成软件的界面布局、功能模块及操作技巧，能够运用软件进行特效制作和动画合成。通过案例学习和实践操作，学生须具备独立完成特效合成项目的能力，包括素材导入、图层操作、动画控制、特效添加及最终输出，鼓励学生在实践中发挥创造力，尝试不同的合成方法和特效设计，培养独特的视觉表达能力。

## 三、与相关课程的联系与区别

本课程与相关课程紧密相连又各有侧重。与《动画概论》相比，它更注重合成技术与实操技能；同时与《角色造型设计》《场景设计》等课程相辅相成，将角色与场景融入合成画面，实现视觉效果的优化；本课程还与《三维动画设计》等课程衔接，将三维模型导入合成软件，完成最终视觉呈现。区别在于，本课程

专注于特效合成技术与流程，是将前期设计、建模、动画等成果整合输出的关键环节，是动画制作流程中的重要一环。

#### 四、课程的重点与难点

- 1、颜色的定义及其三个特性（色调、饱和度、明度）
- 2、常见的颜色空间（RGB、CMYK、HSV、YUV 等）及其应用场景
- 3、数字图像的基本概念，包括位图和矢量图的特点及区别
- 4、数字视频的基本参数（分辨率、宽高比、帧速率、制式等）
- 5、合成的基本理念，包括图层的概念和图层叠加模式

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 基本概念

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握动画合成所需的基础知识，包括色彩、图像、数字视频等基本概念，为后续学习打下坚实理论基础。理解合成的基本理念和流程，初步认识图层、通道等概念。

#### 二、课程内容

##### 第一节 如何描述色彩

###### 一、颜色的定义

###### 二、颜色空间

##### 第二节 如何描述数字图像

###### 一、矢量图和位图

###### 二、图像压缩格式

###### 三、通道信息

##### 第三节 如何描述数字视频

###### 一、视频文件的常规参数

###### 二、视频文件的标准

###### 三、视频格式

##### 第四节 合成的理念

###### 一、合成的概念

###### 二、图层的概念

###### 三、图层叠加的方式

###### 四、空间的运用

###### 五、嵌套的运用

###### 六、时间因素的运用

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、颜色的定义；2、颜色空间；3、数字图像的概念。

领会：1、视频文件的常规参数；2、视频文件的标准；3、视频格式。

简单应用：1、合成与图层的概念；2、图层叠加的方式；3、嵌套的运用；4、时间因素的运用；5、空间的运用。

综合应用：建立具有复杂嵌套结构的合成项目。

#### 四、本章重点、难点

重点：1、如何描述色彩；2、如何描述数字图像。

难点：1、如何描述数字视频；2、合成的理念。

### 第二章 Adobe After Effects 介绍

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生熟悉 Adobe After Effects 软件的界面布局和基本操作，掌握常用工具的使用方法，为后续的特效合成实践提供技术支持。

#### 二、课程内容

##### 第一节 常见后期解决方案介绍

一、Adobe

二、Autodesk

三、AVID

四、The Foundry

##### 第二节 Adobe After Effects 界面介绍

一、界面的基本构成

二、其他窗口

##### 第三节 After Effects 的常规操作

一、指令性操作

(一) 菜单选择

(二) 右键快捷指令

(三) 下拉菜单选项

二、数值输入

### **三、手控式操作**

(一) 使用工具栏的工具

(二) 拖拽式操作

(三) 按钮点击

### **四、快捷键操作**

### **五、脚本控制**

## **三、考核知识点与考核要求**

识记：1、常见后期解决方案；2、Adobe After Effects 界面。

简单应用：1、指令性操作；2、数值输入；3、快捷键操作；4、脚本控制；  
5、手控操作模式。

## **四、本章重点、难点**

重点：常见后期解决方案介绍。

难点：1、Adobe After Effects 界面；2、After Effects 的常规操作。

## **第三章 合成的基本流程**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生掌握合成的基本流程，包括工程文件的建立与管理、Composition 的创建、素材的导入与管理、画面和动画效果的控制，以及最终输出。

### **二、课程内容**

#### **第一节 合成的基本流程**

##### **一、建立并管理工程文件**

(一) 建立工程文件

(二) 管理工程文件

##### **二、创建 Composition**

(一) 创建 Composition

## (二) 设置 Composition 属性

### 三、导入并管理素材

#### (一) 导入素材

#### (二) 管理素材

### 四、创建以及操作图层

### 五、控制画面效果

### 六、控制动画效果

### 七、渲染输出

#### (一) Current Render 栏

#### (二) 渲染控制栏

## 第二节 合成全流程实例

### 一、案例分析

### 二、案例操作

#### (一) 建立合成

#### (二) 导入素材

#### (三) 构建三维空间

#### (四) 摄像机摆位和移动、景深动画制作

#### (五) 调节颜色和画面效果

#### (六) 细节修饰

#### (七) 输出

### 三、考核知识点与考核要求

识记：建立并管理工程文件。

领会：1、创建 Composition；2、设置 Composition 属性。

简单应用：1、创建以及操作图层；2、控制画面效果；3、控制动画效果；4、渲染输出；5、导入并管理素材。

综合应用：合成全流程操作。

### 四、本章重点、难点

**重点：**合成的基本流程。

**难点：**合成全流程操作。

## 第四章 构建画面

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握动画的创建和控制方法，包括关键帧动画、动画曲线调整、自动记录动画和表达式的使用，能够构建复杂的动画效果。

### 二、课程内容

#### 第一节 关键帧动画

一、关键帧控制

二、关键帧曲线控制

三、自动记录动画

#### 第二节 Animation 菜单的指令

一、预设组

二、关键帧组

三、字幕组

四、其他组

#### 第三节 表达式动画

一、表达式的概念

二、表达式的添加、控制和删除

三、书写表达式的方式

四、维数、向量、阵列和索引

五、数学运算、函数和语句

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、关键帧控制；2、关键帧曲线控制。

领会：表达式的概念。

简单应用：1、表达式的添加、控制和删除；2、书写表达式的方式；3、维

数、向量、阵列和索引；4、数学运算、函数和语句；5、自动记录动画；6、Animation 菜单的指令。

综合应用：合成动画设计、制作与编辑。

#### 四、本章重点、难点

重点：1、关键帧动画；2、Animation 菜单的指令。

难点：1、表达式动画；2、维数、向量、阵列和索引；3、数学运算、函数和语句。

### 第五章 蒙版与键控

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握蒙版的绘制和控制方法，以及键控技术的基本原理和应用，能够精确地提取和处理图像中的特定区域。

#### 二、课程内容

##### 第一节 Roto 技术的由来

###### 一、Rotoscoping 简介

###### 二、Roto 技术的发展历程

- (一) 费雪兄弟工作室时代
- (二) 迪士尼时代
- (三) Roto 技术基本成形
- (四) 数字 Roto 技术

##### 第二节 基本的蒙版绘制技术

###### 一、绘制蒙版的工具

- (一) 几何形状工具
- (二) 选择工具
- (三) 钢笔工具

###### 二、蒙版的属性控制

- (一) 蒙版的基本参数

## (二) 蒙版的其他控制

### 三、蒙版相关的指令

#### (一) Mask 命令组

#### (二) Mask and Shape Path 命令组

## 第三节 键控

### 一、键控的相关理论

#### (一) 早期的键控技术

#### (二) 色差键控技术

#### (三) 蓝背与绿背

### 二、键控的相关滤镜

#### (一) Keying (键控) 组

#### (二) Matte (蒙版) 组

## 第四节 Keylight 键控案例

### 一、Keylight 简介

### 二、制作案例

#### (一) 分析素材

#### (二) 使用 Keylight 前的准备

#### (三) 使用 Keylight 滤镜

#### (四) 调节颜色

### 三、完成制作项目

## 第五节 其他获得蒙版的手段

### 一、轨道蒙版

### 二、Channel (通道) 滤镜组

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、Roto 技术的由来；2、Roto 技术的发展历程；3、绘制蒙版的工具；4、蒙版的属性控制；5、蒙版相关的指令；6、轨道蒙版；7、Channel (通道) 滤镜组。

领会：1、键控的相关理论；2、键控的相关滤镜。

简单应用：Keylight 键控案例。

综合应用：复杂的蒙版组合。

## 四、本章重点、难点

重点：1、Roto 技术的由来；2、基本的蒙版绘制技术；3、键控。

难点：1、Keylight 键控案例；2、其他获得蒙版的手段。

# 第六章 滤镜特效

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握 After Effects 中各种滤镜特效的分类、使用方法和效果控制，能够通过滤镜组合实现复杂的视觉效果。

## 二、课程内容

### 第一节 滤镜效果分类

#### 一、颜色校正类

(一) 颜色校正类滤镜的分类

(二) 常见的颜色校正滤镜

#### 二、画面修正类

(一) Blur & Sharpen 滤镜组

(二) Distort 组

(三) Stylize 滤镜组

#### 三、创作类

(一) Generate 组

(二) Simulation 组

(三) Noise & Grain 组

(四) Text 组

#### 四、三维效果类

(一) 3D Channel Extract (三维通道提取)

(二) Depth Matte (深度蒙版)

(三) Depth of Field (景深)

(四) Fog 3D (三维雾化)

(五) ID Matte (ID 蒙版)

## 第二节 第三方插件 (不考)

### 第三节 粒子效果案例

一、Particular 制作粒子

二、粒子修饰

三、制作烟雾和流体

(一) 制作烟雾

(二) 制作流体

(三) 调节“流体”和“烟雾”效果

四、加强粒子效果

五、完成魔法碰撞

六、背景修饰

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、颜色校正的分类；2、画面修正的分类；3、创作类的分类；4、三维效果的分类。

领会：1、Particular 制作粒子；2、粒子修饰。

简单应用：1、加强粒子效果；2、完成魔法碰撞；3、背景修饰。

综合应用：制作烟雾和流体。

### 四、本章重点、难点

重点：滤镜效果分类。

难点：Particular 制作粒子。

## 第七章 跟踪与稳定

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握跟踪与稳定技术的基本原理和操作方法，能够解决拍摄过程中画面抖动的问题，并实现复杂的运动跟踪效果。

## 二、课程内容

### 第一节 跟踪的技巧和理论

- 一、跟踪标记
- 二、跟踪的误差问题
- 三、三维跟踪
- 四、点云

### 第二节 跟踪与稳定的操作

- 一、跟踪案例
- 二、稳定案例

## 三、考核知识点与考核要求

识记：跟踪标记。

领会：跟踪的误差问题。

简单应用：1、三维跟踪；2、点云。

综合应用：1、跟踪案例；2、稳定案例。

## 四、本章重点、难点

重点：跟踪的技巧和理论。

难点：跟踪与稳定的操作。

## 第八章 综合案例分析（不作考核要求）

## 第三部分 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的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”“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至两个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画合成基础》，王玉强、张炜、姚天正编著，中国建筑工业出版社，2013.10

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	基本概念	5
2	Adobe After Effects 介绍	5
3	合成的基本流程	10
4	构建画面	15
5	蒙版与键控	25
6	滤镜特效	10
7	跟踪与稳定	20

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、难点进行深入的学习和把握。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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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 20%，领会 30%，简单应用 30%，综合应用 20%。
- 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、命题的一般题型有：单项选择题、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。考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

1、在 After Effects 中，关于图层的叠加模式，以下哪种模式可以使图层的暗部区域更加突出，而亮部区域保持不变？（ ）

- A. 正片叠底模式 (Multiply)
- B. 屏幕模式 (Screen)
- C. 叠加模式 (Overlay)
- D. 柔光模式 (Soft Light)

### 二、填空题

1、在 After Effects 中，使用\_\_\_\_\_工具可以在图层上绘制各种自定义的路径，用于创建蒙版或形状图层。

### 三、判断说明题

1、在 After Effects 中，运动模糊效果是可有可无的，对动画效果没有实质性影响。 ( )

理由：

### 四、简答题

1、简述在 After Effects 中，如何通过跟踪功能实现画面的稳定效果。

### 五、论述题

1、结合 After Effects 中的图层叠加模式和蒙版技术，论述如何在动画合成中实现复杂的视觉效果，并举例说明。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画剪辑与合成（实践）（13491）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# 第一部分 课程性质及其设置的目的和要求

《动画剪辑与合成》课程（以下简称本课程）

## 一、本课程的性质与设置的目的

本课程是一门专业核心课程，旨在培养学生的动画合成技能与创新思维。课程性质兼具理论性与实践性，强调技术与艺术的融合。通过系统讲解动画合成的基本概念、软件操作（如 Adobe After Effects）、特效制作流程以及案例分析，学生能够掌握从素材处理到最终合成输出的全流程技能。

本课程是高等院校动画专业的重要核心课程，课程设置的目的在于满足影视、动画行业对特效合成师的大量需求，帮助学生构建扎实的专业知识体系，提升实际操作能力，为未来从事动画、影视特效、广告包装等工作打下坚实基础，助力学生在文化创意产业中实现职业发展与创新突破。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## 二、本课程的基本要求

通过本课程的学习，学生掌握动画合成的基本概念，包括色彩、图像、数字视频等基础知识，以及合成的基本理念和流程；熟练掌握 Adobe After Effects 等主流合成软件的界面布局、功能模块及操作技巧，能够运用软件进行特效制作和动画合成。通过案例学习和实践操作，学生须具备独立完成特效合成项目的能力，包括素材导入、图层操作、动画控制、特效添加及最终输出，鼓励学生在实践中发挥创造力，尝试不同的合成方法和特效设计，培养独特的视觉表达能力。

## 三、与相关课程的联系与区别

本课程与相关课程紧密相连又各有侧重。与《动画概论》相比，它更注重合成技术与实操技能；同时与《角色造型设计》《场景设计》等课程相辅相成，将角色与场景融入合成画面，实现视觉效果的优化；本课程还与《三维动画设计》等课程衔接，将三维模型导入合成软件，完成最终视觉呈现。区别在于，本课程

专注于特效合成技术与流程，是将前期设计、建模、动画等成果整合输出的关键环节，是动画制作流程中的重要一环。

#### 四、课程的重点与难点

- 1、颜色的定义及其三个特性（色调、饱和度、明度）
- 2、常见的颜色空间（RGB、CMYK、HSV、YUV 等）及其应用场景
- 3、数字图像的基本概念，包括位图和矢量图的特点及区别
- 4、数字视频的基本参数（分辨率、宽高比、帧速率、制式等）
- 5、合成的基本理念，包括图层的概念和图层叠加模式

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 基本概念

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握动画合成所需的基础知识，包括色彩、图像、数字视频等基本概念，为后续学习打下坚实理论基础。理解合成的基本理念和流程，初步认识图层、通道等概念。

#### 二、课程内容

##### 第一节 如何描述色彩（不考）

##### 第二节 如何描述数字图像（不考）

##### 第三节 如何描述数字视频

一、视频文件的常规参数

二、视频文件的标准

三、视频格式

##### 第四节 合成的理念

一、合成的概念

二、图层的概念

三、图层叠加的方式

四、空间的运用

五、嵌套的运用

六、时间因素的运用

#### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、视频文件的常规参数；2、视频文件的标准；3、视频格式；4、合成与图层的概念；5、图层叠加的方式；6、嵌套的运用；7、时间因素的运用。

综合应用：建立具有复杂嵌套结构的合成项目。

#### 四、本章重点、难点

重点：数字图像的规格。

难点：合成的基本操作。

## 第二章 Adobe After Effects 介绍

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生熟悉 Adobe After Effects 软件的界面布局和基本操作，掌握常用工具的使用方法，为后续的特效合成实践提供技术支持。

### 二、课程内容

第一节 常见后期解决方案介绍（不考）

第二节 Adobe After Effects 界面介绍

一、界面的基本构成

二、其他窗口

第三节 After Effects 的常规操作

一、指令性操作

（一）菜单选择

（二）右键快捷指令

（三）下拉菜单选项

二、数值输入

三、手控式操作

（一）使用工具栏的工具

（二）拖拽式操作

（三）按钮点击

四、快捷键操作

五、脚本控制

### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、Adobe After Effects 界面；2、指令性操作；3、数值输入；4、快捷键操作；5、脚本控制。

## 四、本章重点、难点

重点：Adobe After Effects 界面。

难点：After Effects 的常规操作。

# 第三章 合成的基本流程

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握合成的基本流程，包括工程文件的建立与管理、Composition 的创建、素材的导入与管理、画面和动画效果的控制，以及最终输出。

## 二、课程内容

### 第一节 合成的基本流程

#### 一、建立并管理工程文件

(一) 建立工程文件

(二) 管理工程文件

#### 二、创建 Composition

(一) 创建 Composition

(二) 设置 Composition 属性

#### 三、导入并管理素材

(一) 导入素材

(二) 管理素材

#### 四、创建以及操作图层

#### 五、控制画面效果

#### 六、控制动画效果

#### 七、渲染输出

(一) Current Render 栏

(二) 渲染控制栏

### 第二节 合成全流程实例

#### 一、案例分析

## 二、案例操作

- (一) 建立合成
- (二) 导入素材
- (三) 构建三维空间
- (四) 摄像机摆位和移动、景深动画制作
- (五) 调节颜色和画面效果
- (六) 细节修饰
- (七) 输出

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、创建以及操作图层；2、控制画面效果；3、控制动画效果；4、渲染输出；5、导入并管理素材。

综合应用：合成全流程操作。

## 四、本章重点、难点

重点：合成的基本流程。

难点：合成全流程操作。

# 第四章 构建画面

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握动画的创建和控制方法，包括关键帧动画、动画曲线调整、自动记录动画和表达式的使用，能够构建复杂的动画效果。

## 二、课程内容

### 第一节 关键帧动画

- 一、关键帧控制
- 二、关键帧曲线控制
- 三、自动记录动画

### 第二节 Animation 菜单的指令

- 一、预设组
- 二、关键帧组
- 三、字幕组
- 四、其他组

### 第三节 表达式动画

- 一、表达式的概念
- 二、表达式的添加、控制和删除
- 三、书写表达式的方式
- 四、维数、向量、阵列和索引
- 五、数学运算、函数和语句

### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、关键帧控制；2、关键帧曲线控制；3、表达式的添加、控制和删除；4、书写表达式的方式；5、维数、向量、阵列和索引；6、数学运算、函数和语句；7、自动记录动画；8、Animation 菜单的指令。

综合应用：合成动画设计、制作与编辑。

### 四、本章重点、难点

重点：1、关键帧动画；2、Animation 菜单的指令。

难点：1、表达式动画；2、维数、向量、阵列和索引；3、数学运算、函数和语句。

## 第五章 蒙版与键控

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握蒙版的绘制和控制方法，以及键控技术的基本原理和应用，能够精确地提取和处理图像中的特定区域。

### 二、课程内容

#### 第一节 Roto 技术的由来（不考）

#### 第二节 基本的蒙版绘制技术

## 一、绘制蒙版的工具

- (一) 几何形状工具
- (二) 选择工具
- (三) 钢笔工具

## 二、蒙版的属性控制

- (一) 蒙版的基本参数
- (二) 蒙版的其他控制

## 三、蒙版相关的指令

- (一) Mask 命令组
- (二) Mask and Shape Path 命令组

## 第三节 键控

### 一、键控的相关理论

- (一) 早期的键控技术
- (二) 色差键控技术
- (三) 蓝背与绿背

### 二、键控的相关滤镜

- (一) Keying (键控) 组
- (二) Matte (蒙版) 组

## 第四节 Keylight 键控案例

### 一、Keylight 简介

### 二、制作案例

- (一) 分析素材
- (二) 使用 Keylight 前的准备
- (三) 使用 Keylight 滤镜
- (四) 调节颜色

### 三、完成制作项目

## 第五节 其他获得蒙版的手段

### 一、轨道蒙版

### 二、Channel (通道) 滤镜组

### **三、考核知识点与考核要求**

简单应用：1、绘制蒙版的工具；2、蒙版的属性控制；3、蒙版相关的指令；4、轨道蒙版；5、Channel（通道）滤镜组；6、键控的相关滤镜；7、Keylight 键控案例。

综合应用：复杂的蒙版组合。

### **四、本章重点、难点**

重点：1、基本的蒙版绘制技术；2、键控。

难点：1、Keylight 键控案例；2、其他获得蒙版的手段。

## **第六章 滤镜特效**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生掌握 After Effects 中各种滤镜特效的分类、使用方法和效果控制，能够通过滤镜组合实现复杂的视觉效果。

### **二、课程内容**

#### **第一节 滤镜效果分类**

##### **一、颜色校正类**

- (一) 颜色校正类滤镜的分类
- (二) 常见的颜色校正滤镜

##### **二、画面修正类**

- (一) Blur & Sharpen 滤镜组
- (二) Distort 组
- (三) Stylize 滤镜组

##### **三、创作类**

- (一) Generate 组
- (二) Simulation 组
- (三) Noise & Grain 组
- (四) Text 组

## 四、三维效果类

(一) 3D Channel Extract (三维通道提取)

(二) Depth Matte (深度蒙版)

(三) Depth of Field (景深)

(四) Fog 3D (三维雾化)

(五) ID Matte (ID 蒙版)

## 第二节 第三方插件（不考）

### 第三节 粒子效果案例

一、Particular 制作粒子

二、粒子修饰

三、制作烟雾和流体

(一) 制作烟雾

(二) 制作流体

(三) 调节“流体”和“烟雾”效果

四、加强粒子效果

五、完成魔法碰撞

六、背景修饰

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、颜色校正的分类；2、画面修正的分类；3、创作类的分类；4、三维效果的分类；5、Particular 制作粒子。

综合应用：制作烟雾和流体。

## 四、本章重点、难点

重点：滤镜效果分类。

难点：Particular 制作粒子。

## 第七章 跟踪与稳定

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握跟踪与稳定技术的基本原理和操作方法，能够解决拍摄过程中画面抖动的问题，并实现复杂的运动跟踪效果。

## 二、课程内容

### 第一节 跟踪的技巧和理论

- 一、跟踪标记
- 二、跟踪的误差问题
- 三、三维跟踪
- 四、点云

### 第二节 跟踪与稳定的操作

- 一、跟踪案例
- 二、稳定案例

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、二维跟踪；2、三维跟踪和点云。

综合应用：1、跟踪案例；2、稳定案例。

## 四、本章重点、难点

重点：跟踪的技巧和理论。

难点：跟踪与稳定的操作。

## 第三部分 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的知识能力层次和难易度，在大纲的“考核要求”中，提出了“简单应用”“综合应用”两个能力层次的要求，它们的含义是：

- 1、简单应用：要求考生能够运用本大纲规定的若干个知识点，分析和解决一般应用问题。
- 2、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画合成基础》，王玉强、张炜、姚天正编著，中国建筑工业出版社，2013.10

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	基本概念	5
2	Adobe After Effects 介绍	5
3	合成的基本流程	10
4	构建画面	15
5	蒙版与键控	25
6	滤镜特效	10
7	跟踪与稳定	20

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、难点进行深入的学习和把握。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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

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：简单应用占 70%，综合应用占 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、命题的主要题型为操作题等。

5、考试方法为上机操作考，考试时间为 90 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。考试时需带黑色水笔等。

## 附录：题型举例

### 一、操作题

1、使用给定的素材，根据给出的范例视频，设计并制作一段 6 秒钟的 MG 图层动画。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
动画艺术鉴赏（13493）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《动画艺术鉴赏》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在通过系统的理论学习和实践训练，培养学生的动画思维、艺术鉴赏力和创作能力，确保学生能够系统地掌握动画艺术的核心知识和技能，培养其独立分析和创作动画作品的能力，使其能够在未来的职业生涯中，以专业的素养和创新的思维，为动画艺术的发展贡献力量。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，学生具备动画艺术的核心知识和技能，具备独立分析和创作动画作品的能力。通过分析与鉴赏优秀动画作品，帮助学生理解在不同文化背景下的动画艺术，培养跨文化理解能力，帮助学生形成独特的动画思维方式，理解动画艺术的核心要素，如运动、时间和空间的表现，以及如何通过画面讲述故事。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程在动画专业中具有独特的地位。作为动画专业的重要组成部分，它通过分析经典动画作品，帮助学生理解动画艺术的核心要素、叙事结构、表现手法和文化内涵。本课程与动画专业的其他课程紧密联系，相互补充，共同培养学生的动画创作能力和艺术素养。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画经典作品鉴赏的重要性
- 2、经典动画影片分析
- 3、动画创作技巧
- 4、动画语言的理解与运用

- 5、文化与艺术的深度解读
- 6、创作实践与理论结合
- 7、技术与艺术的融合

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 概述（不考）

### 第二章 《埃及王子》赏析

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

#### 二、课程内容

##### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 剧情简介
- (三) 背景资料

##### 第二节 作品赏析

- (一) 影片定位
- (二) 影片剧本创作
- (三) 正剧风格定位
- (四) 剧情矛盾冲突
- (五) 人物塑造
- (六) 音乐及幽默风格

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：1、影片的叙事策略；2、影片的人物塑造。

综合应用：影片的艺术魅力分析。

#### 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

### 第三章 《冰河世纪》赏析

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

#### 二、课程内容

##### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 影片剧情
- (三) 背景资料

##### 第二节 作品赏析

- (一) 影片剧本创作
- (二) 人物塑造
- (三) 喜剧风格
- (四) 美术风格

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：1、影片的叙事策略；2、影片的人物塑造。

综合应用：影片的美术风格。

#### 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

### 第四章 《海底总动员》赏析（不考）

### 第五章 《圣诞夜惊魂》赏析

## **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

## **二、课程内容**

### **第一节 影片概述**

- (一) 影片简介
- (二) 影片剧情
- (三) 背景资料

### **第二节 作品赏析**

- (一) 影片故事
- (二) 影片选材
- (三) 影片主题
- (四) 导演风格
- (五) 歌剧手法

## **三、考核知识点与考核要求**

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：1、影片的叙事策略；2、影片的歌剧手法。

综合应用：影片的导演风格。

## **四、本章重点、难点**

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

## **第六章 《汽车总动员》赏析（不考）**

## **第七章 《红猪》赏析**

## **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

## 二、课程内容

### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 剧情简介
- (三) 背景资料

### 第二节 作品赏析

- (一) 关于结构
- (二) 关于情节冲突
- (三) 关于人物设置与刻画
- (四) 影片自传气息

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的自传气息。

简单应用：1、影片的叙事策略；2、影片的人物塑造。

综合应用：影片的情节结构。

## 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

## 第八章 《名侦探柯南》剧场版赏析（不考）

## 第九章 《大闹天宫》赏析

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

## 二、课程内容

### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 影片剧情
- (三) 背景资料

### 第二节 作品赏析

- (一) 在民族内容上的挖掘
- (二) 在民族形式上的开拓

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：影片的叙事策略。

综合应用：影片民族性的艺术魅力分析。

## 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

## 第十章 《哪吒闹海》赏析

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

## 二、课程内容

### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 剧情简介
- (三) 背景资料

## 第二节 作品赏析

- (一) 关于剧本
- (二) 关于民族风格

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：影片的叙事策略。

综合应用：影片民族性的艺术魅力分析。

### 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

## 第十一章 《小倩》赏析（不考）

## 第十二章 《美丽城三重奏》赏析

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生具备分析、解读动画经典作品的能力，具备基本的鉴赏能力和评价能力，了解动画长片的主要特征与不同影片的视觉文化与创新精神。

### 二、课程内容

#### 第一节 影片概述

- (一) 影片简介
- (二) 剧情简介
- (三) 背景资料

#### 第二节 作品赏析

- (一) 叙事技巧
- (二) 狂放的喜剧精神

### (三) 默片的表演借鉴

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、影片的故事梗概；2、影片的主题设定；3、影片创作背景。

领会：影片的艺术风格。

简单应用：1、影片的叙事策略；2、影片的表演风格。

综合应用：影片喜剧艺术魅力分析。

## 四、本章重点、难点

重点：1、动画艺术的核心要素；2、动画创作技巧的运用。

难点：动画艺术的理解与运用。

## 第十三章 《青蛙的预言》赏析（不考）

## 第三部分 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的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”“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至两个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画经典作品鉴赏：增补版》，马华、汤俊编著，上海人民美术出版社，  
2021.12

### 三、自学方法指导

本课程是一门重要专业课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 60 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
2	埃及王子	10
3	冰河世纪	8
5	圣诞夜惊魂	6
7	红猪	8
9	大闹天宫	10
10	哪吒闹海	10
12	美丽城三重奏	8

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、难点进行深入的学习和把握。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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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、本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。
- 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、命题的一般题型有：单项选择题、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。考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

1、下列动画片中，采用定格动画（Stop-motion Animation）作为主要制作方式的是（ ）

- A. 《冰河世纪》
- B. 《埃及王子》
- C. 《海底总动员》
- D. 《圣诞夜惊魂》

### 二、填空题

1、在《冰河世纪》中，\_\_\_\_\_这一角色因执着埋藏松果的滑稽行为成为标志性喜剧元素。

### 三、判断说明题

1、《圣诞夜惊魂》是迪士尼公司以自身品牌名义直接发行的动画电影。（ ）

理由：

### 四、简答题

1、简述《冰河世纪》在技术层面的突破，并说明其如何服务于影片主题。

### 五、论述题

1、结合《红猪》和《圣诞夜惊魂》，分析动画作品中“反传统英雄形象”的塑造手法及其主题意义。（要求：从角色设计、叙事逻辑、文化隐喻等角度展开论述。）

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
分镜设计（13552）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《分镜头设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在帮助动画专业的学生、动画设计从业者以及爱好者掌握动画分镜头设计的核心技能。课程以动画分镜头设计的理论基础、实践方法和创作技巧为主线，通过详细的讲解和丰富的案例分析，引导学习者从文字剧本到视觉影像的转化过程，提升其在动画创作中的专业能力。对动画专业的学生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，学生具备动画创作中将文字剧本转化为可视影像的能力。通过系统学习分镜头设计的理论知识和实践技巧，学习者能够掌握动画分镜头的绘制方法、画面构图原则、镜头语言运用、剪辑技巧以及视觉化呈现的全流程，从而为动画制作提供清晰、专业的设计蓝图。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，在动画专业课程体系中占据重要地位，它与动画基础课程、影视制作课程、多媒体设计课程和软件应用课程既有联系又有区别。通过学习分镜头设计，学生不仅能够掌握动画创作的核心技能，还能在更广泛的视觉创作领域中应用所学知识。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、分镜头设计的核心概念
- 2、画面构图与镜头语言
- 3、剪辑基础

- 4、分镜头设计的视觉化
- 5、文字剧本到视觉影像的转化
- 6、镜头语言的灵活运用
- 7、剪辑技巧的掌握
- 8、分镜头设计的视觉化呈现

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画分镜头设计概述

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头的由来和作用，明确分镜画幅比例，理解动画分镜头的主要内容，掌握分镜绘制的基本绘制要求。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画分镜头的由来和作用

- 一、动画分镜头的由来
- 二、动画分镜头的定义
- 三、动画分镜头的作用及其重要性

##### 第二节 动画分镜头的画幅

- 一、动画分镜头画幅比例选择
- 二、画幅比例对画面构图的影响
- 三、画幅比例对叙事的影响

##### 第三节 动画分镜头的内容

- 一、分镜头稿纸的选择
- 二、分镜头稿纸的主要内容
- 三、画面内容的绘制
  - (一) 画面内容的构思
  - (二) 画面内容的标识
- 四、动作、台词栏的填写
  - (一) 动作栏的定义与作用
  - (二) 台词栏的定义与作用
  - (三) 动作、台词栏的标识方法
- 五、处理栏/声音的填写
  - (一) 处理栏/声音的定义与作用
  - (二) 处理栏/声音的标识方法
  - (三) 不同成本类型动画制作的处理方法

## 第四节 动画分镜头的绘制要求

### 一、熟练掌握动画角色造型

(一) 动画角色造型设计

(二) 动画角色造型设计的作用及重要性

### 二、熟练掌握角色的运动规律

(一) 传统手绘绘制二维动画中的角色表演定义

(二) 角色关键动作设计

(三) 起止动作及关键动作

### 三、熟练掌握动画场景设计

(一) 动画场景设计的定义及重要性

(二) 场景设计与分镜头设计的联系

### 四、熟练掌握画面构图

(一) 画面构图的定义

(二) 画面构图与其他元素的联系

### 五、熟练掌握剪辑基础知识

(一) 整体结构意识

(二) 镜头剪接的基本要求

(三) 剪辑与观众心理活动机制的关系

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、动画分镜头的定义、由来与作用；2、动画分镜头画幅比例选择；3、画幅比例对画面构图的影响；4、画幅比例对叙事的影响。

领会：1、分镜头稿纸的选择；2、分镜头稿纸的主要内容；3、画面内容的绘制。

简单应用：1、动作、台词栏的填写；2、处理栏/声音的填写。

综合应用：1、熟练掌握动画角色造型；2、熟练掌握角色的运动规律。

## 四、本章重点、难点

重点：1、动画分镜头的由来和作用；2、动画分镜头的画幅；3、动画分镜

头的内容。

难点：1、动画分镜头的绘制要求；2、理解场景设计、画面构图、剪辑等环节与分镜设计的关系。

## 第二章 动画分镜头的画面构图

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头画面构图的定义与重要性，明确动画画面构图的特点，了解动画艺术与静态造型艺术的联系与区别，掌握画面构图的技巧与方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 画面构图的特点

##### 一、画面构图的概念

###### (一) 画面构图的定义和重要性

##### 二、画面构图的运动性

###### (一) 画面的运动性

###### (二) 角色运动与摄像机运动

##### 三、画面构图的整体性

###### (一) 动画的画面构图特性

###### (二) 动画与绘画、摄影艺术形式的区别

###### (三) 剧情与画面内容的组接

##### 四、视点多变性

###### (一) 动画与静态造型艺术的区别

###### (二) 视点选择与叙事角度的联系

###### (三) 主观视点与客观视点的运用

#### 第二节 画面构图的原则

##### 一、突出主体

###### (一) 利用各种对比突出主体

###### (二) 利用线条指引突出主体

(三) 利用角色在画面构图中是否完整突出主体

(四) 利用角色面部朝向突出主体

(五) 利用画面构图中的位置安排突出主体

## 二、均衡稳定

(一) 原点与左右各元素的安排

(二) 多个角色聚散关系

(三) 画面边角位置的运用

## 三、多样统一

(一) 画面构图的总体原则

(二) 画面构图与各元素之间的关系

# 第三节 画面构图的方式

## 一、画面分割构图

(一) 黄金比例构图

(二) 三分法构图

## 二、线性构图

(一) 水平线构图

(二) 垂直线构图

(三) 斜线构图

(四) 曲线构图

## 三、几何图形构图

(一) 三角形构图

(二) 方形构图

(三) 圆形构图

## 四、透视构图

(一) 焦点透视

(二) 色彩透视

(三) 光影透视

# 第四节 画面构图的形态

## 一、静态构图

(一) 封闭构图

(二) 开放构图

## 二、动态构图

(一) 摄像机不动

(二) 摄像机运动

(三) 摄像机和拍摄对象都运动

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、画面构图的概念；2、画面构图的运动性；3、画面构图的整体性。

领会：1、视点多变性；2、突出主体的方式；3、均衡稳定的方式；4、多样统一的方式。

简单应用：1、画面分割构图的方式；2、线性构图的方式；3、几何图形构图方式；4、透视构图方式；5、静态构图；6、动态构图。

综合应用：画面构图设计。

## 四、本章重点、难点

重点：1、画面构图的特点；2、画面构图的原则。

难点：1、画面构图的方式；2、画面构图的形态。

# 第三章 动画分镜头的镜头语言

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头的种类，了解不同景别的定义，掌握景别的运用，充分掌握镜头运动的轴线规则以及越轴的处理方式。

## 二、课程内容

### 第一节 什么是镜头

#### 一、镜头的定义与种类

(一) 镜头的定义

(二) 关系镜头

(三) 动作镜头

(四) 渲染镜头

## 第二节 景别

### 一、景别的分类

(一) 不同景别的定义与作用

(二) 景别的运用

(三) 景别的时间长度

## 第三节 轴线

### 一、轴线的处理方式

(一) 轴线规则

(二) 30°规则

(三) 越轴的处理方式

## 第四节 摄影机

### 一、摄影机的运动与角度

(一) 三角形机位系统

(二) 摄影机的运动方式

(三) 摄影机的角度

## 三、考核知识点与考核要求

识记：镜头的定义与种类。

领会：景别的分类。

简单应用：轴线的处理方式。

综合应用：摄影机的运动与角度。

## 四、本章重点、难点

重点：1、景别的运用与组合；2、轴线的处理方式。

难点：1、景别的时间长度；2、摄影机的运动与角度。

## 第四章 动画分镜头的剪辑基础

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头剪辑的基本要素与目的，了解角色在画面中出镜、入镜的原则，掌握利用声音元素组接画面的方式，理解并运用剪辑点。

### 二、课程内容

#### 第一节 画面方向的匹配

##### 一、画面方向的匹配的定义与作用

- (一) 被摄主体（人）的视线方向
- (二) 被摄主体（人/物）的运动方向
- (三) 摄像机运动方向

#### 第二节 入镜和出镜

##### 一、入镜与出镜的规则和作用

- (一) 暗示地理空间远近
- (二) 不同时空中出镜和入镜的运用

#### 第三节 动作的连贯

##### 一、不同主体动作剪辑

- (一) 角色动作的剪辑
- (二) 景物动作和镜头动作的剪辑

#### 第四节 转场的剪辑

##### 一、转场的类型

- (一) 技巧性转场（间接转场）
- (二) 无技巧性转场（直接转场）

#### 第五节 声音的剪辑

##### 一、不同类型声音的剪辑

- (一) 对白的剪辑
- (二) 音乐的剪辑
- (三) 音效的剪辑

#### 第六节 节奏、情绪的剪辑

## 一、剪辑手法

- (一) 对比剪辑
- (二) 隐喻剪辑
- (三) 重复剪辑

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、画面方向的匹配的定义与作用；2、摄像机运动方向。

领会：1、入镜与出镜的规则和作用；2、不同主体动作剪辑。

简单应用：1、转场的类型；2、不同类型声音的剪辑。

综合应用：剪辑的节奏和情绪。

## 四、本章重点、难点

重点：1、画面方向的匹配；2、入镜和出镜；3、动作的连贯性。

难点：1、转场的剪辑；2、声音的剪辑；3、节奏和情绪的剪辑。

# 第五章 动画分镜头的视觉化

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握将文字剧本转化为视觉分镜头的基本流程与方法，培养从叙事逻辑、风格定位到画面构成的综合设计能力，能够独立完成从剧本分解到分镜头终稿的全流程创作。

## 二、课程内容

### 第一节 分析剧本

#### 一、文字剧本视觉化

- (一) 分解剧本
- (二) 确定风格类型
- (三) 结构时间的控制
- (四) 形成文字分镜头剧本

### 第二节 构思画面

## 一、视觉元素设计

- (一) 场面调度平面图
- (二) 分镜头设计第一稿(草稿)
- (三) 分镜头设计第二稿(修改)
- (四) 分镜头设计第三稿(终稿)
- (五) 分镜头设计影像化

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、文字剧本视觉化分解；2、文字剧本视觉化的风格类型确定；3、文字剧本视觉化结构时间的控制。

领会：形成文字分镜头剧本。

简单应用：场面调度平面图。

综合应用：1、分镜头设计；2、分镜头设计影像化。

## 四、本章重点、难点

重点：1、分析剧本；2、剧本分析与分镜头之间的关系。

难点：1、构思画面；2、如何将文字剧本、分镜头画面进行统一的风格化视觉化。

## 第三部分 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的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”“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至两个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画分镜头设计教程》，陶斌、祝明杰编著，苏州大学出版社，2016.9

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	动画分镜头设计阐述	10
2	动画分镜头的画面构图	20
3	动画分镜头的镜头语言	20
4	动画分镜头的剪辑基础	20
5	动画分镜头的视觉化	20

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、难点进行深入的学习和把握。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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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 20%，领会 30%，简单应用 30%，综合应用 20%。
- 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、命题的一般题型有：单项选择题、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。考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

1、在动画分镜头设计中，以下哪种景别通常用于表现角色的细微表情和内心活动？（ ）

- A. 远景      B. 全景      C. 中景      D. 特写

### 二、填空题

1、在动画分镜头设计中，为了保持画面方向的连贯性，当角色从画面左侧出镜时，下一个镜头角色应从画面\_\_\_\_\_入镜。

### 三、判断说明题

1、在动画分镜头设计中，越轴镜头一定会导致观众在空间感知上产生混乱。  
( )

理由：

### 四、简答题

1、简述动画分镜头设计中“三七律”剪辑法的作用和应用方法。

### 五、论述题

1、结合具体动画作品，论述分镜头设计中镜头语言和剪辑技巧如何共同推动故事情节的发展和情感表达。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
分镜设计（实践）（13553）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《分镜头设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程旨在帮助动画专业的学生、动画设计从业者以及爱好者掌握动画分镜头设计的核心技能。课程以动画分镜头设计的理论基础、实践方法和创作技巧为主线，通过详细的讲解和丰富的案例分析，引导学习者从文字剧本到视觉影像的转化过程，提升其在动画创作中的专业能力。对动画专业的学生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，学生具备动画创作中将文字剧本转化为可视影像的能力。通过系统学习分镜头设计的理论知识和实践技巧，学习者能够掌握动画分镜头的绘制方法、画面构图原则、镜头语言运用、剪辑技巧以及视觉化呈现的全流程，从而为动画制作提供清晰、专业的设计蓝图。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，在动画专业课程体系中占据重要地位，它与动画基础课程、影视制作课程、多媒体设计课程和软件应用课程既有联系又有区别。通过学习分镜头设计，学生不仅能够掌握动画创作的核心技能，还能在更广泛的视觉创作领域中应用所学知识。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、分镜头设计的核心概念
- 2、画面构图与镜头语言
- 3、剪辑基础

- 4、分镜头设计的视觉化
- 5、文字剧本到视觉影像的转化
- 6、镜头语言的灵活运用
- 7、剪辑技巧的掌握
- 8、分镜头设计的视觉化呈现

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 动画分镜头设计概述

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头的由来和作用，明确分镜画幅比例，理解动画分镜头的主要内容，掌握分镜绘制的基本绘制要求。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画分镜头的由来和作用（不考）

##### 第二节 动画分镜头的画幅

###### 一、动画分镜头画幅比例选择

###### 二、画幅比例对画面构图的影响

###### 三、画幅比例对叙事的影响

##### 第三节 动画分镜头的内容

###### 一、分镜头稿纸的选择

###### 二、分镜头稿纸的主要内容

###### 三、画面内容的绘制

###### （一）画面内容的构思

###### （二）画面内容的标识

###### 四、动作、台词栏的填写

###### （一）动作栏的定义与作用

###### （二）台词栏的定义与作用

###### （三）动作、台词栏的标识方法

###### 五、处理栏/声音的填写

###### （一）处理栏/声音的定义与作用

###### （二）处理栏/声音的标识方法

###### （三）不同成本类型动画制作的处理方法

##### 第四节 动画分镜头的绘制要求

###### 一、熟练掌握动画角色造型

###### （一）动画角色造型设计

(二) 动画角色造型设计的作用及重要性

## 二、熟练掌握角色的运动规律

(一) 传统手绘绘制二维动画中的角色表演定义

(二) 角色关键动作设计

(三) 起止动作及关键动作

## 三、熟练掌握动画场景设计

(一) 动画场景设计的定义及重要性

(二) 场景设计与分镜头设计的联系

## 四、熟练掌握画面构图

(一) 画面构图的定义

(二) 画面构图与其他元素的联系

## 五、熟练掌握剪辑基础知识

(一) 整体结构意识

(二) 镜头剪接的基本要求

(三) 剪辑与观众心理活动机制的关系

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、动画分镜头画幅比例选择；2、画幅比例对画面构图的影响；3、画幅比例对叙事的影响；4、分镜头稿纸的选择；5、分镜头稿纸的主要内容；6、画面内容的绘制；7、动作、台词栏的填写；8、处理栏/声音的填写。

综合应用：1、熟练掌握动画角色造型；2、熟练掌握角色的运动规律。

## 四、本章重点、难点

重点：1、动画分镜头的画幅；2、动画分镜头的内容。

难点：1、动画分镜头的绘制要求；2、理解场景设计、画面构图和剪辑等环节与分镜头设计的关系。

# 第二章 动画分镜头的画面构图

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头画面构图的定义与重要性，明确动画画面构图的特点，了解动画艺术与静态造型艺术的联系与区别，掌握画面构图的技巧与方法。

## 二、课程内容

### 第一节 画面构图的特点

#### 一、画面构图的概念

##### (一) 画面构图的定义和重要性

#### 二、画面构图的运动性

##### (一) 画面的运动性

##### (二) 角色运动与摄像机运动

#### 三、画面构图的整体性

##### (一) 动画的画面构图特性

##### (二) 动画与绘画、摄影艺术形式的区别

##### (三) 剧情与画面内容的组接

#### 四、视点多变性

##### (一) 动画与静态造型艺术的区别

##### (二) 视点选择与叙事角度的联系

##### (三) 主观视点与客观视点的运用

### 第二节 画面构图的原则

#### 一、突出主体

##### (一) 利用各种对比突出主体

##### (二) 利用线条指引突出主体

##### (三) 利用角色在画面构图中是否完整突出主体

##### (四) 利用角色面部朝向突出主体

##### (五) 利用画面构图中的位置安排突出主体

#### 二、均衡稳定

##### (一) 原点与左右各元素的安排

##### (二) 多个角色聚散关系

### (三) 画面边角位置的运用

## 三、多样统一

### (一) 画面构图的总体原则

### (二) 画面构图与各元素之间的关系

## 第三节 画面构图的方式

### 一、画面分割构图

#### (一) 黄金比例构图

#### (二) 三分法构图

### 二、线性构图

#### (一) 水平线构图

#### (二) 垂直线构图

#### (三) 斜线构图

#### (四) 曲线构图

### 三、几何图形构图

#### (一) 三角形构图

#### (二) 方形构图

#### (三) 圆形构图

### 四、透视构图

#### (一) 焦点透视

#### (二) 色彩透视

#### (三) 光影透视

## 第四节 画面构图的形态

### 一、静态构图

#### (一) 封闭构图

#### (二) 开放构图

### 二、动态构图

#### (一) 摄像机不动

#### (二) 摄像机运动

#### (三) 摄像机和拍摄对象都运动

### **三、考核知识点与考核要求**

简单应用：1、视点多变性；2、突出主体的方式；3、均衡稳定的方式；4、多样统一的方式；5、画面分割构图的方式。

综合应用：画面构图的形态和设计。

### **四、本章重点、难点**

重点：1、画面构图的特点；2、画面构图的原则。

难点：1、画面构图的方式；2、画面构图的形态。

## **第三章 动画分镜头的镜头语言**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，学生了解动画分镜头的种类，了解不同景别的定义，掌握景别的运用，充分掌握镜头运动的轴线规则以及越轴的处理方式。

### **二、课程内容**

#### **第一节 什么是镜头（不考）**

#### **第二节 景别**

##### **一、景别的分类**

- (一) 不同景别的定义与作用
- (二) 景别的运用
- (三) 景别的时间长度

#### **第三节 轴线**

##### **一、轴线的处理方式**

- (一) 轴线规则
- (二) 30°规则
- (四) 越轴的处理方式

#### **第五节 摄影机**

##### **一、摄影机的运动与角度**

- (一) 三角形机位系统

(二) 摄影机的运动方式

(三) 摄影机的角度

### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：轴线的处理方式。

综合应用：摄影机的运动与角度。

### 四、本章重点、难点

重点：轴线的处理方式。

难点：摄影机的运动与角度。

## 第四章 动画分镜头的剪辑基础

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生了解动画分镜头剪辑的基本要素与目的，了解角色在画面中出镜、入镜的原则，掌握利用声音元素组接画面的方式，理解并运用剪辑点。

### 二、课程内容

#### 第一节 画面方向的匹配

##### 一、画面方向的匹配的定义与作用

(一) 被摄主体（人）的视线方向

(二) 被摄主体（人/物）的运动方向

(三) 摄像机运动方向

#### 第二节 入镜和出镜

##### 一、入镜与出镜的规则和作用

(一) 暗示地理空间远近

(二) 不同时空中出镜和入镜的运用

#### 第三节 动作的连贯

##### 一、不同主体动作剪辑

(一) 角色动作的剪辑

## (二) 景物动作和镜头动作的剪辑

### 第四节 转场的剪辑

#### 一、转场的类型

(一) 技巧性转场(间接转场)

(二) 无技巧性转场(直接转场)

### 第五节 声音的剪辑

#### 一、不同类型声音的剪辑

(一) 对白的剪辑

(二) 音乐的剪辑

(三) 音效的剪辑

### 第六节 节奏、情绪的剪辑

#### 一、剪辑手法

(一) 对比剪辑

(二) 隐喻剪辑

(三) 重复剪辑

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：1、画面方向匹配；2、入镜与出镜的规则和作用；3、不同主体动作剪辑；4、转场的类型；5、不同类型声音的剪辑。

综合应用：剪辑的节奏和情绪。

## 四、本章重点、难点

重点：1、画面方向的匹配；2、入镜和出镜；3、动作的连贯性。

难点：1、转场的剪辑；2、声音的剪辑；3、节奏和情绪的剪辑。

## 第五章 动画分镜头的视觉化

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，学生掌握将文字剧本转化为视觉分镜头的基本流程与方法，培养从叙事逻辑、风格定位到画面构成的综合设计能力，能够独立完成从剧本分解到分镜头终稿的全流程创作。

## 二、课程内容

### 第一节 分析剧本（不考）

### 第二节 构思画面

#### 一、视觉元素设计

- (一) 场面调度平面图
- (二) 分镜头设计第一稿（草稿）
- (三) 分镜头设计第二稿（修改）
- (四) 分镜头设计第三稿（终稿）
- (五) 分镜头设计影像化

#### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：场面调度平面图。

综合应用：1、分镜头设计；2、分镜头设计影像化。

#### 四、本章重点、难点

重点：剧本分析与分镜头之间的关系。

难点：1、构思画面；2、如何将文字剧本、分镜头画面进行统一的风格化视觉化。

## 第三部分 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的知识能力层次和难易度。在大纲的“考核要求”中，提出了“简单应用”“综合应用”两个能力层次的要求，它们的含义是：

- 1、简单应用：要求考生能够运用本大纲规定的若干个知识点，分析和解决一般应用问题。
- 2、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画分镜头设计教程》，陶斌、祝明杰编著，苏州大学出版社，2016.9

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	动画分镜头设计阐述	10
2	动画分镜头的画面构图	20
3	动画分镜头的镜头语言	20
4	动画分镜头的剪辑基础	20
5	动画分镜头的视觉化	20

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、难点进行深入的学习和把握。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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

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：简单应用占 70%，综合应用占 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、命题的主要题型为操作题等。

5、考试方法为闭卷、笔试，考试时间为90分钟。评分采用百分制，60分为及格。考试时需带黑色水笔、铅笔和橡皮。

## 附录：题型举例

### 一、操作题

根据下列给定故事情节设计一场戏的一组分镜头，要求攥写文字脚本、镜头说明并绘制简明的分镜图稿。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
角色造型设计（13852）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《角色造型设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是面对动画专业开设的专业课，以培养学生用设计思维进行角色设计的表现、应用等综合能力为目的；角色设计以创作思维和基本绘画工具为基础，要求考生按照角色设计要求和一定的绘画技巧进行角色设计，训练考生的创造力、感知力和表现力。通过本课程的学习和实践，考生在表现能力、审美能力、软件的运用等各方面都有显著的提高，并且能与本专业其他课程设计、实践紧密结合。

## **二、本课程的基本要求**

理解动画角色设计方面的理论知识，掌握动画角色设计的设计思维和角色设计的基本方法、设计技巧，以及在动画片制作过程中承担的重要角色，具备角色设计思维和以手绘方式进行角色设计的应用能力。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业主干课程学习的基础课程，也是动画创作流程的必要环节，应将其作为动画前期环节的基础知识熟练掌握。与动画专业的其它课程相比，本课程更加偏向于实操性和设计性，在动画专业课程体系中与前期课程链形成相辅相成的关系。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、动画角色设计的初步认识
- 2、动画角色的体块分析和动画角色结构图
- 3、动画角色的转面图绘制
- 4、动画角色的表情表演和口型设计
- 5、动画角色的动作参考图设计

6、动画角色的服饰及细节设计

7、动画角色的色彩指定

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 概论

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍动画制作的流程和角色设计各个环节的内容，使考生了解动画制作的全部过程以及动画角色设计在全流程中的地位和作用。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画角色设计的初步认识

###### 一、动画片的制作流程

- (一) 动画前期制作
- (二) 动画中期制作
- (三) 动画后期制作

###### 二、动画角色设计在动画片制作中的地位和作用

- (一) 动画角色设计的地位
- (二) 动画角色设计的作用

##### 第二节 动画角色设计工作的主要内容

###### 一、外形设计

- (一) 什么是外形设计
- (二) 怎样设计外形

###### 二、比例

- (一) 什么是比例关系
- (二) 如何设定比例关系

###### 三、服饰及道具设计

- (一) 什么是道具设计
- (二) 如何进行道具设计

###### 四、性格设定及潜史设计

- (一) 什么是性格设计和潜史设计
- (二) 如何给角色设计性格和潜史

###### 五、转面图设计

- (一) 什么是转面图

(二) 如何设计转面图

## 六、五官及表情设计

(一) 什么是表情设计

(二) 如何给角色设计表情

## 七、口型设计

(一) 什么是口型设计

(二) 如何给角色设计口型

## 八、动作参考

(一) 什么是动作参考

(二) 如何给角色设计动作参考

## 九、色彩指定

(一) 什么是色彩指定

(二) 如何给角色设计色彩

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 动画片制作的流程

识记：动画片制作的全部流程及相互间的关系。

领会：动画角色设计与各个环节的关系。

简单应用：默写及理解动画片制作的流程。

综合应用：尝试将动画角色带入到制作流程中阐述动画制作原理。

(二) 动画角色设计包含的全部项目与内容

识记：动画角色设计的内容和要求。

领会：各个环节之间的关联。

简单应用：尝试设计一套简单的角色。

综合应用：用文字说明所设计角色的细分项。

## 四、本章重点、难点

重点：动画片制作的全流程理解。

难点：动画角色设计的各个环节内容。

## 第二章 动画角色的体型和性格设计

### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中的各种体型的分类，讲解了体型和性格之间的关系以及动画角色的潜史和前史，使考生能够了解人体体块和角色设计之间的联系，掌握体型和性格之间的规律以及如何设计动画角色的性格。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画角色体型分类

##### 一、男性角色体型分析

(一) 男性体型分析

(二) 如何设计男性角色

##### 二、女性角色体型分析

(一) 女性体型分析

(二) 如何设计女性角色

#### 第二节 体型和性格间的关系

##### 一、可爱型角色体型及五官分析

(一) 可爱型角色的特征分析

(二) 如何设计可爱型的角色

##### 二、超级英雄型角色体型及五官分析

(一) 超级英雄型角色的特征分析

(二) 如何设计超级英雄型的角色

##### 三、恶棍型角色体型及五官分析

(一) 恶棍型角色的特征分析

(二) 如何设计恶棍型的角色

##### 四、邪恶型角色体型及五官分析

(一) 邪恶型角色的特征分析

(二) 如何设计邪恶型的角色

##### 五、倒霉蛋型角色体型及五官分析

(一) 倒霉蛋型角色的特征分析

(二) 如何设计倒霉蛋型的角色

### 第三节 动画角色的潜史和前史（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

### （一）动画角色体型分类

识记：动画角色的各种体型。

领会：人体体块和角色设计间的联系。

简单应用：描绘出动画角色的各种体块和体型。

综合应用：运用人体体块方法设计角色草图。

### （二）体型和性格间的关系

识记：动画角色体型和性格的关系。

领会：动画角色体型设计的规律。

简单应用：根据文字要求设计各种性格的角色。

综合应用：自编故事情节设计角色草图。

## 四、本章重点、难点

重点：角色性格和体型的关系。

难点：充分理解和掌握人体体块关系。

## 第三章 动画角色的体块分析和结构图

### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了人体的结构、动画角色的转面图以及动画角色的比例图，由此使考生能够充分理解动画角色作为动画片中的“演员”所需要具备的立体感和空间感。

### 二、课程内容

#### 第一节 认识人体躯干

一、躯干的基本结构

二、躯干的骨骼结构

三、躯干的肌肉结构

四、躯干的比例与动态变化

## 五、设计技巧

### 第二节 认识人体四肢

一、胳膊的结构

二、腿的结构

### 第三节 认识人体头部

### 第四节 认识手和脚

### 第五节 角色转面图的绘制方法和步骤

### 第六节 动画角色的比例图

一、动画角色的头身比

(一) 何为角色的头身比

(二) 如何设计角色头身比

二、角色之间的比例关系

(一) 何为角色间的比例关系

(二) 如何设计角色间的比例

三、角色和道具之间的比例

(一) 何为角色和道具间的比例

(二) 如何设计角色和道具间的比例

四、角色和场景的比例

(一) 何为角色和场景间的比例

(二) 如何设计角色和场景间的比例

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 人体结构

识记：人体躯干、头部、四肢和手脚的结构。

领会：人体各个部位的结构。

简单应用：理解和记忆人体结构。

综合应用：默画人体结构。

(二) 动画角色的转面分析

识记：角色的各个角度。

领会：角色设计的角度和结构。

简单应用：绘制角色的三面图。

综合应用：绘制角色的五面图和八面图。

### (三) 动画角色的比例图

识记：动画角色的比例关系。

领会：动画角色的“头身比”、角色间的比例关系、角色和道具间的关系。

简单应用：设计不同头身比的角色。

综合应用：设计整套角色的转面图和比例图。

## 四、本章重点、难点

重点：人体结构与动画角色转面图。

难点：动画角色的比例图设计。

# 第四章 动画角色的表情表演和口型设计

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中角色的表情表演和口型变化，其中着重讲解角色表情的一般变化、表情中的挤压与变形及角色的口型设计，使考生能够理解各种表情的设计方法和设计步骤，掌握表情表演中的一般规律以及如何给动画角色设计口型。

## 二、课程内容

### 第一节 角色表情的一般变化分析

### 第二节 表情表演中的挤压与变形

### 第三节 动画角色的口型设计

## 一、口型的分类

### (一) 何为口型设计

### (二) 如何进行口型设计

## 二、口型的变化在动画片中的操作方法

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 角色表情的一般变化分析

识记：各种表情的规律。  
领会：喜怒哀乐等表情的表现。  
简单应用：设计一个角色的各种表情。  
综合应用：设计不同角色的各种表情。

## (二) 表情表演中的挤压与变形

识记：表情表演中挤压和变形的规律。  
领会：运用挤压和变形的方法。  
简单应用：运用挤压和变形的方法设计表情。  
综合应用：运用挤压和变形的方法设计不同角色的表情。

## (三) 动画角色的口型设计

识记：动画角色口型的分类。  
领会：口型和角色台词之间的关系。  
简单应用：设计不同的角色口型图。  
综合应用：给不同的角色设计口型图。

## 四、本章重点、难点

重点：动画角色表情和口型的理解。  
难点：角色表情的各种变化。

# 第五章 动画角色的动作参考图设计

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中角色的动作参考图设计，其中着重讲解角色的动态线、特殊角度的动作、夸张和变形的动作以及动作参考图设计步骤，使考生能够理解各种角色动作参考图的设计方法和设计步骤，掌握动作表演中的一般规律以及如何给动画角色设计动作参考图。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的动作研究

#### 一、动态线

##### (一) 什么是动态线

## (二) 如何设计动态线

### 二、特殊角度的动作

#### (一) 什么是特殊角度动作

#### (二) 如何设计特殊角度动作

### 三、夸张和变形的动作

#### (一) 什么是夸张和变形动作

#### (二) 如何设计夸张和变形的动作

## 第二节 动画角色的动作参考图设计步骤

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画角色的动作研究

识记：动画角色的动态线。

领会：特殊角度的动作。

简单应用：角色常见的动作设计。

综合应用：夸张和变形的动作绘制。

#### (二) 动画角色的动作参考图设计步骤

识记：如何设计一套完整的动作参考图。

领会：设计动作参考图的流程。

简单应用：绘制一个角色的各种动作。

综合应用：绘制一套角色的各种动作。

### 四、本章重点、难点

重点：动画角色的各种动态。

难点：独立创作一套完整的角色动作参考图。

## 第六章 动画角色的服饰及细节设计

### 一、学习目的和要求

本章首先介绍了动画角色的服饰和道具设计，然后讲解了如何给动画角色设计细节，最后分析了如何限定角色的风格，使考生能够理解并掌握如何给角色设计服饰和道具，熟练掌握给动画角色设计各种细节的能力。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的服饰及道具设计

#### 一、角色服饰设计

(一) 角色服饰的定义

(二) 如何为角色设计服饰

#### 二、道具设计

(一) 角色道具的定义

(二) 如何为角色设计道具

### 第二节 动画角色的细节设计

### 第三节 动画角色设计的风格限定

### 第四节 动画角色服饰的草图与线稿（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画角色的服饰及道具设计

识记：服饰和道具设计的思路。

领会：如何给动画角色设计道具和服饰。

简单应用：给同一个角色设计不同风格的道具和服饰。

综合应用：给不同角色设计不同风格的道具和服饰。

#### (二) 动画角色的细节设计

识记：动画角色细节设计的规律。

领会：给动画角色设计细节的方法。

简单应用：给同一个角色设计不同风格的细节。

综合应用：给不同角色设计细节。

#### (三) 动画角色设计的风格限定

识记：怎样给动画角色设计风格限定。

领会：不同风格的细节带来不同的角色感受。

简单应用：给同一个角色设计不同的风格限定。

综合应用：给不同角色设计不同的风格限定。

## 四、本章重点、难点

重点：动画角色设计中的道具、服饰和细节设计。

难点：动画角色的风格限定。

# 第七章 动画角色的色彩指定

## 一、学习目的和要求

本章首先介绍了动画角色的色彩指定的要求，然后讲解了如何给动画角色设计色彩，最后介绍了怎样给角色上色，使考生能够理解并掌握如何给角色设计色彩，熟练掌握给动画角色上色。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的色彩设计

#### 一、线条风格

(一) 线条风格的分类

(二) 线条的绘制方法

#### 二、色彩风格

(一) 类似色设计

(二) 对比色设计

### 第二节 动画角色的电脑上色法

#### 一、手绘扫描上色法

(一) 何为手绘扫描上色法

(二) 如何扫描并上色

#### 二、电脑勾线上色法

(一) 电脑勾线步骤

(二) 电脑上色方法

### 第三节 角色设计色彩稿完整步骤演示（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 动画角色的色彩设计

识记：线条和色彩风格。

领会：给角色设计色彩的原则和方法。

简单应用：给同一个角色设计不同风格的线条和色彩。

综合应用：给不同角色设计不同风格的线条和色彩。

## (二) 动画角色的电脑上色法

识记：手绘线稿与电脑上色。

领会：给动画角色上色的方法。

简单应用：如何应用电脑软件。

综合应用：手绘结合电脑上色。

## 四、本章重点、难点

重点：给动画角色设计色彩的原则和方法。

难点：手绘上色和电脑上色。

## 第三部分 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的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”“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思考和判断。

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，在考试中能正确地理解剧本内容，归纳出角色设计清单，作出角色设计要素的分析和判断。

3、简单应用：要求考生可以从零到一设计一套完整的角色，有明显的美术风格、线条符合工业流程要求、结构准确、颜色美观。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对剧本中涉及到的各类角色进行综合性分析和设计表现。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《影视动画角色设计》，任伟峰、蒋敏编著，苏州大学出版社，2024.11

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 150 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	概论	10
2	动画角色的体型和性格设计	30
3	动画角色的体块分析和结构图	30
4	动画角色的表情表演和口型设计	30
5	动画角色的动作参考图设计	20
6	动画角色的服饰及细节设计	20
7	动画角色的色彩指定	10

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、系统领会和理解教材各章节知识点的基础上，再对重点、难点的动画角色设计技法进行深入地学习和掌握。学习要以指定教材为主，再通过实操训练来掌握和巩固，不要寄希望于书本或一些浓缩的辅导材料。在认真进行实操训练的基础上，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，要通过深入研读教材后进行强化训练，直至熟练掌握动画角色设计的各种设计技法和表现能力。

#### 四、对社会助学的要求

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，对自学应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，知识点覆盖广。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、关于考试命题的若干规定

- 1、根据课程性质，从本大纲所列的考核知识点综合命题，内容覆盖到各章知识点，适当突出重点章节，力求突出本课程的专业技能表现能力。
- 2、在考核内容中，对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。
- 3、本课程试题的难易程度应适中。每份试卷中不同难度试题的分数比为：易占 20%，较易占 30%，较难占 30%，难占 20%。应当注意，试题的难易程度与能力层次不是同一概念，在各个能力层次的试题中都存在着不同的难度，切勿将二者混淆。
- 4、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。
- 5、考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。
- 6、本课程考核题型有单项选择题、填空题、判断说明题、简答题、论述题等。

## 附录：题型举例

### 题型一：单项选择题

- 1、我们时常将动画角色设计比喻成“制造演员”的过程，因为动画角色实现对剧情的阐释需要用到它的（ ）。
- A. 说话      B. 动作      C. 表演      D. 运动

### 题型二：填空题

- 1、传统动画片的制作流程比现在的动画片制作流程要复杂。一般要包括：  
文字剧本——美术设计——分镜台本——\_\_\_\_\_——背景绘制——\_\_\_\_\_  
——动画——描线上色——合成——配音等步骤。

### 题型三：判断说明题

- 1、动画角色设计属于动画中期制作当中的美术设计，美术设计是动画片制作过程里面举足轻重的部分。（ ）

理由：

- 2、动画是“动的艺术”，这种艺术形式要求我们要更进一步地“简化”。  
在进行造型设计的时候，首先要将对象的大的“感觉”把握住，然后再加入可以起到“画龙点睛”作用的细节。我们把这种“大的感觉”叫做“正确的体块”。  
( )

理由：

### 题型四：简答题

- 1、角色的一般类型中，大概包含哪些种？每种类型都有哪些特征？  
2、简述如何利用角色的动作和表情来增强角色的表现力和情感传达能力。

### 题型五：论述题

- 1、如果我们计划要做一部古代传说的动画电影，大概需要哪些步骤？角色设计中需要哪些内容？

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
角色造型设计（实践）（13853）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

## **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《角色造型设计（实践）》课程（以下简称本课程）

### **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是面对动画专业开设的专业课，以培养学生用设计思维进行角色设计的表现、应用等综合能力为目的；角色设计以创作思维和基本绘画工具为基础，要求考生按照角色设计要求和一定的绘画技巧进行角色设计，训练考生的创造力、感知力和表现力。通过本课程的学习和实践，考生在表现能力、审美能力、软件的运用等各方面都有显著的提高，并且能与本专业其他课程设计、实践紧密结合。

### **二、本课程的基本要求**

理解动画角色设计方面的理论知识，掌握动画角色设计的设计思维和角色设计的基本方法、设计技巧，以及在动画片制作过程中承担的重要角色，具备角色设计思维和以手绘方式进行角色设计的应用能力。

### **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业主干课程学习的基础课程，也是动画创作流程的必要环节，应将其作为动画前期环节的基础知识熟练掌握。与动画专业的其它课程相比，本课程更加偏向于实操性和设计性，在动画专业课程体系中与前期课程链形成相辅相成的关系。

### **四、课程的重点与难点**

- 1、动画角色设计的初步认识
- 2、动画角色的体块分析和动画角色结构图
- 3、动画角色的转面图绘制
- 4、动画角色的表情表演和口型设计
- 5、动画角色的动作参考图设计

6、动画角色的服饰及细节设计

7、动画角色的色彩指定

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 概论

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍动画制作的流程和角色设计各个环节的内容，使考生了解动画制作的全部过程以及动画角色设计在全流程中的地位和作用。

#### 二、课程内容

##### 第一节 动画角色设计的初步认识（不考）

##### 第二节 动画角色设计工作的主要内容

###### 一、外形设计

###### （一）什么是外形设计

###### （二）怎样设计外形

###### 二、比例

###### （一）什么是比例关系

###### （二）如何设定比例关系

###### 三、服饰及道具设计

###### （一）什么是道具设计

###### （二）如何进行道具设计

###### 四、性格设定及潜史设计

###### （一）什么是性格设计和潜史设计

###### （二）如何给角色设计性格和潜史

###### 五、转面图设计

###### （一）什么是转面图

###### （二）如何设计转面图

###### 六、五官及表情设计

###### （一）什么是表情设计

###### （二）如何给角色设计表情

###### 七、口型设计

###### （一）什么是口型设计

(二) 如何给角色设计口型

## 八、动作参考

(一) 什么是动作参考

(二) 如何给角色设计动作参考

## 九、色彩指定

(一) 什么是色彩指定

(二) 如何给角色设计色彩

## 三、考核知识点与考核要求

简单应用：动画角色设计的内容和要求；角色的细分项。

## 四、本章重点、难点

重点：动画片制作的全流程理解。

难点：动画角色设计的各个环节内容。

# 第二章 动画角色的体型和性格设计

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中的各种体型的分类，讲解了体型和性格之间的关系以及动画角色的潜史和前史，使考生能够了解人体体块和角色设计之间的联系，掌握体型和性格之间的规律以及如何设计动画角色的性格。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的体型分类

#### 一、男性角色体型分析

(一) 男性体型分析

(二) 如何设计男性角色

#### 二、女性角色体型分析

(一) 女性体型分析

(二) 如何设计女性角色

## 第二节 体型和性格间的关系

### 一、可爱型角色体型及五官分析

(一) 可爱型角色的特征分析

(二) 如何设计可爱的角色

### 二、超级英雄型角色体型及五官分析

(一) 超级英雄型角色的特征分析

(二) 如何设计超级英雄型的角色

### 三、恶棍型角色体型及五官分析

(一) 恶棍型角色的特征分析

(二) 如何设计恶棍型的角色

### 四、邪恶型角色体型及五官分析

(一) 邪恶型角色的特征分析

(二) 如何设计邪恶型的角色

### 五、倒霉蛋型角色体型及五官分析

(一) 倒霉蛋型角色的特征分析

(二) 如何设计倒霉蛋型的角色

## 第三节 动画角色的潜史和前史（不考）

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画角色体型分类

简单应用：描绘出动画角色的各种体块和体型。

综合应用：运用人体体块方法设计角色草图。

#### (二) 体型和性格间的关系

简单应用：根据文字要求设计各种性格的角色。

综合应用：自编故事情节设计角色草图。

### 四、本章重点、难点

重点：角色性格和体型的关系。

难点：充分理解和掌握人体体块关系。

### 第三章 动画角色的体块分析和结构图

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了人体的结构、动画角色的转面图以及动画角色的比例图，由此使考生能够充分理解动画角色作为动画片中的“演员”所需要具备的立体感和空间感。

#### 二、课程内容

##### 第一节 认识人体躯干

- 一、躯干的基本结构
- 二、躯干的骨骼结构
- 三、躯干的肌肉结构
- 四、躯干的比例与动态变化
- 五、设计技巧

##### 第二节 认识人体四肢

- 一、胳膊的结构
- 二、腿的结构

##### 第三节 认识人体头部

##### 第四节 认识手和脚

##### 第五节 角色转面图的绘制方法和步骤

##### 第六节 动画角色的比例图

- 一、动画角色的头身比
  - (一) 何为角色的头身比
  - (二) 如何设计角色头身比
- 二、角色之间的比例关系
  - (一) 何为角色间的比例关系
  - (二) 如何设计角色间的比例
- 三、角色和道具之间的比例
  - (一) 何为角色和道具间的比例
  - (二) 如何设计角色和道具间的比例

## 四、角色和场景的比例

- (一) 何为角色和场景间的比例
- (二) 如何设计角色和场景间的比例

## 三、考核知识点与考核要求

- (一) 人体结构
  - 简单应用：人体躯干、头部、四肢和手脚的结构特点。
  - 综合应用：默画人体结构。
- (二) 动画角色的转面分析
  - 简单应用：角色设计的角度和结构。
  - 综合应用：角色的五面图和八面图。
- (三) 动画角色的比例图
  - 简单应用：动画角色的“头身比”、角色间的比例关系、角色和道具间的关系；设计不同头身比的角色。
  - 综合应用：设计整套角色的转面图和比例图。

## 四、本章重点、难点

- 重点：人体结构与动画角色转面图。
- 难点：动画角色的比例图设计。

# 第四章 动画角色的表情表演和口型设计

## 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中角色的表情表演和口型变化，其中着重讲解角色表情的一般变化、表情中的挤压与变形及角色的口型设计。使考生能够理解各种表情的设计方法和设计步骤，掌握表情表演中的一般规律以及如何给动画角色设计口型。

## 二、课程内容

### 第一节 角色表情的一般变化分析

## 第二节 表情表演中的挤压与变形

### 第三节 动画角色的口型设计

#### 一、口型的分类

(一) 何为口型设计

(二) 如何进行口型设计

#### 二、口型的变化在动画片中的操作方法

#### 三、考核知识点与考核要求

(一) 角色表情的一般变化分析

简单应用：喜怒哀乐等表情的表现。

综合应用：各种表情的规律，设计不同角色的各种表情。

(二) 表情表演中的挤压与变形

简单应用：运用挤压和变形的方法设计表情。

综合应用：运用挤压和变形的方法设计不同角色的表情。

(三) 动画角色的口型设计

简单应用：设计角色各种口型图。

综合应用：给不同的角色设计口型图。

#### 四、本章重点、难点

重点：动画角色表情和口型的理解。

难点：角色表情的各种变化。

## 第五章 动画角色的动作参考图设计

#### 一、学习目的和要求

本章主要介绍了动画角色设计中角色的动作参考图设计，其中着重讲解角色的动态线、特殊角度的动作、夸张和变形的动作以及动作参考图设计步骤。使考生能够理解各种角色动作参考图的设计方法和设计步骤，掌握动作表演中的一般规律以及如何给动画角色设计动作参考图。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的动作研究

#### 一、动态线

(一) 什么是动态线

(二) 如何设计动态线

#### 二、特殊角度的动作

(一) 什么是特殊角度动作

(二) 如何设计特殊角度动作

#### 三、夸张和变形的动作

(一) 什么是夸张和变形动作

(二) 如何设计夸张和变形的动作

### 第二节 动画角色的动作参考图设计步骤

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 动画角色的动作研究

简单应用：角色常见的动作设计。

综合应用：夸张和变形的动作绘制。

(二) 动画角色的动作参考图设计步骤

简单应用：绘制一个角色的各种动作。

综合应用：绘制一套角色的各种动作。

## 四、本章重点、难点

重点：动画角色的各种动态。

难点：独立创作一套完整的角色动作参考图。

## 第六章 动画角色的服饰及细节设计

### 一、学习目的和要求

本章首先介绍了动画角色的服饰和道具设计，然后讲解了如何给动画角色设计细节，最后分析了如何限定角色的风格。使考生能够理解并掌握如何给角色设

计服饰和道具，熟练掌握给动画角色设计各种细节的能力。

## 二、课程内容

### 第一节 动画角色的服饰及道具设计

#### 一、角色服饰设计

(一) 角色服饰的定义

(二) 如何为角色设计服饰

#### 二、道具设计

(一) 角色道具的定义

(二) 如何为角色设计道具

### 第二节 动画角色的细节设计

### 第三节 动画角色设计的风格限定

### 第四节 动画角色服饰的草图与线稿（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画角色的服饰及道具设计

简单应用：给同一个角色设计不同风格的道具和服饰。

综合应用：给不同角色设计不同风格的道具和服饰。

#### (二) 动画角色的细节设计

简单应用：给同一个角色设计不同风格的细节。

综合应用：给不同角色设计细节。

#### (三) 动画角色设计的风格限定

简单应用：给同一个角色设计不同的风格限定。

综合应用：给不同角色设计不同的风格限定。

## 四、本章重点、难点

重点：动画角色设计中的道具、服饰和细节设计。

难点：动画角色的风格限定。

## 第七章 动画角色的色彩指定

### 一、学习目的和要求

本章首先介绍了动画角色的色彩指定的要求，然后讲解了如何给动画角色设计色彩，最后介绍了怎样给角色上色。使考生能够理解并掌握如何给角色设计色彩，熟练掌握给动画角色上色。

### 二、课程内容

#### 第一节 动画角色的色彩设计

##### 一、线条风格

- (一) 线条风格的分类
- (二) 线条的绘制方法

##### 二、色彩风格

- (一) 类似色设计
- (二) 对比色设计

#### 第二节 动画角色的电脑上色法

##### 一、手绘扫描上色法

- (一) 何为手绘扫描上色法
- (二) 如何扫描并上色

##### 二、电脑勾线上色法

- (一) 电脑勾线步骤
- (二) 电脑上色方法

#### 第三节 角色设计色彩稿完整步骤演示（不考）

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 动画角色的色彩设计

简单应用：线条和色彩风格，给角色设计色彩的原则和方法。

综合应用：给不同角色设计不同风格的线条和色彩。

#### (二) 动画角色的电脑上色法

简单应用：应用电脑软件给动画角色上色的方法。

综合应用：手绘结合电脑上色。

#### 四、本章重点、难点

重点：给动画角色设计色彩的原则和方法。

难点：手绘上色和电脑上色。

## 第三部分 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的知识能力层次和难易度。在大纲的“考核要求”中，提出了“简单应用”“综合应用”两个能力层次的要求，它们的含义是：

- 1、简单应用：要求考生能够运用本大纲规定的若干个知识点，分析和解决一般实践操作问题。
- 2、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对剧本中涉及到的各类角色进行综合性分析和设计表现。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《影视动画角色设计》，任伟峰、蒋敏编著，苏州大学出版社，2024.11

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，自学时间（包括阅读教材、做作业）共需 150 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	概论	10
2	动画角色的体型和性格设计	30
3	动画角色的体块分析和结构图	30
4	动画角色的表情表演和口型设计	30
5	动画角色的动作参考图设计	20
6	动画角色的服饰及细节设计	20
7	动画角色的色彩指定	10

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、系统领会和理解教材各章节知识点的基础上，再对重点、难点的动画角色设计技法进行深入地学习和掌握。学习要以指定教材为主，再通过实操训练来掌握和巩固，不要寄希望于书本或一些浓缩的辅导材料。在认真进行实操训练的基础上，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，要通过深入研读教材后进行强化训练，直至熟练掌握动画角色设计的各种设计技法和表现能力。

#### 四、对社会助学的要求

- 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，对自学应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，知识点覆盖面广。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、关于考试命题的若干规定

- 1、根据课程性质，从本大纲所列的考核知识点综合命题，内容覆盖到各章知识点，适当突出重点章节，力求突出本课程的专业技能表现能力。
- 2、在考核内容中，对不同能力层次要求的分数比例大致为：简单应用 70%、综合应用 30%。
- 3、考试方法为实践操作考，考试时间为 120 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。

4、考试时需带 A4 纸、铅笔、橡皮、上色工具与材料（彩铅、水彩、水粉、上色笔等）。

## 附录：题型举例

1、根据给定的背景资料和剧情脚本，要做一部古代传说的动画电影，请为剧中的主角进行造型设计。要求至少给出概念气氛图、角色比例图、角色转面图和角色表情设计。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
三维动画设计（14129）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# 第一部分 课程性质及其设置的目的和要求

《三维动画设计》课程（以下简称本课程）

## 一、本课程的性质与设置的目的

本课程强调实践操作能力的培养，通过大量的案例教学和实际操作，学生能够熟练掌握三维动画制作和后期合成的各个环节。课程内容紧密结合行业实际需求，注重培养学生的创新能力和解决实际问题的能力。三维动画制作与后期合成涉及计算机科学、艺术设计、影视制作等多个学科领域，具有很强的综合性。课程不仅注重技术技能的培养，还注重艺术审美和创意表达能力的提升。

本课程是高等院校动画专业的重要核心课程，旨在系统地传授三维动画制作与后期合成的理论知识和实践技能。本课程内容涵盖了从基础建模到高级动画技术，以及后期合成的全流程，是动画专业学生必须掌握的核心技能。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## 二、本课程的基本要求

通过本课程的学习，要求学生掌握三维动画从建模、动画制作到后期合成的全流程技能。学生需理解 3D 动画理论，熟练操作 Maya 软件，具备建模、动画、材质、灯光设置以及视频编辑和特效制作等实践能力。课程强调创新思维、团队协作和项目管理能力，通过实践作业和小组项目提升学生的综合素质，以适应动画产业需求。

## 三、与相关课程的联系与区别

本课程与动画专业其他课程紧密相连且各有侧重。与《角色造型设计》《分镜设计》等课程相比，本课程更注重三维技术实现和后期合成。《角色造型设计》课程侧重于角色造型和性格塑造，为三维建模提供创意基础；《分镜设计》聚焦于叙事结构和镜头语言，为动画制作提供脚本框架。本课程则是将这些创意和脚本通过三维技术和后期合成转化为最终的视觉作品，是动画制作流程中的核心实践环节。

## 四、课程的重点与难点

- 1、三维动画制作流程
- 2、软件操作技能
- 3、创意与实践结合
- 4、复杂建模与动画技术
- 5、材质与灯光效果
- 6、后期合成技巧

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 进入 Maya 2022 的世界

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解 3D 动画的定义、Maya 的应用领域及制作流程。要求学生掌握 3D 动画的基本原理，熟悉其在各领域的应用，并理解完整的制作流程，为后续学习打下坚实基础。

#### 二、课程内容

##### 第一节 Maya 的应用领域

- 一、影视动画
- 二、游戏制作
- 三、影视特效
- 四、视频包装
- 五、数字媒体产品
- 六、建筑漫游动画

##### 第二节 Maya 软件的特点

- 一、高效的建模流程
  - (一) 多边形建模
  - (二) NURBS 建模
  - (三) Subdiv Surfaces (细分曲面)
  - (四) 雕刻
- 二、高仿真的渲染品质
  - (一) Maya 软件渲染器
  - (二) Maya 硬件 2.0 渲染器
  - (三) Maya 矢量渲染器
  - (四) Arnold for Maya 渲染器
- 三、标准化的动画制作流程
- 四、明晰的特效功能架构
  - (一) Maya 动力学

- (二) Maya 流体
- (三) Maya 毛发
- (四) Maya 布料
- (五) Maya 特效笔刷

## 五、人性化的工作界面

第三节 Maya 的发展史（不考）

第四节 Maya 2022 的新功能（不考）

第五节 掌握 Maya 的工作流程

## 三、考核知识点与考核要求

识记：三维动画技术发展现状与未来走向。

领会：1、Maya 应用的行业领域；2、Maya 动画的整体制作流程；3、Maya 在动画制作流程中的位置与作用。

简单应用：结合案例说明 Maya 工作流程的实践意义。

## 四、本章重点、难点

重点：Maya 应用领域；Maya 软件的特点。

难点：Maya 动画的制作流程。

# 第二章 Maya 2022 的基础操作

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解并掌握 Maya 2022 的基础操作，了解 Maya 的窗口布局以及功能板块，熟练使用快捷键进行操作。

## 二、课程内容

第一节 Maya 操作界面的组成元素

- 一、标题栏
- 二、菜单栏
- 三、状态栏

- 四、工具架
- 五、工具盒
- 六、工作区
- 七、快捷布局工具
- 八、通道盒/层编辑器
  - (一) 通道盒
  - (二) 层编辑器
- 九、动画控制区
- 十、命令栏
- 十一、帮助栏

## 第二节 自定义 Maya 工作界面（不考）

### 第三节 Maya 视图操作

- 一、切换视图
- 二、移动、旋转和缩放视图
- 三、实战：创建视图书签
- 四、图像平面
- 五、灯光照明方式
- 六、【面板】对话框

### 第四节 对象的基本操作

- 一、坐标系统
- 二、旋转对象
- 三、缩放对象
- 四、对象的显示与隐藏
- 五、实战：显示与隐藏不同类型的对象
- 六、实战：切换球体显示模式
- 七、对象的选择模式
- 八、实战：转换圆柱体点选择到面选择
- 九、实战：加选、减选和反选球体局部面
- 十、实战：软选择球体点

- 十一、视图布局
- 十二、对象的层级关系
- 十三、实战：打组与解组物件
- 十四、对象的普通复制
- 十五、实战：复制盒子
- 十六、对象的特殊复制

#### 第五节 Maya 文件管理

- 一、Maya 的文件格式类型
- 二、文件的打开、导入和存储
- 三、工程目录的搭建
- 四、使用 USD 插件

### 三、考核知识点与考核要求

识记：Maya 窗口布局的基本认识。

领会：1、如何自定义 Maya 界面；2、Maya 的视图操作。

简单应用：1、Maya 对象的基本操作；2、Maya 的文件管理。

### 四、本章重点、难点

重点：Maya 的基础操作；快捷键的运用。

难点：文件管理方式。

## 第三章 多边形建模技术

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握多边形建模的主要工具和方法，熟练使用多边形建模工具，能够独立完成物体和建模，熟悉 Maya 多边形建模的快捷键操作。

### 二、课程内容

#### 第一节 多边形建模必备技术

##### 一、创建与编辑多边形

- 二、多边形文字
- 三、绘制多边形
- 四、实战：制作飞船模型

## 第二节 编辑多边形网格

- 一、倒角
- 二、实战：添加飞船模型倒角
- 三、加线
  - (一) 【插入循环边】工具
  - (二) 【多切割】工具
- 四、实战：插入循环边加线
- 五、实战：切割多边形加线
- 六、提取局部面
- 七、实战：使用【提取面】命令提取模型局部面
- 八、实战：使用复制面命令提取局部面
- 九、实战：使用四边形绘制工具提取局部面
- 十、实战：制作紧贴图案
- 十一、补面与桥接
- 十二、实战：使用填充洞命令补面
- 十三、实战：使用附加到多边形命令补面
- 十四、实战：使用桥接命令补面
- 十五、合并顶点
- 十六、实战：合并分离的边
- 十七、软工具
- 十八、增加细分与降低细分
- 十九、实战：制作圆角盒子模型
- 二十、多切割工具
- 二十一、实战：制作方底圆顶石柱模型

## 第三节 网格菜单

- 一、结合与分离

- 二、实战：合并与分离飞船模型
- 三、实战：镜像合并头部模型
- 四、面与点的转化
- 五、实战：使用刺破工具转化面到点
- 六、实战：使用切角顶点命令转化点到面
- 七、三角化/四边形化
- 八、布尔
- 九、实战：制作相交球体的并集、差集和交集
- 十、实战：制作奶酪模型

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、多边形建模的基本工具；2、如何绘制多边形。

领会：多边形建模的功能与作用。

简单应用：1、如何编辑多边形网格；2、倒角功能的运用。

综合应用：多切割工具。

### 四、本章重点、难点

重点：建模基础；多边形建模。

难点：多边形建模的熟练运用。

## 第四章 曲面建模技术（不作考核要求）

## 第五章 UV 编辑与展开

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生理解 UV 的基本定义，熟练掌握 UV 展开的方法以及排列 UV 的方法，了解 UV 对模型产生的影响和作用。

### 二、课程内容

#### 第一节 UV 网格概述

## 第二节 查看 UV 并求值（不考）

### 第三节 UV 选择与编辑

- 一、UV 的整体选择与 UV 点、线、面的选择转化
- 二、实战：转化局部 UV 点选择到线选择
- 三、UV 的移动、旋转、缩放和翻转
- 四、实战：移动、旋转、缩放和翻转 UV 网格
- 五、UV 线的剪切
- 六、UV 线的缝合
- 七、实战：缝合 UV 线
- 八、UV 的对齐
- 九、实战：对齐 UV
- 十、UV 的排列
- 十一、实战：排列 UV
- 十二、删除 UV
- 十三、UV 网格导出
- 十四、多象限 UV 技术

### 第四节 UV 快速展开

### 第五节 UV 集

- 一、创建 UV 集
- 二、在 UV 集之间切换
- 三、复制、重命名或删除 UV 集
- 四、将纹理指定给 UV 集

### 第六节 UV 参考（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

识记：UV 的概念和定义。

领会：UV 的功能。

简单应用：UV 快速展开。

综合应用：UV 的展平方法。

## 四、本章重点、难点

重点：UV 的作用。

难点：展平 UV 的方法。

# 第六章 材质与纹理

## 一、学习目的和要求

要求学生通过本章内容的学习，掌握 Maya 中的材质及纹理功能、Maya 材质制作系统、渲染器的基础设置以及材质贴图的绘制与输出。

## 二、课程内容

### 第一节 材质编辑器

#### 第二节 材质编辑器的工作界面

一、浏览器

二、材质查看器

三、创建栏

四、工作区

五、特性编辑器

### 第三节 渲染的常用材质、纹理与工具节点

#### 一、纹理概述

(一) 纹理类型

(二) 纹理的作用

#### 二、实战：添加贴图

#### 三、Lambert 材质

#### 四、公共材质属性与光线跟踪属性

(一) 公用材质属性

(二) 光线跟踪属性

#### 五、Blinn 材质

#### 六、Blinn 高光属性

#### 七、实战：制作金属与陶瓷材质

- 八、实战：制作玻璃材质
- 九、各向异性材质
- 十、Phong 高光属性
- 十一、Phong E 高光属性
- 十二、渐变材质
- 十三、实战：制作血细胞材质
- 十四、实战：制作写意图画材质
- 十五、实战：制作水壶材质
- 十六、表面材质
- 十七、实战：制作单色材质
- 十八、使用背景材质
- 十九、实战：制作手雷外壳材质
- 二十、标准曲面材质
- 二十一、2D 纹理
- 二十二、3D 纹理
- 二十三、渐变纹理
- 二十四、实战：制作眼睛贴图
- 二十五、分层纹理
- 二十六、环境雾材质

#### 第四节 Maya 阿诺德渲染器常用材质

- 一、标准表面材质
- 二、实战：制作苹果材质
- 三、双面材质
- 四、头发材质
- 五、实时渲染预览
- 六、实战：使用实时渲染预览

#### 第五节 贴图制作

- 一、贴图制作要点
- 二、Maya 与 Photoshop 配合制作贴图

### 三、Maya 与 Substance Painter 配合制作贴图

## 三、考核知识点与考核要求

识记：材质编辑器的设置。

领会：材质编辑器的工作界面。

简单应用：渲染的常用材质、纹理与工具节点。

综合应用：贴图的绘制；Maya 阿诺德渲染器常用材质。

## 四、本章重点、难点

重点：Maya 阿诺德渲染器常用材质；了解材质制作系统。

难点：2D 纹理和 3D 纹理的区别与制作。

# 第七章 灯光技术

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握材质、灯光设置及渲染技术，学会创建逼真的材质效果，合理布置灯光，掌握渲染参数优化，提升画面质量。

## 二、课程内容

### 第一节 灯光原理概述（不考）

### 第二节 Maya 默认灯光

一、环境光

二、实战：调试环境光

三、平行光

四、实战：调试平行光

五、点光源

六、实战：调试点光源

七、聚光灯

八、实战：调试聚光灯

九、灯光效果

(一) 灯光雾

(二) 灯光辉光

十、区域光

十一、实战：调试区域光

十二、体积光

十三、实战：调试体积光

十四、深度贴图阴影

十五、实战：使用深度贴图阴影

十六、光线跟踪阴影

十七、实战：使用光线跟踪阴影

### 第三节 Maya 阿诺德灯光

一、区域光

二、实战：调试区域光

三、天光

四、实战：调试天光

五、物体光

六、实战：调试物体光

七、光度光（IES 光）

八、门户光

九、实战：调试门户光

十、物理天空照明

十一、实战：室外布光

十二、灯光过滤器

十三、实战：制作灯光过滤器

### 三、考核知识点与考核要求

识记：灯光在短片中的应用。

领会：1、主要灯光类型与设置；2、特殊灯光类型。

简单应用：灯光效果设置。

综合应用：Maya 灯光的分类与运用。

#### 四、本章重点、难点

重点：灯光的调试与区分。

难点：Maya 灯光的综合运用。

### 第八章 PBR 渲染技术

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解 PBR 渲染技术的定义和功能，掌握 PBR 渲染技术的主要内容，能够独立完成布光与渲染。

#### 二、课程内容

##### 第一节 PBR 渲染技术概述

##### 第二节 “标准表面” 材质的 PBR 调试

一、漫反射控制

二、金属度控制

三、粗糙度控制

四、镜面反射控制

五、“菲涅尔”效果控制

六、次表面散射相关属性

七、实战：布光与渲染

八、实战：制作咖啡杯材质

九、实战：制作手雷材质

#### 三、考核知识点与考核要求

识记：PBR 流程。

领会：PBR 调试的内容。

简单应用：如何调试材质。

综合应用：次表面散射相关属性。

## 四、本章重点、难点

重点：PBR 流程。

难点：次表面散射相关属性。

# 第九章 动画制作基础

## 一、学习目的和要求

要求学生通过本章内容的学习，了解动画技术的基本类型及操作界面，掌握关键帧动画、非线性动画等技术，能够制作简单的动画片段，理解时间与节奏控制。

## 二、课程内容

### 第一节 Maya 动画基础知识概述

#### 第二节 关键帧基础知识

- 一、关键帧的添加
- 二、实战：添加关键帧
- 三、关键帧的删除、复制和粘贴
- 四、实战：删除、复制与粘贴关键帧
- 五、受驱动关键帧
- 六、受控关键点
- 七、时间滑块与播放控制
- 八、关键帧的烘焙
- 九、设置关键帧

#### 第三节 时间编辑器

- 一、时间编辑器界面介绍
- 二、将内容添加和导入时间编辑器
- 三、时间编辑器片段
- 四、时间编辑器轨迹
- 五、在时间编辑器中编辑动画
- 六、在时间编辑器中设置动画关键帧
- 七、使用时间编辑器重定位器匹配姿势

## 八、使用时间编辑器重映射动画

### 第四节 制作线变形动画（不考）

### 第五节 层级动画

### 第六节 Maya 中的非线性动画（不考）

### 第七节 运动路径动画

一、动画曲线编辑器

二、实战：小球弹跳动画的制作与动画曲线编辑

三、实战：制作小球重影动画

### 第八节 受驱动关键帧动画

一、驱动列表

二、菜单栏

三、功能按钮

### 第九节 变形器（不考）

### 第十节 非线性变形器

一、弯曲变形

二、扩张变形

三、正弦变形

四、挤压变形

五、扭曲变形

六、实战：制作钻头模型

七、波浪变形

八、实战：制作波浪动画

### 第十一节 约束

一、父子约束

二、点约束

三、方向约束

四、比例

五、目标约束

六、铆钉约束

## 七、几何体约束

### 第十二节 路径动画（不考）

### 第十三节 摄影机

一、摄影机的类型和特点

二、摄影机的常用属性

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、动画相关基础设置；2、时间编辑器的使用。

领会：1、变形动画；2、约束动画。

简单应用：几种类型动画的基本制作。

综合应用：1、动画的设计、制作与编辑；2、摄影机的运用。

## 四、本章重点、难点

重点：动画操作界面和工具；动画曲线编辑器的运用。

难点：约束动画。

## 第十章 角色动画

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握角色动画技术，包括骨骼绑定与蒙皮，熟悉关节动画、骨骼蒙皮技术，遵循动画法则，能够制作流畅的角色动作。

### 二、课程内容

#### 第一节 Maya 角色动画概述

#### 第二节 编辑骨架关节的常用工具

一、创建骨架

二、了解骨架结构

(一) 关节链

(二) 骨架层次

三、父子关系

四、实战：创建人体骨架

五、编辑骨架

六、实战：连接关节

七、实战：断开关节

八、实战：删除关节

九、实战：插入关节

十、实战：重定骨架根

十一、实战：镜像关节

### 第三节 IK 控制柄介绍

一、创建与编辑 IK 控制柄

二、禁用或启用 IK 控制柄

### 第四节 IK 样条线控制柄介绍

### 第五节 Human IK 快速绑定技术

### 第六节 蒙皮与权重

一、蒙皮前的准备工作

二、绑定蒙皮

三、交互式蒙皮绑定

四、绘制蒙皮权重工具

五、间接蒙皮

六、实战：创建并绑定晶格

### 第七节 平滑蒙皮

一、导出权重

二、导入权重

三、实战：角色骨架的创建

### 第八节 重定目标角色动画（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、关节动画；2、渐变动画；3、骨骼蒙皮动画。

领会：角色动作设置原则。

简单应用：1、绘制骨骼；2、骨骼蒙皮；3、编辑蒙皮权重。

综合应用：1、跑步的设定；2、跳跃的设定。

#### 四、本章重点、难点

重点：角色动画技术；动作设置原则。

难点：骨骼与蒙皮设定；动作编辑；骨骼运动方式。

第十一章 动力学特效基础（不作考核要求）

第十二章 流体特效高级应用（不作考核要求）

第十三章 实战：制作影视场景（不作考核要求）

第十四章 实战：次时代载具制作流程（不作考核要求）

## 第三部分 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的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”“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至两个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《中文版 Maya 2022 完全自学教程》，张欣编著，北京大学出版社，2022.10

### 三、自学方法指导

本课程是一门重要专业课，自学时间（包括阅读教材、实践）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	进入 Maya 2022 的世界	1
2	Maya 2022 的基础操作	3
3	多边形建模技术	10
5	UV 编辑与展开	10
6	材质与纹理	10
7	灯光技术	11
8	PBR 渲染技术	10
9	动画制作基础	10
10	角色动画	25

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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、本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 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、命题的一般题型有：单项选择题、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。考试时需带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

1、在 3D 动画制作中，以下哪种建模方式更适合制作具有复杂拓扑结构的角色模型？（ ）

- A. Polygon (多边形建模)
- B. NURBS (非均匀有理 B 样条曲线建模)
- C. Subdivision Surface (细分表面建模)
- D. Metaballs (变形球建模)

### 二、填空题

1、在 Maya 中，用于快速切换视图至全屏显示的快捷键是\_\_\_\_\_。

### 三、判断说明题

1、3D 动画中的骨骼蒙皮技术主要用于优化模型的拓扑结构。 ( )

理由：

### 四、简答题

1、简述 3D 动画制作中“渲染”的作用。

### 五、论述题

1、动画片中需要一个神话中的孩童形象，从模型、材质、动画三个方面阐述一下设计思路和制作流程。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
三维动画设计（实践）（14130）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# 第一部分 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

本课程强调实践操作能力的培养，通过大量的案例教学和实际操作，学生能够熟练掌握三维动画制作和后期合成的各个环节。课程内容紧密结合行业实际需求，注重培养学生的创新能力和解决实际问题的能力。三维动画制作与后期合成涉及计算机科学、艺术设计、影视制作等多个学科领域，具有很强的综合性。课程不仅注重技术技能的培养，还注重艺术审美和创意表达能力的提升。

本课程是高等院校动画专业的重要核心课程，旨在系统地传授三维动画制作与后期合成的理论知识和实践技能。本课程内容涵盖了从基础建模到高级动画技术，以及后期合成的全流程，是动画专业学生必须掌握的核心技能。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## 二、本课程的基本要求

通过本课程的学习，要求学生掌握三维动画从建模、动画制作到后期合成的全流程技能。学生需理解 3D 动画理论，熟练操作 Maya 软件，具备建模、动画、材质、灯光设置以及视频编辑和特效制作等实践能力。课程强调创新思维、团队协作和项目管理能力，通过实践作业和小组项目提升学生的综合素质，以适应动画产业需求。

## 三、与相关课程的联系与区别

本课程与动画专业其他课程紧密相连且各有侧重。与《角色造型设计》《分镜设计》等课程相比，本课程更注重三维技术实现和后期合成。《角色造型设计》课程侧重于角色造型和性格塑造，为三维建模提供创意基础；《分镜设计》聚焦于叙事结构和镜头语言，为动画制作提供脚本框架。本课程则是将这些创意和脚本通过三维技术和后期合成转化为最终的视觉作品，是动画制作流程中的核心实践环节。

#### 四、课程的重点与难点

- 1、三维动画制作流程
- 2、软件操作技能
- 3、创意与实践结合
- 4、复杂建模与动画技术
- 5、材质与灯光效果
- 6、后期合成技巧

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 进入 Maya 2022 的世界

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解 3D 动画的定义、Maya 的应用领域及制作流程。要求学生掌握 3D 动画的基本原理，熟悉其在各领域的应用，并理解完整的制作流程，为后续学习打下坚实基础。

#### 二、课程内容

第一节 Maya 的应用领域（不考）

第二节 Maya 软件的特点（不考）

第三节 Maya 的发展史（不考）

第四节 Maya 2022 的新功能（不考）

第五节 掌握 Maya 的工作流程

一、建模

二、纹理

三、材质与光照

四、动画

五、特效

六、渲染

#### 三、考核知识点与考核要求

简单应用：三维软件工作流程。

#### 四、本章重点、难点

重点：三维软件工作流程。

难点：三维软件工作流程。

## 第二章 Maya 2022 的基础操作

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解并掌握 Maya 2022 的基础操作，了解 Maya 的窗口布局以及功能板块，熟练使用快捷键进行操作。

## 二、课程内容

### 第一节 Maya 操作界面的组成元素

- 一、标题栏
- 二、菜单栏
- 三、状态栏
- 四、工具架
- 五、工具盒
- 六、工作区
- 七、快捷布局工具
- 八、通道盒/层编辑器
  - (一) 通道盒
  - (二) 层编辑器
- 九、动画控制区
- 十、命令栏
- 十一、帮助栏

### 第二节 自定义 Maya 工作界面（不考）

### 第三节 Maya 视图操作

- 一、切换视图
- 二、移动、旋转和缩放视图
- 三、实战：创建视图书签
- 四、图像平面
- 五、灯光照明方式
- 六、【面板】对话框

### 第四节 对象的基本操作

- 一、坐标系统
- 二、旋转对象

- 三、缩放对象
- 四、对象的显示与隐藏
- 五、实战：显示与隐藏不同类型的对象
- 六、实战：切换球体显示模式
- 七、对象的选择模式
- 八、实战：转换圆柱体点选择到面选择
- 九、实战：加选、减选和反选球体局部面
- 十、实战：软选择球体点
- 十一、视图布局
- 十二、对象的层级关系
- 十三、实战：打组与解组物件
- 十四、对象的普通复制
- 十五、实战：复制盒子
- 十六、对象的特殊复制

## 第五节 Maya 文件管理

- 一、Maya 的文件格式类型
- 二、文件的打开、导入和存储
- 三、工程目录的搭建
- 四、使用 USD 插件

## 三、考核知识点与考核要求

- 识记：Maya 窗口布局的基本认识。
- 领会：1、如何自定义 Maya 界面；2、Maya 的视图操作。
- 简单应用：1、Maya 对象的基本操作；2、Maya 的文件管理。

## 四、本章重点、难点

- 重点：Maya 的基础操作；快捷键的运用。
- 难点：文件管理方式。

## 第三章 多边形建模技术

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握多边形建模的主要工具和方法，熟练使用多边形建模工具，能够独立完成物体和建模，熟悉 Maya 多边形建模的快捷键操作。

### 二、课程内容

#### 第一节 多边形建模必备技术

- 一、创建与编辑多边形
- 二、多边形文字
- 三、绘制多边形
- 四、实战：制作飞船模型

#### 第二节 编辑多边形网格

- 一、倒角
- 二、实战：添加飞船模型倒角
- 三、加线
  - (一) 【插入循环边】工具
  - (二) 【多切割】工具
- 四、实战：插入循环边加线
- 五、实战：切割多边形加线
- 六、提取局部面
- 七、实战：使用【提取面】命令提取模型局部面
- 八、实战：使用复制面命令提取局部面
- 九、实战：使用四边形绘制工具提取局部面
- 十、实战：制作紧贴图案
- 十一、补面与桥接
- 十二、实战：使用填充洞命令补面
- 十三、实战：使用附加到多边形命令补面
- 十四、实战：使用桥接命令补面
- 十五、合并顶点

- 十六、实战：合并分离的边
- 十七、软工具
- 十八、增加细分与降低细分
- 十九、实战：制作圆角盒子模型
- 二十、多切割工具
- 二十一、实战：制作方底圆顶石柱模型

### 第三节 网格菜单

- 一、结合与分离
- 二、实战：合并与分离飞船模型
- 三、实战：镜像合并头部模型
- 四、面与点的转化
- 五、实战：使用刺破工具转化面到点
- 六、实战：使用切角顶点命令转化点到面
- 七、三角化/四边形化
- 八、布尔
- 九、实战：制作相交球体的并集、差集和交集
- 十、实战：制作奶酪模型

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、多边形建模的基本工具；2、如何绘制多边形。

领会：多边形建模的功能与作用。

简单应用：1、如何编辑多边形网格；2、倒角功能的运用。

综合应用：多切割工具。

### 四、本章重点、难点

重点：建模基础；多边形建模。

难点：多边形建模的熟练运用。

## 第四章 曲面建模技术（不作考核要求）

## 第五章 UV 编辑与展开

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生理解 UV 的基本定义，熟练掌握 UV 展开的方法以及排列 UV 的方法，了解 UV 对模型产生的影响和作用。

### 二、课程内容

第一节 UV 网格概述（不考）

第二节 查看 UV 并求值（不考）

第三节 UV 选择与编辑

一、UV 的整体选择与 UV 点、线、面的选择转化

二、实战：转化局部 UV 点选择到线选择

三、UV 的移动、旋转、缩放和翻转

四、实战：移动、旋转、缩放和翻转 UV 网格

五、UV 线的剪切

六、UV 线的缝合

七、实战：缝合 UV 线

八、UV 的对齐

九、实战：对齐 UV

十、UV 的排列

十一、实战：排列 UV

十二、删除 UV

十三、UV 网格导出

十四、多象限 UV 技术

第四节 UV 快速展开

第五节 UV 集

一、创建 UV 集

二、在 UV 集之间切换

三、复制、重命名或删除 UV 集

四、将纹理指定给 UV 集

## 第六节 UV 参考 (不考)

### 三、考核知识点与考核要求

识记：UV 的概念和定义。

领会：UV 的功能。

简单应用：UV 快速展开。

综合应用：UV 的展平方法。

### 四、本章重点、难点

重点：UV 的作用。

难点：展平 UV 的方法。

## 第六章 材质与纹理

### 一、学习目的和要求

要求学生通过本章内容的学习，掌握 Maya 中的材质及纹理功能、Maya 材质制作系统、渲染器的基础设置以及材质贴图的绘制与输出。

### 二、课程内容

#### 第一节 材质编辑器

##### 第二节 材质编辑器的工作界面

一、浏览器

二、材质查看器

三、创建栏

四、工作区

五、特性编辑器

##### 第三节 渲染的常用材质、纹理与工具节点

一、纹理概述

(一) 纹理类型

(二) 纹理的作用

二、实战：添加贴图

三、Lambert 材质

四、公共材质属性与光线跟踪属性

(一) 公用材质属性

(二) 光线跟踪属性

五、Blinn 材质

六、Blinn 高光属性

七、实战：制作金属与陶瓷材质

八、实战：制作玻璃材质

九、各向异性材质

十、Phong 高光属性（不考）

十一、Phong E 高光属性（不考）

十二、渐变材质

十三、实战：制作血细胞材质

十四、实战：制作写意图画材质

十五、实战：制作水壶材质

十六、表面材质（不考）

十七、实战：制作单色材质（不考）

十八、使用背景材质

十九、实战：制作手雷外壳材质

二十、标准曲面材质

二十一、2D 纹理

二十二、3D 纹理

二十三、渐变纹理

二十四、实战：制作眼睛贴图

二十五、分层纹理

二十六、环境雾材质

#### 第四节 Maya 阿诺德渲染器常用材质

一、标准表面材质

- 二、实战：制作苹果材质
- 三、双面材质
- 四、头发材质
- 五、实时渲染预览
- 六、实战：使用实时渲染预览

### 第五节 贴图制作

- 一、贴图制作要点
- 二、Maya 与 Photoshop 配合制作贴图
- 三、Maya 与 Substance Painter 配合制作贴图

### 三、考核知识点与考核要求

- 识记：材质编辑器的设置。
- 领会：材质编辑器的工作界面。
- 简单应用：渲染的常用材质、纹理与工具节点。
- 综合应用：贴图的绘制。

### 四、本章重点、难点

- 重点：Maya 阿诺德渲染器常用材质；了解材质制作系统。
- 难点：2D 纹理和 3D 纹理的区别与制作。

## 第七章 灯光技术

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握材质、灯光设置及渲染技术，学会创建逼真的材质效果，合理布置灯光，掌握渲染参数优化，提升画面质量。

### 二、课程内容

#### 第一节 灯光原理概述（不考）

#### 第二节 Maya 默认灯光

### 一、环境光

二、实战：调试环境光

三、平行光

四、实战：调试平行光

五、点光源

六、实战：调试点光源

七、聚光灯

八、实战：调试聚光灯

九、灯光效果

（一）灯光雾

（二）灯光辉光

十、区域光

十一、实战：调试区域光

十二、体积光

十三、实战：调试体积光

十四、深度贴图阴影

十五、实战：使用深度贴图阴影

十六、光线跟踪阴影

十七、实战：使用光线跟踪阴影

### 第三节 Maya 阿诺德灯光

一、区域光

二、实战：调试区域光

三、天光

四、实战：调试天光

五、物体光

六、实战：调试物体光

七、光度光（IES 光）

八、门户光

九、实战：调试门户光

十、物理天空照明

- 十一、实战：室外布光
- 十二、灯光过滤器
- 十三、实战：制作灯光过滤器

### 三、考核知识点与考核要求

- 识记：灯光在短片中的应用。
- 领会：1、主要灯光类型与设置；2、特殊灯光类型。
- 简单应用：灯光效果的设置。
- 综合应用：Maya 灯光的分类与运用。

### 四、本章重点、难点

- 重点：灯光的调试与区分。
- 难点：Maya 灯光的综合运用。

## 第八章 PBR 渲染技术

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生了解 PBR 渲染技术的定义和功能，掌握 PBR 渲染技术的主要内容，能够独立完成布光与渲染。

### 二、课程内容

#### 第一节 PBR 渲染技术概述

#### 第二节 “标准表面”材质的 PBR 调试

- 一、漫反射控制
- 二、金属度控制
- 三、粗糙度控制
- 四、镜面反射控制
- 五、“菲涅尔”效果控制
- 六、次表面散射相关属性
- 七、实战：布光与渲染

八、实战：制作咖啡杯材质

九、实战：制作手雷材质

### 三、考核知识点与考核要求

识记：PBR 流程。

领会：PBR 调试的内容。

简单应用：如何调试材质。

综合应用：次表面散射相关属性。

### 四、本章重点、难点

重点：PBR 流程。

难点：次表面散射相关属性。

## 第九章 动画制作基础

### 一、学习目的和要求

要求学生通过本章内容的学习，了解动画技术的基本类型及操作界面，掌握关键帧动画、非线性动画等技术，能够制作简单的动画片段，理解时间与节奏控制。

### 二、课程内容

第一节 Maya 动画基础知识概述（不考）

第二节 关键帧基础知识

一、关键帧的添加

二、实战：添加关键帧

三、关键帧的删除、复制和粘贴

四、实战：删除、复制与粘贴关键帧

五、受驱动关键帧

六、受控关键点

七、时间滑块与播放控制

八、关键帧的烘焙

九、设置关键帧

### 第三节 时间编辑器

一、时间编辑器界面介绍

二、将内容添加和导入时间编辑器

三、时间编辑器片段

四、时间编辑器轨迹

五、在时间编辑器中编辑动画

六、在时间编辑器中设置动画关键帧

七、使用时间编辑器重定位器匹配姿势

八、使用时间编辑器重映射动画

### 第四节 制作线变形动画（不考）

### 第五节 层级动画

一、层级关系的设定

二、层级动画的制作

### 第六节 Maya 中的非线性动画（不考）

### 第七节 运动路径动画

一、动画曲线编辑器

二、实战：小球弹跳动画的制作与动画曲线编辑

三、实战：制作小球重影动画

### 第八节 受驱动关键帧动画

一、驱动列表

二、菜单栏

三、功能按钮

### 第九节 变形器（不考）

### 第十节 非线性变形器

一、弯曲变形

二、扩张变形

三、正弦变形

- 四、挤压变形
- 五、扭曲变形
- 六、实战：制作钻头模型
- 七、波浪变形
- 八、实战：制作波浪动画

### 第十一节 约束

- 一、父子约束
- 二、点约束
- 三、方向约束
- 四、比例
- 五、目标约束
- 六、铆钉约束
- 七、几何体约束

### 第十二节 路径动画（不考）

### 第十三节 摄影机

- 一、摄影机的类型和特点
- 二、摄影机的常用属性

## 三、考核知识点与考核要求

识记：1、动画相关基础设置；2、时间编辑器的使用。

领会：1、变形动画；2、约束动画。

简单应用：几种类型动画的基本制作。

综合应用：1、动画的设计、制作与编辑；2、摄影机的运用。

## 四、本章重点、难点

重点：动画操作界面和工具；动画曲线编辑器的运用。

难点：约束动画。

## 第十章 角色动画

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求学生掌握角色动画技术，包括骨骼绑定与蒙皮，熟悉关节动画、骨骼蒙皮技术，遵循动画法则，能够制作流畅的角色动作。

### 二、课程内容

#### 第一节 Maya 角色动画概述（不考）

#### 第二节 编辑骨架关节的常用工具

一、创建骨架

二、了解骨架结构

（一）关节链

（二）骨架层次

三、父子关系

四、实战：创建人体骨架

五、编辑骨架

六、实战：连接关节

七、实战：断开关节

八、实战：删除关节

九、实战：插入关节

十、实战：重定骨架根

十一、实战：镜像关节

#### 第三节 IK 控制柄介绍

一、创建与编辑 IK 控制柄

二、禁用或启用 IK 控制柄

#### 第四节 IK 样条线控制柄介绍

#### 第五节 Human IK 快速绑定技术

#### 第六节 蒙皮与权重

一、蒙皮前的准备工作

二、绑定蒙皮

- 三、交互式蒙皮绑定
- 四、绘制蒙皮权重工具
- 五、间接蒙皮
- 六、实战：创建并绑定晶格

#### 第七节 平滑蒙皮

- 一、导出权重
- 二、导入权重
- 三、实战：角色骨架的创建

#### 第八节 重定目标角色动画（不考）

### 三、考核知识点与考核要求

识记：1、关节动画；2、渐变动画；3、骨骼蒙皮动画。

领会：角色动作设置原则。

简单应用：1、绘制骨骼；2、骨骼蒙皮；3、编辑蒙皮权重。

综合应用：1、跑步的设定；2、跳跃的设定。

### 四、本章重点、难点

重点：角色动画技术；动作设置原则。

难点：骨骼与蒙皮设定；动作编辑；骨骼的运动方式。

第十一章 动力学特效基础（不作考核要求）

第十二章 流体特效高级应用（不作考核要求）

第十三章 实战：制作影视场景（不作考核要求）

第十四章 实战：次时代载具制作流程（不作考核要求）

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《中文版 Maya 2022 完全自学教程》，张欣编著，北京大学出版社，2022.10

### 三、自学方法指导

本课程是一门重要专业课，自学时间（包括阅读教材、实践）共需 90 小时，建议安排如下：

章次	课 程 内 容	自学时间 (小时)
1	进入 Maya 2022 的世界	1
2	Maya 2022 的基础操作	3
3	多边形建模技术	10
5	UV 编辑与展开	10
6	材质与纹理	10
7	灯光技术	11
8	PBR 渲染技术	10
9	动画制作基础	10
10	角色动画	25

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

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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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、本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 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：实践操作题等。
- 5、考试方法为上机操作考，考试时间为 90 分钟。评分采用百分制，60 分为及格。考试时需带黑色水笔等。

## 附录：题型举例

一、请按照提供的设计图，完成一个卡通小屋的建模。要求外观准确、布线合理。

二、使用提供的简易三维动画角色模型，制作一段走路动画循环。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
视听语言（07189）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# 第一部分 课程性质及其设置的目的和要求

《视听语言》课程（以下简称本课程）

## 一、本课程的性质与设置的目的

本课程是系统讲述影视视听元素的基础课程，也是专业概论课程。本课程从最基本的视觉元素开始，一直到声画关系，内容涉及影视创作中的系列重要概念。视听语言是一种综合造型语言，是影视、动画、多媒体等综合媒介形态最基本的艺术语言，视听语言构建了视听结合的艺术结构，引导接收者产生审美震撼，形成审美感受。

学习视听语言的目的是掌握影视艺术创作中声画系统的基本概念和重要规律，最为重要的是建立视听思维，能运用视听语言进行表达。

## 二、本课程的基本要求

学习视听语言的基本要求，是掌握基础规则，如何划分景别、角度，认知不同画面构图形式、色彩手段、轴线原则、剪辑原则等等基础知识；理解视听语言中各部分的综合分析，包括时空关系、修辞功能、电影风格与结构等，从而养成一种形象思维的方式。

## 三、与相关课程的联系与区别

本课程作为一门专业基础课，既有相对独立性，又和其他相关课程在知识支撑、培养目标和实践应用等方面有一定的联系。这些课程共同构成了影视专业完整的知识体系，为学习者提供了全面的影视创作能力和艺术审美能力的培养平台。

## 四、课程的重点与难点

1. 视听语言的基本概念和构成元素
2. 影像的构成与表达

3.声音的元素及其作用

4.剪辑技巧与原理

5.视听语言的分析与应用

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 画面造型语言

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，深入理解并掌握影视画面造型语言的核心要素，包括景别的运用、景深的控制、焦距的选择、拍摄角度的变化、构图的精巧设计、色彩的搭配运用、光线的调节，并能够在实践创作中熟练运用。

#### 二、课程内容

##### 第一节 景别

###### 一、景别概念

- (一) 作为造型元素的景别
- (二) 作为叙事手段的景别

###### 二、景别的划分与功能

- (一) 远景
- (二) 全景
- (三) 中景
- (四) 近景和中近景
- (五) 特写与大特写

###### 三、景别的使用

- (一) 暗示、描绘电影空间
- (二) 表现人物之间的情感距离
- (三) 建构整体视觉风格和导演风格
- (四) 两极镜头
- (五) 电视综艺节目中的景别运用趋势

###### 四、景别的剪辑规则

- (一) 匹配的景别关系
- (二) 镜头成组：不同景别的组合
- (三) 不同景别的镜头时间长度不同

##### 第二节 景深与焦距

## 一、焦距与画面景深效果

(一) 短焦镜头

(二) 中焦镜头

(三) 长焦镜头

## 二、如何获得景深画面

### 第三节 角度

#### 一、角度的功能

#### 二、不同角度的画面造型效果

(一) 平拍

(二) 俯拍

(三) 仰拍

#### 三、角度的表达手段

#### 四、角度建立影像风格的功能

### 第四节 光线

#### 一、光的类型与画面造型特点

(一) 按光效的反差性质分类

(二) 按光源的位置分类

(三) 按光源的性质分类

(四) 按光源的造型功能分类

#### 二、影调的情绪功能

(一) 高调

(二) 低调

(三) 硬调

(四) 软调

#### 三、光影的独特表现力

(一) 制造画面景深

(二) 描写人物心境

(三) 提升画面的悬念感

### 第五节 色彩色调

## 一、色彩的物理原理和基本常识

- (一) 色彩的三种属性
- (二) 色温
- (三) 色彩环境
- (四) 色彩间的相互作用

## 二、色彩的情绪性

- (一) 红色
- (二) 黄色
- (三) 蓝色
- (四) 绿色
- (五) 白色
- (六) 黑色

## 三、色彩关系：相似和对比

- (一) 色别反差与相似
- (二) 色值的对比与相似
- (三) 色彩纯度的对比与相似

## 四、色彩/色调手段

- (一) 色调
- (二) 色彩
- (三) 主题色的呈现

## 五、色彩节奏

### 第六节 构图

#### 一、画格

#### 二、构图的意义

- (一) 视觉引导——突出主体形象
- (二) 画面审美和形式感

#### 三、画面构图基础知识

- (一) 几何中心
- (二) 视觉中心

### (三) 黄金分割点

## 四、构图方法

- (一) 对称
- (二) 均衡
- (三) 集中
- (四) 对比
- (五) 隐喻
- (六) 几何线形和图形
- (七) 纵深
- (八) 主体与陪体

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 景别的相关知识

识记：全景系列、近景系列。

领会：景别叙事的表现功能。

简单应用：景别的匹配。

综合应用：景别的组合应用。

### (二) 景深与焦距

领会：焦距与画面景深效果的关系。

### (三) 角度

识记：不同角度的造型效果。

领会：电影常用的角度。

简单应用：角度作为画面造型的体现。

综合应用：角度在实践中的综合运用。

### (四) 光线

识记：光线的分类标准及相关类型。

领会：光线的情绪功能。

简单应用：基本的布光（三点布光）。

综合应用：光影的独特表现力。

## (五) 色彩色调

识记：色相、色值、色彩纯度。

领会：色彩的情绪性。

简单应用：色彩关系。

综合应用：色调的功能。

## (六) 构图

识记：构图的基本形式与方法。

领会：通过构图突出主体。

简单应用：构图的原则。

综合应用：构图的视觉要素具体应用。

## 四、本章重点、难点

重点：画面造型的诸多元素的掌握和综合运用。

难点：画面造型元素综合运用的情绪情感表达。

# 第二章 镜头语言

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，深入理解并熟练运用影视镜头形式及场面调度的核心要素，从而有效提升其在影视创作与叙事表达方面的能力。

## 二、课程内容

### 第一节 固定镜头

#### 一、固定镜头的美学特点

#### 二、固定镜头拍摄的适用场景

### 第二节 运动镜头

#### 一、运动镜头的空间意义

#### 二、运动镜头呈现时间的意义

##### (一) 视觉引导

##### (二) 悬念的建立

(三) 运动镜头的音乐性

(四) 运动镜头的分类

### 三、摇镜头

(一) 摆镜头的分类

(二) 摆镜头的拍摄要点

### 四、推、拉镜头与变焦镜头

(一) 推镜头

(二) 拉镜头

### 五、移动镜头

(一) 手持跟踪运动拍摄

(二) 轨道车水平移动拍摄

### 六、摄影机综合运动和摇臂摄影

### 七、运动镜头的意义

(一) 作为叙事手段的运动镜头

(二) 风格化的运动镜头

## 第三节 长镜头的表现力

### 一、记录式长镜头

### 二、叙事性长镜头

### 三、时间长镜头

## 第四节 场面调度

### 一、场面调度的基本概念

### 二、电影电视中场面调度的基本功能

(一) 描述场景的空间关系，强调演员表演

(二) 引导和强调戏剧性

### 三、场面调度的基本类型

(一) 人物调度

(二) 镜头调度

(三) 人物和镜头综合调度

### 四、电视文艺晚会中的基本调度形式及功能（不考）

### **三、考核知识点与考核要求**

#### **(一) 固定镜头**

识记：固定镜头的美学特点。

领会：固定镜头拍摄的适用场景。

#### **(二) 运动镜头的种类**

识记：运动镜头不同运动形式。

领会：运动镜头的表现功能。

简单应用：运动镜头（推拉摇移等）的具体运用。

综合应用：运动镜头的意义。

#### **(三) 长镜头**

识记：长镜头的类型及特点。

领会：长镜头如何表意。

简单应用：长镜头中摄影机和角色的调度。

综合应用：不同长镜头的综合运用。

#### **(四) 场面调度**

识记：场面调度的基本功能。

领会：场面调度的主要作用。

简单应用：人物调度和摄影机调度。

综合应用：场面调度如何渲染环境气氛、揭示影片的意味和主题。

### **四、本章重点、难点**

重点：运动镜头在场面调度中的综合运用。

难点：长镜头的美学表现特征。

## **第三章 如何撰写分镜头脚本**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，掌握分镜头脚本的基本格式与要素，学会将文字剧本转化为视觉画面，合理安排镜头顺序与节奏，为影视创作提供清晰的拍摄指南，提升综合素质，助力未来影视相关工作。

## 二、课程内容

### 第一节 分镜头的原理——划分视点

一、什么是视点

二、四种视点镜头

### 第二节 四种不同类型的视点

一、镜头视点的分类

(一) 客观视点——摄影机对场景的记录

(二) 主观视点——摄影机对场景的介入

(三) 导演诠释视点——引导观众怎样看

(四) 间接主观视点——接近动作卷入情节中

### 第三节 撰写分镜头脚本的基本方法

一、设计分镜头

(一) 主观视点镜头

(二) 正反打镜头和主观视点镜头：强化戏剧关系

(三) 导演诠释视点：呈现戏剧重点

(四) 间接主观视点

二、镜头数量

### 第四节 分镜头脚本创作案例（不考）

## 三、考核知识点与考核要求

(一) 视点

识记：视点分类。

领会：电影常用的视点和角度。

简单应用：角度作为画面造型的体现。

综合应用：视点作为剪辑的依据。

(二) 设计分镜头

识记：正反打镜头的概念、运用。

领会：主观视点的作用。

简单应用：导演诠释视点的运用。

综合应用：文字分镜头的创作。

## 四、本章重点、难点

重点：与分镜头相关的视点运用。

难点：由文字剧本到分镜头的影像转化。

# 第四章 剪辑和蒙太奇

## 一、学习目的和要求

通过本章学习，全面理解剪辑工作在影视制作中的核心意义，熟练掌握经典剪辑技法，深入理解苏联蒙太奇理论，熟悉并探索风格化剪辑。

## 二、课程内容

### 第一节 剪辑工作的意义

一、剪辑的工作内容

二、时间游戏——剪辑如何塑造时间

(一) 延长时间

(二) 压缩时间

三、自由的空间调度——剪辑推进叙事

### 第二节 电影叙事的剪辑形式——经典剪辑

一、180度原则

二、三镜头拍摄法

三、交叉、平行剪辑

四、匹配的剪辑

(一) 画面造型元素的匹配

(二) 包含运动的匹配

(三) 位置的匹配

(四) 视线的匹配

### 第三节 苏联蒙太奇理论

一、苏联蒙太奇理论的代表人物

## 二、苏联蒙太奇的形式

### 第四节 风格化剪辑

#### 一、法国“新浪潮电影”和非连贯剪辑

#### 二、跳跃剪辑

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 匹配剪辑的相关知识

识记：匹配剪辑的方式。

领会：匹配剪辑的综合运用。

简单应用：剪辑的叙事功能。

综合应用：剪辑如何通过时间造型强化戏剧性。

### (二) 经典剪辑

识记：180度原则。

领会：三角形机位系统。

简单应用：三镜头法。

综合应用：交叉、平行剪辑的运用。

### (三) 苏联蒙太奇理论

领会：苏联蒙太奇的形式。

### (四) 风格化剪辑

识记：跳接的基本概念。

领会：跳接的运用。

简单应用：跳接的技术特点。

综合应用：非连贯剪辑的意义。

## 四、本章重点、难点

重点：剪辑的重要作用及在实践中的合理运用。

难点：如何通过剪辑表达情感。

## 第五章 影视声音与声画关系

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，了解声音的一般知识，深入理解电影声音相较于日常声音的独特性质，理解电影声音的分类、功能以及声画关系，探索如何协同作用以增强电影表现力、推动情节发展及深化观众情感体验。

### 二、课程内容

#### 第一节 影视声音的特性

##### 一、声音的一般知识

##### 二、电影声音的特性

###### (一) 可见的和不可见的声音

###### (二) 声音结构三维空间

#### 第二节 影视声音的分类及其功能

##### 一、对白

##### 二、音效

###### (一) 叙事功能

###### (二) 情绪表达功能

###### (三) 音效的转场功能

##### 三、电影音乐

###### (一) 电影与音乐的关系

###### (二) 电影音乐的基本功能

##### 四、画外叙述声

###### (一) 内心独白

###### (二) 旁白

###### (三) 解说词

##### 五、无声

#### 第三节 声画关系

##### 一、主观声音与客观声音

##### 二、声音画面的时空措置——声画的时空处理技巧

- 三、声画同步关系
- 四、声画分离关系
- 五、声画对位关系

### 三、考核知识点与考核要求

#### (一) 影视声音的分类及其功能

识记：电影声音的类型。  
领会：对白、音效在电影创作中的作用。  
简单应用：声音调度时空的叙事能力。  
综合应用：声音塑造空间的能力。

#### (二) 影视声音的特性与声画关系

识记：电影声音的特性。  
领会：声画错位的处理技巧。  
简单应用：声音的主观性。  
综合应用：声画搭配的综合运用。

### 四、本章重点、难点

重点：电影中不同类别声音的表意功能。  
难点：电影中声音对情绪情感塑造的重要作用。

## 第六章 如何分析一部影片的视听语言

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，引导学生从具体的影视作品出发，将抽象的视听语言知识与实践紧密结合，从而深入理解并掌握视听语言的精髓。要求学习者不仅能够观摩分析影视作品中的视听语言特色，还要能够掌握一套系统而基本的方法，用以全面剖析一部影片的视听语言运用。

### 二、课程内容

#### 第一节 视觉设计

- 一、叙事——人物生存环境、场景的视觉元素功能
- 二、构成意象——建立关系、暗示主题、实现视觉风格

### 第二节 结构

- 一、线性时间结构的电影
- 二、时间关系淡化的电影
- 三、时空交错的电影

### 第三节 电影的风格

- 一、镜头的形式风格
- 二、画面造型风格
- 三、剪辑风格
- 四、声音风格

### 第四节 电影视听语言分析案例

- 一、《童年往事》：东方风格的电影语言
- 二、《好家伙》：戏剧性和真实感之间的张力
- 三、《社交网络》：复调-变奏结构的电影

## 三、考核知识点与考核要求

### (一) 如何分析一部电影的视听语言风格

识记：分析一部电影视听语言的四个角度：镜头、画面、剪辑、声音。

领会：影像叙事时间的不同设置。

简单应用：分析一部电影建立视听语言特点的基本方法。

综合应用：导演如何利用视听语言建立影片的独特风格。

## 四、本章重点、难点

重点：电影中视听语言的分析。

难点：剧情、视听、主题之间的关系。

## 第七章 电视节目的视听语言（不作考核要求）

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、关于考核目标的说明

为确保考核内容的精确性和考核要求的标准化，本大纲在详细列出《视听语言》课程内容的基础上，针对各章节设定了明确的考核目标，这包括具体的考核知识点及相应的考核要求。明确这些考核目标，旨在帮助自学考试的考生更加清晰地了解考核内容与要求，从而更有针对性地系统学习教材；同时，也为社会助学者提供了更全面、更有针对性的辅导依据；此外，还能使考试命题更加明确范围，更精确地安排试题的知识能力层次和难易度。

在《视听语言》大纲的“考核要求”部分，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，其具体含义如下：

**识记：**要求考生能够准确识别和记忆本大纲所规定的关于视听语言的相关知识点和主要内容。在考试中，考生应能对这些知识点做出正确的表述、选择和判断。

**领会：**考生需要深入领悟和理解本大纲所规定的视听语言知识点的内涵与外延，熟悉其内容要点以及这些知识点之间的区别和联系。在考试中，考生应能对这些知识点做出准确的解释、说明和论述。

**简单应用：**要求考生能够运用本大纲所规定的一至两个视听语言知识点，分析和解决一些基础性的应用问题。这要求考生具备一定的实践能力和问题解决能力。

**综合应用：**在熟悉和理解《视听语言》课程内容的基础上，考生应能对视听语言专业领域内的某个较为复杂或综合性的问题进行分析或解决。这要求考生具备较高的专业素养、综合分析能力以及创新思维能力。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1.指定教材

《影视视听语言（第三版）》，张菁、关玲著，中国传媒大学出版社，2020.9

#### 2.参考教材

《电影镜头设计：从构思到银幕（插图第2版）》史蒂文·卡茨（美），世界图书出版公司，2010.04

### 三、自学方法指导

- 1.明确学习目标：在开始学习每一章内容之前，先认真阅读“学习要点”，明确考核目标，对要学习内容有一个总体把握，提高学习效率。
- 2.深入研读教材：学习教材时，要对学习内容进行细读，深入理解每一个知识点。对基本概念要深刻理解，对基本理论要彻底弄清，对基本方法要牢固掌握。
- 3.做好学习笔记：在自学过程中，要积极思考问题，并做好读书笔记。将教材中的基本概念、原理、方法等进行整理，加深对问题的认知、理解和记忆，突出重点，涵盖整个内容，从而不断提高自学能力。
- 4.注重练习巩固：每一章内容后都有针对性的练习题，在认真学习教材后可以完成该练习。在练习过程中，要对所学知识进行合理回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析。在答题过程中，要注重培养答题的逻辑性，围绕相关知识点进行层次分明的论述或推导，明确各层次之间的逻辑关系。

### 四、对社会助学的要求

- 1.熟悉课程要求  
助学机构和辅导教师应全面熟悉考试大纲对课程提出的总体要求，以及各章节的知识点分布，确保对课程内容有清晰的整体把握。
- 2.明确能力层次与考核目标  
深入掌握各知识点所对应的能力层次要求，并深刻理解对各知识点的考核目标，确保在辅导过程中能够精准指导学生。
- 3.以大纲和教材为依据  
辅导时，应以考试大纲为依据，以指定教材为基础，严格遵循大纲要求，避免随意增删内容，确保教学内容与大纲紧密衔接，避免脱节。
- 4.指导学习方法  
在辅导过程中，应注重对学习方法的指导，倡导学生“认真阅读教材，刻苦

钻研，主动寻求帮助，依靠自身能力学通弄懂”的学习方式，培养学生的自主学习能力。

#### 5.突出重点，启发引导

辅导时应突出重点内容，对考生提出的问题，不应简单地有问即答，而是要积极启发和引导学生自主思考，培养学生的独立思考能力。

#### 6.注重能力培养

高度重视考生能力的培养，尤其是自学能力的提升。引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题、分析问题、做出判断并解决问题，培养学生的综合素养。

#### 7.正确理解试题难度与能力层次的关系

让考生明确试题的难易程度与能力层次的高低并非完全等同。在各个能力层次中，都可能存在不同难度的试题。考生应全面备考，不局限于某一难度层级。

### 五、关于考试命题的若干规定

#### 1.命题范围与重点

命题将严格依据本大纲所列的考核知识点，确保试题覆盖所有章节。同时，适当突出重点章节，并在重点章节中增加试题覆盖密度，以体现其重要性。

#### 2.能力层次的分数比例

本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 20%，领会占 30%，简单应用占 30%，综合应用占 20%。

#### 3.试题难易程度

试题难易程度分为：易、较易、较难、难。在每份试卷中，这四档难度的试题所占比例依次约为 2: 3: 3: 2。需要注意的是，试题的难易程度与能力层次并不完全对应，在各个能力层次中，都可能包含不同难易程度的试题。

#### 4.题型设置

命题的一般题型有：单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、论述题等。这些题型将综合考察学生对知识的识记、理解和应用能力。

#### 5.考试形式与要求

考试采用闭卷、笔试形式，考试时间为 150 分钟。评分采用百分制，60 分

为及格。考生在考试时需携带黑色水笔、铅笔、橡皮等，不允许使用计算器。

## 附录：题型举例

### 一、单项选择题

1.蒙太奇作为视听语言的核心概念，其最本质的特征是（ ）

- A. 将多个镜头按照时间顺序连接
- B. 通过镜头之间的组合产生新的意义
- C. 保持场景时空的完整性与连续性
- D. 模仿人眼在现实中的观察方式

### 二、填空题

1.场面调度的基本类型分为人物调度、镜头调度、\_\_\_\_\_三种。

### 三、名词解释题

1.景深

### 四、简答题

1.简述三镜头法的机位布置。

### 五、论述题

1.试从画面造型、声音等层面分析影片《小妖怪的夏天》的视听表达。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
原画设计（14629）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《原画设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是各艺术院校动画专业的必修课程，涵盖的内容非常宽泛，涉及力学、解剖学、美学、表演学等，是一门内容繁杂、能贯穿整个动画的学科。动画原画创作方面的知识为角色、背景乃至整个银幕画面最终呈现的效果提供了有力支撑，使其变得生动、鲜活。本课程内容包括原画设计推荐知识、常见力学原理表现、人物动作原画设计方法、动物动作原画设计方法、自然现象表达与应用等。对动画专业的考生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，要求考生识记原画的概念、创作思路和制作流程，理解原画绘制的透视原理和运动规律，掌握人及常见动物肢体运动和表情的设计要点，熟悉各种常见自然运动的基本规律和设计思路。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，应将其作为关键知识和技能重点掌握。与动画专业的其他课程相比，原画设计兼具理论性和实践性，需要有较强的绘画基础能力和较强的运动分析能力。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、时间与节奏的表现；
- 2、动作及力学原理；
- 3、角色动作设计与表情设计；
- 4、自然现象的运动设计。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 原画设计必备知识

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习,要求考生识记原画的基本概念和基础要求、原画设计的要点,理解动画设计的要素,了解运动速度与节奏的控制。

#### 二、课程内容

##### 第一节 什么是原画

###### 一、原画的定义与核心概念

##### 第二节 动画中“动”的魅力

###### 一、基本动态表现

##### 第三节 常用工具及软件

###### 一、动作设计常用工具与数字软件介绍

##### 第四节 动画中的景别

###### 一、景别分类与应用场景

##### 第五节 动画常用术语及作画比例

###### 一、动画制作常用术语

###### 二、动画制作中规格框的应用

##### 第六节 构图要领

###### 一、构图的基本规则

###### 二、空间感与层次感

###### 三、动态构图中的“动”与“静”

##### 第七节 帧数的设置

###### 一、帧率与动画流畅度的关系

##### 第八节 原画的重要性

###### 一、原画在动画制作中的核心作用

##### 第九节 动画制作中用线的讲究

###### 一、原画中对线条的质量要求

###### 二、中割时需要区别用线

## 第十节 动画的四个基本表现要素

- 一、被绘制物体属性分析
- 二、被绘制物体运动速度分析
- 三、被绘制物体运动方向分析
- 四、被绘制物体所处环境分析

## 第十一节 运动中速度与节奏的控制

- 一、速度分配与节奏感的塑造

## 第十二节 物体的运动与空间关系

- 一、运动轨迹与空间透视的结合

### 三、考核知识点与考核要求

识记：原画的定义和概念；动画运动的表现；动画设计常用工具。

领会：动画中的景别；动画常用术语与作画比例；构图的要领；原画的重要性；动画中的用线。

简单应用：设置动画帧数；动画的四个基本表现要素。

综合应用：运动速度与节奏控制；物体的运动与空间关系。

### 四、本章重点、难点

重点：动作设计的四个基本要素。

难点：运动速度与节奏的控制。

## 第二章 常见力学原理表现

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记常见力学表现的类型，理解力学现象的表现方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 速度的分配——运动中的加减速

- 一、加速与减速的动画表现技巧

#### 第二节 夸张的压缩与伸长

## 一、形变原理在动画中的表现技巧

### 第三节 滞后、跟随与重叠

#### 一、连续动作的表现技巧

### 第四节 预备动作

#### 一、预备动作的设计意义和表现技巧

### 第五节 反作用力

#### 一、力学反馈的视觉表现

### 第六节 注意重心的变化

#### 一、重心对动态平衡的影响和表现技巧

### 第七节 弹性运动

#### 一、弹性形变的动画规律和表现技巧

### 第八节 惯性运动

#### 一、惯性在动作设计中的表现技巧

### 第九节 曲线运动

#### 一、曲线轨迹的绘制技巧

## 三、考核知识点与考核要求

识记：常见力学现象的类型。

领会：常见力学现象的作用。

简单应用：常见力学现象的表现技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：常见力学现象的作用。

难点：常见力学现象的表现技巧。

## 第三章 人物动作原画设计方法

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记人体的结构特点和运动特点，理解人物运动的设计要素，掌握基本人物运动类型的设计方法。

## 二、课程内容

### 第一节 人体结构

#### 一、人体比例与解剖基础

### 第二节 人体骨骼

#### 一、骨骼对动态的影响

### 第三节 人体肌肉

#### 一、肌肉结构与动作表现

### 第四节 脸的透视

#### 一、不同角度面部透视的绘制

### 第五节 关于衣褶

#### 一、不同类型衣褶的画法

#### 二、衣褶的综合运用

### 第六节 人物行走动作分析

#### 一、侧面角度人物行走动作原画制作方法

#### 二、正面角度人物行走动作原画制作方法

#### 三、背面角度人物行走动作原画制作方法

#### 四、人物走近动作原画制作方法

### 第七节 人物奔跑动作分析

#### 一、侧面角度人物奔跑动作原画制作方法

#### 二、正面及背面人物奔跑动作原画制作方法

#### 三、人物带透视角度跑近动作原画制作方法

### 第八节 人物跳跃动作分析

#### 一、人物立定跳跃动作原画制作方法

#### 二、人物助跑跳跃动作原画制作方法

### 第九节 人物表情变化

#### 一、眼与眉的设计

#### 二、口型的设计

### 第十节 几种人物常见表情中蕴含的情绪

#### 一、表情与情绪的逻辑关联

### **三、考核知识点与考核要求**

识记：人体结构特点。

领会：人物基本运动特点；衣褶运动特点。

简单应用：基本人物运动设计方法。

综合应用：人物运动及表情变化表现。

### **四、本章重点、难点**

重点：人物基本运动特点。

难点：人物运动及表情变化设计与表现方法。

## **第四章 动物动作原画设计方法**

### **一、学习目的和要求**

通过本章学习，要求考生识记几种主要类型动物运动的特点与区别，掌握动物动作设计的要点。

### **二、课程内容**

#### **第一节 哺乳动物中拓行、趾行和蹄行动物之间的动作区别**

##### **一、足部结构与运动方式的差异**

##### **第二节 拓行动物**

###### **一、熊爬行动作原画设计**

###### **二、熊直立行走动作原画设计**

##### **第三节 趾行动物**

###### **一、猫科动物行走动作原画设计**

###### **二、猫科动物奔跑动作原画设计**

###### **三、犬科动物行走动作原画设计**

###### **四、犬科动物奔跑动作原画设计**

###### **五、大象行走动作原画设计**

##### **第四节 蹄行动物**

###### **一、马行走动作原画设计**

###### **二、马奔跑动作原画设计**

### 三、马跳跃动作原画设计

#### 第五节 禽类

- 一、鹰飞翔与捕猎动作原画设计
- 二、麻雀飞行动作原画设计
- 三、鹅的动作原画设计
- 四、鸡的动作原画设计

#### 第六节 鱼类

- 一、纺锤形鱼类动作原画设计
- 二、扁形鱼类动作原画设计
- 三、鳗鱼动作原画设计
- 四、海豚动作原画设计
- 五、章鱼动作原画设计

#### 第七节 两栖类动物

- 一、龟类动作原画设计
- 二、蜥蜴动作原画设计
- 三、青蛙动作原画设计

#### 第八节 虫类

- 一、蝴蝶飞行动作原画设计
- 二、蜜蜂飞行动作原画设计
- 三、蠕虫类爬行动作原画设计
- 四、蜘蛛爬行动作原画设计
- 五、蜈蚣爬行动作原画设计

### 三、考核知识点与考核要求

识记：几种主要类型动物运动的特点与区别。

领会：掌握动物动作设计的要点。

简单应用：动物动作设计方法。

### 四、本章重点、难点

重点：几种主要类型动物运动的特点与区别。

难点：动物动作设计与表现方法。

## 第五章 自然现象表达与应用

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记几种主要自然现象的运动特点，掌握几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 水的动作原画设计

一、水滴

二、水花

三、海浪

#### 第二节 火的动作原画设计

一、小火

二、大火

#### 第三节 风、雨、雪、雷电的动作原画设计

一、自然现象的动态表现技巧

#### 第四节 爆炸和烟尘的动作原画设计

一、爆炸效果的分层绘制方法

### 三、考核知识点与考核要求

识记：几种主要自然现象的运动特点。

领会：几种主要自然现象运动设计的要素。

简单应用：掌握几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

### 四、本章重点、难点

重点：主要自然现象的运动特点和设计要素。

难点：几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

## 第六章 综合应用范例（不考）

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画原画设计》，尹学文编著，清华大学出版社，2020.4

#### 2、参考教材

《原动画设计》，田蕾主编，人民邮电出版社，2017

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，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	原画设计必备知识	8
2	常见力学原理表现	12
3	人物动作原画设计方法	70
4	动物动作原画设计方法	70
5	自然现象表达与应用	40

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占

30%，简单应用占30%，综合应用占20%。

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：单项选择题、填空题、判断说明题、简答题、论述题等，各种题型的具体样式参见本大纲附录。

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。

6、特殊要求：考试时只允许考生携带钢笔或圆珠笔、2B铅笔和橡皮。不能使用计算器。

## 附录：题型举例

### 题型一：单项选择题

- 1、下列不属于常见运动方式的是（ ）  
A. 弹性运动 B. 惯性运动 C. 曲线运动 D. 缓冲运动
- 2、下列符合趾行动物运动特点的是（ ）  
A. 蜥蜴 B. 猴子 C. 蚂蚱 D. 狼

### 题型二：填空题

- 1、人物表情动画的设计包括眼、眉和\_\_\_\_\_的设计。

### 题型三：判断说明题

- 1、原画和动画一样，都是为角色设计动作。（ ）

理由：

- 2、蜥蜴属于爬行动物，为其设计动作需要符合四肢动物的动作特点。

（ ）

理由：

### 题型四：简答题

- 1、简述人类跑步动作的运动规律。

### 题型五：论述题

- 1、有一部神话题材的动画片，其中一个角色是一位法力高强的大师，请在日常生活、打斗两个方面，为这位大师进行动作设计。

上海市高等教育自学考试  
动画专业（专升本）（130310）  
原画设计（实践）（14630）  
自学考试大纲

上海大学高等教育自学考试办公室编  
上海市高等教育自学考试委员会组编  
2026 年版

# **第一部分 课程性质及其设置的目的和要求**

《原画设计》课程（以下简称本课程）

## **一、本课程的性质与设置的目的**

本课程是各艺术院校动画专业的必修课程，涵盖的内容非常宽泛，涉及力学、解剖学、美学、表演学等，是一门内容繁杂、能贯穿整个动画的学科。动画原画创作方面的知识为角色、背景乃至整个银幕画面最终呈现的效果提供了有力支撑，使其变得生动、鲜活。本课程内容包括原画设计推荐知识、常见力学原理表现、人物动作原画设计方法、动物动作原画设计方法、自然现象表达与应用等。对动画专业的考生来说，本课程是必修的专业基础课程之一。

本课程考核为理论知识笔试和实践操作考试。

## **二、本课程的基本要求**

通过本课程的学习，要求考生识记原画的概念、创作思路和制作流程，理解原画绘制的透视原理和运动规律，掌握人及常见动物肢体运动和表情的设计要点，熟悉各种常见自然运动的基本规律和设计思路。

## **三、与相关课程的联系与区别**

本课程为动画专业课程学习的核心内容，应将其作为关键知识和技能重点掌握。与动画专业的其他课程相比，原画设计兼具理论性和实践性，需要有较强的绘画基础能力和较强的运动分析能力。

## **四、课程的重点与难点**

- 1、时间与节奏的表现；
- 2、动作及力学原理；
- 3、角色动作设计与表情设计；
- 4、自然现象的运动设计。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 原画设计必备知识

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习,要求考生识记原画的基本概念和基础要求、原画设计的要点,理解动画设计的要素,了解运动速度与节奏的控制。

#### 二、课程内容

##### 第一节 什么是原画(不考)

##### 第二节 动画中“动”的魅力(不考)

##### 第三节 常用工具及软件

#### 一、动作设计常用工具与数字软件介绍

##### 第四节 动画中的景别

#### 一、景别分类与应用场景

##### 第五节 动画常用术语及作画比例

#### 一、动画制作常用术语

#### 二、动画制作中规格框的应用

##### 第六节 构图要领

#### 一、构图的基本规则

#### 二、空间感与层次感

#### 三、动态构图中的“动”与“静”

##### 第七节 帧数的设置

#### 一、帧率与动画流畅度的关系

##### 第八节 原画的重要性

#### 一、原画在动画制作中的核心作用

##### 第九节 动画制作中用线的讲究

#### 一、原画中对线条的质量要求

#### 二、中割时需要区别用线

##### 第十节 动画的四个基本表现要素

#### 一、被绘制物体属性分析

二、被绘制物体运动速度分析

三、被绘制物体运动方向分析

四、被绘制物体所处环境分析

### 第十一节 运动中速度与节奏的控制

一、速度分配与节奏感的塑造

### 第十二节 物体的运动与空间关系

一、运动轨迹与空间透视的结合

## 三、考核知识点与考核要求

识记：原画的定义和概念；动画运动的表现；动画设计常用工具。

领会：动画中的景别；动画常用术语与作画比例；构图的要领；原画的重要性；动画中的用线。

简单应用：设置动画帧数；动画的四个基本表现要素。

综合应用：运动速度与节奏控制；物体的运动与空间关系。

## 四、本章重点、难点

重点：动作设计的四个基本要素。

难点：运动速度与节奏的控制。

## 第二章 常见力学原理表现

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记常见力学表现的类型，理解力学现象的表现方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 速度的分配——运动中的加减速

一、加速与减速的动画表现技巧

#### 第二节 夸张的压缩与伸长

一、形变原理在动画中的表现技巧

#### 第三节 滞后、跟随与重叠

## 一、连续动作的表现技巧

### 第四节 预备动作

#### 一、预备动作的设计意义和表现技巧

### 第五节 反作用力

#### 一、力学反馈的视觉表现

### 第六节 注意重心的变化

#### 一、重心对动态平衡的影响和表现技巧

### 第七节 弹性运动

#### 一、弹性形变的动画规律和表现技巧

### 第八节 惯性运动

#### 一、惯性在动作设计中的表现技巧

### 第九节 曲线运动

#### 一、曲线轨迹的绘制技巧

## 三、考核知识点与考核要求

识记：常见力学现象的类型。

领会：常见力学现象的作用。

简单应用：常见力学现象的表现技巧。

## 四、本章重点、难点

重点：常见力学现象的作用。

难点：常见力学现象的表现技巧。

## 第三章 人物动作原画设计方法

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记人体的结构特点和运动特点，理解人物运动的设计要素，掌握基本人物运动类型的设计方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 人体结构

## 一、人体比例与解剖基础

### 第二节 人体骨骼

#### 一、骨骼对动态的影响

### 第三节 人体肌肉

#### 一、肌肉结构与动作表现

### 第四节 脸的透视

#### 一、不同角度面部透视的绘制

### 第五节 关于衣褶

#### 一、不同类型衣褶的画法

#### 二、衣褶的综合运用

### 第六节 人物行走动作分析

#### 一、侧面角度人物行走动作原画制作方法

#### 二、正面角度人物行走动作原画制作方法

#### 三、背面角度人物行走动作原画制作方法

#### 四、人物走近动作原画制作方法

### 第七节 人物奔跑动作分析

#### 一、侧面角度人物奔跑动作原画制作方法

#### 二、正面及背面人物奔跑动作原画制作方法

#### 三、人物带透视角度跑近动作原画制作方法

### 第八节 人物跳跃动作分析

#### 一、人物立定跳跃动作原画制作方法

#### 二、人物助跑跳跃动作原画制作方法

### 第九节 人物表情变化

#### 一、眼与眉的设计

#### 二、口型的设计

### 第十节 几种人物常见表情中蕴含的情绪

#### 一、表情与情绪的逻辑关联

## 三、考核知识点与考核要求

识记：人体结构特点。

领会：人物基本运动特点；衣褶运动特点。

简单应用：基本人物运动设计方法。

综合应用：人物运动及表情变化表现。

#### 四、本章重点、难点

重点：人物基本运动特点。

难点：人物运动及表情变化设计与表现方法。

### 第四章 动物动作原画设计方法

#### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记几种主要类型动物运动的特点与区别，掌握动物动作设计的要点。

#### 二、课程内容

##### 第一节 哺乳动物中拓行、趾行和蹄行动物之间的动作区别

###### 一、足部结构与运动方式的差异

##### 第二节 拓行动物

###### 一、熊爬行动作原画设计

###### 二、熊直立行走动作原画设计

##### 第三节 趾行动物

###### 一、猫科动物行走动作原画设计

###### 二、猫科动物奔跑动作原画设计

###### 三、犬科动物行走动作原画设计

###### 四、犬科动物奔跑动作原画设计

###### 五、大象行走动作原画设计

##### 第四节 蹄行动物

###### 一、马行走动作原画设计

###### 二、马奔跑动作原画设计

###### 三、马跳跃动作原画设计

##### 第五节 禽类

- 一、鹰飞翔与捕猎动作原画设计
- 二、麻雀飞行动作原画设计
- 三、鹅的动作原画设计
- 四、鸡的动作原画设计

#### 第六节 鱼类

- 一、纺锤形鱼类动作原画设计
- 二、扁形鱼类动作原画设计
- 三、鳗鱼动作原画设计
- 四、海豚动作原画设计
- 五、章鱼动作原画设计

#### 第七节 两栖类动物

- 一、龟类动作原画设计
- 二、蜥蜴动作原画设计
- 三、青蛙动作原画设计

#### 第八节 虫类

- 一、蝴蝶飞行动作原画设计
- 二、蜜蜂飞行动作原画设计
- 三、蠕虫类爬行动作原画设计
- 四、蜘蛛爬行动作原画设计
- 五、蜈蚣爬行动作原画设计

### 三、考核知识点与考核要求

识记：几种主要类型动物运动的特点与区别。

领会：掌握动物动作设计的要点。

简单应用：动物动作设计方法。

### 四、本章重点、难点

重点：几种主要类型动物运动的特点与区别。

难点：动物动作设计与表现方法。

## 第五章 自然现象表达与应用

### 一、学习目的和要求

通过本章学习，要求考生识记几种主要自然现象的运动特点，掌握几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

### 二、课程内容

#### 第一节 水的动作原画设计

- 一、水滴
- 二、水花
- 三、海浪

#### 第二节 火的动作原画设计

- 一、小火
- 二、大火

#### 第三节 风、雨、雪、雷电的动作原画设计

#### 一、自然现象的动态表现技巧

#### 第四节 爆炸和烟尘的动作原画设计

#### 一、爆炸效果的分层绘制方法

### 三、考核知识点与考核要求

识记：几种主要自然现象的运动特点。

领会：几种主要自然现象运动设计的要素。

简单应用：掌握几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

### 四、本章重点、难点

重点：主要自然现象的运动特点和设计要素。

难点：几种主要自然现象运动设计和表现的方法。

## 第六章 综合应用范例（不考）

## 第三部分 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的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”“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若干个知识点，分析和解决一般应用问题。

4、综合应用：要求考生能在熟悉和理解课程内容的基础上，对本专业领域内的某个较复杂的综合性问题做出分析或解决。

### 二、关于自学教材的说明

#### 1、指定教材

《动画原画设计》，尹学文编著，清华大学出版社，2020.4

#### 2、参考教材

《原动画设计》，田蕾，人民邮电出版社

### 三、自学方法指导

本课程是一门专业必修课，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	原画设计必备知识	8
2	常见力学原理表现	12
3	人物动作原画设计方法	70
4	动物动作原画设计方法	70
5	自然现象表达与应用	40

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

- 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，对自学应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、关于考试命题的若干规定

- 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：识记占 20%，领会占

30%，简单应用占30%，综合应用占20%。

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：操作题。

5、考试方法为笔试（现场绘画），考试时间为90分钟。评分采用百分制，60分为及格。考试时需带黑色水笔、铅笔、彩色铅笔、橡皮等。

## 附录：题型举例

(一) 请为参考图中的小朋友设计一段开心的走路动作，动画时长 5 秒。

(二) 请为参考图中的鸽子设计一段迎风飞行的动作，动画时长 5 秒。