

《动漫设计软件基础》(课程代码: 13497) 课程考试大纲

高等教育自学考试是对自学者进行的以学历教育为主的国家考试,是个人自学、社会助学和国家考试相结合的高等教育形式。按照《高等教育自学考试课程考试大纲》的要求以及全国统考课程命题的有关规定,特制定本大纲。

一、课程性质和考试目标

1. 课程性质

《动漫设计软件基础》课程是全国高等教育自学考试动漫设计专业(专科)的专业课程,是向自学者传授动漫设计软件操作的基本理论、基本知识和应用能力而设置的一门公共基础课程。

2. 考试目标

通过自学和考试,使自学者比较全面系统地掌握常用动漫设计软件操作的基本理论、基本知识,并培养软件工具应用能力与创作能力,从而提高学者的动漫设计水平。

二、考试内容和考核要求

本课程的考试内容以课程考试大纲为依据。其内容为:

第一章“Adobe Animate 入门”需要掌握: Animate 的定位和发展史、Animate 的界面、Animate 的基础操作、示范实例——绘制 Animate 标志、示范实例——绘制小狗。

第二章“Animate 图层绘制应用实例”需要掌握: Animate 图层面板的基本操作、图层在绘图操作中的重要性、示范实例——绘制石膏几何体、示范实例——绘制薯条 / 23、综合示范实例——绘制动画角色 Angie。

第三章“Animate 库和元件应用实例”需要掌握: “库”面板及其使用方法 Animate 中的元件的创建和使用方法、元件的种类、元件的编辑、示范实例——绘制 T 恤衫、示范实例——绘制风车、综合示范实例——绘制超人飞飞。

第四章“Animate 遮罩和滤镜绘图实例”需要掌握: 遮罩的定义及其使用方法、示范实例——绘制照片框、Animate 中的滤镜使用方法、滤镜的种类、示范实例——绘制水中倒影、示范实例——绘制小男孩角色、综合示范实例——绘制复杂角色九头龙。

第五章“Animate 属性面板应用实例”需要掌握: “属性”面板概述、示范实例——绘制男孩卧室、示范实例——绘制景深效果、示范实例——绘制立体大炮。

第六章“Animate 场景绘制应用实例”需要掌握: 场景中景别的概念、示范实例——绘制自然风光场景、示范实例——绘制夜色中的城市场景、场景设置中的透视关系、示范实例——绘制游戏单体建筑: 棋社、综合示范实例——绘制游戏室内场景: 饭馆。

第七章“手绘板在 Animate 中的应用实例”需要掌握: 手绘板的参数、手绘板的绘图效果、Animate 中关于手绘板的设置、示范实例——绘制大场景的草图、示范实例——绘制漫画《这小俩口》综合示范实例——绘制精细的场景。

第八章“Animate 的基础动画制作实例”需要掌握: Animate 的时间轴、帧的定义、不同的帧类型、帧的编辑方法、示范实例——制作动画: 小猫眨眼、示范实例——制作逐帧 GIF 动画: 红旗飘飘、综合示范实例——制作逐帧动画: 花的生长。

第九章“Animate 的补间动画制作实例”需要掌握: 示范实例——制作传统补间动画: 车轮滚动、示范实例——制作传统补间动画: 小球弹跳、示范实例——制作补间动画: 小球转弯、示范实例——制作补间动画: 颠簸的汽车、示范实例——制作补间形状动画: 立方体旋转、示范实例——制作补间形状动画: “中”字变形、综合示范实例——制作动画: 两颗球的复杂运动。

第十章“引导层动画和遮罩层动画制作实例”需要掌握: 引导层动画和遮罩层动画概述、示范实例——制作动画: 行进中的火箭、示范实例——制作动画: 树叶飘落、示范实

例——制作动画：射穿箭靶、示范实例——制作动画：文字闪烁、示范实例——制作手绘效果、综合示范实例——制作动画：太阳系运动。

第十一章“角色基础动作的制作实例”需要掌握：概念、创作方法、角色基础动作概述、示范实例——制作动画：小鸡行走、示范实例——制作动画：运动员打篮球、示范实例——制作动画：Q版角色侧面行走、综合示范实例——制作动画：搬箱子、示范实例——制作动画：流畅角色转面。

第十二章“游戏角色动作的制作实例”需要掌握：电子游戏概述、示范实例——制作矮人角色的待机状态、示范实例——制作矮人角色的跳跃动作、示范实例——制作矮人角色的跑步动作、示范实例——制作野蛮族的起跳动作、示范实例——制作野蛮族的魔法攻击动作。

第十三章“高级角色动画的制作实例”需要掌握：示范实例——制作角色逐帧动作：妈妈吃惊后转头、示范实例——制作角色动作：激动的男孩、示范实例——制作角色细节动画：被风吹的男孩、示范实例——使用骨骼工具制作动画：公鸡啄米。

第十四章“场景动画制作实例”需要掌握：场景动画概述、示范实例——制作动画：奔驰的原野、示范实例——制作动画：场景平移和镜头变焦、示范实例——制作动画：室内场景推镜头、示范实例——制作摄像头基础动画、示范实例——制作摄像头图层深度动画。

第十五章“Animate 动画的合成实例”需要掌握：Animate 合成概述、示范实例——合成单个镜头：看月亮、示范实例——镜头转场：倒水、示范实例——多镜头整合、示范实例——添加背景音乐。

三、考试范围和考试说明

坚持质量标准，注重能力考查，使考试合格者能达到一般普通高等学校同专业同课程的结业水平，并体现自学考试以培养应用型人才为主要目标的特点。

1. 考试依据和范围

(1) 以全国高等教育自学考试指导委员会颁发的本课程自学考试大纲为考试依据。

(2) 全国高等教育自学考试指导委员会指定的统编教材《Adobe Animate CC 动画制作案例教程》(王威著，电子工业出版社(2019年出版))为考试必读教材。

(3) 命题内容覆盖各章。

2. 本课程考核的知识与能力的关系

《动漫设计软件基础》课程考试，应考核应考者的基本理论、基本知识和基本技能，以及联系实际、运用所学的理论分析问题和解决问题的能力，确保考试合格者达到全日制普通高等学校本专业相同课程的结业水平。

考试工作应引导社会助学者全面系统地进行辅导，引导应考者认真、全面地学习指定教材，系统掌握本学科知识，培养和提高运用知识和技能、分析和解决问题的能力。

3. 重点与覆盖的关系

试题覆盖到各章，重点章节的内容占试卷内容比例为 50-60%。

四、考试形式和试卷结构

1. 考试形式为理论实践综合考查，答题时间为 120 分钟，采用百分制，60 分为及格线。

2. 考试的题型有：简答题、论述题、案例制作分析题（可上机或纸上作答）。

3. 本课程在试题中不同难度要求的分数比例为：容易 20%，较易 35%，较难 35%，难 10%。

4. 本课程在试题中对不同能力层次要求的分数比例为：识记占 20%，领会占 30%；简单应用占 30%；综合应用占 20%。

5. 本门课程有无特殊要求（包括考生可携带的工具）：无。

五、《动漫设计软件基础》课程题型举例

1.简答题

- (1) 简述用钢笔工具绘制图形的步骤。
- (2) 简要说明图层在绘图操作中的重要性。

2.论述题

- (1) 论述元件的种类及各自特点。
- (2) 论述手绘板绘画的优点与缺点。

3. 案例制作分析题

描述（或上机实操）用传统补间动画制作“车轮滚动”的方法步骤。

六、注意事项

考试形式采用笔试考试。