

《动漫前期概念设计》(课程代码: 13495) 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

《动漫前期概念设计》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专业核心课程。

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的基本理论、基本知识,并培养动漫软件 Flash CS6 的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“Flash CS6 基础知识”需要掌握:工作界面、文件操作。

第二章“绘制与编辑图形”需要掌握:绘制基本线条与图形、选择图形、编辑图形、图形色彩、绘制卡通按钮、绘制迷你太空。

第三章“对象的编辑和操作”需要掌握:对象的变形、对象的操作、对象的修饰、对齐面板和变形面板、绘制黄昏风景、绘制度假卡。

第四章“编辑文本”需要掌握:使用文本工具、文本的类型、文本的转换、制作水果标牌、制作促销贴、制作马戏团标志。

第五章“外部素材的使用”需要掌握:图像素材的使用、视频素材的使用、制作冰啤广告、制作餐饮广告。

第六章“元件和库”需要掌握:元件的3种类型、创建元件、元件的引用——实例、库的使用、制作家电销售广告、制作海边城市。

第七章“制作基本动画”需要掌握:动画与帧的基本概念、帧的显示形式、时间轴的使用、逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画、测试动画、制作加载条动画、制作城市动画。

第八章“层与高级动画”需要掌握:层的使用、引导层的动画制作、遮罩层、分散到图层、制作化妆品主图、制作电商广告层与高级动画。

第九章“声音素材的导入和编辑”需要掌握:音频的基本知识及声音素材的格式、导入并编辑声音素材、制作美食宣传单、制作图片按钮。

第十章“动作脚本应用基础”需要掌握:动作脚本的使用、数据类型、语法规则、变量、函数、表达式和运算符、制作系统时钟、制作漫天飞雪、制作鼠标跟随效果。

第十一章“制作交互式动画与组件”需要掌握:播放和停止动画、控制声音、按钮事件、组件、制作VIP登录界面、制作汽车展示。

第十二章“标志设计”需要掌握:标志设计概述、制作通信网络标志、制作童装网页标志、制作叭哥影视标志、制作音乐标志、制作时尚网络标志。

第十三章“贺卡设计”需要掌握:贺卡设计概述、制作春节贺卡、制作端午节贺卡、制作闹元宵贺卡、制作生日贺卡、制作儿童节贺卡。

第十四章“电子相册设计”需要掌握:电子相册设计概述、制作时尚个性相册、制作环球旅游相册、制作美食相册、制作儿童电子相册、制作个人电子相册。

第十五章“广告设计”需要掌握:广告设计概述、制作健身舞蹈广告、制作豆浆机广

告、制作女装广告、制作滑雪网站广告、制作瑜伽中心广告。

第十六章“网页设计”需要掌握：网页设计概述、制作数码产品网页、制作化妆品网页、制作房地产网页、制作美发网页、制作购物网页。

第十七章“节目包装及游戏设计”需要掌握：节目包装及游戏设计概述、制作体育节目包装、制作卡通歌曲、制作水晶球组合游戏、制作时装节目包装动画、制作射击游戏。

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《Flash CS6 动画制作与应用》(周建国、常丽媛主编，电子工业出版社(2020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

《动漫前期概念设计》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、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、《动漫前期概念设计》课程题型举例

1. 简答题

(1) 简述将位图转换为矢量图的方法。

(2) 简述 Flash CS6 中层的特点。

2. 案例制作分析题

(1) 描述制作倒影文字效果的步骤。

(2) 描述制作旅游胜地精选的步骤。

六、注意事项

考试形式采用笔试考试。