

《三维动画制作基础 Autodesk 3ds Max》(课程代码: 14132) 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

《三维动画制作基础 Autodesk 3ds Max》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三维动漫设计软件 **Autodesk 3ds Max** 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“初识 3ds Max”需要掌握: 3ds Max 简介、3ds Max 的工作环境、自定义用户界面、上机练习与指导。

第二章“基本操作”需要掌握: 文件操作、对象的选择、对象的变换、上机练习与指导。

第三章“创建几何体”需要掌握: 创建标准几何体、创建扩展基本体、上机练习与指导。

第四章“二维图形建模”需要掌握: 创建二维图形、编辑二维图形、二维建模、上机练习与指导。

第五章“修改器”需要掌握: 编辑修改器、多边形建模、上机练习与指导。

第六章“复合对象建模”需要掌握: 布尔对象和放样、其他复合对象、上机练习与指导。

第七章“材质编辑器”需要掌握: 材质编辑器基础、材质编辑器的基本参数设置、常用材质介绍、上机练习与指导。

第八章“材质和贴图”需要掌握: 材质的贴图分类、贴图通道、上机练习与指导。

第九章“灯光与摄影机”需要掌握: 灯光的类型、灯光的参数设置、特定阴影类型、摄影机、上机练习与指导。

第十章“渲染”需要掌握: 渲染设置、mental ray 渲染、上机练习与指导。

第十一章“环境与特效”需要掌握: 环境的设置、大气特效、设置渲染效果、上机练习与指导。

第十二章“基本动画技术”需要掌握: 动画概念、关键帧和关键帧动画、曲线编辑器、动画控制器、渲染动画、上机练习与指导。

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《**3ds Max** 三维动画设计制作基础与上机指导(第二版)》(缪亮、付凡成、范芸主编著,清华大学出版社(2018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

《三维动画制作基础 Autodesk 3ds Max》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. 考试形式为理论与实践综合考查，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：选择题、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、《三维动画制作基础 Autodesk 3ds Max》课程题型举例

1. 选择题

(1) 三维动画软件 3ds Max 的出品公司为（ ）

A. Discreet B. Adobe C. Macromedia D. Corel

(2) 在 3ds Max 中（ ）都可用于放样操作。

A. 所有对象 B. 所有的图形对象
C. 扩展基本体对象 D. 标准基本对象

2 简答题

(1) 简述动画控制按钮有哪些？。

(2) 简述设置动画长短的方法。

3. 案例制作分析题

(1) 描述（或上机实操）电脑桌的制作步骤。

(2) 描述（或上机实操）折扇的制作步骤。

六、注意事项

考试形式采用笔试考试。