|  |
| --- |
| **高等教育自学考试****动画（专升本）专业考试计划**主考学校：中国传媒大学四川省高等教育招生考试委员会2023年10月制定 |
| **一、指导思想**高等教育自学考试是我国高等教育基本制度之一，是对社会自学者进行的以学历考试为主的高等教育国家考试，是个人自学、社会助学、国家考试相结合的高等教育形式，也是我国高等教育体系的重要组成部分。以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人的根本任务，加快学习型社会建设，紧密结合我省经济社会发展需求，充分发挥自学考试制度优势，培养了解国内外全媒体内容研发、创作运营规律，具备动画设计的基础知识与应用能力，能从事动画设计及制作、衍生品开发、项目策划和营销等工作的应用型专门人才。**二、学历层次及规格**本专业为高等教育自学考试本科层次。根据高等教育自学考试的特点，注重考核应考者掌握基础知识的程度，以及应用基础知识分析问题和解决实际问题的能力。故总体要求与一般普通高等学校动画专业本科水平要求一致。本专业考试课程不得少于13门，总学分不得少于70学分。其中必设课程8门，共计41学分；选设课程不得少于5门，不得少于29学分。考试课程相关的实践考核环节部分不单独计入课程总门数。凡取得本专业所规定的全部课程考试合格成绩和规定学分，思想品德经鉴定合格，毕业设计达到规定要求者，颁发高等教育自学考试本科毕业证书，国家承认其学历。其学业水平达到国家规定的学位标准且符合主考学校学位授予条件的，按《中华人民共和国高等教育法》和《中华人民共和国学位条例》的规定，将获得由主考学校授予的学士学位证书。**三、培养目标与基本要求**（一）培养目标：本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有较高的科学文化素养、职业道德水准、创新创业能力和社会责任感，适应社会和经济发展需要，具备动画设计的基础知识与应用能力，能在动画、游戏、数字媒体和广告等领域从事动画设计及制作、衍生品开发、项目策划和营销等工作的应用型专门人才。（二）培养要求：本专业要求掌握动画设计、动画制作、动画策划与营销等方面的基本理论和基本知识，具备动画设计师的基本素养与技能，具有在动画、游戏、数字媒体或广告等领域开展艺术创作所需的实践能力。主要包括：1.掌握相关的人文社科及自然科学知识，具有动画艺术创作及设计应用学科的基本理论、基本知识；2.掌握动画艺术创作及动画设计应用行业必需的原画设计、角色造型设计、场景设计、分镜绘制、设计稿等基本技能；3.掌握合成、剪辑等影视后期技术，以及常用的二维、三维数字动画软件的操作能力；4.具有在动画、漫画、游戏、数字媒体或广告公司从事动画设计与制作、创意开发、市场应用、运行管理等方面工作的管理或实践能力；5.了解动画艺术的发展历史和艺术流派以及动画制作技术的发展动态，适应动、漫、游和新媒体行业的人才培养需求；6.具备对新知识、新技能的学习能力和一定的创新意识，具有计算机应用能力，初步掌握一门外语；7.熟悉国家动画设计与动画产业的基本政策和法规。**四、课程设置与学分****专业代码：130310**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **序号** | **课程代码** | **课程名称** | **学分** | **考核方式** | **备注** |
| 公共基础课 | 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 笔试 |  |
| 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 | 笔试 |  |
| 专业核心课 | 3 | 13489 | 动画概论 | 5 | 笔试 |  |
| 4 | 14629 | 原画设计 | 3 | 笔试 |  |
| 14630 | 原画设计（实践） | 3 | 实践 |  |
| 5 | 13552 | 分镜设计 | 3 | 笔试 |  |
| 13553 | 分镜设计（实践） | 3 | 实践 |  |
| 6 | 13852 | 角色造型设计 | 3 | 笔试 |  |
| 13853 | 角色造型设计（实践） | 3 | 实践 |  |
| 7 | 13490 | 动画剪辑与合成 | 3 | 笔试 |  |
| 13491 | 动画剪辑与合成（实践） | 3 | 实践 |  |
| 8 | 07189 | 视听语言 | 6 | 笔试 |  |
| 专业拓展课 | 9 | 04504 | 动画运动规律 | 5 | 笔试 |  |
| 10 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 | 实践 |  |
| 11 | 13485 | 动画编剧 | 6 | 笔试 |  |
| 12 | 14129 | 三维动画设计 | 3 | 笔试 |  |
| 14130 | 三维动画设计（实践） | 4 | 实践 |  |
| 13 | 14814 | 媒介素养（实践） | 5 | 实践 |  |
|  | 14 | 00000 | 毕业考核（或论文\综合实践\实验\实习等） |  |  |  |
| 总学分 | 70 |

**五、主要课程说明**1.动画概论本课程从理论上分析、探讨动画艺术从诞生到发展至今的整体面貌与特征。本课程的定位在于：系统了解动画艺术的专业知识，培养对动画的学习兴趣、了解多种动画形式的艺术特点。通过对动画艺术的系统介绍，旨在让学生从专业的角度了解动画这门艺术，为今后动画专业各门课程的更深层的动画专业理论、动画专业实践的学习打下比较坚实的基础。2.原画设计本课程是二维动画和三维动画体系中重要的能力培养课程，熟练掌握原画设计的绘制技法对于掌握动画制作前期至关重要。本课程的目标和任务是使学生通过本课程的学习，进行有关动画人物造型设计，动画运动规律，原动画绘制的基本技能的考察和训练，为以后的动画专业学习和工作打下坚实的基础。3.分镜设计本课程剖析了画面的各种构成元素，对画面设计进行了理性分析，并介绍了绘制分镜的一些具体的绘画技法，并介绍了分镜头稿的版式、分镜头制作流程、作画步骤、工具材料、表现技法，简述机位与镜头调度、节奏与画面组接的作用。4.角色造型设计本课程是一门理论联系实际、应用性、操作性较强的课程。《角色设计》系统地讲授人物和动物的结构、设计方法、创意与构思等最基本的造型知识。同时对动画造型相关的专业规范等进行循序渐进的学习。5.动画剪辑与合成本课程主要使学生具有综合运用影视理论进行影视动画后期制作的应用能力，具备动画影片的剪辑合成的技能。6.视听语言本课程讲述影视艺术创作中视听系统各个元素的基本概念和重要规律，使学生建立起视听思维，主要内容为：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接、声画的关系、视听表达机制。7.动画运动规律本课程重点是学习动画角色的各种运动规律，包括真实人物的走跑跳等基本运动规律，还有物体及动物的运动规律，最后是具有不同特点的动画角色的运动。从而使本专业学生掌握制作动画的最基础的技巧。通过本课程的学习熟练地掌握各种事物的基本运动规律，在此基础上对动画角色的运动有一个更清晰更深层次的认识，为以后的动画学习创作打下基础。8.电脑三维设计（实践）本课程通过讲述如何通过3DSMAX等三维设计软件，创造丰富、复杂的三维可视化设计，并能开拓思维，在设计构思，创意方面有所提高。9.动画编剧本课程从动画剧本概论、激发创意、塑造人物、构造情节、构造环境、动画短片、电视动画、电影动画、剧本修改及后续工作等方面对动画编剧进行详细的讲解。10.三维动画设计本课程是广泛应用于影视广告之中，是国内外广告、动画等专业学生的一门必修课，同时又可作为相关专业学生的选修课程。通过本课程的学习，使学生能够完成一般的电脑三维设计，具有解决设计中常见问题的能力。11.媒介素养（实践）本课程不仅让考生了解和认知媒介的历史、发展和特点，还要培养评判意识，提高考生的媒介素养，使其能够充分利用媒介资源完善自我，参与社会发展。12.全国统一命题考试课程（略）。13.实践性学习环节课程（按主考学校要求执行）。**六、实践性环节学习考核要求**1.含实践的课程及实践所占学分：14630原画设计（实践）（3）、13553分镜设计（实践）（3）、13853角色造型设计（实践）（3）、13491动画剪辑与合成（实践）（3）、13466电脑三维设计（实践）（6）、14130三维动画设计（实践）（4）、14814媒介素养（实践）（5）。2.凡理论考试与实践环节考核两部分相结合的课程为一门课程，考生必须取得两个部分的合格成绩方能获得该门课程的学分。3.撰写完成与专业相关的毕业设计，并通过答辩。**七、其他必要的说明**1.艺术设计类各专业专科毕业生均可直接报考本专业。2.其他专业专科毕业生也可报考本专业，但需要具有美术造型、戏剧与电影学、计算机图形图像学等本专业所需的基础知识。 |

# 动画（专升本）专业课程设置与学分

专业层次：专升本 专业代码：130310

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 备注 |
| 1 | 07189 | 视听语言 | 6 | 　 |
| 2 | 13489 | 动画概论 | 5 | 　 |
| 3 | 13490 | 动画剪辑与合成 | 3 | 　 |
| 13491 | 动画剪辑与合成（实践） | 3 | 　 |
| 4 | 13552 | 分镜设计 | 3 | 　 |
| 13553 | 分镜设计（实践） | 3 | 　 |
| 5 | 13852 | 角色造型设计 | 3 | 　 |
| 13853 | 角色造型设计（实践） | 3 |  |
| 6 | 14629 | 原画设计 | 3 | 　 |
| 14630 | 原画设计（实践） | 3 |  |
| 7 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 |  |
| 8 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 |  |
| 9 | 04504 | 动画运动规律 | 5 |  |
| 10 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 |  |
| 11 | 13485 | 动画编剧 | 6 |  |
| 12 | 14129 | 三维动画设计 | 3 | 　 |
| 14130 | 三维动画设计（实践） | 4 | 　 |
| 13 | 14814 | 媒介素养（实践） | 5 |  |
| 14 | 00000 | 毕业考核（或论文\综合实践\实验\实习等） | 10 |  |
| 合 计 | 80学分 |

# 动画（专升本）专业考试计划对应衔接表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 旧计划课程 | 新计划课程 | 备注 |
| 动画（专升本），W130310 | 动画（专升本），W130310 |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 |  |
| 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 对应顶替 |
| 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 | 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 |
| 3 | 13489 | 动画概论 | 5 | 3 | 13489 | 动画概论 | 5 |
| 4 | 14629 | 原画设计 | 3 | 4 | 14629 | 原画设计 | 3 |
| 14630 | 原画设计（实践） | 3 | 14630 | 原画设计（实践） | 3 |
| 5 | 13552 | 分镜设计 | 3 | 5 | 13552 | 分镜设计 | 3 |
| 13553 | 分镜设计（实践） | 3 | 13553 | 分镜设计（实践） | 3 |
| 6 | 13852 | 角色造型设计 | 3 | 6 | 13852 | 角色造型设计 | 3 |
| 13853 | 角色造型设计（实践） | 3 | 13853 | 角色造型设计（实践） | 3 |
| 7 | 13490 | 动画剪辑与合成 | 3 | 7 | 13490 | 动画剪辑与合成 | 3 |
| 13491 | 动画剪辑与合成（实践） | 3 | 13491 | 动画剪辑与合成（实践） | 3 |
| 8 | 07189 | 视听语言 | 6 | 8 | 07189 | 视听语言 | 6 |
| 9 | 04504 | 动画运动规律 | 5 | 9 | 04504 | 动画运动规律 | 5 |
| 10 | 13485 | 动画编剧 | 6 | 10 | 13485 | 动画编剧 | 6 |
| 11 | 14129 | 三维动画设计 | 3 | 11 | 14129 | 三维动画设计 | 3 |
| 14130 | 三维动画设计（实践） | 4 | 14130 | 三维动画设计（实践） | 4 |
| 12 | 07227 | 电脑动画 | 4 | 12 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 | 选择顶替 |
| 07228 | 电脑动画（实践） | 4 | 13 | 14814 | 媒介素养（实践） | 5 |
| 13 | 04507 | 动画场景设计 | 5 |  |  |  |  |
| 说明：1.只能用已取得合格成绩的旧计划课程顶替新计划课程，不能逆向顶替。2.1个序号为1门完整课程，1门课程只能选择一种顶替办法，不能重复使用。3.对应顶替区课程，同一行1门课程顶替1门课程，不能顶替其他课程。4.选择顶替区课程，旧计划任选1门课程顶替新计划任意1门课程。 |

动画（专升本）专业教材明细表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业代码 | 专业名称 | 层次 | 课程代码 | 课程名称 | 教材名称 | 教材主编 | 教材出版社 | 版次 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 07189 | 视听语言 | 视听语言 | 张宁、唐培林 | 中国国际广播出版社 | 2018年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13489 | 动画概论 | 动画概论 | 贾否 | 中国传媒大学出版社 | 2010年第三版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13490 | 动画剪辑与合成 | Adobe After Effects CC 2019经典教程 | 布里.根希尔德、丽莎.弗里斯玛 | 人民邮电出版社 | 2021年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13491 | 动画剪辑与合成（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13552 | 分镜设计 | 动画分镜头设计 | 余春、张乐鉴 | 清华大学出版社 | 2018年第二版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13553 | 分镜设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13852 | 角色造型设计 | 动画角色设计 | 白洁 | 清华大学出版社 | 2017年第二版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13853 | 角色造型设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 14629 | 原画设计 | 原动画基础教程—动画人的生存手册 | 威廉姆斯 | 中国青年出版社 | 2011年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 14630 | 原画设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 中国近现代史纲要自学考试学习读本 | 李捷、王顺生 | 高等教育出版社 | 2018年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 马克思主义基本原理概论自学考试学习读本 | 卫兴华、赵家祥 | 北京大学出版社 | 2018年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 04504 | 动画运动规律 | 动画师工作手册：运动规律 | 托尼·怀特 | 人民邮电出版社 | 2015年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 13485 | 动画编剧 | 动画剧本创作 | 高思 | 清华大学出版社 | 2018年第二版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 14129 | 三维动画设计 | 3ds Max 2021完全自学教程 | 王涛、任媛媛、孙威、徐小明 | 人民邮电出版社 | 2021年版 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 14130 | 三维动画设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130310 | 动画 | 专升本 | 14814 | 媒介素养（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |