

《数字动画专业综合》考试大纲

一、考试的基本要求

本考试要求学生了解动画领域的基础知识、技能和创造力。基本要求包括理解动画的基本原理和历史发展、掌握动画制作的关键概念，如故事叙述、角色设计、视听语言、对当前数字动画产业的趋势和技术发展有基本的了解。能够设计并实现独特的动画角色、场景和故事、展示对色彩、构图和视觉叙事的理解。能够分析和评价现有的动画作品，展现对动画艺术和技术的深入理解。

二、考试的范围和内容

考核知识点一：动画基础理论（共 100 分）

1. 考核内容：

动画的历史和发展、动画的分类、动画制作流程、动画剧本创作、动画角色设计、动画场景设计、动画分镜设计、动画剪辑和视听语言。

2. 考核要求：

了解：考生应对动画的历史和发展有基本的认识，包括动画的起源、主要发展阶段、重要的动画作品和动画师。此外考生还应了解角色与场景设计的基本要素，剧本和分镜设计的基本要素和原则，动画剪辑的基本原则和技巧，视听语言在动画中的应用和意义。

掌握：考生应掌握不同类型和风格的动画的基本特征，如平面动画中传统手绘动画、剪纸动画、沙动画等；立体动画中的偶动画、实

物动画等。掌握动画制作中各个环节的协作方式，把控动画剧本与分镜创作的技巧和方法，熟悉蒙太奇的各种使用技巧。

应用：考生能够应用叙事技巧和动画分镜设计来制作简单的动画片段，包括角色设计、场景布局、镜头和故事叙述。

典型例题：

例 1. 单项选择题：迪士尼的第一部彩色动画长片是 1937 年的()。

- A、汽船威利号 B、木偶奇遇记
B、灰姑娘 D、白雪公主和七个小矮人

例 2. 判断题：法国动画的代表人物保罗·格里莫（Paul Grimault）的代表作是《黄色潜水艇》。()

例 3. 名词解释：《骄傲的将军》（1956 年）

例 4. 论述题：请详细阐述中国动画的发展历史。

考核知识点二：动画造型设计与创作（共 100 分）。

1. 考核内容：

角色与道具设计、场景设计、色彩应用、动画运动规律与表演、人体解剖绘制、综合创作实践。

2. 考核要求：

了解：考生应对角色与道具设计的基本原则和流程有初步了解，包括角色的形象设定、性格特征以及与故事背景的关系。

掌握：考生应掌握场景设计的基础技巧，能够理解如何通过场景来营造适合角色和故事的氛围。

应用：考生应能够根据文字描述来设计一个动画角色造型，理解不同造型风格对观众情感的影响，并能够进行角色造型三视图设计，展现角色动态和结构的准确性。

典型例题：

请从《封神演义》中选择一个角色进行造型设计，角色范围包括但不限于姜子牙、哪吒、杨戬、妲己、纣王等经典人物。要求考生从角色的外貌特征、服饰道具、色彩搭配等方面入手，充分展现该角色的性格特点、身份地位以及所属阵营的风格特色，创作出具有独特风格和艺术感染力的动画角色造型，并绘制出该角色的三视图。同时，简要书写设计说明（不低于 100 字）。

三、考试题型和分值结构

1. 单项选择题：10 个，每题 4 分，共 40 分。
2. 判断题：10 个，每题 2 分，共 20 分。
3. 名词解释：2 个，每题 10 分，共 20 分。
4. 论述题：1 个，每题 20 分，共 20 分。
5. 创作题：1 个，每题 100 分，共 100 分。

四、考试形式

笔试（闭卷）

五、考试时间

150 分钟

六、主要参考书目

1. 《动画概论（第二版）》. 王宁主编, 清华大学出版社
2. 《视听语言（全彩）（含微课）》尹慧主编, 上海交通大学出版社
3. 《动画角色造型设计》完颜严主编, 江西美术出版社

