

《13492 动画声音制作》实践考核大纲

一、课程性质与目标

（一）课程性质和特点

本课程内容涵盖音乐艺术与音响技术两个方面，并且结合中外动画艺术中声音的发展历史，向学生介绍音乐与声音效果在影视艺术，特别是动画片中越来越重要的作用，同时也向学生介绍动画中音效和音乐的合成技巧和规律。通过基础理论教学和艺术实践，使学生能够初步掌握动画音乐创作和音效制作的基本概念和初步技巧，以提高动画数字创作能力。

（二）课程目标

本课程关键在于培养学生的“音效的创作力”。从动画音效的整体特点入手，逐步细化动画创作过程中各个声音要素的特点，制作以及动画媒体的关系。可以帮助学生理解和掌握动画声音相关的基础知识，提高用声音叙事、表现情绪的能力，人声元素、动画片中音响元素的运用能力，对音乐的理解力、对音画关系的把握能力，以及动画片中各种声音元素的综合运用能力，掌握声音录制、剪辑的基本技巧，了解动画声音制作的基本流程及技术要求，为日后的动画声音专业创作打下坚实的基础。

（三）课程的重点

本课程的重点内容包括：理解声音传播原理以及数字声音创作规律，掌握动画声音创作及声音录制的基本要求，相关录音软件以及声音编辑软件（详见第三、四章）。利用声音表达情感氛围，构建不同空间氛围等（详见第五、六章）。通过案例分析和实例进行动画配音流程的训练，通过对经典配音短片的音效创作，以提高动画数字创作能力。

二、考核内容和考核目标

第一章 动画数字声音创作理论基础

一、学习目的与要求

掌握声音的物理特性和心理特性核心知识，理解其对动画声音创作的基础支撑作用。明确声画关系的三种表现形式，能结合动画场景分析声画的互动逻辑。建立理论与实践的关联意识，为后续动画声音创作提供理论依据。

二、课程内容

- （1）声音的物理特性；
- （2）声音的心理特性；

(3) 声画关系；

三、考核知识点及要求

- 1、声音的感受和表达
- 2、动画音效概述
- 3、动画声音的表现功能
- 4、声画关系

识记：声音的速度、频率、音值等物理属性

领会：理解声音的心理特性。

应用：声画三种关系。

第二章 动画数字声音创作实践基础知识

一、学习目的与要求

理解动画声音的独特特性，掌握录音棚的空间要求、拾音与还音的核心知识。明确数字声音创作的艺术标准与技术标准，树立规范的创作意识。能结合标准分析动画声音创作的合理性，为实践操作奠定基础。

二、课程内容

- (1) 动画声音特性；
- (2) 认识录音棚；
- (3) 数字声音创作的标准；

三、考核知识点及要求

识记：动画声音的三大特性及定义。

拾音设备、还音设备的分类及核心功能。

数字声音创作的艺术标准与技术标准的具体内容。

领会：动画声音虚拟性与接收者真实性的辩证关系。

录音棚声学设计对声音录制质量的影响。

艺术标准中“声画配合”的核心逻辑及实践意义。

应用：能根据动画场景需求选择合适的拾音设备。

能依据数字声音创作标准，评析具体动画片段的聲音设计。

能结合艺术标准，为简单动画场景构思声音创作方向。

第三章 动画数字声音创作软件基础

一、学习目的与要求

掌握主流录音软件、数字声音编辑软件、数字音频制作软件的核心功能。
熟练运用 Adobe Audition 进行单轨、多轨录音及声音编辑操作。
能根据创作需求选择合适的软件，完成基础的声音制作任务。

二、课程内容

- (1) 录音软件；
- (2) 数字声音编辑软件；
- (3) 数字音频制作软件；

三、考核知识点及要求

识记：主流录音软件、音频制作软件的名称及核心功能。

Adobe Audition 单轨、多轨录音的关键操作步骤。

音频编辑中淡入淡出、降噪、特效添加的操作路径。

领会：不同类型软件的功能差异及适用场景选择逻辑。

多轨录音中轨道搭配对声音立体感的影响。

工程文件保存与音频导出的规范及重要性。

应用：能使用 Adobe Audition 完成单轨 / 多轨录音及基础编辑。

能根据创作需求选择合适的音频软件，并阐述选择理由。

能运用软件技巧为简单动画片段配置基础音效并导出文件。

第四章 动画配音录音

一、学习目的与要求

掌握动画对白录音的实践要点与核心技巧，理解声音表演的重要性。

能结合人物性格进行声音塑造，实现对白与动画人物的适配。

具备基础的对白录音实践能力，能完成简单动画片段的对白录制与调整。

二、课程内容

- (1) 对白录音实践要点；
- (2) 对白录制中的技巧；
- (3) 对白录音实践训练；

三、考核知识点及要求

识记：对白录音的核心实践要点（干净、丰富、声画统一等）。

用声技巧中音色、音量、节奏的调节逻辑。

声音与性格塑造的基本匹配原则。

领会：环境音在对白录音中的作用及比例控制逻辑。

声音协调原则对观众听觉体验的影响。

对白的声音表演与人物性格、剧情发展的关联。

应用：能分析经典动画片段中对白录音的技巧运用及效果。
能根据人物性格设定，设计适配的对白声音（音色、节奏等）。
能完成简单动画片段的对白录制，并进行基础的声音调整。

第五章 动画音效场景模拟

一、学习目的与要求

掌握动画音效模拟的实践要点，理解音效对场景真实感、空间感的塑造作用。
熟悉音效场景模拟的核心手法，能结合场景需求设计适配音效。
具备为动画场景设计、制作基础音效的实践能力。

二、课程内容

- (1) 动画音效模拟实践要点；
- (2) 音效对动画空间感的塑造手法；
- (3) 音效场景模拟实践训练；

三、考核知识点及要求

识记：音效模拟实践要点（材质真实感、空间体积感等）的核心内涵。
空间感塑造的三大手法（介质、传输、距离）的定义。
叙事空间与表现空间的拓展逻辑。

领会：音效与场景环境、物体材质的对应关系。
不同塑造手法对空间感表达的具体影响。
虚构动画场景中音效真实感的营造逻辑。

应用：能分析经典动画片段中音效对场景真实感、空间感的塑造技巧。
能运用空间感塑造手法，为简单动画场景设计音效。
能通过音效剪辑与设计，拓展动画场景的叙事或表现空间。

第六章 用音乐塑造情感

一、学习目的与要求

理解动画音乐的情感表达功能，掌握动画配乐的核心观念与分类。
能结合动画情绪（喜、怒、哀、惧）设计适配的音乐方案。
具备为不同情绪的动画片段选择、编辑配乐的实践能力。

二、课程内容

- (1) 最具情感的元素 —— 音乐；
- (2) 综合训练 —— 打造动画片的喜怒哀乐；

三、考核知识点及要求

识记：动画配乐的观念、方式及分类（有源 / 无源音乐）。
不同情绪（喜、恐怖、哀、紧张）对应的音乐核心特征。
配乐的六大美学功能。

领会：有源音乐与无源音乐的转化逻辑及应用场景。

音乐节奏、音色、音量与情绪表达的关联。

配乐与动画画面、剧情的适配原则。

应用：能分析经典动画片段中配乐的类型、观念及情感表达效果。

能为不同情绪的动画片段选择适配的音乐，并阐述选择理由。

能运用音频软件编辑配乐，实现音乐与动画片段的情绪同步。

三、参考教材与考核实施要求

（一）本课程使用的参考书

《动画数字声音创作》，王默、方景锋 著，中国青年出版社，2019 年版。

（二）本课程的考试要求

1. 考察学生掌握动画数字声音创作的核心理论，包括声音的物理与心理特性、动画声音特性、声画关系等基础知识。
2. 考察学生熟练运用主流音频软件（重点为 Adobe Audition）完成录音、编辑、音效设计、配乐等实操任务。
3. 考察学生具备动画对白录音、音效场景模拟、音乐情感塑造的实践创作能力。
4. 能够结合经典案例与创作实例，分析并解决动画声音创作中的实际问题，实现理论与实践的融合。

（三）关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用上机实操，时间为 150 分钟。根据本课程考试所提供的环境条件，携带必要的创作工具（电脑、录音软件、音频素材、耳机、话筒等）。
2. 本大纲各章所规定的基本要求，知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。
3. 命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本创作实践方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。
4. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 10%，领会占 10%，简单应用占 20%，综合应用占 60%。
6. 课程考试命题的主要题型有设计应用等题型。