

# 《13465 电脑动画》实践考核大纲

## 一、课程性质与目标

### （一）课程性质和特点

本课程为学科基础课程，旨在培养学生建立基础动画理论认知，注重从理论认知向动手能力的转化，涵盖动画基本原理、作品赏析、团队分工、制作流程、等环节，培养学生对动画艺术特点、发展脉络与创作逻辑的理解，并通过基础的软件操作与流程体验，引导学生从概念认知逐步过渡到动手实践，为其后续专业课程的学习奠定必要的知识与技能基础。

### （二）课程目标

本课程旨在使学生掌握动画的基本概念、分类体系与制作流程，理解动画从创意到成片的各个环节及其协作关系。学生应能说明动画的本质特征、主要类型及其艺术表现方式，了解动画制作的基本工具与团队分工，并具备初步的动画作品赏析能力。同时，通过简单的实践操作，学生将体验动画制作的关键步骤，形成对动画创作过程的整体认识，逐步建立动画创作的基本意识与职业素养。

### （三）课程的重点

本课程的重点内容涵盖：动画的定义与艺术特点、动画的主要分类方式及其表现特征、动画制作的基本流程与团队协作机制、经典动画作品的赏析方法与视角，以及基础动画工具的认识与简单应用。课程着重引导学生从理论认知向实践认知过渡，构建动画创作的思维体系，为后续课程学习做好知识与思维上的准备。

## 二、考核内容和考核目标

### 第一章 动画的本质

#### 一、学习目的与要求

学习目的：使学生从理论层面理解动画作为一门独立艺术形式的本质属性，掌握其基本概念、核心艺术特征，以及与其他相关艺术形式的区别，为后续系统学习动画创作奠定必要的认知基础。

学习要求：学生应掌握如下内容：1. 理解动画的基本定义及其所依据的视觉原理；2. 掌握动画的主要艺术特点，并能阐释其内涵；3. 能够辨析动画与电影、绘画、文学等相关艺术形式的联系与区别。

#### 二、课程内容

##### 1.1 动画的定义

##### 1.1.1 词源内涵

- 1.1.2 视觉暂留原理
- 1.2 动画的艺术特点
  - 1.2.1 综合性
  - 1.2.2 假定性
  - 1.2.3 工艺性
  - 1.2.4 夸张和娱乐
  - 1.2.5 可通俗，可前卫
  - 1.2.6 可低幼，可高深
- 1.3 动画与其他艺术的比较
  - 1.3.1 动画与电影
  - 1.3.2 动画与绘画
  - 1.3.3 动画与文学

### 三、考核知识点及要求

#### (一) 动画的定义与原理

识记：动画的基本定义和视觉暂留原理。

领会：理解定义动画的本质性标准（非材质或技术）、视觉暂留原理在动画中的作用。

应用：能根据动画本质判断某一作品或形式是否属于动画。

#### (二) 动画的艺术特点

识记：动画的六大艺术特点（综合性、假定性、工艺性、夸张和娱乐性、风格与受众的广泛性），以及动画和其他艺术形式的主要区别点。

领会：理解动画艺术特点及其在动画创作中的体现。

应用：能结合具体动画作品或片段，分析其体现出的一个或多个艺术特点；能判断想要创作的题材是否适合动画表现形式。

## 第二章 动画的发展

### 一、学习目的与要求

#### 学习目的：

使学生系统了解动画艺术从萌芽到成熟的全球性历史发展脉络，掌握不同时期、不同国家与地区的代表性事件、人物、作品及其艺术特征，从而理解动画发展的内在逻辑、多样面貌与未来趋势，建立历史视野与行业认知框架。

学习要求：学生应掌握如下内容：1. 了解动画诞生前的视觉游戏与实验，以及公认的早期动画作品；2. 掌握美国、中国、日本等主要动画国家的发展历程、关键人物、里程碑作品及其艺术或产业特征；3. 了解欧洲及其他地区动画发展的概况与特色；4. 理解数字技术及媒体变革对当代动画发展的影响。

### 二、课程内容

#### 2.1 动画的早期发展

- 2.1.1 视觉游戏
- 2.1.2 历史上的第一部动画片
- 2.2 世界动画的发展
  - 2.2.1 美洲动画发展
  - 2.2.2 亚洲动画发展
  - 2.2.3 欧洲动画发展
  - 2.2.4 世界动画的发展趋势

### 三、考核知识点及要求

#### (一) 动画的早期发展

识记：动画诞生前的重要视觉实验形式和装置；对动画发展史起到里程碑作用的早期动画作品及其作者。

领会：理解早期视觉形式与动画原理之间的关系；认识第一部动画片在动画史上的标志性意义。

应用：能简述动画从视觉游戏到成为一种独立艺术形式的关键发展步骤。

#### (二) 世界动画的发展

识记：各国动画发展的关键人物、里程碑作品与风格流派（以美国、中国和日本动画为重点识记内容）。

领会：理解美国商业动画、中国艺术动画、日本动漫产业各自形成其特点的历史与文化背景；理解数字技术与新媒体如何改变动画的制作与传播。

应用：能比较分析美国、中国、日本动画在艺术风格或产业模式上的主要差异；能结合具体作品，说明某一国家或地区动画的艺术或技术特色。

## 第三章 动画的分类

### 一、学习目的与要求

#### 学习目的：

使学生系统掌握动画艺术的主要分类方式及其依据，理解不同技术形式、传播媒介与作品性质如何塑造动画的最终形态与观看体验，从而建立对动画多样性的整体认知框架，并能在后续学习与创作中，初步具备选择合适的表现形式与传播渠道的意识。

学习要求：学生应掌握如下内容：1. 掌握按技术形式分类的主要类别（平面、立体、计算机生成、沉浸式等）及其核心特点与代表性技术；2. 理解按传播途径分类（影院、电视、新媒体）对动画内容、时长与风格的影响；3. 能够区分商业动画与艺术动画在创作目标、表现形式与受众定位上的主要差异。

### 二、课程内容

- 3.1 以技术形式分类
  - 3.1.1 平面动画
    - 3.1.1.1 传统手绘动画

- 3.1.1.2 挖剪动画
- 3.1.1.3 沙动画与玻璃动画
- 3.1.2 立体动画
  - 3.1.2.1 偶动画
  - 3.1.2.2 实物动画
- 3.1.3 计算机生成动画
  - 3.1.3.1 计算机二维动画
  - 3.1.3.2 计算机三维动画
  - 3.1.3.3 合成与特效
- 3.1.4 沉浸式动画
- 3.1.5 其他形式
- 3.2 以传播途径分类
  - 3.2.1 影院动画片
  - 3.2.2 电视动画片
  - 3.2.3 其他新媒体动画片
- 3.3 以性质分类
  - 3.3.1 商业动画片
  - 3.3.2 艺术动画片

### 三、考核知识点及要求

#### (一) 以技术形式分类

识记：平面动画、立体动画、计算机生成动画、沉浸式动画的基本定义与常见技术形式。

领会：理解不同技术形式所带来的独特视觉风格、表现力与创作限制；领会技术发展（尤其是计算机技术）如何不断拓展动画的形式边界。

应用：能根据动画作品的视觉特征，判断其所属的主要技术形式类别；能简述不同技术形式在表现同一题材时可能产生的差异。

#### (二) 以传播途径分类

识记：影院动画片、电视动画片、新媒体动画片在放映环境、典型时长、制作品质与商业模式上的主要特征。

领会：理解传播媒介的特性如何反作用于动画的叙事节奏、美术风格与制作工艺。

应用：能分析一部给定的动画作品，其形式与内容是如何适应其目标传播渠道的。

#### (三) 以性质分类

识记：商业动画片与艺术动画片在创作初衷、受众定位与美学追求上的核心区别。

领会：理解两种性质动画并存的意义，以及它们对动画生态多样性的贡献。

应用：能结合具体作品，比较分析商业动画与艺术动画在主题表达、形式探索与观赏体验上的不同侧重点。

## 第四章 动画的创作要素

## 一、学习目的与要求

### 学习目的：

使学生理解动画创作的核心构成要素，掌握商业动画与艺术动画在创作理念、构成要素与实现方法上的根本区别，从而建立起对不同动画类型创作规律的基本认知，为后续的剧本构思、角色设计与风格定位奠定理论基础。

学习要求：学生应掌握如下内容：1. 掌握主流商业动画在角色塑造、故事构建及幻想实现等方面的核心要素与常用方法；2. 理解艺术动画在形式探索、内容表达及二者关系上的创作追求；3. 能够初步辨析不同类型动画作品所侧重的创作要素。

## 二、课程内容

### 4.1 主流商业动画片的创作要素

#### 4.1.1 角色

#### 4.1.2 故事

#### 4.1.3 将幻想化作现实

### 4.2 艺术动画片的创作要素

#### 4.2.1 形式

#### 4.2.2 内容

#### 4.2.3 形式与内容的配合

## 三、考核知识点及要求

### （一）主流商业动画片的创作要素

识记：商业动画片在角色塑造、故事表达以及影片可信度构建等方面的核心要素。

领会：理解这些要素如何共同作用，以满足大众审美、实现广泛传播并构建可信的幻想世界。

应用：能运用相关要素，分析一部主流商业动画片在角色、故事或视听表现上的成功之处；能尝试为一个简单的商业动画构思核心角色与故事梗概。

### （二）艺术动画片的创作要素

识记：艺术动画片在形式多样性、内容个人化表达以及形式与内容高度配合等方面的主要特点。

领会：理解艺术动画相较于商业动画，在创作目标上更侧重于作者个性表达、形式实验与思想探索。

应用：能结合一部艺术动画短片，分析其形式如何服务于内容表达，或阐释其独特的创作意图。

## 第五章 动画的制作

## 一、学习目的与要求

### 学习目的：

使学生建立对动画制作体系的整体认知，了解从创意到成片的工业化流程、各阶段核心任务、所需的工具设备以及团队协作的基本模式。

学习要求：学生应掌握如下内容：1. 了解制作动画所需的主要工具设备类别；2. 掌握动画制作流程前期、中期、后期三大阶段的核心任务；3. 理解动画团队中主要职能岗位的基本职责与协作关系；4. 了解动画产品的基本营销概念。

## 二、课程内容

### 5.1 制作动画的工具

#### 5.1.1 二维手绘动画设备

#### 5.1.2 摄影设备

#### 5.1.3 计算机周边设备

### 5.2 动画的团队成员与任务

#### 5.2.1 前期团队

#### 5.2.2 中期团队

#### 5.2.3 后期团队

### 5.3 动画片的制作流程

#### 5.3.1 前期开发

#### 5.3.2 前期制作

#### 5.3.3 中期制作

#### 5.3.4 后期制作

### 5.4 动画的营销

## 三、考核知识点及要求

### （一）动画制作工具与团队

识记：二维手绘、摄影及计算机周边等主要动画工具设备类别；动画制作中前期、中期、后期团队所包含的核心职能岗位。

领会：理解团队分工协作对于完成动画项目的必要性。

应用：能根据一个简化的动画项目描述，列举其制作过程至少需要哪些核心团队成员。

### （二）动画制作流程

识记：动画制作流程中前期开发、前期制作、中期制作、后期制作四个阶段的核心任务。

领会：理解各制作阶段之间的顺序逻辑与依赖关系；领会“前期计划”在动画制作中的重要性。

应用：能简述一部动画片从创意构思到最终成片所经历的主要阶段；能判断某一具体制作任务属于流程中的哪一个阶段。

### （三）动画营销的基本概念

识记：动画营销的主要环节（如前期推广、展映、授权）及其基本目的。

领会：理解营销是动画产品实现其价值的重要环节。

应用：能举例说明一部动画片可能通过哪些渠道进行宣传推广。

## 第六章 动画片赏析

### 一、学习目的与要求

#### 学习目的：

使学生掌握系统分析、评价动画作品的基本方法，理解动画赏析的多元视角与专业维度，从而能够超越个人喜好，从艺术、技术、文化等层面对动画作品进行有依据的解读与鉴赏。

#### 学习要求：

学生应掌握如下内容：1. 理解动画片赏析的核心目的与基本方法；2. 能够运用所学方法，对经典动画作品进行赏析。

### 二、课程内容

#### 6.1 动画片赏析的目的与方法

#### 6.2 影片赏析范例

### 三、考核知识点及要求

识记：动画片赏析的主要目的与基本方法；所学习的经典范例影片的基本信息与代表性。

领会：理解不同的赏析方法如何揭示动画作品的不同层面价值；领会通过对比分析不同文化背景、时代、风格的动画作品，可以深化对动画艺术多样性的认识。

应用：能够运用一种或多种赏析方法，针对一部指定的动画短片或片段，撰写简短的分析评述，指出其在某一方面的艺术或技术特点。

## 第七章 动画创作者的基本素养

### 一、学习目的与要求

#### 学习目的：

使学生明确作为一名动画创作者所需构建的综合性能力体系，理解专业技能与人文素养之间的支撑关系，从而树立全面的职业发展观念，并有意识地在后续学习中规划与提升这些核心素养。

#### 学习要求：

学生应掌握如下内容：1. 了解动画创作者所需的基础技能及综合人文素养的具体内涵，理解这些素养在动画创作不同环节中的具体应用与重要性；2. 能够根据自身情况，初步规划专业发展方向及专业素养提升方向。

### 二、课程内容

#### 7.1 基础技能

#### 7.2 动作设计

#### 7.3 视听语言

## 7.4 综合人文素养

### 三、考核知识点及要求

识记：动画创作者所需的基本素养各自包含的核心能力范畴（如造型、色彩、软件操作；运动规律、表演；镜头、剪辑、声音；文化修养、观察力等）。

领会：理解扎实的“基础技能”是进行动画创作的基石；领会“动作设计”与“视听语言”是赋予动画生命力和叙事表现力的关键；理解“综合人文素养”对提升作品内涵与创作者可持续发展的重要性。

应用：能分析一部优秀动画作品，指出其中哪些部分体现了创作者在动作设计、视听语言或综合人文方面的出色素养；能结合一个简单的创作构思，说明需要调动哪些方面的基本素养来完成它。

### 三、参考教材与考核实施要求

#### （一）本课程使用的参考书

《动画概论》，孙立军、冯文 著，高等教育出版社，2022 年第二版。

#### （二）本课程的考试要求

1. 考察学生对动画基础理论的掌握程度，包括对动画定义、艺术特点、发展脉络及不同分类方式的理解与辨析能力。

2. 考察学生对动画制作流程与团队分工的认识，能够说明动画从前期策划到后期合成各阶段的核心任务与协作关系。

3. 考察学生对动画作品的初步赏析能力，能够结合所学知识，从叙事、美术、技术等角度对指定动画片段或作品进行简要分析。

4. 考察学生对动画创作基本素养的认知，理解基础技能、动作设计、视听语言与人文素养在动画创作中的综合作用。

#### （三）关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用上机考试，时间为 150 分钟。

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. 本门课程考试可选用的命题题型范围为单项选择题、多项选择题、判断题、名词解释题、论述题、设计应用题等题型。