

上海市高等教育自学考试
数字媒体艺术专业（专升本）（130508）
电脑动画（实践）（13465）
自学考试大纲

上海电机学院高等教育自学考试办公室组编
2023 年版

一、课程的性质与设置的目的

《电脑动画（实践）》课程是数字媒体艺术专业学生在学习核心理论课程后，进行的一个实践性学习环节。本课程的综合技能考核应着眼于考生所学的理论知识与专业技能知识，有针对性开展专业实践，提高考生理论与实践相结合的能力，以及解决电脑动画制作中的实际问题的能力。

本课程的设置，旨在通过专业实践环节，帮助学生综合运用所学的动画制作专业知识与技能，使学生在实践中融会贯通，全面提升其对专业知识的理解能力、运用能力和执行能力。具体包括以下几个方面：

第一，通过本课程训练，考生应全面提高自身的理论联系实际能力，考生能运用前期所学专业理论知识解决专业问题。

第二，通过本课程训练，考生能够运用数字化技术进行动画制作，熟练掌握应用 Animate 软件进行画面的处理，具备处理动画制作问题的能力。

第三，通过本课程训练，考生在动画设计等方面达到数字媒体艺术本科专业的要求，具备一定的实践创新设计能力。

二、考核目标

- 1、掌握网络广告基础
- 2、掌握 animate CC 软件的基础功能
- 3、掌握互动游戏式广告制作
- 4、掌握移动网络广告制作
- 5、掌握横幅式广告制作
- 6、掌握按钮式广告制作
- 7、掌握通栏广告制作
- 8、掌握标识式广告制作
- 9、掌握被投式广告制作
- 10、掌握弹出式广告制作
- 11、掌握浮动式广告制作

三、考核内容及要求

1、考核内容

利用 Animate 软件就给定素材，设计制作一段 1 分钟的电脑动画。

2、考核要求

- (1). 动画符合主题内容。
- (2). 素材运用合理。
- (3). 动画符合运动规律。
- (4). 能够运用引导层、遮罩、元件等元素。
- (5). 渲染输出为常用的视频格式。

四、考核方式及时间

考核方式：上机闭卷考试。

软件环境：Animate CC。

考试时长：120 分钟。

五、教材

- 1、《网旋风 Animate 动画广告创意直播》，张静编辑，机械工业出版社，2019。
- 2、《动画视听语言》，高思主编，清华大学出版社，2018 年 1 月第二版。

六、试题举例

运用 Animate CC 软件设计一个角色，制作角色走路动画，为角色设计一个背景。