|  |
| --- |
| 高等教育自学考试动漫设计（专科）专业考试计划 主考学校：电子科技大学 四川省高等教育招生考试委员会2023年10月制定 |
| 1. **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。  本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的职业能力和可持续发展的能力，掌握动画与漫画设计制作的基本知识、基本技能，具有一定的专业创作能力，能在影视、动画、漫画以及游戏等相关企业从事基础设计与操作的高素质技术技能人才。  **二、学历层次及规格**  本专业为高等教育自学考试专科层次。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，以及应用基础知识进行实践设计制作的能力。故总体要求与一般普通高等学校动漫设计专科水平要求基本一致。  本专业考试课程16门，总学分为70学分。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，经考生本人申请，颁发高等教育自学考试专科毕业证书，国家承认其学历。  **三、培养目标与基本要求**  本专业要求初步掌握动画与漫画艺术创作的基本理论和基本知识，具备动画与漫画设计制作的基本能力，掌握相关制作环节的视听设计与软件操作的实践技能。主要包括：  1.初步掌握动画与漫画艺术创作的基本理论、基本知识；  2.具备动漫设计的基础造型能力，掌握原动画技巧，了解视听语言与剧本创作的基本要求，具有基础的分镜头设计能力；  3.具有角色造型设计、场景设计、分镜头脚本绘制、动画制作合成、漫画制作的实践能力和动漫设计软件的操作技能；  4.熟悉国家影视行业、出版行业以及动漫产业的基本政策和法规；  5.具备对新知识、新技能的学习能力和一定的创新创业能力。  **四、课程设置与学分**  专业代码：550116   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 课程类别 | 序号 | 课程  代码 | 课程名称 | 学分 | 考试  方式 | 备注 | | 公  共  基  础  课 | 1 | 03706 | 思想道德修养与法律基础 | 2 | 笔试 |  | | 2 | 12656 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 4 | 笔试 |  | | 专  业  核  心  课 | 3 | 01685 | 动漫艺术概论 | 5 | 笔试 |  | | 4 | 13495 | 动漫前期概念设计（实践） | 6 | 实践 |  | | 5 | 01690 | 漫画创作技法（实践） | 6 | 实践 |  | | 6 | 14233 | 视听语言基础（实践） | 4 | 实践 |  | | 7 | 13496 | 动漫设计后期制作（实践） | 4 | 实践 |  | | 8 | 13492 | 动画声音制作（实践） | 4 | 实践 |  | | 9 | 13497 | 动漫设计软件基础（实践） | 4 | 实践 |  | | 10 | 13494 | 动画运动规律（实践） | 6 | 实践 |  | | 专  业  拓  展  课 | 11 | 00675 | 构成（平面、色彩、立体） | 8 | 笔试 |  | | 12 | 07219 | 数字摄影技术 | 2 | 笔试 |  | | 13 | 12184 | 影视美术赏析 | 4 | 笔试 |  | | 14 | 03511 | 中外电影史 | 4 | 笔试 |  | | 15 | 11931 | 脚本与剧本写作 | 6 | 笔试 |  | | 16 | 01161 | 影片剪辑premiere（实践） | 3 | 实践 |  | | 总学分 | | | | 72 | | |   **五、主要课程说明**  1.构成（平面、色彩、立体）  本课程主要内容为平面构成、色彩构成及立体构成。平面构成主要是研究平面设计中如何创造形象，怎样处理形象与形象之间的联系，如何按美的法则构成，设计出所需的图形。色彩构成主要讲授色彩构成的基本原理，色彩的作用与三要素，色彩的配置及色彩与心理，情感。立体构成是使学生了解和掌握立体造型的构成方法，并提高学生对立体设计中形式美规律的认识，从而提高其设计和审美能力。《构成（平面、色彩、立体）》是利用形式要素及其特有的表现方法，对学生进行理念性训练，使学生了解和掌握造型的构成方法，提高对构成设计中形式美的认识，进而提高学生的审美能力、表现能力和创造能力。  2.数字摄影技术  该门课程为动漫专业专业拓展课，学生通过本课程的学习在知识、能力和素质上应达到的让学生了解摄影历史和数码摄影的发展趋势；熟悉数码摄影的硬件系统，了解数码照相机的结构，功能、原理；掌握数码相机的操作使用方法；提高审美能力，掌握摄影构图方法和数字图像的创意；掌握用数码摄影技术进行专业创作的方法；掌握用计算机软件处理数字图像的方法基本要求。  3.影视美术赏析  该门课程为动漫专业专业拓展课，学生通过本课程的学习让学生深入掌握影视作品的创作技巧和方法，通过细致拆解影视作品的每一帧画面，每个场景的设计与表现技巧，来了解和学习创作者在作品中运用了何种手法来表现人物与剧情。学生通过本课程的学习对于下一步的创作有更好的体会与更强的实操性。通过了解或掌握影视艺术的基本知识、影视艺术的历史发展及其审美鉴赏方法等，由此来丰富学生的美育知识。提高他们对影视作品的审美感受力及鉴赏能力，从而提高学生的审美素养。  4.中外电影史  该门课程为动漫专业专业拓展课，是一门介绍评析中国和外国电影各个历史阶段的主要艺术运动和艺术思潮、重要的电影艺术家和代表性作品，梳理出中外电影历史的发展线索和优秀的艺术传统的课程。本课程以电影的技术与艺术发展史为轴线，以欧洲电影、好莱坞电影与中国电影三大地域电影发展样态为主要内容，在历史中探求文化的变容，在文化中解析艺术的本质；在纵观世界电影史的大背景下，也分析研究中国电影传承与发展的艺术内涵与技巧呈现。通过本课程的学习，使学生达到提升电影技术、艺术的文化素养的最终目的，真正理解电影的多维度内涵与外延。  5.角本与剧本写作  该门课程为动漫专业专业拓展课，协助学生获得写作剧本的入门知识，掌握动画剧本创作的技巧，使学生能够通过剧本的欣赏和写作，提高动画创作的整体水平。理解并掌握影视动画剧本写作的各个环节及写作技巧，能独立、完整、新颖地按照动画剧本的元素进行创作。学生通过本课程的学习在知识、能力和素质上应达到使学生掌握动画剧本的概念和本质；了解关于动画剧本的理论；掌握动画剧本创作方法；举一反三，在赏析中融会贯通学会动画剧本创意；能独立、完整地完成动画剧本的基本要求。  6.全国统一命题考试课程（略）。  7.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**  含实践的课程以及实践所占学分：动漫前期概念设计（实践）6分；漫画创作技法（实践）6分；视听语言基础（实践）4分；动漫设计后期制作（实践）4分；动画声音制作（实践）4分；动漫设计软件基础（实践）4分；画运动规律（实践）6分；构成（平面、色彩、立体）8分。  **七、其他必要的说明**  接续本科专业举例：动画。 |

动漫设计（专科）专业课程设置与学分

专业层次：专科 专业代码：550116

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 备注 |
| 1 | 00675 | 构成（平面、色彩、立体） | 8 |  |
| 2 | 01685 | 动漫艺术概论 | 5 |  |
| 3 | 03511 | 中外电影史 | 4 |  |
| 4 | 07219 | 数字摄影技术 | 2 |  |
| 5 | 11931 | 脚本与剧本写作 | 6 |  |
| 6 | 12184 | 影视美术赏析 | 4 |  |
| 7 | 03706 | 思想道德修养与法律基础 | 2 |  |
| 8 | 12656 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 4 |  |
| 9 | 01161 | 影片剪辑premiere（实践） | 3 |  |
| 10 | 01690 | 漫画创作技法 | 4 |  |
| 11 | 13492 | 动画声音制作（实践） | 4 |  |
| 12 | 13494 | 动画运动规律（实践） | 6 |  |
| 13 | 13495 | 动漫前期概念设计（素描、色彩） | 6 |  |
| 14 | 13496 | 动漫设计后期制作（实践） | 4 |  |
| 15 | 13497 | 动漫设计软件基础 | 4 |  |
| 16 | 14233 | 视听语言基础（实践） | 4 |  |
| 合 计 | | 70学分 | | |

动漫设计（专科）专业考试计划对应衔接表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 旧计划课程 | | | | 新计划课程 | | | | 备注 |
| 动漫设计（专科），Z050445 | | | | 动漫设计（专科），W550116 | | | |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 |  |
| 1 | 03706 | 思想道德修养与法律基础 | 2 | 1 | 03706 | 思想道德修养与法律基础 | 2 | 对应顶替 |
| 2 | 12656 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 4 | 2 | 12656 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 4 |
| 3 | 00018 | 计算机应用基础 | 4 | 3 | 03511 | 中外电影史 | 4 |
| 4 | 00673 | 素描（二）（人物线描为主） | 3 | 4 | 07219 | 数字摄影技术 | 2 |
| 5 | 00674 | 色彩 | 3 | 5 | 01685 | 动漫艺术概论 | 5 |
| 6 | 00675 | 构成（平面、色彩、立体） | 8 | 6 | 00675 | 构成（平面、色彩、立体） | 8 |
| 7 | 04744 | 网页动画设计 | 4 | 7 | 11931 | 脚本与剧本写作 | 6 |
| 8 | 01160 | 动画运动规律（实践） | 4 | 8 | 13494 | 动画运动规律（实践） | 6 |
| 9 | 01161 | 影片剪辑 premiere（实践） | 3 | 9 | 01161 | 影片剪辑 premiere（实践） | 3 |
| 10 | 00012 | 英语（一） | 7 | 10 | 12184 | 影视美术赏析 | 4 |
| 11 | 01155 | 角色设定和场景设定（实践） | 4 | 11 | 11931 | 脚本与剧本写作 | 6 | 选择顶替 |
| 12 | 01156 | photoshop（实践） | 3 | 12 | 01690 | 漫画创作技法 | 4 |
| 13 | 01163 | MAYA软件（实践） | 4 | 13 | 13497 | 动漫设计软件基础 | 4 |
| 14 | 01165 | After effect（实践） | 4 | 14 | 13492 | 动画声音制作（实践） | 4 |
| 15 | 01688 | 动漫分镜头剧本及美术设计 | 5 | 15 | 14233 | 视听语言基础（实践） | 4 |
| 16 | 03428 | 三维动画软件 | 10 |  |  |  |  |
| 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。 | | | | | | | | |

动漫设计（专科）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 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 00675 | 构成（平面、色彩、立体） | 平面构成 | 林家阳 | 中国轻工业出版社 | 2016版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 01685 | 动漫艺术概论 | 动漫艺术概论 | 黄颖 | 机械工业出版社 | 2024年版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 03511 | 中外电影史 | 中外电影艺术史纲要 | 王永收 | 世界图书出版公司 | 2016版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 07219 | 数字摄影技术 | 数码摄影从入门到精通 | 陈宏波 | 清华大学出版社 | 2022版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 11931 | 脚本与剧本写作 | 影视动画剧本创作 | 葛竞 | 浙江大学出版社 | 2020版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 12184 | 影视美术赏析 | 动漫影视作品赏析 | 姚桂萍、贾建民 | 清华大学出版社 | 2017版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 03706 | 思想道德修养与法律基础 | 思想道德修养与法律基础自学考试学习读本 | 刘瑞复、左鹏 | 高等教育出版社 | 2018年版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 12656 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论自学考试学习读本 | 孙蚌珠、冯雅新 | 北京大学出版社 | 2018年版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 01161 | 影片剪辑premiere（实践） | 《看不见的剪辑》著 | 【美】鲍比•奥斯廷 | 北京联合出版公司 | 2021版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 01690 | 漫画创作技法 | 动画造型设计 | 张晓叶、郭恰、张瑶 | 中国青年出版社 | 2023版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 13492 | 动画声音制作 | 影视动画声音制作 | 董安安 | 辽宁美术出版社 | 2020版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 13494 | 动画运动规律（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 13495 | 动漫前期概念设计（素描、色彩） | 素描 | 黄勇、张双、于兴财 | 华中科技大学出版社 | 2019年第1版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 13496 | 动漫设计后期制作 | 动漫周边产品设计 | 宋晓利 | 武汉出版社 | 2017版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 13497 | 动漫设计软件基础 | Potoshop图形图像处理实用教程 | 赵艳莉 | 辽电子工业出版社 | 2022版 |
| 550116 | 动漫设计 | 专科 | 14233 | 视听语言基础 | 动画视听语言与分镜头脚本设计 | 王守平、时祥选、彭伟哲 | 辽宁美术出版社 | 2020版 |