

中国传媒大学 2024 年下半年高等教育自学考试 动漫设计专业（专科）实践类课程考核说明

一、考核方式

本期考试采用线上考核方式，考试系统操作手册详见附件 1。

二、考试安排

（一）模拟考试安排

模拟考试时间为 10 月 15 日 8:00 至 10 月 16 日 22:00。每位考生有 2 次模拟测试机会，请考生认真阅读考核说明及考试系统操作手册，按时参加模拟测试，熟悉考试流程，提前测试好考试使用设备。

提示：因个人原因未能参加模拟测试的考生不能参加正式考试，一切后果由本人负责。

（二）正式考试安排

序号	课程名称	基础知识 考试时间	实践作品提交考 试时间
1	13495 动漫前期概念设计 (实践)	10 月 19 日 8:00-8:20	10 月 19 日 8:20-9:20
2	13494 动画运动规律 (实践)	10 月 19 日 9:30-9:50	10 月 19 日 9:50-10:50
3	01690 漫画创作技法 (实践)	10 月 19 日 11:00-11:20	10 月 19 日 11:20-12:20
4	13492 动画声音制作	10 月 19 日	10 月 19 日

	(实践)	13:30-13:50	13:50-14:50
5	14233 视听语言基础 (实践)	10月19日 15:00-15:20	10月19日 15:20-16:20
6	13496 动漫设计后期制作 (实践)	10月19日 16:30-16:50	10月19日 16:50-17:50
7	13497 动漫设计软件基础 (实践)	10月20日 8:00-8:20	10月20日 8:20-9:20
8	13498 动漫速写 (实践)	10月20日 9:30-9:50	10月20日 9:50-10:50
9	03837 场景设计 (实践)	10月20日 11:00-11:20	10月20日 11:20-12:20
10	12208 数字艺术设计基础 (实践)	10月20日 13:30-13:50	10月20日 13:50-14:50
11	14131 三维动画制作基础 (3ds Max)(实践)	10月20日 15:00-15:20	10月20日 15:20-16:20
12	14132 三维动画制作基础 (Maya)(实践)	10月20日 16:30-16:50	10月20日 16:50-17:50

提示:

1. 开考后 30 分钟禁止入场, 请考生按规定时间参加考试。
2. 开考后, 考试系统开始自动计时。考试结束, 系统自动结束考试, 答题未完成或作品未提交的考生将被强制交卷。
3. 线上提交作品的科目, 考生须按照考核内容和要求提前准备好作品, 在规定考试时间内登录系统提交作品。

三、考核内容及要求

（一）13497 动漫设计软件基础（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

绘制一套人物角色挥手告别的动画。

（2）考核要求

①角色从站立开始，挥手向前方告别，动作需自然且有节奏，需注意手臂的运动轨迹和身体的姿势变化；

②要求人物角色在挥手过程中有表情变化（例如微笑、依依不舍）；

③人物的造型自定，但必须能看出是人类，造型与动作设计思路明确，不能产生其他歧义；

④提交要求：在规定时间内将动画作品上传至考试系统，动画文件导出格式为 swf 格式，文件总大小不能超过 50MB。

（二）13495 动漫前期概念设计（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

设计一个悬疑类成人动画的女主角，时代为现代都市，职业为在校大学生。

（2）考核要求

①绘制要求：手绘，纸张为 A4 纸，绘制工具（笔、颜料）不限；

②风格描述：时尚、个性、国风；

③设计要求：根据时代背景和以上信息，创作一张包含女主角的单幅插图（角色设计+该角色所处的主要场景设计），要求以人物为主，人物造型符合其职业要求，着装风格符合动画类型，风格为国潮风，非日韩。人体比例准确，结构较好，构图饱满，有动画电影镜头感，色调统一且服务于主题；

④提交内容：（文件总大小 100MB 以内）

A. 一张 JPG 格式作品草稿图（过程）；

B. 一张 JPG 格式作品线稿图（过程）；

C. 一张 JPG 格式最终作品图。

提示：以上图片需提交扫描图或相机、手机拍摄的图片，要求务必完整、清晰、无扭曲。三张图未按要求提交的均视为不及格。

（三）13494 动画运动规律（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

绘制一套人物角色骑自行车的动画。

（2）考核要求

①角色从静止状态开始，骑自行车加速前进，最后停下来，需注意骑行的连贯性和身体的动态平衡，以及停车时的惯性；

②要求人物角色在骑自行车过程中有表情变化（例如专注、享受）；

③人物的造型自定，但必须能看出是人类，造型与动作设计思路明确，不能产生其他歧义；

④提交要求：在规定时间内将动画作品上传至考试系统，动画文件导出格式为swf格式，文件总大小不能超过 50MB。

（四）01690 漫画创作技法（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

以“过生日”为主题创作一张单幅漫画，画面中应包含背景、道具和至少一位主角，主角物种不限（人类、拟人化的动物、植物或其他），故事背景不限（城市、森林、海洋等）。

（2）考核要求

①绘制要求：画面需上彩色，手绘，纸张为 A4，绘制工具（铅笔、勾线笔、马克笔、颜料等）不限；

②风格描述：时尚、个性、国风；

③设计要求：根据以上信息，创作一张包含主角、道具和场景的单幅漫画，画面中可同时出现多个角色。要求运用一定的漫画语言表现出个性化的场景氛围或故事情节（如矛盾冲突、惊喜、

意外等)。画面应具备叙事性，构图饱满，色调统一，画面内容主次有序，角色形象和场景设计等服务于画面主题；

④最终提交内容：（文件总大小 100MB 以内）

A. 一张 JPG 格式作品草稿图（过程）；

B. 一张 JPG 格式作品线稿图（过程）；

C. 一张 JPG 格式最终作品图。

提示：以上图片需提交扫描图或相机、手机拍摄的图片，要求务必完整、清晰、无扭曲。三张图未按要求提交的均视为不及格。

⑤作品画面参考格式：



（五）13492 动画声音制作（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

仔细观察以下动画，请根据动画中的环境、角色、动作状态、视觉元素、视觉风格等，结合想象力设计故事和相应的背景音效，用声音来讲述动画中发生的故事。同时撰写一份不少于600字的制作报告。



(2) 考核要求

- ①时长要求：30s 左右；
- ②声音素材之间无明显转换痕迹；
- ③最终音频需与动画情节相匹配，有一定的叙事性；
- ④各音频素材音量比例适中，声像布局与声音层次合理；
- ⑤不能出现包含台词或旁白的人物语音，需要添加环境声、音效、音乐等声音元素；
- ⑥导出格式：MP3，100 MB 以内。

(六) 14233 视听语言基础（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

(1) 考核内容

以《我喜欢的城市》为主题，完成视频短片制作。

(2) 考核要求

①时长要求：1-2 分钟，不超过两分钟；

②素材要求：高清 16:9，分辨率不低于 1280x720；内容健康、积极向上，素材可自行拍摄或从相关资源网站合法获取；

③场景要求：合理安排场景与镜头，景别丰富、过渡自然；

④画面要求：画面清晰，亮度、色彩还原正常；

⑤声音要求：包含同期声和配乐，语音清晰、配乐适当；

⑥剪辑要求：镜头切换自然，无夹帧，衔接合理，整体节奏一致；

⑦包装要求：至少包括添加标题字幕和结尾字幕（结尾字幕署名作者姓名、学号等），可在适当位置设计说明性字幕；

⑧格式要求：视频文件采用 H.264 编码，mp4 格式，码率不超过 8Mbps，文件大小不超过 200MB。（使用 Pr 软件导出时，可选择“H264、匹配源”模式）。

(七) 13496 动漫设计后期制作（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

(1) 考核内容

现有一个动漫分镜，场景为夜晚城市的天台，请发挥创意，对该镜头进行视觉效果的设计和制作，素材可自行创作或从网络

合法获得。请提交一篇800-1000字的动漫设计后期分析制作报告，描述后期效果，分析技术实现过程，总结制作经验。

（2）考核要求

①效果概述：对实现的效果进行总体分析。

描述所设计的效果，例如增加了哪些视觉元素（如光效、粒子效果、天气效果、动态背景等），这些元素如何与原始素材进行融合；分析这些效果对镜头整体氛围和视觉感受的影响。

②技术分析与实现步骤：

针对每个技术要点进行详细分析，例如：如何进行图层处理、动画跟踪、色彩校正等；列出实现的具体步骤，使用的软件工具和插件，参数设置等；展示完成效果的图片，对比原始素材和最终效果。

③制作经验总结：

总结实现该合成效果的关键技术和步骤，例如：精确的动画跟踪、无缝的合成、逼真的色彩校正等；注意事项，例如：素材创作时需要注意的事项、后期合成中常见的错误和解决方法。

④反思与展望：

制作总结，指出制作过程中遇到的挑战和解决方案；举一反三，探讨类似合成效果在其他项目中的应用和调整；未来展望，分析本次制作中的不足之处，提出改进建议，并展望未来的创作方向和技术提升。

⑤提交格式：PDF 格式，文件总大小 50MB 以内。须在报告首页上方依次写上课程名称、考场号、座位号、准考证号、姓名。报告中的完成效果图片须清晰、可辨识。

（八）13498 动漫速写（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

在以下参考图片中任选一幅进行动画速写创作，并记录过程图。



（2）考核要求

①绘制要求：手绘，纸张尺寸不小于 A4，须在纸张顶端写上姓名、准考证号；

②要求绘制完整，不可缺少局部（如只画上半身等）；

③独立绘制，不可描图，不可抄袭，如发现按零分处理；

④最终提交2张jpg格式的过程图和1张jpg格式的完成图，共3张图，文件总大小100MB以内。

提示：以上图片须提交相机、手机拍摄的图片，要求务必完整、清晰、无扭曲，三张图未按要求提交的均视为不及格。

（九）03837 场景设计（实践）

1. 基础知识考核（40分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题40道，考试时间20分钟。

2. 实践考核（60分）

（1）考核内容

室内《糖果屋里》1则

糖果屋是所有小孩子梦想的地方，也是成年人童心之向往，这个题目要求考生绘制一个梦想中的糖果屋（室内），来找到自己不变的童心，糖果屋里所有的家具用品都是糖果或者甜点做成的。

（2）考核要求

①“镜头视图”室内场景；

②风格不限，写实、卡通、装饰风格任选其一；

③时代不限，古代、现代、未来场景任选；

④用单色素描或者简单色彩，描绘出正确的光影关系，拉出场景的层次和空间感；

⑤该场景设计的乐趣点在于，体现童心、梦想，以及用糖果，甜点等组成的家具；

⑥提交内容：（文件总大小100MB以内）

- A. 一张 JPG 格式作品草稿图（过程）；
- B. 一张 JPG 格式作品线稿图（过程）；
- C. 一张 JPG 格式最终作品图。

提示：以上图片需提交扫描图或相机、手机拍摄的图片，要求务必完整、清晰、无扭曲。三张图未按要求提交的均视为不及格。

（十）12208 数字艺术设计基础（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

乡村是具有自然、社会、经济特征的地域综合体。河西村希望通过数字艺术的形式帮助当地农民推广大米、高粱和玉米等农产品，更好的实现乡村振兴，现请你设计一个创意推广方案。

（2）考核要求

- ①字数要求：600 字以上；
- ②内容需要至少包含（不限于）以下板块：背景调研、主题阐释；
- ③方案规划：详细描述采用哪些数字艺术形式（如界面设计、摄影摄像、图形创意、新媒体艺术等，至少采用 2 种不同形式）以及具体的方案设计内容；
- ④预期效果与示例：收集相关的图片素材，通过文字描述展示预期实现的效果；
- ⑤格式要求：请严格按照格式提交

标题(三号, 黑体, 加粗, 居中), 一级标题(四号、黑体、加粗、左对齐), 二级标题 (小四, 黑体, 加粗, 左对齐), 正文(小四, 宋体, 1.5 倍行距)

⑥最终提交文件格式: pdf 文档, 文件总大小 50MB 以内。

(十一) 14131 三维动画制作基础 (Autodesk 3ds Max) (实践)

1. 基础知识考核 (40 分)

在规定考试时间内, 登录考试系统限时作答客观题 40 道, 考试时间 20 分钟。

2. 实践考核 (60 分)

(1) 考核内容

使用 3dsMax 软件制作一个书房场景, 包括书桌、椅子等配置, 并添加材质、贴图、灯光, 最终渲染出一张静帧图片。

(2) 考核要求

①书房设计与布局自行设计或搜集参考, 要求书房整体设计合理、布局美观, 能展现出一个宁静、舒适的学习环境;

②书桌、椅子等家具的摆放需符合书房的功能需求, 且能体现设计者的独特视角和审美;

③材质与贴图材质、贴图使用需合理, 能够准确表现书房内各种物体的质感, 如木材、金属、布料等, 贴图需清晰, 纹理、颜色与物体相匹配, 避免出现明显的拉伸或模糊现象;

④灯光效果灯光效果需丰富, 能够营造出书房特有的氛围感和层次感, 灯光设置需合理, 考虑光源的位置、颜色、强度等因素, 确保书房整体光照效果自然、真实;

⑤家具配置书桌、椅子等家具的设计需符合书房的功能需求,

且造型美观、实用，家具的数量和摆放位置需合理，确保书房空间的充分利用和舒适度的提升；

⑥文件保存与渲染能正确保存 3ds Max 工程文件，确保文件结构清晰、有序，正确设置渲染参数，渲染出高质量的静帧图片；

⑦模型与材质数量模型内合并前的基础物体数量不少于 30 个，需体现场景的丰富性和细节；材质、贴图数量不少于 10 个，需展现出不同物体的质感和纹理；灯光数量不少于 3 个，需确保场景光照效果丰富、多变；

⑧提交要求：在规定时间内将作品提交至考试系统，提交最终渲染图片尺寸为 1920x1080，格式为 JPG，须同时提交 3ds Max 工程文件和图片文件，文件总大小 100MB 以内。

（十二）14131 三维动画制作基础（Autodesk Maya）（实践）

1. 基础知识考核（40 分）

在规定考试时间内，登录考试系统限时作答客观题 40 道，考试时间 20 分钟。

2. 实践考核（60 分）

（1）考核内容

在 Maya 中运用适当工具制作一个小球弹跳的动画，以展示完整的抛物线运动过程，并体现合理的速度变化以及小球在冲击地面时的压缩效果。

（2）考核要求

①动画设计小球从一定高度自由落下，形成完整的抛物线运动轨迹；

②小球在接触地面时应有明显的压缩变形，随后迅速恢复并

反弹，反弹过程中，小球的速度应逐渐减小，直至停止或再次反弹；

③材质与贴图为小球选择合适的材质和贴图，确保小球的质感和光影效果；

④动画速度与变化抛物线运动的速度和高度变化需符合物理规律，展现出合理的重力加速度效果；

⑤ 小球在接触地面和反弹时的速度变化应平滑过渡，避免突兀的加速或减速；

⑥冲击压缩效果小球在接触地面时应有明显的压缩变形，包括形状变化和体积减小，压缩过程应快速而有力，随后迅速恢复并反弹；

⑦场景与灯光场景设计简洁明了，突出小球的运动轨迹和效果，灯光设置合理，确保小球的光影效果自然、真实；

⑧提交要求：在规定时间内将作品提交至考试系统，动画提交格式为 h.264 的 mp4 文件，分辨率为 1920*1080，须同时提交 Maya 工程文件和渲染出的 mp4 文件，文件大小 100MB 以内。

四、特别说明

1. 考生须按照要求独立完成所有考试作品，如发现有雷同作品或完全拷贝他人作品的均视为作弊，将取消本期考试成绩。

2. 考生须按照要求在规定时间内登录考试系统提交作品，未按时提交或未按要求提交作品的均视为不及格。

中国传媒大学高等教育自学考试办公室

2024 年 9 月 29 日