

中国传媒大学 2025 年上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 4 月 16 日 8:00 至 4 月 17 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。

（二）正式考试安排

序号	课程名称	实践作品提交考试时间
1	13495 动漫前期概念设计（实践）	4 月 19 日 8:00-9:00
2	13494 动画运动规律（实践）	4 月 19 日 9:00-10:00
3	01690 漫画创作技法（实践）	4 月 19 日 10:00-11:00
4	13492 动画声音制作（实践）	4 月 19 日 11:00-12:00
5	14233 视听语言基础（实践）	4 月 19 日 13:00-14:00
6	13496 动漫设计后期制作（实践）	4 月 19 日 14:00-15:00
7	13497 动漫设计软件基础（实践）	4 月 20 日 15:00-16:00
8	13498 动漫速写（实践）	4 月 20 日 16:00-17:00
9	03837 场景设计（实践）	4 月 20 日 8:00-9:00
10	12208 数字艺术设计基础（实践）	4 月 20 日 9:00-10:00

11	14131 三维动画制作基础 (3ds Max) (实践)	4 月 20 日 10:00-11:00
12	14132 三维动画制作基础 (Maya) (实践)	4 月 20 日 11:00-12:00

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做好作品，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. 考核内容

设计绘制一套人物角色从睡眠中醒来后伸懒腰、起床的动画，并撰写一份不少于 600 字的制作报告。

2. 考核要求

(1) 动画绘制要求

①角色从睡眠状态（躺在床上）开始，通过伸懒腰、打哈欠、缓慢坐起到起床的连贯动作，要求表现出从松弛到活跃的自然过渡；

②动画中应体现角色表情由睡眠惺忪到清醒愉悦的变化，突出早晨起床时的舒适与活力；

③角色造型必须明显为人类，背景中可适当加入室内细节（如窗帘、闹钟等）；

④动画文件导出格式为 SWF，文件总大小不超过 50MB。

(2) 制作报告写作要求

①描述动画设计流程，包括关键帧设置、动作连续性规划及伸懒腰与起床动作的设计重点；

②阐述动作中各个部分的细节设计，如肢体的运动、姿态的变化等；

③阐述表情变化如何与动作协调一致，以增强角色的生动性和情感表现；

④阐明在制作动画过程中使用的主要软件和工具，描述文件导出为 SWF 格式的步骤及注意事项；

⑤分析在动画制作过程中遇到的主要挑战，并说明如何克服这些挑战并最终完成作品；

⑥报告需以 PDF 格式提交，字体选用中文宋体，英文 Times New Roman，字号小四，1.5 倍行距，字数不少于 600 字，可以在报告中插入必要的截图或示意图，帮助说明设计过程和成果。

（3）提交要求

最后须提交一份 **swf 格式**的动画和 **PDF 格式**的制作报告。

（二）13495 动漫前期概念设计（实践）

1. 考核内容

设计一个年龄在二十岁、个性前卫或者个性保守的女性。根据考试要求设计的角色为其房间做场景设计。

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，须在纸张顶端使用黑色签字笔写上课程名称、姓名、准考证号；

②风格描述：个性前卫/个性保守、国风；

③设计要求：根据考核要求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. 考核内容

设计绘制一套人物角色搬运重物的动画，展示角色从准备、抬起、搬运到放下重物的全过程，并为其撰写一份不少于 600 字的作品制作报告。

2. 考核要求

（1）动画绘制要求

①角色从站立状态开始，展示准备动作、用力提起重物时身体的扭曲、肌肉紧绷及表情变化（如努力和吃力），随后稳步搬运并最终放下重物。

②动作要求符合人体运动规律，表现出重物搬运中的重心转移、肌肉收缩及放松的自然衔接；

③角色造型必须明确呈现为人类，动作设计思路清晰，无歧义；可适当加入简单背景（如仓库或搬运现场）。

④动画文件导出为SWF格式，总大小不超过50MB。

（2）制作报告写作要求

①描述搬运重物动作的设计思路，包括关键帧设置和运动轨迹规划；

②阐述各阶段动作（准备、提起、搬运、放下）中身体动态、重心转移与表情变化的细节设计；

③介绍主要使用的软件和工具，以及SWF导出步骤与注意事项；

④分析制作过程中遇到的挑战（如动作拉伸与压缩、关键帧衔接）及解决方案；

⑤报告需以PDF格式提交，字体选用中文宋体，英文Times New Roman，字号小四，1.5倍行距，字数不少于600字，可以在报告中插入必要的截图或示意图，帮助说明设计过程和成果。

（3）提交要求

最后须提交一份 **swf 格式**的动画和 **PDF 格式**的制作报告。

（四）01690 漫画创作技法（实践）

1. 考核内容

以“晨跑时光”为主题创作一张多格漫画（不得少于四格），画面中需包含至少一位主角和一些早晨特有的元素（如晨光、露珠、小鸟等），故事背景不限，可以是充满活力的城市或宁静的乡村等。

2. 考核要求

①绘制要求：画面需为彩色手绘，使用 A4 纸张，鼓励使用水彩、丙烯、彩铅等绘画媒介展现清晨的色彩和氛围，须在纸张顶端使用黑色签字笔写上课程名称、姓名、准考证号；

②风格描述：卡通；

③设计要求：根据主题，构思并绘制一幅包含主角、道具和场景的四格漫画。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，通过角色的表情、动作和背景细节来传达晨跑时的某种情绪，愉悦或疲惫皆可。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. 考核内容

请根据画面描述，设计制作一段《奇幻森林探险》主题的视频，包含音乐和音效。同时撰写一份不少于600字的制作报告。

画面描述：一个探险者进入一片神秘的森林，周围的树木参天，藤蔓垂落，偶尔有荧光般的微小生物在树间穿梭，闪烁着淡淡的光芒。森林中雾气弥漫，隐约传来一些奇异的动物叫声。探险者小心地踩在落叶上，发出轻微的沙沙声，走过溪流时，水流的潺潺声在静谧的森林中回响。突然，他注意到一只奇幻的小生物在前方出现，似乎正在注视着他。随着探险者靠近，森林中传来悠扬的背景乐，带有神秘与奇幻色彩，营造出一种未知的氛围。

2. 考核要求

（1）音频制作要求

- ①时长要求：不少于 30 秒；
- ②各音频素材之间衔接流畅，无明显转换痕迹；
- ③各音频素材的音量比例适中，音效需具备立体感和层次，营造空间感；
- ④避免台词或旁白，仅用环境音效、背景音乐和动作音来传达故事；
- ⑤最终音频需与上述画面描述相匹配，有一定的叙事性；
- ⑥提交格式为 MP3 格式，文件大小不超过 100 MB。

（2）制作报告写作要求

- ①阐述你的创意构思；
- ②声音设计：详述作品中的声音元素，并解释它们的选择与

作用。

③空间塑造：如何通过混音、声像定位、动态范围等技术手段构建声音的空间感。

④技术实现：使用的软件、录音设备、后期处理手法，以及关键技术难点的克服。

⑤创作反思：总结挑战、收获及改进方向。

⑥报告需以 PDF 格式提交，字体选用中文宋体，英文 Times New Roman，字号小四，1.5 倍行距，字数不少于 600 字。

(3) 提交要求

最后须提交一份 **MP3 格式** 的音频文件和 **PDF 格式** 的制作报告。

(六) 14233 视听语言基础 (实践)

1. 考核内容

以“动物”为主题，标题自拟，制作一段视频短片。同时完成一篇制作报告。

2. 考核要求

(1) 短片制作要求

①时长要求：1-2 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（结尾字幕署名考生姓名、准考证号等），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）。

（2）制作报告要求

①主题阐述：介绍该短片的主题、背景、意义等；

②策划与前期工作：阐述短片的创意、构思、分镜头脚本、素材的获取过程等；

③后期制作：描述剪辑过程、使用的软件和技术、音效设计、配乐选择、调色、图文包装、视觉特效等制作过程；

④制作总结：对短片整体呈现效果做自我评价，包括制作经验，反思与展望等；

⑤报告需以 PDF 格式提交，字体选用中文宋体，英文 Times New Roman，字号小四，1.5 倍行距，字数不少于 600 字，可以在报告中插入必要的截图或示意图，帮助说明设计过程和成果。

（3）提交要求

最后须提交一份 **MP4 格式** 的视频文件和 **PDF 格式** 的制作报告。

（七）13496 动漫设计后期制作（实践）

1. 考核内容

未来都市的科幻效果设计与制作。现有一个动漫分镜，场景为未来都市的空中走廊，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：描述增加的视觉元素（如全息投影、飞行器轨迹、霓虹灯光、动态建筑等），分析这些元素如何增强场景的科技感。

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；展示完成效果图片，对比原始素材和最终效果。

③制作经验总结：总结关键技术（如动态光效的控制、图层叠加、色彩校正等），并指出注意事项（如光效与背景的融合、动态效果的真实感等）。

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报告需以 PDF 格式提交，字体选用中文宋体，英文 Times New Roman，字号小四，1.5 倍行距，字数要求 800-1000 字，文件总大小 50MB 以内。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. 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，须在纸张顶端使用黑色签字笔写上课程名称、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。

（九）03837 场景设计（实践）

1. 考核内容

《树林中的小秋千》两则

2. 考核要求

①绘制要求：手绘，纸张尺寸不小于 A4，须在纸张顶端使用黑色签字笔写上课程名称、姓名、准考证号；

②场景内需要包括：至少一棵树、一只挂在树上的秋千、草坪、蘑菇，另外可以自由想象其它设想道具；

③题目用两种风格绘制：卡通风格、装饰风格；

④两则场景设计图绘制在同一张素描纸上，绘制在正方形的方框内，注意构图的平衡和饱满。；

⑤使用简单色彩，描绘出正确的光影关系，拉出场景的层次和空间感；

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. 考核内容

数字艺术设计是科学与艺术以及计算机技术与艺术设计相结合的交叉学科，涵盖界面设计、摄影摄像、图形创意、新媒体艺术等。请你利用丰富的数字艺术形式，帮助长城景区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（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+图片”描述展示预期实现的效果；

⑤写作字体要求：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)；

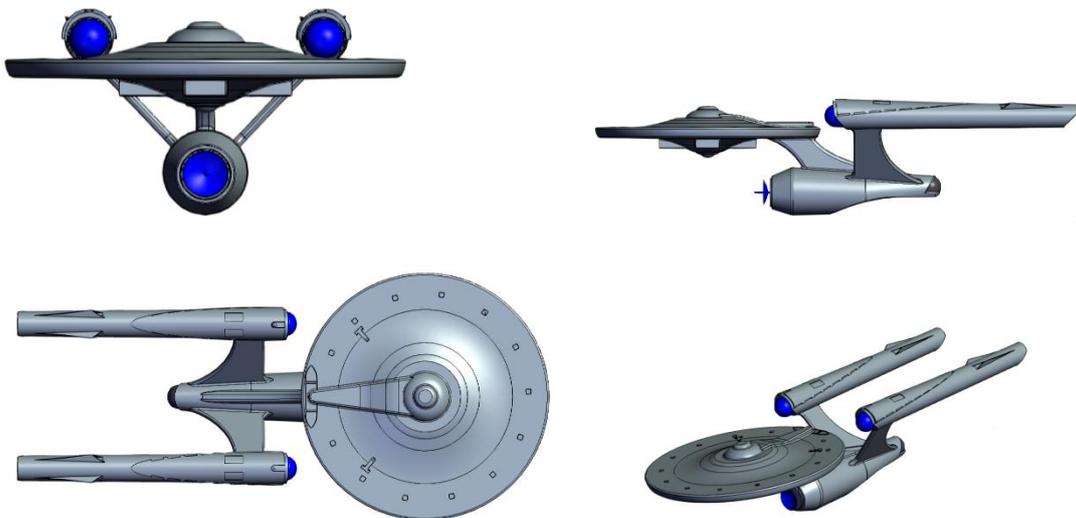
⑥文件格式要求：**PDF 格式**，文件总大小 50MB 以内。

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

1. 考核内容

使用 3ds Max 软件完成科幻风格飞船建模建模。

参考图：



2. 考核要求

①造型要求:

飞船整体设计具有现实科技感，主体为一个圆盘形结构，两侧对称连接有三个流线型引擎舱。细节不要求逼真，鼓励根据实际飞船设计原理自行创作纹理或使用网络上高质量的图片作为贴图。

②布线要求:

圆盘形主体部分的布线需细致且均匀，特别是在圆形边缘和结构转折处，确保形状准确无扭曲。引擎舱部分的布线要体现出其流线型设计，同时与主体部分的连接需自然流畅，避免任何重叠或缝隙。整体面数需控制在合理范围内，以保证模型在细节和性能之间的平衡，建议 1000 面以内。

③材质选择:

选择符合现实科技风格的材质，如金属、复合材料等，注重表现材质的真实质感和光影效果。引擎舱部分需特别处理，以表现出其高温工作环境下的特殊材质特性，如使用具有光泽和渐变效果的材质来模拟热量散发。

④提交要求:

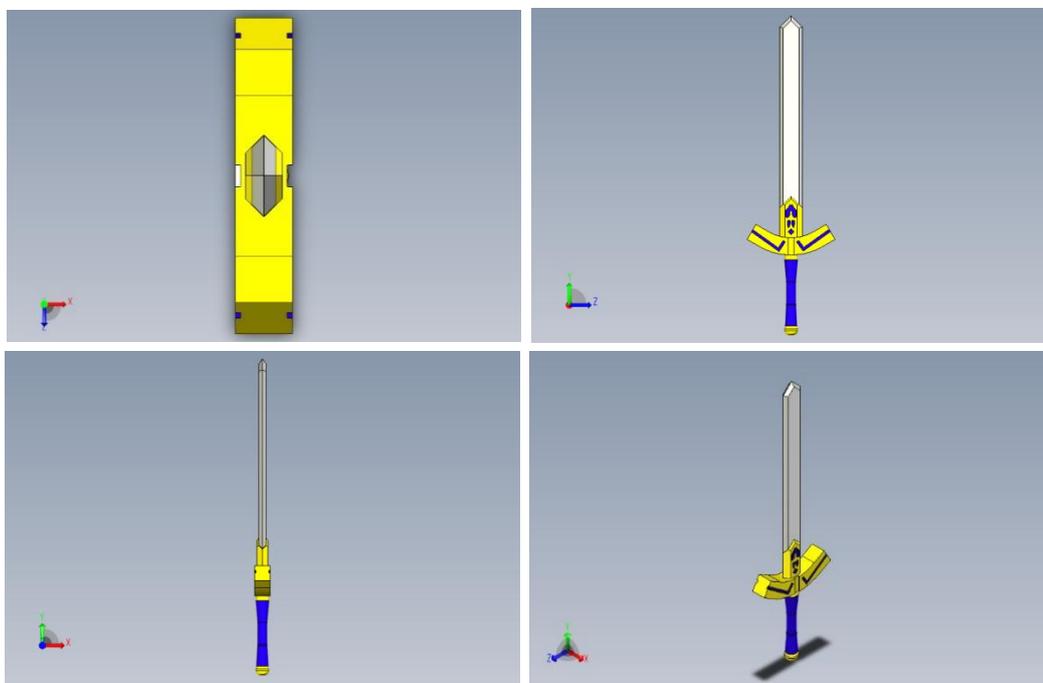
须提交 .max 文件 (3ds Max 工程文件)、一张 JPG 格式操作界面截图和一张 JPG 格式渲染图，截图需清晰展示模型的布线情况、材质应用和整体效果，渲染图可全面展示飞船模型的细节和设计感。文件总大小 100MB 以内。

(十二) 14131 三维动画制作基础 (Autodesk Maya) (实践)

1. 考核内容

使用 Maya 软件完成宝剑建模建模。

参考图：



2. 考核要求

①造型要求：

宝剑整体设计需具备古代神秘感和现代科技感，主体为长方形剑身结构，剑格部分需饱满且富有艺术感。剑身设计应光滑，线条流畅，具有锋利感和神秘感。细节部分可自行创作纹理或使用网络上高质量的图片作为贴图，增强视觉效果。

②布线要求：

剑身主体部分和剑格、剑柄的布线需细致且均匀，特别是在剑身边缘和结构转折处，确保形状准确无扭曲。剑柄部分的布线需体现出其弧线的自然流畅，与剑身部分的连接需自然无缝。整体面数需控制在合理范围内，以保证模型在细节和性能之间的平

衡，具体面数限制为 1000 面。

③材质选择：

选择符合古代神秘和现代科技风格的材质，如金属、高质量塑料等，注重表现材质的真实质感和光影效果。剑身部分可特别处理，使用锋利的材质模拟，以表现其锋利感和神秘感。剑格和剑柄部分可选用具有光泽的材质，增强整体质感。

④提交要求：须提交.ma 文件（Maya 工程文件）、一张 JPG 格式操作界面截图和一张 JPG 格式渲染图，截图需清晰展示模型的布线情况、材质应用和整体效果，渲染图可全面展示宝剑模型的细节和设计感。文件总大小 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，严禁抄袭或使用各类 AI 工具制作，如发现一律按作弊处理，取消本期所有实践课程成绩。

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。

3. 对成绩有异议的考生，请在北京教育考试院规定时间内提出复核申请，逾期不予受理。