

主编

王月民

线装书局

——走进艺术院校之门艺考丛书

A 动画专业 应试指南



走进艺术院校之门艺考丛书

动画专业应试指南

刘伟娜 编著

线装书局

图书在版编目(CIP)数据

动画专业应试指南 / 刘伟娜编著. -- 北京: 线装书局, 2014.9

(走进艺术院校之门艺考丛书 / 王月民主编)

ISBN 978-7-5120-1552-4

I. ①动… II. ①刘… III. ①动画-绘画技法-高等学校-入学考试-自学参考资料 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 221933 号

动画专业应试指南

编 著: 刘伟娜

责任编辑: 李 琳 宁 静

出版发行: **线装书局**

地 址: 北京市西城区鼓楼西大街 41 号 (100009)

电 话: 010-64045283 64041012

网 址: www.xzhbc.com

经 销: 新华书店

印 制: 北京毅峰迅捷印刷有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 9.5

字 数: 147 千字

版 次: 2014 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

印 数: 0001-6000 册

定 价: 28.00 元

目 录 (Contents)

第一部分 名校动画专业简介	1
3/中国传媒大学	
6/中国传媒大学动画相关各专业考试说明	
14/北京电影学院	
17/南京艺术学院	
19/中央美术学院	
第二部分 动画专业考试技巧	21
23/素描 / 考试要点及素描习作点评	
32/素描半身像的考试要点	
46/色彩 / 考试要点	
48/速写 / 考试要点及速写习作点评	
88/命题创作 / 考试要点及动画创作习作	
91/命题创作考试方法与步骤	
98/游戏人物设计 / 考试要点及考生作品	
第三部分 艺考五大难关的突破	99
101/第一关:基础关	

101/第二关:心理关

102/第三关:面试关

109/第四关:创意关

112/第五关:写作关

第四部分 高校学生谈艺考 115

117/学习心得——常达

117/考学感想——胡佳欣

118/考学感受——岳冰夷

118/考学感想——王瑜

119/我的考学之路——张弛

120/二维动画专业学习心得——施文强

122/学习心得——贾潇雨

123/学习经验总结——李珮

第一部分

名校动画专业简介



中国传媒大学

一、学院介绍

中国传媒大学是教育部直属的国家“211工程”重点建设大学,其前身是创建于1954年的中央广播事业局技术人员训练班。1959年4月,经国务院批准,学校升格为北京广播学院。2004年8月,北京广播学院更名为中国传媒大学。学校坐落于首都北京城东古运河畔,校园占地面积46.4万平方米,总建筑面积42.4万平方米。

中国传媒大学动画学院于2001年4月成立,是我国最早一批从事动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体教学科研的院校之一。依托于中国传媒大学深厚的国内外影响力和广播电视艺术学与计算机科学的综合性学科背景,该校在动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体教学科研方面现已形成跨学科、跨媒体、技术与艺术相融合的整体特色与优势。2004年10月,中国传媒大学成为首批国家批准设立的四个“国家动画教学研究基地”之一。

二、专业设置

动画学院目前设有动画系、数字艺术系和艺术基础部三个教学机构,并设有动画研究所、数字技术与艺术研发中心、《中国动画年鉴》编辑部、亚洲动漫研究中心等研究机构,以及《动画乐园》杂志社、北广映画数码科技有限公司和汉唐影视动漫有限公司等创作平台。由动画学院策划并参与创作的52集大型电视动画系列片《五连环》现已正式投入生产。逐步形成了融教学、科研、创作、制作于一体的动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体教学研究基地。

动画学院人才培养覆盖本科、硕士和博士各个层次,本科设有动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体专业,下设动画编导、动画艺术设计、数字动画、游戏设计、数字影视制作、网络多媒体等专业方向;硕士设有动画艺术理论、动画市场营销、动画制片、动画创作研究、数字媒体艺术理论、HDTV影像艺术实践与理论、CG艺术实践与研究、3G平台与移动媒体艺术实践与理论、NGN环境与网络多媒体艺术、“虚拟现实”艺术设计与研究等多个方向;博士设有动画艺术美学、计算机图形图像技术、数字影视研究等

方向。目前动画学院有在校生 700 余人。

动画学院拥有一流的软硬件教学、科研、创作环境,各类专业实验室面积三千余平米,软硬件资金投入达数千万元,其中包括 CG 实验室、互动艺术实验室和动画制作实验室三个“211”工程重点实验室,同时拥有国内一流的数字影视制作室、虚拟演播室、网络多媒体制作室、数字合成机房、5.1 数字录音棚、国际先进的运动捕捉系统和三维扫描仪等设施。

三、专业成果

近年来,动画学院师生在动画短片创作、数字影视制作和商业动画片生产领域取得了可喜的成果,其中,百余部短片作品获得国内外大奖。奖项囊括了第一、二届中国国际动漫节原创动漫大赛、首届中国(北京)国际大学生动画节、第七届韩国富川国际学生动画节、北京电影学院动画学院学院奖、中国国际卡通数码艺术周、第三十四届波兹坦国际大学生电影节、第四届国际大学生影视作品展以及第二届中国动画成就奖等诸多节展的奖项。动画学院路盛章教授创作的《墙——献给母亲》荣获首届中国国际动漫节原创动漫大赛组委会特别奖,并入选 2006 年萨格勒布“世界动画节环球展映 80'”;张骏教授创作的《三条忠告》获日本飞禅国际寓言和民间故事动画比赛银奖。另外,路盛章教授还承担了“北京 2008 奥运福娃宣传片”、“北京 2008 残奥会吉祥物‘福牛乐乐’宣传片”的创作工作。崔蕴鹏等学生创作的《过马路》获得首届中国国际动漫节原创动漫大赛数字合成金奖;王强、荣郁两位同学创作的《完美》获得首届中国国际动漫节原创动漫大赛最佳编剧奖;童巍、贾潇雨、宋雷雨、李予民、张亦旻五位同学创作的《A pen's story》获得首届中国国际动漫节原创动漫大赛最佳数字合成奖;周婷婷和边凯两位同学创作的《完整的碎片》获得第二届中国国际动漫节原创动漫大赛最佳导演奖和组委会特等奖;张亦旻、吴中、王一三位同学创作的《shine》,张楠、王可越创作的《戳儿》,吴森等同学创作的《diamonds》荣获 2006TBS(日本东京广播电视公司)数码大赛提名奖;林怡、胡一泊同学创作的《霸王别姬》获得 2006 全球华语动画创作大赛 2D 组冠军。

四、对外交流

动画学院实行开放式办学,广泛吸纳国内外动画教育资源,近年来已与德国波兹坦影视学院、挪威 Volda 大学、加拿大阿比蒂比特米斯卡明魁北克大学、韩国国立艺术大学及中央大学、英国赫特福德大学等国际的知名大学建立了长期的教育合作项目,为构建动画学院国际合作网络奠定了基础。

动画学院与世界动画协会、国际影视高校联合会等国际组织建立了良好的合作关系,曾举办了多场影响深远的国际学术交流活动,其中有2002年举办的“BBI_CILECT国际动画教育研讨会”和“CGCN2005数字媒体艺术高层论坛”等大型学术活动,拓展了国际间的交流合作和在校学生的国际视野。

2006年5月25—28日,动画学院成功举办了首届“中国(北京)国际大学生动画节”。此次大学生动画节由中国传媒大学动画学院发起,中华人民共和国国家广播电影电视总局批准设立,是在世界动画协会(ASIFA)、中华人民共和国教育部体卫艺司和共青团中央学校部的指导下,由中国传媒大学主办、中国传媒大学动画学院具体承办,是继在杭州举办的“中国国际动漫节”后,国家广播电影电视总局批准的第二个国际性动画交流活动。世界动画协会在“中国(北京)国际大学生动画节”上特设“ASIFA中国奖”。该院丁美音同学的作品《手下留情》以其独特的创意、精彩的动作变化效果,夺得了本次动画节的最高奖——“ASIFA中国奖”。动画学院将按照国家广电总局的要求,把该动画节打造成世界知名的大学生动画节,为提高我国的动画原创水平作出贡献。

面向未来,动画学院将进一步立足于中国动画产业和数字媒体行业蓬勃发展的需求,秉持“综合型、国际化”的理念,以“艺术与技术相结合”为宗旨,加强教育资源的整合与国际合作,发挥大学对人类文化遗产和社会生产力发展的推动作用,努力将中国传媒大学动画学院打造成为中国领先、国际上具有一定影响的动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体教学研究与产业创新基地。

中国传媒大学动画学院宣传语:欢迎有志投身于动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体的莘莘学子报考中国传媒大学动画学院!欢迎喜好动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体的中学生朋友来我院参观、咨询,我们将热情解答你们的问题。对于那些优秀的、适合从事本专业的中学生同学,我们将选派专业老师跟踪培养。如果你们没有时间来我院,也可以将你们的个人简历E-mail给我们:liaolapo@vip.sina.com或登陆我们的网站:<http://www.cuc.edu.cn/animation>了解更多信息。

中国传媒大学动画相关各专业考试说明

一、动画专业

(一)专业介绍

本专业主要为满足我国动漫产业及相关行业对创造性人才的迫切需要,面向电视台、影视制作公司、动画公司、网络公司、游戏研发公司、广告公司等单位,培养具有良好的人文与艺术修养,扎实的动画艺术理论基础,熟练掌握前沿的动画技术手段,具有较强的艺术创新和创作实践能力,从事动画导演、动画编剧、动画设计、动画制作、游戏美术设计等工作的复合型高级专门人才。

本专业下设动画编导、动画设计、数字动画三个专业方向,实行“四年制、两段式”的培养模式,学生在完成两年的课程学习后,根据个人专长和学习情况分方向培养。

(二)培养目标

本着宽口径、厚基础、高素质、强能力的人才培养原则,侧重于具备较强的文化艺术素养、创作能力、团队意识与竞争能力的培养模式。

具体培养目标如下:

动画编导方向培养能够从事影视动画的前期策划、编剧、导演等工作,并且熟悉动画制作的整体工作流程,具备一定动画创作能力的高级复合型专门人才。

动画设计方向培养具有丰富的艺术修养和扎实的造型能力,熟练掌握影像造型设计的基本规律,能够从事动画形象设计、动画场景设计、分镜脚本与构图设计、原画设计、漫画设计以及相关的视觉设计等工作的高级专门人才。

数字动画方向培养善于综合运用先进的计算机动画技术进行数字视觉设计,能够从事以三维动画制作为核心的数字动画电影、电视动画系列片的制作以及游戏三维美术设计、网络动画等工作的高级复合型专门人才。

(三)主要课程

基础课:素描、色彩、速写、艺用解剖与透视、雕塑、构成设计、中外美术史、中外动画史、视听语言、导演基础、剪辑艺术与实践、影视声音艺术、动画概论、动画原理与技法、原画设计、网络动画、数字影视技术基础、三维动画基础。

专业课:动画剧作、动画导演、分镜设计、表演训练、动画电影分析、类型电影分析、动画制片管理、造型设计、背景设计、实验动画、定格动画、漫画创作、艺术创新思维、三维造型与建模、三维角色动画、动力学仿真、脚本语言编程、运动捕捉技术、三维高级渲染技术、数字影视合成、网络动画。

(四)动画专业对学生的素质要求

作为即将成为动画创作者的动画专业考生,应该热爱动画艺术,善于沟通以及表现自我,具有丰富的想象力以及扎实的基本造型功底,具有广泛的兴趣爱好,具有团队精神,同时也应该具有一定的综合艺术修养以及历史文化知识。

综合素质与创新能力:

作为一个合格的动画专业学生(考生)应当具有比较广博的文化历史知识,对中国和世界历史文化具有一定的了解。思维灵活,具有较强的创新意识与能力。

艺术鉴赏与感悟能力:

作为一个合格的动画专业学生(考生)应当具有一定的艺术鉴赏与感悟能力,不仅能够欣赏一些古今中外的美术名作和动画艺术佳作,同时还应该具有能够鉴别、分析一些作品的艺术流派、艺术主张及其作品中体现的思想内容、艺术技巧的基本能力。

基础造型能力:

作为未来从事动画行业的工作者首先要具有一定的造型基础能力,因为动画对造型能力、透视、空间关系的要求很高,所以作为考生一定要接受过素描、速写、色彩等基础造型能力的训练,具有较强的形象表现能力,能够把握形象的动态结构关系,具有较强的色彩感受力与表现能力。这些基本的造型能力直接关系到将来是否能够成为从事动画形象设计、动画场景设计、分镜脚本与构图设计、原画设计、漫画设计以及相关的视觉设计等工作的高级专门人才。

沟通表达与团队合作能力:

乐于展现自己的创作能力与表现能力,具有较好的文字与语言表达能力,善于观察生活,富有好奇心,并且热衷于将个人的生活经验进行整理、想象与表现。善于与他人合作,具有团队意识与责任心。

丰富的想象力与动手操作能力:

动画家既是画家又是演员,动画家必须具有丰富的想象力,只有大胆的想法才能发挥无边无尽的创造力,这就要求动画专业的学生(考生)应注重对生活的观察研究,积累广泛的知识,丰富自己的创作构思,同时也不能忽视动手操作的能力,对各种艺术手法与表现形式都乐于尝试,具有一定的计算机基础知识与学习能力,善于钻研。

近年高考文化课录取成绩查询:①点击中国传媒大学校园网的本科招生网;②点击历年录取分数查询;③点击地图标示的考生省份。即可获得有关数据。

(五) 考试内容与形式

专业考试分为一试、二试和三试,通过一试和二试的考生才能参加三试的考试。

一试:参加中国传媒大学美术类专业考试平台的统一考试

1.素描:真人头像写生,时间 180 分钟,考试用纸 4 开,由学校提供。

2.色彩:静物,时间 180 分钟,考试用纸 4 开,由学校提供。

二试:专业笔试

1.速写:时间 20 分钟,考试用纸 8 开,由学校提供。

2.命题创作:用 4—10 幅连续画面表述一个故事,手法不限。考试时间 180 分钟,考试用纸 4 开,由学校提供。

三试:专业面试

内容包括:

1.回答考官提问:初步考察考生的交流能力、想象力及知识面。

2.作品分析:考察学生的审美能力。

3.才艺展示:考生展示自己在美术、文学、音乐、计算机等方面的才艺、作品或相关获奖证书。

二、游戏设计专业(游戏程序设计方向)

(一) 专业介绍

本专业方向培养具有扎实的游戏编程功底和良好的逻辑思维习惯,熟悉游戏产品开发流程,具有一定的策划能力,能在游戏公司、门户网站、手机运营企业、动画公司等单位从事游戏设计、游戏开发、游戏制作、游戏策划、游戏运营等方面工作的富于竞争力与创新精神的高级复合型人才。

(二) 培养目标

本着宽口径、厚基础、高素质、强能力的人才培养原则,侧重于具备较强的创作能力、组织能力、适应能力与竞争能力的培养模式。

具体培养要求如下:

1.系统掌握游戏设计专业(游戏程序设计方向)所必需的数理基础、计算机程序设计的基础理论和基本技能;

2.掌握游戏产品设计、开发、制作的基本技能;

- 3.具有一定的数字音视频合成与创作、影视(游戏)特效制作的基本技能;
- 4.具有一定的视听艺术修养和创作能力;
- 5.掌握一门外国语,具有较强的听、说、读、写能力;
- 6.掌握文献检索、查询的基本方法,具有初步的科研能力。

(三)主干课程

计算机图形学、游戏概论、游戏开发方法学、游戏心理学、游戏引擎原理及应用、游戏开发工具使用、DirectX 程序设计、手机游戏开发、游戏市场概论、运动捕捉技术、数字合成技术、游戏作品赏析等。

(四)游戏设计专业(游戏程序设计方向)对学生的素质要求

报考游戏设计专业(游戏程序设计方向)的考生应具有较强的逻辑思维能力和数理计算能力,同时对计算机编程与软件开发有浓厚的兴趣。

首先,游戏软件开发、关卡设计、脚本编写等这些游戏设计与开发过程中的重要环节都可以看做是逻辑思维过程在编程语言或游戏引擎工具上的体现。坚实的数学基础和学习数学的浓厚兴趣是从事游戏程序设计与开发所必需的,游戏中涉及的各种图形算法、人工智能算法以及游戏相关的网络传输与安全算法等无不与数学知识息息相关。因此在同等条件下,我们欢迎数学基础更好的学生。

其次,游戏设计专业(游戏程序设计方向)要求考生具备良好的外语基础和学习外语的热情。在游戏产业相关行业中,应当承认我国游戏研发水平与世界顶级的游戏研发水平有不小的差距,这就决定了不少游戏领域前沿的第一手资料将以外文的形式出现。此外,许多编程中的帮助文档也多以外文形式出现,没有相当的外语水平何谈“师夷长技以自强”。

最后,游戏设计专业的学科交叉性期望考生有宽广的知识面和较强的学习能力,例如,一款 RPG 游戏可能涵盖艺术、历史、天文、地理、医学、物理、民俗等众多学科,毫无疑问,合理的知识结构将使游戏设计工作具有更高的起点。

如果你具备上述条件或愿意为此而付出努力,且对游戏设计与开发有着极大的热忱,中国传媒大学动画学院游戏设计专业(游戏程序设计方向)欢迎你的报考。

(五)专业考试内容与形式

专业考试分为初试和复试,初试通过之后才能参加复试。

初试:专业面试

内容包括:

(1)自我介绍;

(2)特长展示:展示自己在数学、计算机方面的综合能力(如有获奖证书可展示);

(3)回答考官提问:初步考察考生在数学逻辑思维、应变能力及综合知识方面的能力和素质。

复试:分为两部分

(1)数理综合测试

考试内容为测试考生的逻辑推理、空间想象、数理计算等能力和外语水平以及少量反映考生知识结构的综合知识考题。

(2)中国传媒大学艺术类统一文化课考试

考试由一份试卷组成,内容包括语文、数学和外语三部分,其形式和难易程度同高考相似。

三、数字媒体艺术专业(数字影视制作方向)

(一)专业介绍

数字媒体艺术专业是利用先进的数字媒体技术手段来进行数字影视节目制作的专业。数字媒体艺术专业是动画学院在国内数字艺术领域中第一个由教育部正式批准的本科教育专业,动画学院同时设有硕士研究生、博士研究生专业方向。

本专业下设数字影视制作方向。

(二)培养目标

数字影视制作方向为电视台、数字电影制作公司、互动娱乐公司、广告公司、电视频道及栏目包装部门、电视剧制作部门、动画公司及其他各影视制作机构等单位培养具有较高影视制作理论水平和数字艺术素养,能够驾驭先进的数字影视技术,熟悉数字影视制作的生产流程,在CG技术与艺术领域具有较高造诣,能进行数字影视节目策划与创作、数字电影电视特效与合成、电视片头设计与制作、电视栏目及频道整体包装的科学和艺术相结合的复合型高级人才。

(三)主要课程

电视艺术美学、西方新媒体艺术、计算机网络、艺术创新思维、动画运动规律、视觉形态造型基础、雕塑与三维造型、CG 艺术创作、数字摄影与摄像、电视画面编辑、影视声音艺术、数字电影特技原理、广告创意与表现、数字合成、影视剪辑艺术与实践、电视频道与节目整体包装、数字影视制作新技术等。

(四)数字媒体艺术专业对考生的素质要求

数字影视制作是指影视制作人员利用计算机及相关的影视制作设备作为影视艺术

创作工具,来实现他们的创意。该专业培养的毕业生应具备艺术和技术的双重知识结构。因此,该专业要求考生:具备一定的计算机基础知识,具备较好的外语基础,具有一定的艺术素养和创造力。

(五)专业考试内容与形式

专业考试分为初试和复试,初试通过之后才能参加复试。

1.初试:专业面试

内容包括:

(1)用英文作自我介绍(2分钟左右);

(2)回答考官提问:初步考察考生的交流能力、想象力及知识面。面试时,有条件的考生可以将自己的作品以及获奖证书带来向考官展示。

2.复试:分为两部分

(1)专业笔试

考试内容为综合测试题。

(2)中国传媒大学艺术类统一文化课考试

考试由一份试卷组成,内容包括语文、数学和外语三部分,其形式和难易程度同高考相似。

(六)数字媒体艺术专业的教学特色

第一,双语教学,外教讲授专业课程,学生能够进行国际交流。

对一至四年级的本科生开设双语教学课程,强化本科生的英语能力,使每一位学生的英语水平在毕业时达到交流和阅读英文资料的能力。

第二,开放式教学。

与国内外著名高校建立紧密合作关系。已和德国波兹坦影视学院等高校开展教师、学生互换,合作交流的工作。

第三,重视实践创作。

为本科生提供充足的、国际一流的、高质量的教学设备,供学生进行创作。动画学院的实验室每天14小时对学生免费开放,为学生的实践提供良好的环境。另外,我们已在校外建立几个实习基地,使同学们能够及时参加社会实践,深入了解行业发展情况;同时,也让社会及时了解我们的学生,促进人才的竞争和双向选择。

四、网络多媒体专业

(一)专业介绍

随着网络媒体的迅猛发展和广泛普及,网络媒体的艺术形态也应运而生。传统艺

术以网络媒体作为信息传播的载体,形成了继报纸杂志、广播、电视以后的第四媒体。同时网络的数字化技术和交互性的特征,又构建出新的艺术形态——网络多媒体。网络多媒体不再是单纯的艺术表现形态,在进行艺术创意的同时也进行着技术的创意。它已经成为创意产业新的经济增长点。在这一大背景之下,掌握一定的网络内容开发技术和多媒体技术,同时又具有一定艺术素养和高度创新能力新型人才,就成为信息时代新型人才培养的迫切需求。中国传媒大学即在此背景下于2002年在国内首先开设了网络多媒体方向,并招收了第一届本科生。

(二)培养目标

网络多媒体专业是培养具有较高的理论水平和综合艺术素养,掌握必备的网络多媒体技术和编程技术,能进行网站整体形象策划与包装、网络动画、网络广告、多媒体交互艺术、移动多媒体应用、动态影像与宽带流媒体应用等网络多媒体艺术创作的具有现代意识的复合型高级人才。

(三)主要课程

艺术创新思维、网站程序设计基础、网络多媒体技术基础、网站程序设计与数据库应用、在线互动多媒体、网络动画、网络广告、网页设计与网页脚本程序、动态影像与宽带流媒体应用、移动多媒体应用设计、网站整体形象策划与包装等。

(四)网络多媒体专业对学生的素质要求:

- 1.具有丰富的想象力和创造力,善于观察事物,思维敏捷;
- 2.对艺术和计算机知识充满浓厚兴趣与爱好;
- 3.具有良好的外语基础;
- 4.具有良好的综合素质。

(五)专业考试内容与形式

专业考试分为初试和复试,初试通过之后才能参加复试。

1.初试:专业面试

内容包括:

(1)用英文做自我介绍(两分钟左右)。

(2)回答考官提问:初步考察考生的交流能力、想象力及知识面。面试时,有条件的考生可以将自己的作品以及获奖证书带来向考官展示。

2.复试:分为两部分

(1)专业笔试

考试内容主要是综合能力测试,题型以问答题为主。考察学生的观察力、想象力、创