

绝密★启用前

411

2022 年 4 月高等教育自学考试福建省统一命题考试

电脑动画

(课程代码 13464)

注意事项:

1. 本试卷分为两部分,第一部分为选择题,第二部分为非选择题。
2. 应考者必须按试题顺序在答题卡(纸)指定位置上作答,答在试卷上无效。
3. 涂写部分、画图部分必须使用 2B 铅笔,书写部分必须使用黑色字迹签字笔。

第一部分 选择题

一、单项选择题:本大题共 8 小题,每小题 2 分,共 16 分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的,请将其选出。

1. 下列不是迪士尼公司制作的动画作品的是
A. 美女与野兽 B. 千与千寻 C. 灰姑娘 D. 长发公主
2. 一部动画作品中数量最大的是
A. 关键张 B. 原画 C. 小原画 D. 中间画
3. 人们最早在岩壁上绘制动物的时间可以追溯到
A. 500 年前 B. 20 万年前 C. 3 万 5 千年前 D. 3 千年前
4. 如果一个 4 格的动画走路感觉太快了,那么为使动作变慢、变流畅,应将画格的数量
A. 增加 B. 减少 C. 删除 D. 保持
5. 动画定位尺的作用是
A. 压缩和伸展 B. 动作检查 C. 增加特效 D. 固定电脑
6. 慢跑或是卡通式走路(每秒 3 步)的画格数是
A. 24 格 B. 16 格 C. 8 格 D. 4 格
7. 双反弹走路的规律是
A. 一步两跳 B. 一步三跳 C. 一步两蹲 D. 一步三蹲
8. 关于人物行走特点的表述正确的是
A. 走的越快越稳 B. 走得越慢越稳
C. 走路没有重心移动 D. 走路头部不动

第二部分 非选择题

二、填空题:本大题共 7 空,每空 1 分,共 7 分。

9. 1982 年,米老鼠在首部同声卡通片《_____》中出现。
10. 虽然照片是在 19 世纪 30 年代发明的,但创造出运动幻觉的大多数新奇玩意儿是通过_____而不是照片。
11. 米高梅公司的《_____》动画系列片深受儿童喜爱,讲述了汤姆和杰瑞之间的各种生活趣事。
12. 弹球的例子经常用来解释动画_____和_____的道理,即球下落时伸展,与地面碰撞时压平然后在弧线中较慢的部分返回到其正常形状。
13. 动画大师格里穆·乃特维克曾说过:动画的一切皆在于_____和_____。

三、名词解释题:本大题共 4 小题,每小题 4 分,共 16 分。

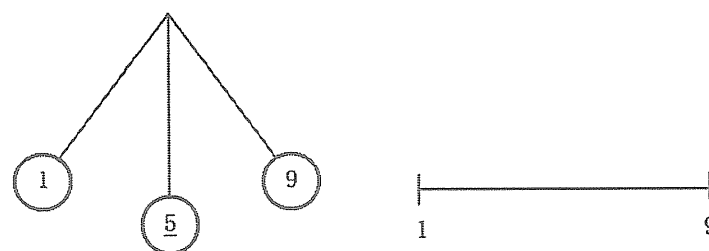
14. 逐张画法
15. 写生
16. 关键张
17. 标尺

四、简答题:本大题共 2 小题,每小题 12 分,共 24 分。

18. 动画《滑稽脸的幽默相》(Humorous Phases of Funny Faces)是谁创作的?简述其画面内容及历史地位。
19. 导演在动画制作中扮演了怎样的协调角色?需要掌握哪些原则?

五、填图题:本题 12 分。

20. 绘制钟摆动画及对应标尺,体现“渐入”、“渐出”效果,标注出原画与小原画。



题 20 图

六、创作题：本题 25 分。

21. 绘制一个男性人物侧面行走动画,不少于 5 张,分解动作。(图片仅作为参考不必完全一致)



题 21 图