

山东外贸职业学院 青岛华夏职业学校

动漫制作技术专业五年制

人才培养方案

2020年6月

一、专业名称：

（一）高等职业教育专业名称及专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

（二）对应中等职业学校专业名称及专业代码

专业名称：艺术设计与制作

专业代码：750101

二、学制：五年

三、招生对象：初中毕业生

四、培养目标、人才规格与就业前景

（一）培养目标：

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，德、智、体、美等方面全面发展，与我国动漫产业发展要求相适应的、具有专业知识和比较熟练的职业技能，掌握二维、三维动画设计与制作等技能，掌握动画及影视中后期制作及合成技术，具有较好的艺术素养并运用计算机动画技术进行动画创作的能够胜任动漫中、后期制作相应岗位的知识型、技能型、创新型高素质应用人才。

（二）人才规格：

（一）基本要求

- 1、熟练掌握计算机的基础知识与基本操作。
- 2、掌握二维、三维动画设计与制作及中后期合成技术等技能；
- 3、具有较强动漫造型设计及动画创作与制作能力 。

（二）知识、能力、素质结构

1、知识结构

- （1）熟悉国际及我国有关行业动态；
- （2）掌握影视艺术与动画的基础理论；
- （3）熟练掌握美术基础知识；
- （5）掌握色彩理论和配色技法；

- (6) 掌握线条在速写中的重要作用与审美法则；
- (7) 掌握平面设计的形态构合与组织形态之间的比例、平衡、对比、节奏、律动等理论知识，
- (8) 掌握立体思维的基本概念，形式美的原理与法则；
- (9) 掌握摄影构图的一般规律，具有美学基础和造型艺术理论知识；
- (10) 掌握影视艺术的基本元素和基本理论，掌握电影、电视在技术与艺术创作上的各种技巧。
- (11) 掌握动画片的制作工艺流程，动画片制作的基本知识及动画的学习方法；
- (12) 掌握人的运动规律、动物的基本运动规律、自然现象的运动规律，以及动画中的特殊运动技巧。
- (13) 掌握在游戏动画原画设计中，原画设计的基本知识以及绘画方法，手绘及电脑绘画的技巧运用，在游戏人社创作中，掌握人物，人兽，怪物等的交互创作。
- (14) 掌握漫画的历史及基础知识，掌握漫画的绘画方式，四格漫画及多格漫画的创作方法。

2、能力结构

- (3) 能够掌握素描规律和方法,具有较强的造型能力和审美水平；
- (4) 能够把握动画以及素描规律和方法,具有较强的造型能力和审美水平；
- (5) 能够具有运用色彩去表现设计者的设计构想，恰当地运用色彩去体现动画角色的形象特征，合理地配置场景的能力；
- (6) 能够具有对人体的迅速捕捉造型能力；
- (7) 能够掌握用笔方法并具有一定的线描能力，掌握墨与色的关系及运用能力,具有艺术鉴赏能力和艺术修养及基本创作能力；
- (8) 能够具有分析色彩的相貌、明度、纯度等的面积对比状态的能力；
- (9) 能够具备相应的平面设计能力；
- (10) 能够掌握游戏图标设计技法；

(11) 熟练掌握 3 维 2 维设计软件的核心内容和使用技巧，具有实际操作能力；

(12) 能够具有综合文本、图像、声音、视频等生成简单的多媒体动画的能力；

(13) 能够掌握摄影构图的手段与技巧，并能联系摄影实践，提高艺术审美能力，具有独立创意构图和拍摄制作的能力；

(14) 能够具有运用软件对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，并最终生成电影文件的能力；

(15) 掌握各种动画技法，具有零上岗，承担动画制作的工作能力。

(16) 掌握漫画原画的绘制方法，及手绘板绘图软件的互通使用。

3、素质结构

(1) 具备应有的个人修养及道德素质和开拓创新能力；

(2) 具备应有的文化素质，掌握一定的基本文化科学知识；

(3) 具有较强的信息沟通能力，具备一定的计算机操作水平；初步掌握一门外语；

(4) 具有健康的体魄，美的心灵，并有一定的美学知识和健康的审美观，对自然、社会和艺术的美具有一定的鉴赏力。

(5) 具有科学的世界观、人生观；具有团队合作能力集体意识。

(三) 就业前景

本专业毕业生主要面向数码信息公司、媒体、文化企业、通讯科技公司、动漫设计室、影视公司、广告公司、原画设计，游戏开发公司等从事动漫前中后期设计与制作工作。

五、课程设置、教学时间安排

类别	课程名称	总课时	各学期每周课时安排										合计	总课时%	学分	备注			
			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年								
			18	18	18	18	18	18	18	18	18	18							
			一	二	三	四	五	六	七	八	九	十							
核心素养培育一体化课程	必修课程	语文	432	4	4	4	4	4	4									24	
		数学	648	4	4	4	4	4	4	4	4	4						36	
		英语	432	4	4	4	4	4	4									24	
		历史	72	2	2													4	
		美术欣赏	18					1										1	
		大学英语	324							6	6	6						18	
	选修课程	音乐	144	2	2													8	
		美术																	
		合唱艺术																	
		器乐表演																	
		行进管乐																	
		舞蹈																	
		话剧表演																	
		演讲与朗诵																	
		古典文化寻访																	
选修课程	书法艺术	2070	16	16	12	12	13	12	14	10	10							115	
	服装艺术鉴赏																		
	英文电影艺术																		
小计																			
核心素养培育一体化课程	必修课程	计算机基础	72				4											4	
		素描	288	4	4	4	4											16	
		色彩	288		4	4	4	4										16	
		摄影	72			2	2											4	
		二维构成	162	4	3		2											9	
		PHOTOSHOP	108		2	4												6	
		FLSAH制作	0															0	
		动漫概论	36	2														2	
		动画运动规律	54				3											3	
		漫画创作	108		2	4												6	
		动画影片分析	36						2									2	
		3D-MAX	180	4						6								10	
		MAYA	360				6		6		8							20	
		剧本创作	72				4											4	
		动画短片制作	468									6	20					26	

类别	课程名称	总课时	各学期每周课时安排										合计	总课时%	学分	备注			
			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年								
			18	18	18	18	18	18	18	18	18	18							
			一	二	三	四	五	六	七	八	九	十							
核心素养培育一体化课程	专业综合实践	540															30		
	选修课	ERP 沙盘	72															4	
		经济与数学																	
		企业文化																	
		市场营销																	
		商务英语																	
		图形图像处理					2			2									
		商务礼仪																	
		应用文写作																	
		证券基础																	
		金融营销案例																	
		中外美术史																	
	服饰搭配技巧																		
	小计	2916	14	15	18	27	8	8	8	14	20			162					
		思想政治	144	2	2	2	2									8			
体育		216	2	2	2	2	1	1	1	1					12				
必修课程	心理健康	72	1	1	1	1									4				
	安全教育	36	0.5	0.5	0.5	0.5									2				
	健康教育	36	0.5	0.5	0.5	0.5									2				
	健美操	36													2				
足球																			
篮球																			
排球					2														
羽毛球																			
乒乓球																			
田径																			
小计	540	6	6	8	6	1	1	1	1				30						
必修课程	原画创作	72					4								4				
	UI 设计（图标）	144							4	4					8				
	动画分镜头设计	126						3	4						7				
	Premiere 剪辑	36						2							2				
	AE 特效合成	72							4						4				
选修课程	3D 打印设计	与人文	(2)	(2)															
	动漫艺术	素养课																	

类别	课程名称	总课时	各学期每周课时安排										合计	总课时%	学分	备注	
			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年						
			18	18	18	18	18	18	18	18	18	18					
			一	二	三	四	五	六	七	八	九	十					
课	摄影艺术	程合并 选修															
	手工创意设计																
	陶艺创作																
	视频编辑艺术																
	服装手作艺术																
	化妆艺术																
	小计		450					4	5	12	4						
总学时数		5976	36	37	38	45	26	26	35	29	30						332
专业实践课程	校企联合综合实训 1-制作企业宣传册 (PS)	60				2W											2
专业实践课程	校企联合综合实训 UI, FLASH 设计实训	60							4W								2
	校企联合综合实训 3-三维片头动画	60								4W							2
	校企联合综合实训 4-游戏人设创作	60					2W										2
	校企联合综合实训 5-四格或多格漫画设计	30		1W													1
	校企联合综合实训 6-二维动画短片创作	60								3W							2
	校企联合综合实训 7-三维动画短片创作	180											6W				4
	校企联合综合实训 8-影视广告创作	60				2W											2
	小计	570															17
	顶岗实习	1200												20W			30

类别	课程名称	总课时	各学期每周课时安排										合计	总课时%	学分	备注			
			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年								
			18	18	18	18	18	18	18	18	18	18							
			一	二	三	四	五	六	七	八	九	十							
总学时数		1770															47		
社会 综合 实践 活动	军事训练与入学教育	60	2W															2	
	社会实践活动(暑假)	60			1W						1W							2	
	毕业教育	30										1W						1	
总学时数		150																5	
总学时数		7896	36	37	38	45	26	26	35	29	30							384	

六、骨干专业课程标准

素描课程标准

课程名称：素描

建议学时：96

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业的专业核心课程，主要学习素描基础理论（素描的概念、素描的观察认识及表现）。主要任务是培养学生健康的审美观，提高学生的艺术修养和鉴赏能力。为学生进一步学习色彩，原画设计，电脑绘画等专业课程奠定基础。

二、课程教学目标

1、知识目标：

- (1) 以创意设计为核心，调整传统绘画教学模式，以适应现代设计的发展。
- (2) 在尊重学生艺术个性的前提下，以全新的思维方式，研究、理解、认识事物并赋予联想。
- (3) 通过本课程的教学、训练学生对构图、形体、结构、空间、色彩、光感、质感、量感等视知觉要素方面的敏感感受与把握。

(4) 在写生训练中掌握技术性表现方法的基础上,积极培养学生创造精神的造型能力素质,在形象中寄托个人造型理想。

(5) 通过写实素描、设计素描、意象素描内容的进行,解决学生在设计范围内的造型意图。

2、能力素质目标

(1) 培养学生健康的审美观

(2) 提高学生的艺术修养和鉴赏能力

(3) 培养学生的探索意识,挖掘他们的艺术创新潜能。

(4) 在绘画表现中采用与常规相悖的方法,大胆创新,重新组合安排画面,引发他们的创作能力,拓展思维空间,提高学生的独立创作设计能力

三、参考学时

本课程参考学时为 96 学时

四：课程学分

建议 16 学时为一学分,本课程为 6 学分

五：教学内容

课程内容以调研得出典型工作任务“素描”对应的真实工作任务为依据,密切结合动漫公司的动画制作流程,对工作任务进行整合提炼,得到整合后的 10 个学习性工作任务,然后以企业动漫制作为主线,将学习性工作任务进行整合提炼,提炼设计了 3 个难度逐渐增加的学习情境、2 个实战项目,再将学习子情境拆分为 1-4 个任务,以此组织教学。对每个任务明确其知识目标与技能目标,课程内容、要求与课时安排详见下表:

教学情境	子情境	任务	任务目标	课时安排
1. 静物素描写生	情境介绍			
	几何体结构写生	立方体	应知:立方体中的各线段必须服从于近长远短的透视规律 应会: 1. 结构素描的观察方法 2. 结构素描的表现特点 3. 规则的物体画法	

		罐子组合写生	应知：圆柱体则须注意其圆平面的透视规律	
			应会：1. 半规范形体的表达与基本画法 2. 形体的透视分析 3. 形体的组合	
	静态不规范物体写生	凳子的写生	应知：1. 色感与明度 2. 质感的表现 3. 量感的表现	
应会：1. 形体结构关系 2. 明暗调子的基本知识				
皮鞋的写生		应知：1. 透视的基本规律 2. 线与面相生相依的关系		
		应会：1. 简单组合和复杂组合 2. 透视的基本应用 3. 主次关系的把握		
情境完成评价				
情境介绍				
2. 人物素描	人体素描	头像	应知：1. 五官表现，特征关系 2. 形与神、比例关系，动与静，层次与质感。 3. 体块的运用	
			应会：1. 理解人物头部的解剖构造和形体构造。 2. 掌握头部的结构造型及动态规律。 3. 理解并掌握好人物头，颈，肩的结构和比例关系	
		半身	应知：1. 胸颈头关系、胸腹腰关系 2. 胸颈头关系、胸腹腰关系 3. 头部，手部，衣纹的主次表现	
			应会：1. 了解人物上半部躯干的体块空间 2. 理解人物上半部躯干与胳膊，手部的结构关系及动态。 3. 了解上半部躯干及手和衣纹的组织关系及穿插关系	

		人物速写	应知：人物速写 应会：1. 人体的比例动态掌握 2. 头手的空间和动作表现	
	情境完成评价			
3. 风景素描	情境介绍			
	基础知识把握	空间构成	应知：线的表现、比较观、疏密关系、简化图形	
			应会：1. 风景画中的透视 2. 远，中，近的主次关系。	
		图形空间	应知：1 构图原理，散点空间	
			应会：1. 风景画的图形空间 2. 风景画中的透视原理	
	外地写生	校外风景素描	应知：1. 线的表现、比较观、疏密关系、简化图形 2. 构图原理，散点空间	
应会：1. 风景画的空间构成 2. 风景中的点线面空间 3. 利用不同的工具和材料表现同一景物。				
情境完成评价				

《色彩与构成》课程标准

课程名称：色彩与构成

建议学时：32

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

色彩构成是一门专业基础课程。本课程涉及平面构成，色彩构成，立体构成。课程任务是：培养学生的色彩感知和运用的能力，通过理论与实践训练使学生懂得学习构成的作用与意义，理解并掌握构成的基本原理和方法，提高对构成设计中形式美的认识，从而培养学生的基础造型能力，审美能力和表达能力，为动漫设计训练奠定基础。

二、课程目标

（一）知识目标：

1. 了解色彩构成的基本概念，构成创作与欣赏的审美原则，构成艺术的应用领域和形式的知识。
2. 掌握色彩构成的造型表现方法，表现形式和设计的基本方法，
3. 掌握色彩构成的分类；
4. 掌握色彩构成的物理原理. 生理学原理和心理效应，色彩的混合效果；
5. 掌握色彩构成的原理. 构思方法，创作技法以及在动漫设计中的应用。

（二）能力目标：

1. 具有基本色彩辨识能力；
2. 具有综合性的运用色彩构成进行设计的能力；
3. 具有审美和解读美的能力；
4. 具有一定的空间形象思维能力和设计创意能力，能够熟练运用平面构成，色彩构成，立体构成的创作方法和技法进行创作。

（三）素质目标：

1. 具有分析问题. 解决问题的能力；
2. 具有沟通能力及团队协作精神
3. 培养学生良好的市场分析的能力；
4. 具有勇于创新. 敬业乐业的工作作风；
5. 培养学生搜集资料. 阅读资料和利用资料的能力；
6. 拥有较好的设计洞察力和较好的时代进步感以及优秀的平面构成审美能力；

三、参考学时

本课程参考学时为 32 学时

四、课程学分

建议 16 学时为一学分，本课程为 2 学分

五、教学内容

序	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考
---	------	-----------	--------	----

号				学时
1	平面构成的形态要素	<p>1, 理解并掌握 点, 线, 面 元素的特征和表现力。</p> <p>2, 掌握平面造型基本的构图法则及艺术表现形式。</p>	<p>结合本专业特点, 重点介绍构成艺术的起源, 构成艺术理论对于动漫设计的影响与应用, 三大构成学习内容与方向。通过多媒体讲解平面构成的基本原理, 采用作品欣赏的方法讲解平面设计中点线面的表达方式和特点。</p>	
2	平面构成中的形式美法则, 以及表现形式和应用	<p>1, 掌握平面造型基本的构图法则及艺术表现形式。</p> <p>2, 掌握平面构成的形式表现方法。</p> <p>3, 掌握平面构成的设计思维方法与造型规律。</p>	<p>通过多媒体, 用作品欣赏和讲练结合的方法讲解平面构成中的形式美法则, 处理形象与形象之间联系的方法。</p> <p>通过多媒体及作品展示方法讲解平面构成的表现形式与应用, 通过讲练结合的方法让学生练习平面构成的表现形式。</p>	
3	色彩构成的基本原理及影响色彩配置的因素	<p>1, 掌握色彩的基本原理。</p> <p>2, 熟练掌握色彩构成的各种形式表现手法。</p> <p>2, 认识色彩的肌理对于色彩配置的影响和形式美法则对于色彩配置的影响加强队色彩的运用。</p>	<p>通过多媒体和实例欣赏的方法, 讲解色相环的原理, 通过讲练结合让学生做 12 色环相应练习。发挥学生主观能动性和抽象思维, 对色彩进行以基本元素为单位的多层面, 多角度的组合, 配量, 进行色彩象征形象的色彩构成练习。</p>	

4	色彩的情感于象征	1, 联系实际正确理解各种色彩的象征代表含义。 2, 通过色彩对比和调和的手法进行设计搭配	通过多媒体和实例赏析的方法, 从人对色彩的直接效应出发, 联系实际, 理解各种色彩的象征意义以及代表的含义, 通过色彩的对比和调和的手法进行设计搭配, 进行色彩象征形象的联系。
5	立体构成基本概念与造型因素	掌握立体构成的基本知识结构	通过多媒体, 讲解立体构成的表现形式和在生活中的应用, 展示立体构成案件, 把所学的知识应用到生活当中。
6	立体构成的造型表现	1, 掌握影响立体感觉的因素 2. 掌握立体构成的造型方法	通过多媒体, 用案例赏析和讲练结合的方法, 使用各种较为单纯的材料来训练造型能力和构成能力, 对立体形态进行科学的解剖, 重新组合, 创造出新形态, 利用身边材料进行立体构成设计的训练。

六、教学建议

(一) 教学方法

本课程建议采用启发式讲解与实际操作练习相结合的教学模式, 教学重点在能力培养上, 将理论知识转化为动手实践能力, 在实践中提高学生的审美意识和创造美的能力。学生以小组合作的形式完成学习任务, 鼓励学生互相借鉴、互相点评, 共同进步。在教学实施过程中可以将课堂延伸到课外, 教师指导学生去发现生活中的色彩构成实例, 不仅可以帮助学生理解概念, 发现变化规律,

而且可以提高学生自主学习的能力，从而达到能够灵活运用色彩构成知识的目标。

（二）评价方法

本课程评价可采用平时成绩加期末成绩相结合的综合考评方法，注重过程性考核

平时成绩：出勤率、课堂纪律、学习积极性、作业完成情况等。

期末成绩：提交作品成绩。

（三）教学条件

1. 多媒体教室应具有一台多媒体计算机、一台高品质投影仪（投影仪兼具有实物投影功能）、平整课桌。

2. 配备各种形式色彩构成的实物教具和范画。

3. 配备必要的绘制工具，如：直尺、曲线板、颜料等。

（四）教材编选

教材的使用可以根据目前市场上的相关书籍，取其精华，组合成讲义，利用多媒体电教手段，加强课件的制作，尽可能通过丰富详实的文字和图片资料。通过“设计在线”“中国美术教育信息网”等网站，搜集对设计基础教学有帮助的资源。也可以进一步开发教材，同时，建议加强课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现学校多媒体资源共享，以提高课程资源利用效率，充分利用注入电子书籍，电子期刊，电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变，教学活动从信息的单项传递向双向交换转变，学生单独学习合作学习转变。

《数码摄影》课程标准

课程名称：数码摄影

建议学时：48

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业核心课程，本课程主要培养动漫专业学生通过数码摄影摄像硬件进行图像采集、场景素材拍摄，在拍摄过程中注重光影变化，增强自身色彩感，在学习过程中培养镜头美感，取景范围的选择，在以后的动漫绘制当中提高构图画面完整性。在动漫专业后期学习当中，摄影作为一门基础专业核心课程将结合 PHOTOSHOP 软件，绘图板绘画来综合运用所拍摄摄影素材来完成作品。以及培养学生的团队协作、沟通表达、工作责任心、职业规范和职业道德等综合素质和能力。

二、课程教学目标

（一）知识目标

1. 了解图像基本采集方法；
2. 掌握商品图片美化相关的知识和技巧；
3. 摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图的知识；
4. 掌握基本图像后期处理的相关知识；
5. 掌握视频后期处理的相关知识。

（二）能力目标

1. 具备计算机图像获得、调整与设计、输出的能力；
2. 掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造的能力；
3. 掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本能力；
4. 具备综合运用设计艺术的跨学科的知识的能力，增强学生的职业适应能力。

（三）素质目标

1. 具有较强交流沟通能力；
2. 具有较强的语言表达和文字表达能力；
3. 具有良好的团体意识和团队协作精神；
4. 具备创新能力和不断学习的能力。

三、参考学时

本课程参考学时为 48 学时

四：课程学分

建议 16 学时为一学分，本课程为 3 学分

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考学时
1	摄影摄像器材的模拟购买与调试	<ol style="list-style-type: none">1. 了解各种摄影摄像器材的基本参数与特性。2. 针对客户项目制定器材选取方案。3. 摄影器材的基本调试方法。4. 摄影的进本操作步骤。	<ol style="list-style-type: none">1. 观看各种器材的视频以及实物参考。2. 建立相关设计团队与小组人员分工。3. 分组研究把玩摄影器材。4. 列举几个基本的摄影器材的参数,作品,以及注意事项。5. 提出虚拟拍摄任务,以小组形式制定器材选取方案。	
2	摄影摄像常用参数的体会	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握 dc, dv 的基本结构,掌握光圈,快门速度等常识。2. 理解白平衡,分辨率,感光度等参数设置。3. 掌握变焦的基本操作。4. 摄影摄像硬件与电脑之间进行传送。	<ol style="list-style-type: none">1. 分组使用 dc, dv 设备进行校园外景拍摄,了解硬件基本常识。2. 分组使用硬件进行静物室内拍摄,了解变焦,感光等操作。3. 作品的传输与保存。	
3	产品取景构图	<ol style="list-style-type: none">1. 画面的景别。2. 拍摄角度和方向。3. 画面的构图	<ol style="list-style-type: none">1. 了解客户对产品的拍摄需求。2. 选择产品拍摄环境与背景。3. 设置拍摄灯光氛围。4. 进行实地布景摆设与拍摄构图。	
4	摄像艺术创作	<ol style="list-style-type: none">1. 摄像拍摄技巧。2. 摄影摄像艺术创作技巧学习。	<ol style="list-style-type: none">1. 理解静态构图与动态构图的区别。2. 动态构图的拍摄实战。3. 相机的平衡方法。	
5	图像的后期处理	<ol style="list-style-type: none">1. 滤镜构图2. 橡皮擦抠图。3. 图像特效。4. 人物照片的后期处理。5. 科技产品的后期处理。6. 图像色彩与亮度等调节。	<ol style="list-style-type: none">1. 举例使用 ps 软件进行抠图的方法。2. 对人物照片进行处理。3. 对产品照片进行处理。5. 对提供的照片进行色彩调节跟亮度调节。	

6	摄影摄像实战	1. 风光拍摄与后期处理 2. 夜景拍摄与后期处理 3. 微距拍摄 4. 体育拍摄技巧处理	1. 分团队选取一个题材进行拍摄，提交初始拍摄图像资料。 2. 每人对各自团队的照片进行分工处理，每人几张。 3. 团队成员评选作品。 4. 团队间评选优秀作品。	
	合计			

六、教学建议

（一）教学方法

推行了“项目导向，任务驱动”教学法为主线，多种教学方法相结合的方式。

项目导向法：以项目为载体设计学习情境，将项目按照工作流程分解成任务。每个教学单元完成一项任务，以“学生为主体”，通过工作任务驱动，加强学生主动探究和自主学习能力的培养。让学生能够在“学中做、做中学”的过程中得到职业能力和职业素质的锻炼。

头脑风暴法：计划及实施阶段指导学生采用头脑风暴法各抒己见，并对各种意见进行归纳整理。头脑风暴法的实施，大大提高了锻炼了学生的思维，提高学生解决问题的能力计能力。

分组讨论法：各项目组推选一名学生作为项目经理，项目组实行学生自我管理，在小组讨论中成员可以彼此分享各人意见和独到的见解，并鼓励内向性格的同学多表现，多沟通，这种分组讨论法更有利于培养学生自信，和团队精神、创新精神。

（二）评价方法

课程评价突出整体性和综合性，从知识与技能、过程与方法等方面进行评价，以全面考察学生的整体素质。课内项目占总评成绩的 50%，课程设计占总评成绩 50%。

（三）教学条件

课程教学主要在摄影工作室进行。

（四）教师任职条件

1. 专任教师

具有大学本科及以上学历，具有较强审美艺术感及扎实的图像采集、图片处理、图像拍摄、图像摄影设计等方面的知识，能够进行商业图像的拍摄以及小剧本的拍摄。

能够灵活采用项目导向法、分组讨论法等教学法开展教学。

（五）教材编选

《PHOTOSHOP 设计》课程标准

课程名称：PHOTOSHOP 设计

建议学时：64

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫制作专业的一门专业基础课程。课程的主要任务是运用 PHOTOSHOP 软件学习图像处理，通过本课程的学习，使学生学会处理图像，创建复杂图像效果。Photoshop 软件应用领域越来越广泛，既可以用于个人修图，更可以应用于专业图形图像制作领域，以及动漫专业后期学习手绘板绘图，PS 是可以作为基础软件进行绘画。如设计行业，广告行业，传媒领域，电商领域等都离不开 photoshop 的帮助。学好这样一门课程对学生个人的发展具有很好的辅助作用。。

二、课程教学目标

（一）知识目标

1. 掌握构图、光影及色彩规律；
2. 掌握平面软件建立立体图形的基本要素；
3. 了解蒙版与通道的概念；

4. 掌握常用混合模式的效果；
5. 深刻理解像素与品质的关系。

(二) 能力目标

1. 能熟练掌握 PHOTOSHOP 各种工具的使用，及图层、通道与路径的综合运用；
2. 多种抠图方法的熟练掌握；可以按照要去修改平面图片
3. 图层效果的添加，利用此功能制作各种效果的图片
4. 能够制作不同材质效果。

(三) 素质目标

1. 树立良好的作品品质意识；严谨求实
2. 养成良好的文件管理习惯；具有高度责任心和良好的团队合作精神
3. 具有良好的心理素质和职业道德素质
4. 具备一定的科学思维方式和判断分析问题的能力
5. 具有较强的图像处理创意思维，艺术设计素质。

三、参考学时

本课程参考学时为 64 学时

四：课程学分

建议 16 学时为一学分，本课程为 4 学分

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考学时
1	图像基础入门	1. 了解 PHOTOSHOP 基础操作 2. 学习基本图形创建方法 3. 图层和变换工具的结合案例	通过教师讲授，学生上机练习，讲练结合的方式掌握 PHOTOSHOP 的基本操作	4
2	选取工具	1, 各种选取工具的应用 2, 选取工具操作方法 3, 选取工具包含的选项 4, 羽化和消除锯齿的运用	通过在一体化教室运用讲练结合的方法讲授各种选取工具的使用,结合学生课下练习完成本单元学习	8
3	绘图与修图	1, 修复画笔, 图章工具 2, 历史记录画笔, 橡皮, 件等绘图工具的使用 3, 自定义画笔, 画笔面板	通过案例教学法, 讲练结合, 运用于讲授内容同类型案例由简直繁进行练习	8

		4, 25 种混合模式的使用		
4	图层	1, 创建与编辑图层 2, 图层蒙版 3, 设置图层样式 4, 图层混合模式	通过教师讲授, 将各种图层模式与样式进行详细讲解与区分后, 用多媒体演示各种差异, 最终通过案例练习达成学生训练的目的	6
5	调整图像颜色	各种色彩调整命令的特点, 功能和使用方法	教师利用 PPT 课件讲解色彩的基础知识, 利用 PHOTOSHOP 软件进行颜色设计, 建议可以采用照片调色作为案例来讲授	4
6	绘制路径和形状	1. 钢笔工具的使用和操作方法 2. 路径与选区的互换, 编辑路径	通过多媒体教室来演示路径与形状的制作及操作方法, 案例可以结合其他单元内容进行设计	8
7	输入或格式化文字	1. 文字工具的应用 2. 文字蒙版工具的应用 3. 各种文字工具的应用和操作方法	通过对文字工具使用方法的讲授, 结合课后文字的相应设计练习来进行。	6
8	蒙版与通道	1. 蒙版的应用及操作方法 2. 通道的应用及操作方法 3. ALPHA 通道, 专色通道的应用	通过教师讲授, 将各种蒙版和通道进行详细讲解后, 用多媒体演示各种差异, 最终以练习达到学生训练的目的	8
9	滤镜	各种滤镜的应用于操作技巧	通过在一体化教室运用讲练结合的方法, 结合各种滤镜案例及效果进行练习	8
10	综合制作	综合项目制作	采用项目化 教学法进行综合项目的制作, 建议学生制作 PPT 进行作品汇报	4
	合计			64

六、教学建议

(一) 教学方法

Photoshop 基本上是一门以培训实际操作能力为主的计算机应用专业课程, 该门课程的所有知识基本上都需要通过电脑的实际操作来讲解, 并且需要通过投影仪将本门课程的各种操作演示给同学们看。教学方法主要采用讲练结合, 以练

为主，及时考核，互动提高。在教学的具体实施过程中，应主要采取“启发——范例——创新——评价”的四环节教学法。

计算机作为实训设备辅助教学，由于动漫制作技术专业特点决定了很多课程需要通过计算机来设计，制作完成作业，因此需要在教师的辅导下，学生在多媒体机房来进行作业的设计制作。

（二）评价方法

采用过程评价、阶段评价与目标评价相结合的方式进行综合评价。不但要看学生能否保质保量的完成任务，更要看学生自我解决问题的能力 and 创新能力。对于具备创新能力的学生应给予格外的关注，并且树立典型。由于该课程以实践贯穿教学的始终，所以平时成绩应占据较大的比例，最低要占总成绩的 50%，其余成绩由期末考试决定。

（三）教学条件

课程教学主要在学训一体化实训室进行，要求安装 Photoshop 软件。课程设计案例内容要涵盖动漫专业学习中可能运用到的问题。后期可引进企业真实项目，选择部分学生参与项目。以更加生动形象的展现教学方法和过程，加强学生的理解，提高学生的兴趣。

（四）教师任职条件

1. 专任教师

具有大学本科及以上学历、具有丰富的专业知识及教学能力。

2. 兼职教师

行业内的优秀设计师。

具有良好的沟通技巧和一定的授课水平。

（五）教材编选

- 1, 优先选用理论结合实践的教材
- 2, 教材的选用可以结合软件版本的更新，应具有行业的前瞻性
- 3 可以考虑选用“综合性”与“专业性”相结合的教材
- 4, 可以结合实训项目采用紧密结合职业要求的教材

5, 必要时也可根据情况由本校教师编写, 具有自身特色的校本教材

《FLASH 二维动画设计》课程标准

课程名称: FLSAH 动画设计

建议学时: 64

适用专业: 动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业的一门专业课程。Flash 作为世界一流的动画制作软件, 被专业人员广泛使用。它是一类集矢量绘图、制作与编辑电影动画为一体的软件。该课程重点介绍了动画设计软件的基本操作, 通过学习能进行矢量动漫形象制作, 进行一般的二维动画设计。

二、课程教学目标

(一) . 知识目标

- ①掌握基本操作和图像处理功能、对象的操作和位图的应用;
- ②了解图层、元件和实例的相关概念;
- ③熟练掌握逐帧动画、补间动画、文本动画、遮罩动画、有声动画的制作
- ④能灵活运用工具与简单函数组合来实现综合作品的制作, 表现设计意图;

(二) 能力目标

1. 具备动画设计与制作的能力;
2. 具备利用 Flash 软件进行补间动画、逐帧动画、交互动画设计与应用的能力;
3. 具备综合运用设计艺术的跨学科的知识的能力, 增强学生的职业适应能力。

(三) 素质目标

1. 具有较强交流沟通能力；
2. 具有较强的语言表达和文字表达能力；
3. 具有良好的团体意识和团队协作精神；
4. 具备创新能力和不断学习的能力。

三、参考学时

64 学时。

四、课程学分

4 学分。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考学时
1	了解动画制作基本知识	1. 介绍与动画制作有关的基础概念和基本知识,包括动画的概念和定义。 2. 动画片的基本制作流程及相关的步骤介绍。 3. 动画中的运动,循环动画。 4. Flash 动画与传统二维动画的比较。	1. 动画制作相关的基础知识和基本制作流程; 2. Flash cs5 操作界面及工作环境和工具箱的使用; 3. 制作一个简单的动画作品。	4
2	动画开发过程	1. 掌握工具箱中各绘图工具的使用,以及辅助选项和属性的设置; 2. 掌握图形的选择、修改、复制等基本编辑方法; 3. 掌握元件、实例和库的应用。	1. 绘图工具使用技巧; 2. 元件、实例和库的使用。	6
3	动画特效制作	1. 掌握帧动画的编辑与应用; 2. 掌握补间动画的编辑与应用; 3. 掌握遮罩动画、引导动画的编辑和应用; 4. 滤镜的使用和特效的应用; 5. 骨骼动画的应用。	1. 逐帧动画; 2. 补间动画; 3. 滤镜与混合; 4. 引导层; 5. 遮罩层; 6. 骨骼动画。	12
4	卡通动画制作	1. 卡通元素的运动规律; 2. 动画镜头的运用以及声音的添加和音效的编辑。	1. 卡通运动规律; 2. 动画镜头运用要点; 3. 动画音效编辑要点。	14

5	AS 脚本应用	1. 按钮的制作; 2. 脚本夫人语法结构; 3. if 语句和 for 语句的语法结构及其应用。	1. 按钮制作; 2. 动画进程控制; 3. AS 脚本动画特效。	8
6	Flash 综合应用	案例制作综合应用	结合动漫专业制作综合案例二维动画	20
	合计			64

六、课程实施

(一) 教学方法

FLASH 是一门以制作二维动画为主的专业课程，该门课程的所有知识基本上都需要通过电脑的实际操作来讲解，并且需要通过投影仪将本门课程的各种操作演示给同学们看。教学方法主要采用讲练结合，以练为主，及时考核，互动提高。在教学的具体实施过程中，应主要采取“启发——范例——创新——评价”的四环节教学法。

计算机作为实训设备辅助教学，由于动漫制作技术专业特点决定了很多课程需要通过计算机来设计，制作完成作业，因此需要在教师的辅导下，学生在多媒体机房来进行作业的设计制作。

(二) 评价方法

以学生的总评成绩为评价标准，其中总评成绩由学生的平时成绩（占 70%，由上课表现+作业成绩+阶段性成绩决定）和期末考试成绩（占 30%）决定，主要是上机和理论两部分成绩。

注重改革考核手段和方法，可通过课堂提问、学生独立完成作业、平时测验、实训设计及考试、学习态度等情况，综合评价学生成绩。对于能力考核，也可通过实际操作、答辩等形式确定。对在学习和应用上有创新的学生应特别给予鼓励。

（三）教学条件

课程教学主要在学训一体化实训室进行，要求安装 Flash 软件。后期可引进企业真实项目，选择部分学生参与项目。

（四）教师任职条件

1. 专任教师

要求任课教师必须具有丰富的多媒体动画设计知识、课程开发能力、基于学生能力培养的教学能力、为社会提供科技服务的能力等，以利于教学和课程的改革。

能够灵活采用项目导向法、分组讨论法等教学法开展教学。

2. 兼职教师

数字媒体技术、视觉设计、影视制作等企业从事网站前台制作、动画设计等相关工作的专业人员。

具有良好的沟通技巧和一定的授课水平。

（五）教材编选

- 1, 优先选用理论结合实践的教材
- 2, 教材的选用可以结合软件版本的更新，应具有行业的前瞻性
- 3 可以考虑选用“综合性”与“专业性”相结合的教材
- 4, 可以结合实训项目采用紧密结合职业要求的教材
- 5, 必要时也可根据情况由本校教师编写，具有自身特色的校本教材

《illustrator 平面设计与表现》课程标准

课程名称：illustrator

建议学时：64

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

平面设计与表现课程是动漫制作技术专业的专业核心课程，是学科的基础课程，起到承上启下的重要作用。通过理论课程的讲解，和实例效果的操作，使学

生能够熟练的操作本软件，通过大量实例及设计创意实现的练习，加强学生对本软件的理解，使学生能够将本款软件熟练的应用到今后设计工作的实际操作之中。能够进行实现广告设计、字体设计、版面编排、插画设计、招贴设计和书籍装帧。

二：课程教学目标

（一）知识目标

1. 学会对该软件的应用基础命令进行操作；
2. 可以熟练的使用各种绘图工具并对所绘制图形进行填色处理；
3. 掌握对象编辑的方法；
4. 掌握图形设计的应用和处理方法，能够熟练制作各种特效效果；
5. 能利用 illustrator 软件制作矢量图形等。
6. 可以对图像进行输出与打印；
7. 可以利用 indesign 软件进行版面编排，插画设计，招贴设计，书籍装帧，海报招贴设计。

（二）能力目标

1. 用 Illustrator 设计创意、制作能力；
2. 用 Illustrator 设计的表现设计能力；
3. 用 Illustrator 设计的创新能力；
4. Illustrator 设计的再学习能力。
5. 综合素质能力。

（三）素质目标

1. 具有较强交流沟通能力；
2. 具有较强的语言表达和文字表达能力；
3. 具有良好的团体意识和团队协作精神；
4. 具备创新能力和不断学习的能力。

三、参考学时

64 学时。

四、课程学分

4 学分。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考课时
1	基础知识	Illustrato 基础知识	常规信息 页面布置和显示	8
2	图形制作、图层控制	路径图形制作、图层控制	路径图形的制作与相关处理操作 图形填色及艺术效果处理 图层控制与动作面板	10
		文字处理、图表与滤镜	文字处理 图表与滤镜	4
		文件输入、输出与打印	文件输入/输出/格式 打印与制作出版物	4
3	项目制作	制作简单的信封	锚点的编辑 颜色填充 虚线	10
		企业 logo 的制作	选择工具和选择菜单、工具箱操作详解、编辑菜单	4
		铁路示意图制作	镜像 旋转 打组与拆组	4
		香港徽标制作	基本效果：封套、调和、立体化、图像精确剪裁	4
		立体包装盒设计	绘图工具：矩形、圆形、多边形 造形设计工具：形状、变换及贝赛尔	6
		书籍装帧设计	颜色处理工具：单色、多色渐变、图案及纹理填充、轮廓设定：线型、箭头、艺术笔绘	6
		创意产品设计	交互式效果：交互式变形、阴影	12

六、课程实施

（一）教学方法

推行了“项目导向，任务驱动”教学法为主线，多种教学方法相结合的方式。

项目导向法：以项目为载体设计学习情境，将项目按照工作流程分解成任务。每个教学单元完成一项任务，以“学生为主体”，通过工作任务驱动，加强学生主动探究和自主学习能力的培养。让学生能够在“学中做、做中学”的

过程中得到职业能力和职业素质的锻炼。

互动讨论法：每一个教学环节，都要设置师生之间、学生之间的互动讨论。在讨论中，角色平等，消除心理障碍，教学相长。讨论的问题由教师设置、引导、启发，不断将课题研究引向深入。讨论的结果常常是结论明确，清晰，但也可以是悬而不决，也可以是多种答案并存，为学生继续研究留下了空间。

直观演示法：在技法教学中，教师亲自示范，有的技法即使不用讲解，可以演示一目了然，而且增强了学生悟性，结合教程范例赏析，直观演示法效果更加鲜明。

分组讨论法：各项目组推选一名学生作为项目经理，项目组实行学生自我管理，在小组讨论中成员可以彼此分享各人意见和独到的见解，并鼓励内向性格的同学多表现，多沟通，这种分组讨论法更有利于培养学生自信，和团队精神、创新精神。

（二）评价方法

课程成绩形成（比例分配）本课程的考核方式为命题式现场操作考试，平时作业 50%，考勤 20%，期末考试 30%。

（三）教学条件

课程教学主要在学训一体化实训室进行，要求安装 Illustrator CS5 软件。后期可引进企业真实项目，选择部分学生参与项目。

（四）教师任职条件

1. 专任教师

要求任课教师应具备如下业务水平，方能胜任本门课程的教学任务：应具备助教或以上职称艺术设计专业专职教师；熟悉艺术设计相关专业课程的开设情况，要求任课教师有较强的感染力，要有良好的课堂组织能力，能够综合运用实例教学，使学生在本门课程的学习中，轻松掌握既定的知识要求、技能要求和职业素养要求。能够灵活采用项目导向法、分组讨论法等教学法开展教学。

2. 兼职教师

数字媒体技术、视觉设计等企业从事网站前台制作、平面设计、视觉设计

等相关工作的专业人员。

具有良好的沟通技巧和一定的授课水平。

《动画运动规律》课程标准

课程名称：动画运动规律

建议学时：64

适用专业：动漫设计

一：课程性质

动画运动规律是一门动画专业的必修主干课程，也是生命运动规律的研究，是物体运动规律研究的基础。我们在表现物体的运动规律时，既要以客观物体的运动规律为基础，又要有它自己的特点，而不是简单的模拟。

本课程是一门实践操作性很强的课程，旨在使学生了解动画学专业的基本理论及知识，培养良好的职业素质和行为习惯。对学生进行独立思考创新能力以及发现分析解决问题能力的训练，为学习后续专业课准备必要的知识和能力，并为从事动画工作奠定基础。通过运动规律课程中各模块的学习，达到该课程的专业动作规律要求，并能胜任动画工作。

二：课程教学目标

通过本课程的学习，系统的掌握动画专业必须的基本的理论知识、合计的技能、具有良好的职业道德、人文素养、实践能力和创新精神。

（一） 知识目标

1. 掌握动画运动规律的基本概念和理论
2. 掌握基本动作的运动规律表现方法

3. 掌握在基础运动规律后，由于力的作用是如何改变基础运动的。

(二) 能力目标

1. 将物体运动规律的基本知识与技术运用于各项实际操作中
4. 熟练绘制人物，动物，自然景观的运动规律，能够绘制简单动作的连续动画关键帧

(三) 素质目标

1. 通过本课程的学习，加深对动画专业的认识，培养热爱动画专业，不断进取，刻苦学习的精神，形成专业理念。
2. 通过实践操作培养严谨求实、一丝不苟的认真态度
3. 培养高度的责任心、团队合作精神，建立良好的人际关系，反映专业特色，突出职业教育特点，以学生为中心，反映社会进步和发展。以学生学习相关理论为指导，突出运动规律的直观性，强调动手能力的培养和学生综合素质以及思维能力的提高。

三：参考学时

64 学时

四：课程学分

4 学分

五：课程内容与要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考学时
1	运动规律的基本原理	1. 决定动画运动形态的基本元素 2. 加减速度与力的原理 3. 动作基础 4. 曲线运动与追随重叠运动 5. 夸张与变形 6. 空间透视与摄影机的移动	运动规律是动画专业核心专业课程，结合本专业特点，重点介绍运动规律对于动漫设计的影响与应用，结合教材通过多媒体讲述，采用实际作品欣赏的方法讲述运动规律的基本原理	8
2	动物的基本运动规律	1. 鸟类 2. 鱼类 3. 兽类	通过多媒体演示，实物观察讲解动物的基本运动规律，通过讲练结合的方法让学生练习动物运动规律的表现形式	12
3	人物的基本运动规律	1. 动态线 2. 行走 3. 跑步 4. 动作的预备，反应	通过多媒体演示，学生动作展示讲解人物运动规律的基本形态，通过讲练结合的方法让学生练习人物运动规律的表	18

		5. 对白 6. 表演	现形式	
4	自然现象的基本运动规律	1. 风, 火, 水 2. 雨雪 3. 雷电, 云雾, 爆炸	通过多媒体演示, 实景观察讲解自然现象运动规律的基本形态, 通过讲练结合的方法让学生练习自然形态运动规律的表现形式	12
5	综合制作	结合人物动物自然现象的运动规律来综合制作	通过小组合作, 运动科学的运动规律, 合理的结合人物动物自然现象, 来绘制简单的具有场景的运动规律动画	14
	合计			64

六：教学建议

1. 教学方法

本课程建议采用课堂讲述和学生实践训练相结合的教学方式。课堂讲授是基本的教学方法，包括讲述理论，分析动作规律，采用多媒体课件教学，使学生容易理解和接受，较为直观的掌握知识。本课程重点以学生动手绘画为主，引导学生自主独立进行动作的创作及绘制。在课堂教学当中，多采用启发式教学方法配合理论的讲授，发挥学生的思维和想象力，把专业基础理论与专业技能培养紧密结合，采用灵活多样的教学方法加强学生的技能训练。

2: 评价方法

本课程考核应该采用平时成绩加期末成绩相结合的综合考评方法，平时成绩，主要包括平时作业完成情况，出勤率，平时表现等方面综合评定。期末成绩，最后提交作品情况。

3: 教学条件

任课教师准备教学范例，幻灯片，课件等相关教学资料，通过多媒体课件，电子教案，录像等辅助工具来直观的将课程知识传输给学生。这些资源有利于创设形象生动的工作情境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解和掌握

4: 教材选择

清华大学出版社 艺术院校动画基础系列教材《动画运动规律》孙聪编著

《影视后期制作 Premiere》课程标准

课程名称：影视后期制作

建议学时：32

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业二维方向的一门专业技能课，在三维动画制作中进行合成视频使用。使学生熟练掌握 Premiere 为代表的后期软件的使用方法，使学生掌握音频，视频的采集和编辑方法，掌握常见特效应用技巧，包括镜头的剪辑方法及技巧，字幕，图形，运动，校色，特效，音频的合成以及输出，并能熟练制作影视动漫后期合成，为学生未来从事影视后期制作，栏目包装以及媒体相关的岗位打下坚实的职业素质和能力基础。

二、课程教学目标

（一）知识目标

1. 了解音频，视频的基础知识。
2. 掌握音频，视频的采集方法
3. 掌握音频，视频的合成按方法。
4. 掌握视音频编辑与后期处理的方法与技巧
5. 掌握视音频合成与创意实现方法
6. 掌握视音频剪辑的视听规律

（二）能力目标

1. 掌握音频，视频的采集获取的技巧
- 2 掌握运用 Premiere 等后期软件编辑视频，合成动画短片的能力
- 3 掌握对素材的处理方法和技巧
- 4 掌握制作画面各种元素(字幕，图形，特效，铺就多轨音轨)的制作方法
- 5 掌握使在制作出动画作品具有优良视听氛围的能力

（三）素质目标

1. 具有热爱所学专业，爱岗敬业的精神和强烈的法律意识
2. 具有较强的语言表达和文字表达能力；

3. 具有一定的美学知识和审美观，对自然，社会生活和艺术的美有初步的欣赏和鉴别能力。

4 具有分析问题解决问题的能力，自学能力，获取信息的能力，以及有一定的组织管理能力

三、参考学时

32 学时。

四、课程学分

2 学分。

五：课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	后期剪辑	1 视音频素材的采集与管理 2 Premiere 软件时间线的操作 3 三点四点编辑 4 剪辑点的选择 5 剪辑方式 6 作品输出	通过多媒体讲述，教师演示制作，将动画素材导入时间线进行编辑，设计情境类的片段让学生练习画面的组接，反复运用案例来熟悉时间线的操作，出入点的选择，输出	4
2	后期字幕处理	1 掌握影视动画作品中各类字幕形式的制作方法 2 掌握图形字幕的制作与应用，动态字幕的应用 3 动画字幕表现形式	通过案例展示，多媒体演示，分析讲解常见的动画字幕样式，讲练结合制作不同类型的字幕效果。	6
3	镜头运动技巧	1 掌握素材基本属性的调整 2 掌握关键帧技术的添加方法及技巧 3 掌握镜头运动的制作方法	通过影视作品分析，镜头运动的重要性。讲练结合制作静态素材的推拉摇移效果，完成类似电子相册的作品	6
4	视频特技特效	1 视频特效的使用，掌握视频特效参数的调整和动态效果的制作，制作画面的画面艺术化效果 2 掌握镜头切换特效的添加，掌握视频切换特效参数的调整 3 色彩的使用及色彩校正的应用 4 Alpha 通道的提取	通过案例分析，讲练结合，多实践制作，反复尝试各种特效效果，达到熟练运动制作多效果的画面特效	6

		5 抠像技术的应用		
5	高级编辑	1 声音处理与合成技术 2 声画关系 3 镜头剪辑的依据 4 镜头建机技巧与原理	通过作品观摩导入声音元素，铺就多路音轨，对多轨声音的合成，通过动画作品制作的综合实例，体验并熟悉后期制作的完整流程，操作方法和技巧	6
6	综合制作	结合所学综合制作片头片尾的视频合成	个人或者小组合作形式完成作品	4
	合计			

六、 教学建议

（一）教学方法

本课程全程安排专业实训室进行，推行了“项目导向，任务驱动”教学法为主线，多种教学方法相结合的方式。课程教学强化实训环节对学生动画后期制作技能的培养。采用教授法，实例制作教学法，案例式教学法，任务式教学法，项目教学法等形式多样的教学方法。本课程目前以“理实一体化”的教学模式进行。再教学过程中，讲练结合，通过设计一些有代表性的，趣味性的案例去调动他们的学习兴趣，通过完成设计项目，以任务驱动知识点的掌握与应用，将课堂授课与实例教学相结合，促进自主学习。

（二）评价方法

本课程是一门动手操作性非常强的课程，要求创意，特别，符合现代感，考核内容以作品创作为主。评价方法以平时成绩加考试成绩的方式，注重过程性考核

（三）教学条件

课程教学主要在动漫实训室进行，要求安装 Premiere 软件。后期可引进企业真实项目，选择部分学生参与项目。

（四）教师任职条件

1. 专任教师

具有大学本科及以上学历，具有扎实的视频采集、影视后期特效制作、视觉设计等方面的知识，能够进行视频的处理和设计。

能够灵活采用项目导向法、分组讨论法等教学法开展教学。

2. 兼职教师

微视频制作、影视制作等企业从事视频编辑等相关工作的专业人员。具有良好的沟通技巧和一定的授课水平。

（五）教材编选

- 1, 优先选用理论结合实践的教材
- 2, 教材的选用可以结合软件版本的更新, 应具有行业的前瞻性
- 3 可以考虑选用“综合性”与“专业性”相结合的教材
- 4, 可以结合实训项目采用紧密结合职业要求的教材
- 5, 必要时也可根据情况由本校教师编写, 具有自身特色的校本教材

《漫画概论》课程标准

课程名称: 漫画概论

建议学时: 64

适用专业: 动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业的一门基础专业课程, 通过讲述各国动漫的历史发展, 动漫的分类, 漫画的绘制, 四格多格漫画, 动画片的制作流程等内容, 从而培养学生对动漫的了解, 提高动画鉴赏能力, 并为以后动漫创作打下理论基础。

二、课程教学目标

1, 知识目标

1. 了解漫画的分类
2. 了解漫画的起源和发展
3. 掌握各国漫画的发展情况, 以及它的大众性和社会功能
4. 掌握漫画的基本技法
5. 掌握经典漫画作品的鉴赏方法

2: 能力目标

- 1, 掌握对动漫作品进行独立思考, 动漫创造的能力
- 2, 能够发现身边动漫形象, 发现在生活中的动漫形式

3: 素质目标

1, 具有一定的动漫制作的职业素养

2, 培养较强的自我学习能力

三、参考学时

64 学时

四、课程学分

4 学分

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参 考 学时
1	漫画的含义	1. 漫画的名称 2. 漫画的种类 3. 漫画的要素	通过多媒体课件讲述, 结合作品欣赏, 以及学生讨论喜欢的漫画作品, 引导学生了解归纳漫画的特点	6
2	漫画的起源和发展	1. 现代漫画的雏形 2. 欧美漫画的特征 3. 日本漫画的崛起 4. 中国漫画的沉浮	结合教材, 通过 PPT 讲述以及作品赏析, 了解各国家漫画的发展史以及独有特征	16
3	漫画的基本技法	1. 多视距的应用 2. 透视和多视角画面 3. 动感的营造 4. 感情和心理描写 5. 背景 6. 分格	通过多媒体, 用案例赏析和讲练结合的方法, 使学生了解漫画的基本技法, 并且练习运用, 让学生亲自探索不同风格不同氛围的漫画, 要使用怎样的表述方式	16
4	漫画中的文字, 蒙太奇	漫画中独特的文字语言以及蒙太奇镜头的运用	通过作品赏析, 分析了解各种蒙太奇镜头的运用, 为以后动漫创作打下坚实的基础	14
5	漫画的灵魂以	1. 摄影	教师示范各种辅助创作手	

	及辅助创作手段	2. 加网 3. 复印 4. 电脑辅助设计	段应如何使用,再由学生自主创作各种辅助网格等材质,进行作品的完善。	
6	漫画创作	创作漫画作品	学生自主创作漫画作品	12
	合计			64

六、教学建议

1. 教学方法

本课程教学方法与教学手段所遵循的基本原则是,有利于学生对基本理论的理解和掌握,有利于学生职业技能的提高,有利于学生职业素质的养成。通过讲授教学法,引导探究教学法,小组讨论法,采用各种教学手段,引导学生参与到各种动漫研究活动中,以学生独立钻研为学生学习的主要方式,达到学生主动的学习,自行的探究,获取知识,培养学生独立思考能力和创造性能力。

2. 评价方法

本课程采用平时成绩加期末考试的评价方式,注重学生平时成绩,原创作品的创作。

3. 教学条件

本课程的教学使在多媒体教室进行,多媒体教学能够将抽象,生涩,陌生的知识直观化,形象化,技法学生学习兴趣,地调动其主动学习的积极性,增大教学信息量,有效扩展课时容量,提高学习效率。运用形式多样的课件教学,能够活跃课堂气氛,加深巩固教学内容。

教师能力: 教师具备一定的专业理论知识和专业实践经验,具有一定的教育教学能力,在教学中注重示范教学,直观教学等手段帮助学生解决学习中的难点问题,教师应及时向学生更新行业信息。

4. 教材选编

教材应体现先进性,实用性,通用性,反应创新思维,体现地区产业特点。本课程标准参考 海洋出版社《现代漫画概论》21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

《3D-MAX》课程标准

课程名称：3D-MAX

建议学时：96

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫专业的一门专业课，任务是掌握 3D-MAX 软件的基本应用，能够熟练运用软件进行三维模型的制作，材质 UV 的铺贴，场景灯光的运用以及动画制作。

二、课程教学目标

1: 知识目标

- 1 了解 3D 的基础与基本操作的知识
- 2 掌握三维对象的建模方法和编辑修改知识
- 3 掌握三维模型的质感表现（材质）
- 4 掌握场景灯光设置与应用的知识
- 5 掌握摄像机的设置知识
- 6 掌握效果图渲染
- 7 掌握三维动画的制作

2: 能力目标

- 1 能够熟练创建三维模型，人物角色，场景搭建
- 2 能够准确分 UV，绘制贴图
- 3 能够掌握三维动画的制作能力

3: 素质目标

- 1 具有动漫制作的职业素养，吃苦耐劳，自主学习的能力
- 2 具有较强的审美能力，动画创意综合水平
- 3 能够具有查阅资料，选择合理的实施方案能力，较强的团队合作能力

三、参考学时

96

四、课程学分

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	三维模型制作	1 掌握基础建模方式，点线面的运用 2 创建场景模型，由简单到复杂 3 人物模型的创建，四边形的使用以及面数的控制	采用项目教学法，老师通过展示完成模型，再讲解制作过程，学生分组练习，讲练结合，同步布置给学生一个类似难度的练习项目，学生分组完成，通过翻转课堂形式，由各组课上分享	30
2	UV 分布及材质制作	1 UV 的布局，场景和人物不同的分布，材质大小的运用 2 材质的选择，制作，叠加，结合 PS 软件制作并赋予模型材质	教师演示讲述，通过讲练结合，根据实际操作分析不同 UV 的匹配方式，材质的运用通过案例分析，实际操作来进行	30
3	灯光，摄像机的使用	各种灯光的使用，掌握场景灯光的设置方法，模型材质的设置方法以及摄像机的使用，制作摄像机动画	通过多媒体演示，讲述，学生讲练结合，反复操作实验各种灯光的设置，达到熟练设置灯光的能力	16
4	三维动画制作，特效的使用	1 掌握关键帧动画的制作方法 2 掌握轨迹试图动画制作方法 3 路径动画，布料动画，以及特效粒子系统	运用之前所学的动画运动规律，在制作三维动画，以及粒子系统特效处理，讲练结合，多反复练习实验各种不同的特效效果	20
	合计			96

六、教学建议

1. 教学方法

本课程理论联系实际，强化动手能力，注重实践训练。综合运用了启发式、

体验式、行为导向式、任务驱动式、演示法等多种在实践教学中之有效的教学方法，课程内容循序渐进，逐渐提升模块在课堂的编排上，体现理论对实践的指导作用。在技能训练中应采用多种相互结合，理论实践相互存在的方式，促使学生在有限的学习时间内高质量的掌握基本技能，并能在实践中提高解决问题的能力。

2: 评价方法

3D-MAX 课程的学习评价体系与课程目标一致。根据不同模块制定不同层次的评价标准要求。本课程考核建议采用平时成绩+考试成绩的方式，注重过程性考核。总评成绩由平时成绩、期末考试成绩等组成。

:3: 教学条件

任课教师应具备丰富的专业知识与教学能力，部分内容可由企业兼职教师担任。教学硬件条件：多媒体教室、三维动画实训室等。

教材编选

选用以案例或者实际项目为主的教材。教材编选应安现行的动漫制作技术专业要求，结合现阶段动画行业现状，注重学生的核心动画技能的培养，体现职业教育特点，教材应体现先进性，通用性，实用性。反应创新思维，典型的项目选择

《剧本创作》课程标准

课程名称：剧本创作

建议学时：32

适用专业：动漫设计

一：课程性质与任务

本课程是高等职业院校动漫制作技术专业的一门专业基础课。与动画故事、角色设计等课程有着紧密联系，通过该课程的学习，学生能够掌握创意思维的相关知识，具有一定的动画鉴赏能力与剧本原创能力。通过激发学生的创作灵感和创新意识，能够在动画短片制作过程中增强短片的内蕴。

二：课程教学目标

1. 知识目标

- (1) 能够掌握构建完整学科的动画剧本创作理论体系。
- (2) 掌握动画剧本创作的理论和技巧。
- (3) 掌握动画剧本创作的相关知识。
- (4) 掌握修改动画剧本的知识。
- (5) 了解动画专业前景和内涵发展的知识。

2. 能力目标

- (1) 掌握动画剧本的理解与感悟能力。
- (2) 掌握短剧本的原创能力。
- (3) 具备影视广告创意思维的能力。
- (4) 能够独立创造动画剧本的能力。

3. 素质目标

- (1) 热爱本专业，能够主动学习新知识、新标准、新规范，具有不断更新、灵活适应岗位发展变化的专业素质。
- (2) 具备一丝不苟、实事求是、认真负责的职业素养，具有团队合作的集体意识。

三：参考学时

32 学时

四：课程学分

2 学分

五” 课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动与设计建议	参考课时
1	动画剧本写作	(1) 熟悉动画剧本的基本特性。 (2) 了解作者与动画剧本的关系 (3) 认识现实—动画剧本之间的关系	通过大量动画视频讲解动画剧本的基本特性：幻想机制。采用启发式教学，引导学生自主创作超脱现实的故事，并建立特有的逻辑机制。	10
2	动画剧本故事	(1) 熟悉什么是故	通过多媒体展示人类	10

	创作	<p>事及故事的演变。</p> <p>(2) 了解动画剧本故事的主题内容。</p> <p>(3) 熟悉动画剧本创作写作的特点和要求。</p>	<p>社会发展与故事演变之间的关系,直到显示信息时代各大论坛和微博上的高人气话题,认识动画剧本的趣味性和时代性。</p>	
3	动画剧本写作的叙事和结构	<p>(1) 了解叙事学的基本观点。</p> <p>(2) 掌握动画剧本叙事结构和基本特点。</p> <p>(3) 认识动画剧本叙事的主要类型。</p> <p>(4) 了解动画剧本叙事的基本模式</p>	<p>通过案例教学,引入叙事学的概念和动画剧本的叙事结构的相关知识点,认识叙事的各种类型,可以更好的掌握剧本创作的方法和技巧。同时引导学生自主创作。</p>	10
4	动画剧本情节写作	<p>(1) 了解动画剧本情节基本性质。</p> <p>(2) 动画剧本写作中情节的构成要素。</p> <p>(3) 动画剧本情节写作的基本要求。</p>	<p>通过多媒体展示中外多部著名的优秀动画作品,让学生了解动画情节的构成,并分组表演其中的若干场景,以加深对情节要求的认识。</p>	10
5	动画剧本角色创作	<p>(1) 认识角色创作在动画文化中的重要性。</p> <p>(2) 了解现实生活和动画角色的关系。</p> <p>(3) 熟悉以动物为主角的动画。</p> <p>(4) 熟悉动画角色的基本类型。</p> <p>(5) 懂得如何进行角色塑造</p>	<p>通过写作训练,描述一位同学,让学生运用身边熟悉的人物了解角色创作源于生活,并认识角色创作的重要性。采用安例教学法,介绍多部优秀动画,分析其中的主角的类型,让学生掌握如何进行角色塑造。</p>	16
6	动画剧本语言	<p>(1) 熟悉动画剧本写作的叙述性语言的写作特点。</p>	<p>通过写作训练,让学生分组自主创作一部话剧,并安排表演工作,为参加话剧比赛做提</p>	8

		(2) 掌握动画剧本的台词写作。 (3) 了解动画台词的主要特点。	前预演,以台词和动作为主,加深对剧本创作中叙述性语言的重要性。	
	合计			64

六：教学建议

1. 教学方法

本课程以剧本创作实践为主线进行教学，通过一系列的学习实践活动，全面培养学生的学习能力、运用能力和职业能力。采用任务驱动教学法、基本案例的学习、项目引导法、主题教学法、小组协作学习等灵活多样的教学方法。

2. 本考核建议采用平时成绩加期末成绩。剧本分析占 20%，短剧创作占 30%，小组合作剧本改编：剧本+团队合作成绩，占 50%。

3. 教学条件

校内外实训条件：利用校外拥有的合作企业，为学生提供良好的实训条件，为学生剧本创作提供良好的环境，为工学结合提供有力的保证，保证实践教学的质量。

校内专职教师：需熟悉基于工作过程的课程开发与教学组织，具有较强的专业水平和创新理念，具有参与实际剧本的经验和专业技能。

4. 教材编选

教材编写应结合高职高专动画类专业剧本写作的一些基本问题，如基本特性、故事叙述，结构安排，情节制造、角色塑造以及剧本的语言特点，并结合当下经典具体的案例，深入细致的研究，理清动画剧本写作的一些基本问题。

教材应图文并茂，展示现今最优秀的作品，对高等学校广播、影视、动画类专业的人才培养和教育教学改革工作起到积极的推动作用。

《绘图板绘画》课程标准

课程名称：绘图板绘画

建议学时：64

适用专业：动漫设计

一：课程性质与任务

本课程是动漫专业的一门专业技能课，任务是使学生利用手绘板结合相关绘图软件，并能熟练使用绘图软件绘制图画，上色，最终完成动画，游戏的人物设计，场景设计等原画，为后期制作动画片打下坚实的基础。本课程还适应于插画，原画设计等专业领域。

二：课程教学目标

1. 知识目标

- 1 了解绘图板的使用，如何结合软件进行绘画
- 2 掌握各种笔刷技巧，上色技巧以及材质的叠加
- 3 熟知如何创作人物设计场景设计的流程

2. 能力目标

- 1 能够熟练使用绘图板进行绘画
- 2 能够熟练结合 PS 软件进行作品的光影变化，使作品绘制生动自如
- 3 能够使用绘图板临摹人物，场景等作品
- 4 能够使用绘图板创作自己的动漫作品
- 5 能够熟练利用图层，各种材质的叠加运用

3. 素质目标

- 1 热爱绘画专业，能够自主学习新知识，具有不断更新，灵活适应岗位发展变化的综合素质
- 2 学习认真，态度端正，勤奋刻苦，善于和同学老师进行互动交流
- 3 具有一丝不苟，实事求是，认真负责的职业素养

三：参考学时

64 学时

四：参考学分

6 学分

五：课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	绘图板基础操作	1. 安装绘图板驱动，正确使用笔刷压感 2. 了解各种笔刷所绘制出来的效果差异 3. 学会使用快捷键	通过具体的操作演示，使学生理解工具栏的用途，和如何使用快捷键便捷的绘画，通过演示，让学生亲自探索不用笔刷带来的不用效果，利用绘图板压感来达到纸笔的感触	6
2	绘制草图	习惯新建图层，并使用合适的工具绘制线稿，适当的在图层当中加阴影明暗变化	教师示范，再让学生临摹，原创等方式绘制线稿，反复练习线条的流畅程度，并保存文件以备后续进行	12
3	线稿上色	学习如何使用软件进行快速上色，在绘画过程中细致的描绘细节，可以结合之前 PS 课程学到的软件知识运用到绘画当中，是绘图板绘画更加便捷	教师示范，通过图层的运用，透明度使用，明暗深浅的变化，笔刷大小浓度的使用，熟练掌握上色技巧	16
4	使用绘图板绘制角色设定	1. 临摹人物设定原画 2. 创作人物角色设定	讲练结合，临摹，创作完整作品	16
5	使用绘图板绘制场景设定	1. 临摹场景设定原画 2. 创作场景设定	讲练结合，临摹，创作完整作品	16
	合计			64

六：教学建议

1: 教学方法

采用由简到难的顺序教学，先进行绘图板的基础使用，使学生在下一阶段实际操作的时候不会因为基础不过关而难以下手，增强学生动手能力，强化学生的绘制能力，是他们熟练运用绘图板绘画达到在纸上绘画的熟练程度，为学生拟定绘制项目进行练习，从学生作品中了解学生对这门课程的掌握情况，从学生会出现的问题出发，加强学生使用绘图板的水平。

2: 评价方法

本课程采用平时成绩加期末成绩的考核方式。

平时成绩可分为过程考核和成果考核二部门，在绘制过程当中，熟练运用软件工具相结合，会大大提高绘画的速度，这些都可以作为过程考核的标准。成果考核考察课上课下分配任务的完成情况

期末考核以作品提交为主

3: 教学条件

任课教师应具备丰富的专业知识与教学能力，使用具有投影仪等教学设备的动漫实训室，学生应每人配备绘图板，安装绘图软件。教师应提供足够多的教学素材与时间理工学生制作虚席。

4: 教材编选

教材应选用采用由易至难的阶梯型教学书籍与材料，确保学生能够读懂看懂，内容应搭配合理，教材应具备基础绘画，配色学习，以确保绘画功底薄弱的学生对本门课程的学习。

《动画短片制作》课程标准

课程名称：动画短片

建议学时：128

适用专业：动漫设计

一、课程性质与任务

本课程是动漫制作专业一门专业技能课。任务是使学生理解和掌握影视动画

短片制作流程中的各项岗位技能，能够贯通动画编剧、影视语言、分镜设计、原动画中期制作技术、后期合成等课程知识，通过短片的制作把这些基础知识在实践中加以应用并完成短片制作任务。

二、 课程教学目标

1. 知识目标

- (1) 了解动画短片制作流程基本内容。
- (2) 理解动画短片前期制作基本知识。
- (3) 掌握动画短片中期原、动画制作方法。
- (4) 掌握动画短片后期的音视频制作方法。

2. 能力目标

- (1) 根据动画剧本提供的思想与形象，经过总体构思，掌握将影片中准备塑造的声画结合的银幕形象上，通过分镜头的方式予以体现的能力。
- (2) 能将剧本中的生活场景、人物行为及人物关系具体化、形象化，充分体现剧本的主题思想。
- (3) 能根据动画剧本分镜的要求，绘制符合动画运动规律的原、动画的制作方法。
- (4) 能独立进行短片后期合成与音效制作编辑，包括后期画面语言和对白、音乐、音效。

3. 素质目标

- (1) 热爱本专业、能够主动学习新知识、新标准、新规范，具有不断更新、灵活适应岗位发展变化的职业素养。
- (2) 具备一丝不苟、实事求是、认真负责的职业素养。

三、 参考学时

128 学时

四、 课程学分

12 学分

五、 课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
----	------	-----------	----------	------

1	动画短片前期制作	<ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握剧本创作与文字分镜知识技能。 (2) 掌握分镜头的方法 (3) 掌握动画角色与场景设计的知识和技能。 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 根据故事总体构思,能用形象语言,编写动画短片剧本。 (2) 将未来影片中准备塑造的声画结合的银幕形象,通过分镜头的方式予以体现。 (3) 能将剧本中的生活场景、人物行为及人物关系具体化、形象化、设计动画角色与场景。 	50
2	动画短片中期原、动画制作	<ul style="list-style-type: none"> (1) 能根据动画剧本分镜的要求,绘制的原、动画的制作方法。 (2) 掌握动画描上的方法 (3) 掌握场景绘制的方法。 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 能根据动画剧本分镜的要求,绘制符合动画运动规律的原、动画的制作方法。 (2) 根据动画线条的技术要求和动画色彩要求,进行动画的描线与上色 (3) 设计绘制符合故事和人物关系的动画场景。 	50
3	动画短片后期的音视频制作	<ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握动画视频后期合成与音效制作编辑,包括后期画面语言和对白、音乐、音效。 (2) 掌握动画短片视频与音频的输出方法。 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 能根据导演和分镜剧本的要求,进行视频后期合成与音效制作编辑。 (2) 掌握动画短片视频与音频的输出方法。 	28
	合计			128

六、 教学建议

1. 教学方法

采用项目化教学,以学生创作二维、三维、定格原创动画及影视短片为载体,以学生按照动画短片的制作流程,贯通动画编剧、影视语言、分镜设计、原动画中期制作技术、后期合成等课程知识,分阶段进行理论与实训教学,引导学生通过短片的制作把这些基础知识在实践中加以应用,培养学生提高知识和技能水平。

2. 评价方法

本课程考核建议采用平时成绩+考试成绩的方式,注重过程性考核。

- (1) 平时成绩，通过课程动画短片前、中、后期各制作流程的阶段性实践考试考核为主，出勤率和工作表现考核为辅。
- (2) 成果考核考试成绩，通过文字分镜、角色设定、场景设定、动画正片的具体分数之和。

3. 教学条件

任课教师应具备丰富的专业知识与教学能力，部分内容可由企业兼职教师担任。教学硬件条件：多媒体教室、二维、三维实训室等。

4. 教材编选

教材内容表达必须精炼、准确、科学，体现先进性、通用性、实用性；合理吸收动漫制作新技术、新工艺、新设备；介绍行业热点问题和最新发展动态。

《游戏原画设计》课程标准

课程名称：游戏原画设计

建议学时：64

适用专业：动漫设计

一：课程性质

游戏原画设计是一门动画游戏专业的必修主干课程，通过实践课程的学习，使动漫专业的学生在原画创作能力方面有所提高，为毕业后尽快融入实际工作的应用打下良好的基础。要求该专业同学具备一定设计基础能力（包括基础设计素描，构成设计，色彩设计）和审美能力，游戏是动画专业的一个方向，二者相互融通，本课程以培养高素质的游戏设计专业人才为目标，本专业学员毕业后可应聘于国内各类游戏开发企业，从事游戏美术设计及制作方面的工作及岗位。同时学员亦可充分运用以往学习到的游戏策划、项目管理等方面的知识，向相关专业领域谋求更高的发展。

二：课程教学目标

通过本课程的学习，系统的掌握动画专业中游戏方向所要必备的能力。

一知识目标

1. 了解游戏制作的流程
2. 掌握游戏原画设计的表现方法
3. 掌握在游戏当中，角色设计，道具设计，场景设计的创作技巧

二能力目标

1. 能够了解各类游戏当中，不同风格的角色设计，场景设计的不同特征
2. 能够创作游戏原画设计作品（角色，场景，怪物，道具等）
3. 能够根据角色的性格特征，来灵活运用设计原画作品

三素质目标

- 1 通过本课程的学习，加深对动画专业游戏方向的认识，培养热爱动画专业，不断进取，刻苦学习的精神，形成专业理念。
- 2 通过实践操作培养严谨求实、一丝不苟的认真态度
- 3 培养高度的责任心、团队合作精神，建立良好的人际关系，反映专业特色，突出职业教育特点，以学生为中心，反映社会进步和发展。以学生学习相关理论为指导，强调动手能力的培养和学生综合素质以及思维能力的提高。

三：参考学时

64 学时

四：课程学分

4 学分

五：课程内容与要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	活动设计建议	参考学时
1	游戏制作介绍	游戏制作过程介绍，游戏原画设计内容	游戏原画设计是动画专业游戏方向的核心专业课程，结合本专业特点，重点介绍游戏的制作过程，结合教材通过多媒体讲述，采用实际作品欣赏的方法讲游戏原画设计包含的类别	4

2	游戏原画设计人物	1、人体躯干比例认识 2、上肢绘制 3、下肢绘制 4、游戏角色人物设计 5、卡通人物设计 6、人物服饰设计	通过多媒体演示，实物观察，案例分析等讲解人物原画设计通过讲练结合的方法让学生练习游戏设计当中不同职业不同门派的人物原画的表现形式，	16
3	游戏场景设计	1 室内场景设计 2 室外场景设计	通过多媒体演示，实物观察，案例分析等讲解场景原画设计通过讲练结合的方法让学生练习游戏设计当中不同用途，不同环境的场景原画的表现形式，	16
4	游戏道具设计	武器，商店，旗帜，宠物等	通过多媒体演示，讲练结合，根据不通原画设计搭配适合的道具	12
5	游戏原画设计怪兽	非人类的原画设计	通过多媒体演示，案例分析等讲解怪兽原画设计，通过讲练结合的方法让学生练习游戏设计当中不同用途，不同环境的怪兽原画的表现形式，	16
	合计			64

六：教学建议

1 教学方法

本课程建议采用课堂讲述和学生实践训练相结合的教学方式。本课程重点以学生动手绘画为主，引导学生自主独立进行动作的创作及绘制。在课堂教学当中，多采用启发式教学方法配合理论的讲授，发挥学生的思维和想象力，把专业基础理论与专业技能培养紧密结合，采用灵活多样的教学方法加强学生的技能训练。

2：评价方法

本课程考核应该采用平时成绩加期末成绩相结合的综合考评方法，平时成绩，主要包括平时作业完成情况，出勤率，平时表现等方面综合评定。期末成绩，最后提交作品情况。

3:教学条件

任课教师准备教学范例，幻灯片，课件等相关教学资料，通过多媒体课件，电子教案，录像等辅助工具来直观的将课程知识传输给学生。这些资源有利于创设形象生动的工作情境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解和掌握

4: 教材选择

《MAYA 动画制作》课程标准

课程名称: MAYA 动画制作

建议学时: 128

适用专业: 动漫设计

一: 课程性质与任务

本课程是动漫专业三维方向的一门专业核心技能课。本课程旨在学生能系统地了解认识 MAYA 动画模块中动画曲线编辑器、动画摄影表、动画关键帧等相关知识, 结合传统动画制作知识, 理解和掌握数字动画制作原理和技巧。培养学生掌握三维动画的基本创作流程, 表现方法和运动规律, 在了解软件操作的基础上, 达到个性三维短片创作、骨骼绑定的基本原理与技巧, 机械类角色绑定, 表情绑定等内容。使得学生了解并掌握三维软件中骨骼搭建的基本规律, 掌握骨骼与控制器关系处理的基本原理, 从而能够胜任基础动画、建筑模型、片头广告、电视栏目包装等工作。

二: 课程教学目标

1. 知识目标

- (1) 掌握骨骼的创建与修改以及骨骼层级关系的处理与轴向的调节知识
- (2) 掌握驱动关系控制骨骼和属性链接控制骨骼知识。
- (3) 掌握蒙皮和权重的制作技术知识。
- (4) 了解动画的发展历史以及发展前景。
- (5) 掌握动画制作的基础知识。
- (6) 掌握用 MAYA 制作三维动画的知识。
- (7) 了解三维动画商业应用范围和项目动作过程。

2. 能力目标

- (1) 能够使用 MAYA 制作模型，UV 贴图材质渲染。
- (2) 通过熟练使用 MAYA 软件进行常用动画特效的制作，培养学生创新思维，使学生具有一定的动画创意设计能力。
- (3) 掌握 MAYA 动画的制作特点和常见动画效果，使学生能运用所学的技能解决简单的实际问题。
- (4) 使学生能够完全掌握基本的角色虚拟骨骼的创建方法和蒙皮与关节动画的制作方法，以及调节动画的基本技术要领。
- (5) 能够将角色绑定的基本知识与技术运用于各项实际操作中。

3. 素质目标

- (1) 热爱本专业，掌握角色骨骼的创建与绑定的技术要领，锻炼学生的逻辑思维能力与记忆力，能够主动学习新知识、新标准、新规范，具有不断更新、灵活适应岗位发展变化的职业素养。
- (2) 培养学生耐心与敢于处理困难问题的素质，同时对理论教学进行实践，加深对理论教学的认识，增加实践经验，为角色动画奠定基础。
- (3) 培养良好的文化、艺术修养等素质
- (4) 培养快速适应岗位实际工作的能力和素质。
- (5) 培养健康的体魄、良好的心理素质和审美观。

三、参考学时

128 学时

四：课程学分

12 学分

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	骨骼创建	1 骨骼创建。 2 正向动力学与反向动力学 3 组及控制定位。 4 父子层级控制。 5 自定义属性及驱动关键帧。	1 熟练运用骨骼创建、插入、重置根关节、清除、断开、连接、镜像骨骼等工具。 2 灵活使用正向动力学、反向动力学、样条。 3 掌握父子层级关系、通过组定位控制器。	20

			4 学会通过属性关联、驱动关键帧对骨骼进行间接控制。	
2	角色蒙皮	1 光滑蒙皮与权重的绘制。 2 刚体蒙皮与权重的绘制	1 通过属性编辑器来调整蒙皮的权重。 2 通过笔刷对权重进行绘制。 3 镜像权重、添加影响、分离权重。	28
3	全身骨骼装配	1 胳膊骨骼系统设定。 2 躯干骨骼系统设定 3 脚部骨骼系统设定 4 膝盖骨骼系统设定 5 手部骨骼系统设定 6 面部骨骼系统设定 7 骨骼动力学及尾巴系统设定。	1 学会使用替代图形调节骨骼的动作。 通过学习学生能够掌握胳膊不跟随肩部、肩部无翻转胳膊、自动扭曲系统、躯干单骨骼线性 IKFK 共存等操作。 2 运用打组法对脚部设置、参数关联控制手腕翻转、通过表达式对手指控制。	
4	动画角色骨骼绑定	1 四足动物的骨骼绑定技艺。 2 禽类的骨骼绑定技巧。 3 鱼类动物的骨骼绑定技艺	通过对其他动画的骨骼绑定练习,加深对骨骼系统的理解。	20
5	Pose 调节	1 各部位控制器的作用和控制范围。 2 控制器的层级关系。 3 视图的显示控制操作。 4Ik、FK 控制系统操作。	1 人物 pose 调节、接触调节。 2 基本工作过程系统化课程学习,从素材整理运用到使用各种工具制作要点。	14
6	单关节节奏控制	1 通道盒(设置关键帧、更改关键帧、删除关键帧) 2 时间线(移动关键帧、调节动画播放速率) 3 拍屏命令 playblask: 动画曲线编辑器(添加、删除、移动关键帧、解锁曲线调节手柄、转换成权重手柄、释放权重)	1 小球弹跳动画、小球过山车动画、小球飞跃动画。 2 由简单到复杂逐步讲解各种建模方法的使用。	14
7	多关节节奏控制	1 mike 控制器调节 2 动画曲线编辑器(移动关键帧、权重切线和释放权重)。	1 mike 动作调节下蹲、跳跃、接触动画。 2 基于工作过程系统化课程学习。	26
8	动画运动规律应用	1 传统动画运动规律内容。 2 动画曲线编辑器。 3 肢体表演技巧 4 Ghost 命令 5 创作分为表演情节分析	Moon 动作片段走路、跑步、跳跃由简单到复杂逐步讲解各种动画制作的方法	14

9	角色肢体动作表达	1 用肢体动作表达角色情绪 2 掌握数字动画表演的方法和技巧。 3 Ghost 命令。	设计动作绘制分镜头本 在 maya 中制作动作 layout。 完成动作片段。	14
10	30 秒至 90 秒的肢体表演创作	1 表演情节分析 2 确定表演剧本和片段总长度 3 设计动作绘制分镜头本。 4 在 maya 中制作动作 layout。 5 完成动作片段		14
	合计			128

六、教学建议

1. 教学方法

本课程理论联系实际，强化动手能力，注重实践训练。综合运用了启发式、体验式、行为导向式、任务驱动式、演示法等多种在实践教学中之有效的教学方法，课程内容循序渐进，逐渐提升模块在课堂的编排上，体现理论对实践的指导作用。在技能训练中应采用多种相互结合，理论与实践相互存在的方式，促使学生在有限的学习时间内高质量的掌握基本技能，并能在实践中提高解决问题的能力。

模块化的教学内容，从课程内容入手，将动画创作进行模块化处理，形成 maya 基础模块介绍、灯光材质特点与属性、maya 外部渲染器介绍、maya 的 software 实例训练、maya 的 mental ray 插件渲染、maya 动画模块基础、maya 角色动画实例等几个模块，每个模块围绕相应的重点难点加以展一切。教学内容的组织遵循从简单到复杂

2: 评价方法

MAYA 课程的学习评价体系与课程目标一致。根据不同模块制定不同层次的评价标准要求。本课程考核建议采用平时成绩+考试成绩的方式，注重过程性考核。总评成绩由平时成绩、期末考试成绩等组成。

:3: 教学条件

任课教师应具备丰富的专业知识与教学能力，部分内容可由企业兼职教师担任。教学硬件条件：多媒体教室、三维动画实训室等。

