



广西示范特色专业及实训基地建设

计算机动漫与游戏制作专业

## (七) 人才培养方案和课程体系

广西交通技师学院

2019年5月

广西交通技师学院（广西交通高级技工学校）

# 广西职业教育示范特色专业及实训基地 建设项目人才培养方案和课程体系

（计算机动漫与游戏制作专业）

包括三部分：

第一部分：人才培养方案

第二部分：课程体系和核心课程标准

第三部分：课程资源建设清单

## 第一部分

# 广西职业教育示范特色专业及实训基地 建设项目人才培养方案

(计算机动漫与游戏制作专业)

广西交通技师学院

2016年9月

# 计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

## 目录

广西职业教育示范特色专业及实训基地 .....	3
建设项目人才培养方案 .....	3
(计算机动漫与游戏制作专业) .....	3
广西交通技师学院 .....	3
一、专业属性 .....	6
二、人才培养目标与规格 .....	6
(一)人才培养目标 .....	6
(二)人才培养定位 .....	6
三、就业面向及职业能力要求 .....	7
四、人才培养模式与工作过程化课程体系 .....	8
(一)人才培养模式 .....	8
五、专业核心课程简介 .....	9
(一) 动画角色造型 (动画角色设计) .....	9
(二) 动漫速写 .....	9
(三) 脚本创意与分镜绘画 .....	9
(四) 结构素描 .....	10
(五) 三维动画设计与制作 .....	10
六、职业技能资格证书要求 .....	10
七、人才培养实施 .....	10
八、毕业资格要求 .....	10

九、培养方案实施保障 .....	10
(-)教学团队保障 .....	10
(二)实验实训条件保障 .....	11
十、编制说明 .....	14

## 一、专业属性

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：030640

学历层次：中职

标准学制：3年

招生对象：普通初中毕业生

## 二、人才培养目标与规格

### (一)人才培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，德、智、体全面发展的中等层次的具备设计与创作方面的知识和能力，掌握动画设计与计算机辅助设计的基础理论、基本知识和专业技能，能在相关企事业单位及学校、动画公司、游戏公司、网页美工、电视台从事动画艺术设计与制作等方面工作的技能型人才。

### (二)人才培养定位

#### (1) 适应行业

影视动画制作及电视传媒行业；

广告传播等商业制作公司；

游戏、网络动漫等互联网互动娱乐领域；

手机游戏、手机动漫等无线娱乐领域；

各企事业单位的宣传与培训。

#### (2) 职业岗位定位

从事前期策划、导演、编剧、设计、制作的动漫设计师。

从事动画角色造型绘制、动态中间图绘制以及不同场景绘制的动画绘制员。

从事二维动画制作的二维动画人才。

从事3D动画制作的三维动画人才。

从事出版、印刷、广告等行业的平面设计师。

从事后期制作的等各种需要人才。

表 1 职业范围、就业单位一览表

职业范围	就业单位
动画设计、分镜头导演、原画师、修型师、动画师	动画公司
网站美工设计人员	互联网公司
电脑合成师、剪辑特效师，栏目包装	电视台
景观设计、三维动画师，电脑合成师、剪辑特效师	影视公司

### 三、就业面向及职业能力要求

素质或能力	单项素质或能力	单项素质或能力要素	课程
基本素质	政治素质	坚持党的基本路线，坚定正确的政治方向	德育（一）、（二）、（三）
		认识现代中国国情	
		认识社会，服务社会	
	思想素质	树立正确的世界观、人生观和价值观	
		具有辩证唯物主义和历史唯物主义思想	
		诚实守信、敬业爱岗、具有高尚的社会公德和职业道德	
	道德素质	遵纪守法、团结互助	
		具有责任心、事业心和诚心	
身体素质达到国家标准			
身体素质	掌握一项以上健身运动技能	体育与形体训练	
	积极向上、心理健康	就业指导、艺术欣赏、服务礼仪	
心理素质	自我调控、交流与沟通、公平竞争、和谐相处		
	信息分析能力	信息检索能力	掌握美术基本知识
办公软件应用能力		熟练地操作 WORD	计算机应用基础
		熟练地操作 EXCEL	
		熟练地操作 PowerPoint	
		计算机网络的基本应用	
		多媒体技术的日常应用	
		常用工具软件的使用	
综合运用			
职业能力	美术设计	人物造型和场景	动画角色造型（动画角色设计）

	分镜头剧本设计	通过剧本文字理解，绘制出二位简笔画故事脚本	动画分镜头绘制、动画剧本创作、动画概论与赏析
	视听语言	镜头的运用	脚本创意与分镜绘画
	原画	人物的动作、口型、表情设计和场景设计	动漫角色造型
	修型	修改原画的错误	动漫角色造型
	动画	动画设计、二维动画设计制作、三维动画设计制作	三维动画设计与制作(3DS MAX, )、动画设计与制作(Flash)
	电脑上色	给电脑上的人物和场景上色	AI
	电脑后期合成	在电脑上用 After Effects、Premiere Pro 合成	影视后期剪辑与特效合成 (PR\AE)
	网页美工能力	熟悉网页美工的流程，掌握网页美工的理论知识	立体构成、计算机图形与图像处理(Photoshop)
		掌握三大构成和平面设计基础知识、图案设计、字体设计	
外语应用能力	具备动漫英语的读、写基本能力		动漫英语

## 四、人才培养模式与工作过程化课程体系

### (一)人才培养模式

根据计算机动漫与制作专业人才培养目标，坚持以就业为导向，以质量求生存，以创新谋发展，以特色铸品牌的建设思想，及时跟踪市场需求的变化，适应区域、行业经济和社会发展的需要，加强校企合作，走工学结合的人才培养途径，规范管理、注重质量、提升内涵建设，融“教、学、做”为一体。

推行“工学结合、校企合作”的“三平台多出口”人才培养模式，其中“三平台”是指“基本素质能力平台 + 专业核心能力平台+职业岗位能力方向平台”，“多出口”是指通过校内学习，以及校外顶岗实习和毕业实习，使学生能够按照多个方向进行就业。根据这种“三平台多出口”人才培养模式，构建与此相适应的课程体系。第一年主要开设公共课和专业基础课，第二年主要开设以就业为导向的专业核心课以及职业岗位能力拓展课程，主要培养学生的职业岗位技能，第三年主要进行校外顶岗实习和毕业实习。

注重推动教学内容、教学方法和教学手段的改革，重视学生校内学习与实际工作的一致性，实现课堂与实习地点的一体化，融“教、学、



做”为一体，强化学生职业素养和职业能力。积极推行“双证书”制度，按照国家职业资格标准来确定专业教学标准，根据职业资格证书考试大纲制订相关课程的教学大纲，将职业资格标准融入到课程标准中，培养面向生产、建设、服务和管理第一线需要的具有创新意识和创业能力的高素质技术技能型专门人才。

### **(二)工作过程化课程体系**

课程体系应由教育专家、企业专家、课程专家、专兼职教师组成专业建设指导委员会，根据综合计算机动漫与游戏制作企业职业岗位的实际工作任务，分析完成典型工作任务需具备的知识、素质和技能，结合职业技能要求，根据学生由简单到复杂的认知规律和职业素质养成规律，分析从单项技能到职业综合能力、从初级岗位要求到发展岗位要求应具备的知识、素质和技能。在此基础上，进行能力的组合或分解，得出本专业的主要课程。

## **五、专业核心课程简介**

### **(一)动画角色造型（动画角色设计）**

本课程总 40 学时。通过本课程的学习，让学生能够运用所学知识对动画片中所有角色造型、服装服饰、常用道具等进行创作，塑造相应的动画角色。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生设计创新和制作能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### **(二)动漫速写**

本课程总 120 学时。本课程的任务是：掌握速写表现的基础知识和基本技能，具备正确表现对象的速写造型能力，掌握扎实的基本造型规律、法则和技巧，提高美术修养和鉴赏能力，培养艺术的感知力，为后续设计课程的学习打下良好的基础。

### **(三)脚本创意与分镜绘画**

本课程总 80 学时。在学习动画剧本创作的基础上，学习动画分镜头的绘制技法，并按照一般规律对动画影片的创作进行了归纳与总结，系统学习并掌握动画镜头语言、电影知识、动画绘制技法等方面的内容。

#### **(四) 结构素描**

本课程总 120 学时。素描是美术设计创作所必备的基本造型基础。它的任务是使学生掌握素描造型的基础知识和基本技能，具有正确表现对象的素描造型能力，提高艺术的感知力和鉴赏能力，为专业课学习奠定造型基础。其次，本专业的素描课程将重点训练和提高学生对造型的观察能力、感受力、表现力。学生在学习过程中掌握素描临摹的步骤、方法、造型，同时通过理论学习和观摩提高素描应用基础理论的水平，为以后进一步学习艺术专业以及从事设计工作打下坚实基础。

#### **(五) 三维动画设计与制作**

本课程总 240 学时。本课程的任务是：掌握三维动画设计与制作表现的知识和技能，具备正确表达三维动画设计与制作的专业能力，掌握扎实的建模技术、材质文理制作技术、灯光渲染技术、角色运动技术、粒子特技动力学模拟技术，提高对三维动画设计与制作的表现能力，培养艺术的感知力，为将来走上社会工作打下良好的基础。

### **六、职业技能资格证书要求**

- 1.计算机操作员鉴定（ATA）考证；
- 2.动漫考证（二维动画方向、三维动画方向、后期合成方向）考证。

### **七、人才培养实施**

课程体系及教学进程安排（详见第二部分）

### **八、毕业资格要求**

- 1.修完教学进程安排规定的理论课程和实践教学环节，并经考核合格；
- 2.获得本《人才培养方案》规定的职业技能资格等级证书；
- 3.取得本《人才培养方案》规定的课外实践活动要求的学分；
- 4.无学生管理、学籍管理等规章制度中规定不准予毕业的相关记录。

### **九、培养方案实施保障**

#### **(一)教学团队保障**

- 1.专任教师要求

1) 熟悉所教学科的课程标准，熟练掌握任教专业学科的教材内容，能抓住教材的重点、难点。

(2) 能根据课程标准的要求、教材和学生实际制定教学计划，编写规范、实用的教案。

(3) 能根据教学需要制作简易的教具、学具、课件，并使用之辅助教学，课堂教学效果好。

(5) 能根据所教学科的特点，独立地组织好课堂教学。做到面向全体学生，调动学生学习的主动性，启发思维，训练能力。对有特殊情况的学生有个别辅导。

(6) 板书运用恰当，积极使用普通话。作业设计内容恰当、负担合理，批改及时而正确，并根据反馈信息分析原因，调整教学活动，教学效果优良。

## 2. 兼职教师要求

(1) 动漫与游戏制作相关企业的能工巧匠或技术能手，技师从事相关专业工作 3 年以上；

(2) 具有良好的政治思想素质和职业道德，能做到教书育人，为人师表；

(3) 具备一定的组织与实施教学的能力；

(4) 身体健康，热心教育事业，责任心强。

## 3. 专业师生比

专业教师与学生的比例要求低于 1:20。

### (二) 实验实训条件保障

#### 1. 校内实训室

序号	实训场所名称	实训工位(个)	备注
1	动画工厂	50	
2	摄影摄像实训室	30	
3	二维动画实训室	50	

4	三维动画实训室	50	
5	数字影视实训室	50	
6	网络布线、数据恢复实训室	30	
7	名师工作室	6	
8	动画基础实训室	50	
合计		310	

## 2. 校外实习基地

采取工学结合的培养模式，体现“做中学、做中教”的职教特色。动漫专业与企业加强深度合作，采取订单式人才培养模式、工学交替培养模式、学徒式培养模式及滚动轮训等符合本校特点的模式，加大创新力度，发展和完善“校企一体化、工学结合、工学交替”的办学模式，促进校外实习实训基地的健康发展，培养符合企业需要的动漫技能人才。以下校外实训基地：

序号	校外实训基地（企业）名称	说明
1	广西南宁市四叶草文化传播有限公司	校企合作开发课程 4 门； 订单培养人数 90 人； 向区内企业输送毕业生 126 人； 合作培训人数 800 人。
2	广西蓝海世纪数码传媒有限公司	
3	广西千年传说动漫影视有限公司	
4	广西卡斯特动漫有限公司	
5	厦门优优汇联教育科技有限公司	
6	艾迪凯教育科技（北京）有限公司	
7	南宁市凯程电子科技有限公司	
8	广西云尚文化产业投资有限公司	
9	广西国悦文化传播有限公司	
10	南宁市炫冉文化传播有限公司	
11	广西南宁市智亚文化传播有限公司	
12	广西南宁澳加华文化传播有限公司	
13	南宁丹成电子科技有限公司	
14	南宁市日上电子经贸有限公司	
15	成都依能科技股份有限公司	
16	深圳国泰安教育技术股份有限公司	
17	电子工业出版社	

18	广西八桂职教网	
19	广西交通投资集团	
20	柳州五菱有限公司	

### (三)管理制度保障

为保障专业人才培养方案顺利实施，保证教学质量，丰富专业建设成果，需要建立系列的规章制度，包括常规教学管理制度和专业建设管理制度。

#### 1.常规教学管理制度

##### (1)教学管理机构

形成学院、教学系、专业负责人三级职责明确的教学管理机构。学校层面由教务处、督导室负责监督与指导，教学系层面有主管领导、系办主任进行管理与部署，专业层面有专业负责人具体实施。

##### (2)教学质量评价体系

按学院教学质量评价体系评教与评学。

##### (3)教学过程管理方式

形成过程管理，在期初、期中、期末、考试、总结等环节实施抽查，确保教学正常运行。

##### (4)实训教学运行管理

建立《实训室人员岗位职责》、《实训室场地管理规定》、《设备安全操作规范》、《实训教学规范要求》等规章制度，保证实践教学的有序实施。

#### 2.专业建设保障制度

##### (1)实践教学保障措施

为确保学生掌握扎实的实践技能，建立课程教学效果和专业培养结果的考核，实行目标效果考核，建立实践教学保障制度。

##### (2)课程建设保障措施

课程建设是专业人才培养方案实施的重要基础，专业对课程建设应做出科学合理的安排，逐步将专业主干课程建设成为精品课程。

##### (3)专业团队建设保障措施

人才培养方案专业团队素质要求较高，要从引进和培养两方面加强师资队伍建设工作。

#### (4)校企合作保障措施

开展“校企合作、工学结合”，为学生职业能力提供必要条件。

### **十、编制说明**

#### **(一)编制依据**

根据广西教育厅，2016 年度广西示范特色专业及实训基地建设立项书和建设方案编制。

#### **(二)实施说明**

1.专业人才培养方案在一个教学周期内相对稳定，在市场调研的基础上，根据人才需求情况，下一个教学周期可做适当调整；

2.人才培养方案是教学计划编制的依据，制定教学计划时，根据教学实际情况允许有不超过 10%的变动；

3.着力开发体现中高职衔接，成长阶梯的专业课程；

4.紧密联系相关企业，建立稳定可靠的校外实训基地和顶岗实习基地，拓展本专业教学空间。

## 第二部分

### 计算机动漫与游戏制作专业课程体系

类别	课程	学年	第一学年						第二学年						第三学年						课程总课时和类别						
		学期	1			2			3			4			5			6									
		周 课 数 时	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	理论	一体化	实习	总课时	课时分配	课程类别	
			19	19	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				
			19			20			20			20			20			20									
公共课	1	生涯规划、德育、心理健康教育及就业指导模块	2									2												200	20%	考查	
	2	体育与形体训练	2			2						2												200		考查	
	3	语文（上、下）	4																					80		考查	
	4	艺术欣赏	2				2																	80		考查	
	5	适用应用写作														2										40	考查
	6	动漫英语									2															40	考试
	7	服务礼仪(含实习)											2													40	考查

专业技术理论与实习课	8	绘画色彩基础		4			2												120	80%	考试
	9	计算机应用基础 (含实习)					4												80		考试
	10	计算机图形与图像处理 (PHOTOSHOP)			2		4			4									200		考试
	11	AI								4									80		考试
	12	立体构成										4							80		考试
	13	平面设计 CorelDraw			4														80		考试
	14	摄影与摄像					4			4									160		考试
	15	动画设计与制作 (flash)		2			2												80		考查
	16	影视后期剪辑与特效合成 (PR\AE)										4			4				160		考查
	17	计算机操作员鉴定(ATA)考证										6							120		考试
	18	动漫考证													8				160		考试
	19	毕业设计													4				80		考查
	20	校外实习																20	400		考查
	21	顶岗实习																20	400		考查



核心课程	22	结构素描		4			2													120	80%	考试
	23	脚本创意与分镜 绘画							4											80		考试
	24	立体构成									4									80		考试
	25	动画角色造型 (动画角色设计)												2						40		考查
	26	三维动画设计与 制作				4		4			4									240		考试
周课时数			26		28		26		26		28		40		348							
备注																		合计课时				
																		3480				

# 《动漫速写》课程标准

## 第一部份 课程描述

动漫速写是一门专业基础课程。本课程的任务是：掌握速写表现的基础知识和基本技能，具备正确表现对象的速写造型能力，掌握扎实的基本造型规律、法则和技巧，提高美术修养和鉴赏能力，培养艺术的感知力，为后续设计课程的学习打下良好的基础。

### 一、课程性质

技工院校动漫速写课程着重培养学生的绘画造型能力。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生绘画水平与审美能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### 二、基本理念

1、提示审美造型素养，培养社会的复合型技能人才，技工院校速写课程以学生掌握绘画造型，感受艺术文化氛围，增强审美欣赏能力，以提升学生美术功底为宗旨，致力于技工院校学生培养成适应时代要求的具有良好艺术设计水平的复合型技能人才。

2、因材施教，充分考虑技工院校学生起点、生源地区、专业性质和教学层次的差异，提供不同知识起点、不同发展方向的课程体系，鼓励分层教学、特色发展，以满足学生个性化发展需求。

3、夯实基础，建立继续学习的技术支撑。根据学生专业特点和实际应用需求设计教学任务，让学生在任务活动中掌握绘画的造型技能，鼓励学生将所学的绘画技法积极地用到专业学习、生活实践和未来工作中去，提高学生审美能力，培养学生的通用职业素质，为学生打造继续学习的技术支撑。

### 三、设计思路

本课程标准适用于技工院校艺术设计类各层次班级，共设置 120 课时。课时按照“速写基础知识-人物速写-人物头部速写- 动漫角色着装速写表现-室内与室外场景速写”的思路设计，逐步深入地介绍速写技法。教学任务将速写理论知识与实践绘画技法结合在一起。

## 第二部份 课程目标

了解速写的基本概念、表现技巧、主要的表现形式；树立整体观念，掌握快速描绘的方法与技能。熟悉速写造型的一般规律，掌握正确的观察方法，提高对比例的准确判断力。理解和掌握速写表现语言，提高速写造型的表现力。学生应具备掌握以线条造型的速写表现方式，能够准确表现比例，掌握以简约造型速写表现的方法，能够正确表现出对象的形体结构、人物和头像的表现、人物衣纹褶皱关系、场景模型空间感等属性。具备一定的对客观物体艺术观察力和表现力，具备一定的对速写作品鉴赏能力。

## 第三部份 内容标准

基于速写课程在本专业的普及性和迫切性，本课程的大部份内容对中级班和高级班学生同时适用。考虑到学生接受程度和未来职业发展的差异，中级班和高级班教学内容略有不同。

序号	工作任务	知识要求	技能要求	课时

1	速写基础知识	了解速写的概念与观点 了解速写分类 速写的工具与材料 速写的表现形式	通过丰富多彩的范例图片引起学生的兴趣。 观看范画，临摹绘画项目，完成教学任务。	20
2	人物速写	构图  透视  人体比例	打草稿的前期工作，确定绘画内容  用几何体线框形式表现外轮廓  躯干、四肢、头部之间的比例关系	20
3	人物头部速写	头部比例 头部透视 五官结构 表情变化	头部的“三庭五眼”比例关系  头部不同角度的透视法则 五官的深入刻画 不同表情的速写表现技法	20
4	动漫角色着装速写表现	衣服纹理表现  裤子纹理表现 裙子纹理表现 古装纹理表现	衣领、衣袖、肘关节弯曲褶皱表现  裤子褶皱表现 裙子褶皱表现 古装类长袍绘画技法	20
5	室内与室外场景速	不同角度的室内场景速写技法	单点透视和双点透视的表现	40

	写	室外透视图表现 期末复习 期末考查	室外透视的种类和绘画技法 期末复习 期末考查	
--	---	-------------------------	------------------------------	--

## 第四部份 实施建议

### 一、教学建议

#### 1. 教学场地与设备

采用艺术画室作为教室。该教室应具备有：实时演示投影仪、拷贝桌、画架、画板、静物存储柜、挡光窗帘、几何体石膏、静物水果模型、玻璃器皿模型、陶瓷模型、人头肌肉塑胶模型、人体肌肉塑胶模型、台式电脑。

#### 2. 教学方法

##### (1) 采用理论和实践相结合的教学模式

在教学中，有目的、系统化的创造出学习环境。让学生参与思考，提出辩论让学生分组反驳辩论。

##### (2) 学生为主，教师指导

本课程的教学关键是绘画技法教学，在教学过程中要体现教师精讲、学生多练习的方式。通过基础造型练习和教师现场示范、指导、讨论学习，完成作品的绘画。调动学生的主观能动性，提高学生在不同角度观察造型的判断能力和表现能力。体现学生在教学活动中的主题地位。教师担任教学活动的策划与指导者，在教学过程中起到指导作用。

##### (3) 注重学生综合素质的提高

在教学过程中注意培养学生绘画技法的规范性，培养良好的作画习惯，加强道德教育。包括正确使用拷教室道具，绘画环境的卫生与安全。坚决杜绝剽

窃他人作品，提高学生审美意识，对绘画的人体艺术有一定鉴赏能力，抵制低俗画面进入课堂。

## 二、评价建议

1. 坚持总结性评价和过程性评价相结合，定性评价和定量评价相结合，教师评价和学生自评、相互评价相结合。在教学实施过程中，结合课堂问题、实训活动、模块考核进行过程性评价，及时向学生反馈定性评价，帮助学生了解学习情况并改进学习方法，提高学习效率，巩固学习成果。在学期末给出综合成绩，进行总结性评价和定量评价。评价要合理分配主体间的权重，以评价促进学生形成正确的自我认识能力和反思能力。

2. 教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生绘画技法熟练程度，评价学生对画面判读的准确性、构图的合理性。提高学生自主完成作业的能力。

3. 在考核与评价过程中，要重点考核学生利用速写造型解决其它艺术类课程问题的能力，关注学生学习心态、学习的习惯、绘画内容内涵素养、综合职业能力以及社会责任感的养成，并制定相应的评价标准和奖惩机制，促进学生整体全面发展。

## 三、教材编写

1. 以本课程目标为指导，以培养艺术设计能力的人才为目标，综合考虑中级班和高级班层次差异和学生审美不同水平，合理安排教程内容。

2. 以理论实践一体化教学为引领、模块任务为主体、能力训练为中心，强调在操作中学习，在学习中应用。

3. 以提高学生审美和绘画能力为宗旨，贴合学生专业特色和未来职业，提高学生绘画表现能力。

4. 应涵盖速写基础知识、人物速写、人物头部速写、动漫角色着装速写表现、室内与室外场景速写等基本内容，并以任务为依托展开教学，注意教学梯度设计，确保教学内容有序、系统、高效完成。

## 四、课程资源建设

1. 常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解，巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发，并建立课程资源数据，努力实现更广泛的资源共享。

## 2. 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

## 第五部份 教学内容与课时安排

序号	模块名称	任务名称	中级班分配
1	速写基础知识	了解速写的概念与观点	10
		了解速写分类	10
		速写的工具与材料	10
		速写的表现形式	4
2	人物速写	构图	5
		透视	5
		人体比例	6
3	人物头部速写	头部比例	8
		头部透视	6
		五官结构	10
		表情变化	8
4	动漫角色着装速写表现	衣服纹理表现	2
		裤子纹理表现	10
		裙子纹理表现	6

		古装纹理表现	4
5	室内与室外场景速写	不同角度的室内场景速写技法	10
		室外透视图表现	5
		期末复习	5
		期末考试	4
<b>合计</b>			120



# 《结构素描》课程标准

## 第一部份 课程描述

素描是美术设计创作所必备的基本造型基础。它的任务是使学生掌握素描造型的基础知识和基本技能，具有正确表现对象的素描造型能力，提高艺术的感知力和鉴赏能力，为专业课学习奠定造型基础。其次，本专业的素描课程将重点训练和提高学生对造型的观察能力、感受力、表现力。学生在学习过程中掌握素描临摹的步骤、方法、造型，同时通过理论学习和观摩提高素描应用基础理论的水平，为以后进一步学习艺术专业以及从事设计工作打下坚实基础。

### 一、课程性质

技工院校素描课程着重培养学生的绘画造型能力。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生绘画水平与审美能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### 二、基本理念

1、提示审美造型素养，培养社会的复合型技能人才，技工院校素描课程以学生掌握绘画造型，感受艺术文化氛围，增强审美欣赏能力，以提升学生美术功底为宗旨，致力于技工院校学生培养成适应时代要求的具有良好艺术设计水平的复合型技能人才。

2、因材施教，充分考虑技工院校学生起点、生源地区、专业性质和教学层次的差异，提供不同知识起点、不同发展方向的课程体系，鼓励分层教学、特色发展，以满足学生个性化发展需求。

3、夯实基础，建立继续学习的技术支撑。根据学生专业特点和实际应用需求设计教学任务，让学生在任务活动中掌握绘画的造型技能，鼓励学生将所学的绘画技法积极地用到专业学习、生活实践和未来工作中去，提高学生审美能力，培养学生的通用职业素质，为学生打造继续学习的技术支撑。

### 三、设计思路

本课程标准适用于技工院校艺术设计类各层次班级，共设置 120 课时。课时按照“认识绘画素描-几何体造型绘画技法-素描明暗表现-动漫人物素描”的思路设计，逐步深入地介绍素描技法。教学任务将素描理论知识与实践绘画技法结合在一起。

## 第二部份 课程目标

通过任务引领的项目活动，了解短时间造型要求，熟悉空间表现的线透视画法，熟悉物象造型规律的方法，熟悉光影效果的素描表现，熟悉透视关系在动漫素描中的地位和作用，熟悉动漫素描应用形式。熟悉动漫人物设计风格。

通过从铅笔入手的写生环节到水笔造型的正确表达，直至工具材料的运用，达到熟练快捷的造型能力。能够树立自信心，对学好专业知识奠定良好的基础。同时理解面试时的短时手绘要求是专业的职业技能的一个方面。

## 第三部份 内容标准

基于素描课程在本专业的普及性和迫切性，本课程的大部份内容对中级班和高级班学生同时适用。考虑到学生接受程度和未来职业发展的差异，中级班和高级班教学内容略有不同。

序号	工作任务	知识要求	技能要求	
1	几何体结构素描表现	<p>熟悉正方体的造型画法</p> <p>熟悉 球体造型的画法</p> <p>熟悉圆柱形的画法</p> <p>熟悉圆锥形的画法</p>	<p>脱离铅笔造型的能力和利用工具的能力</p> <p>能根据透视和比例关系正确造型</p> <p>能在线结构的基础上利用体面关系塑造体积</p> <p>能通过透视表现画面合理空间</p> <p>能根据功能合理组合室内空间</p>	30
2	组合造型素描表现	<p>熟悉正方体与球体组合绘画技法</p> <p>熟悉圆柱与异面体组合绘画技法</p> <p>熟悉静物造型绘画技法（高脚杯）</p>	<p>能根据要求画出造型结构</p> <p>能根据要求画出静物造型，如：高脚杯、砂锅、果物</p> <p>能运用各种造型元素进行创意设计表现</p>	30
3	光影效果素描表现技法	<p>熟悉素描五大调绘画技法</p> <p>熟悉正方体全因素</p>	<p>能根据要求画出素描五大调子</p> <p>能根据要求画出正方体的五</p>	20

		的绘画技法	大调子的全因素风格素描	
		熟悉圆球体全因素的绘画技法	能根据要求画出球体体的五大调子的全因素风格素描	
		熟悉静物玻璃类全因素的绘画技法	能根据要求画出玻璃杯的五大调子的全因素风格素描	
		熟悉静物水果类全因素绘画技法	能根据要求画出苹果的五大调子的全因素风格素描	
4	动漫人物技法表现	熟悉头像的正、侧面结构绘画技法	能对头像关系有一个整体把握	20
		熟悉头部五官结构绘画技法	能根据需要运用线结构素描表现不同年龄的五官绘画	
		熟悉人体正面躯干结构绘画技法	能根据需要运用结构素描表现人体躯干正面的绘画技法	
		熟悉人体侧面躯干结构绘画技法	标注人体外部肌肉结构名词 能根据需要运用结构素描表	
		熟悉人体背面躯干结构绘画技法	现人体躯干侧面的绘画技法 标注人体外部肌肉结构名词	
		熟悉人体四肢结构		

		绘画技法	能根据需要运用结构素描表 人体躯干背面的绘画技法 标注人体外部肌肉结构名词	
5	动漫人物 静态与动 态结构表 现	熟悉人物静态态结 构绘画技法  熟悉人物动态结构 绘画技法  期末复习 期末考试	能根据需要运用结构素描表 现人物静态的绘画技法。  能根据需要运用结构素描表 现人物动态的绘画技法。  期末复习 期末考试	20

#### 第四部份 实施建议

##### 一、教学建议

##### 1. 教学场地与设备

采用艺术画室作为教室。该教室应具备有：实时演示投影仪、拷贝桌、画架、画板、静物存储柜、挡光窗帘、几何体石膏、静物水果模型、玻璃器皿模型、陶瓷模型、人头肌肉塑胶模型、人体肌肉塑胶模型、台式电脑。

##### 2. 教学方法

##### (1) 采用理论和实践相结合的教学模式

在教学中，有目的、系统化的创造出学习环境。让学生参与思考，提出辩论让学生分组反驳辩论。

## (2) 学生为主，教师指导

本课程的教学关键是绘画技法教学，在教学过程中要体现教师精讲、学生多练习的方式。通过基础造型练习和教师现场示范、指导、讨论学习，完成作品的绘画。调动学生的主观能动性，提高学生在不同角度观察造型的判断能力和表现能力。体现学生在教学活动中的主题地位。教师担任教学活动的策划与指导者，在教学过程中起到指导作用。

## (3) 注重学生综合素质的提高

在教学过程中注意培养学生绘画技法的规范性，培养良好的作画习惯，加强道德教育。包括正确使用拷贝桌，绘画环境的卫生与安全。坚决杜绝剽窃他人作品，提高学生审美意识，对绘画的人体艺术有一定鉴赏能力，抵制低俗画面进入课堂。

## 二、评价建议

1. 坚持总结性评价和过程性评价相结合，定性评价和定量评价相结合，教师评价和学生自评、相互评价相结合。在教学实施过程中，结合课堂问题、实训活动、模块考核进行过程性评价，及时向学生反馈定性评价，帮助学生了解学习情况并改进学习方法，提高学习效率，巩固学习成果。在学期末给出综合成绩，进行总结性评价和定量评价。评价要合理分配主体间的权重，以评价促进学生形成正确的自我认识能力和反思能力。

2. 教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生绘画技法熟练程度，评价学生对画面判读的准确性、构图的合理性。提高学生自主完成作业的能力。

3. 在考核与评价过程中，要重点考核学生利用素描造型解决其它艺术类课程问题的能力，关注学生学习心态、学习的习惯、绘画内容内涵素养、综合职业能力以及社会责任感的养成，并制定相应的评价标准和奖惩机制，促进学生整体全面发展。

## 三、教材编写

1. 以本课程目标为指导，以培养艺术设计能力的人才为目标，综合考虑中级班和高级班层次差异和学生审美不同水平，合理安排教程内容。

2. 以理论实践一体化教学为引领、模块任务为主体、能力训练为中心，强调在操作中学习，在学习中的应用。

3. 以提高学生审美和绘画能力为宗旨，贴合学生专业特色和未来职业，提高学生绘画表现能力。

4. 应涵盖线条表现、几何体绘画技法、静物素描技法、明暗关系素描技法、人物结构素描、人体肌肉结构名词学习、人物静态和动态表现等基本内容，并以任务为依托展开教学，注意教学阶梯度设计，确保教学内容有序、系统、高效完成。

#### 四、课程资源建设

##### 1. 常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解，巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发，并建立课程资源数据，努力实现更广泛的资源共享。

##### 2. 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

### 第五部份 教学内容与课时安排

序号	模块名称	任务名称	中级班分配
1	几何体结构素描表现	正方体结构素描	10
		球体结构素描	10
		圆柱体结构素描	10
		椎体结构素描	10
		六面体结构素描	10

2	组合造型 素描表现	正方体与球体组合素描	10
		圆柱与异面体组合素描	10
		高脚杯结构素描	10
3	光影效果 素描表现 技法	素描五大调绘画技法	10
		正方体全因素的绘画	10
		圆球体全因素的绘画	10
		玻璃类全因素的绘画	10
		水果类全因素绘画	10
4	动漫人物 技法表现	头像的正、侧面结构绘画	10
		头部五官结构绘画	10
		人体正面躯干结构绘画	10
		人体侧面躯干结构绘画	10
		人体背面躯干结构绘画	10
		人体四肢结构绘画	10
5	动漫人物 静态与动 态结构表 现	人物静态态结构绘画	5
		人物动态态结构绘画	5
		期末复习	5
		期末考试	5
<b>合计</b>			120



# 《动画角色造型》课程标准

## 第一部分 课程描述

动漫角色造型是一门专业必修课程。本课程的任务是：掌握角色造型表现的知识和技能，具备正确表现对象的角色造型造型能力，掌握扎实的造型规律、法则和技巧，提高对角色造型的设计和制作能力，培养艺术的感知力，为将来走上社会工作打下良好的基础。

### 一、课程性质

技工院校动漫角色造型课程着重培养学生的绘画造型能力和制作能力。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生设计创新和制作能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### 二、基本理念

1、提示审美造型素养，培养社会的复合型技能人才，技工院校角色造型课程以学生掌握绘画造型，感受艺术文化氛围，增强审美欣赏能力，以提升学生设计创意以及制作角色为宗旨，致力于技工院校学生培养成适应时代要求的具有良好艺术设计水平的复合型技能人才。

2、因材施教，充分考虑技工院校学生起点、生源地区、专业性质和教学层次的差异，提供不同知识起点、不同发展方向的课程体系，鼓励分层教学、特色发展，以满足学生个性化发展需求。

3、夯实基础，建立继续学习的技术支撑。根据学生专业特点和实际应用需求设计教学任务，让学生在任务活动中掌握角色的造型设计技能和制作技能，鼓励学生将所学的设计创意积极地用到专业学习、生活实践和未来工作中去，提高学生设计与制作能力，培养学生的通用职业素质，为学生打造继续学习的技术支撑。

### 三、设计思路

本课程标准适用于技工院校艺术设计类各层次班级，共设置 76 到 80 课时。课时按照“选择素材与资料调查、鸟类角色设计与绘画、两栖动物类角色设计与绘画、男性古代士兵、人形树精灵、牛头怪、人形机器、人马角色、游戏角色寄生虫绘画技法、精灵召唤兽绘画技法、文物守护者绘画技法、古代庭院管理者绘画技法”的思路设计，逐步深入地介绍角色造型技法。教学任务将角色造型理论知识与实践绘画技法结合在一起。

## 第二部份 课程目标

了解角色造型的基本概念、表现技巧、主要的表现形式；树立整体观念，掌握角色设计的方法与制作技能。熟悉角色造型设计的一般规律，掌握正确的思考方法，提高对角色设计准确判断力。理解和掌握角色造型设计表现语言，提高角色制作的表现力。学生应具备掌握以不同风格的角色造型表现方式，能够准确表现角色特征，掌握以简约造型角色设计方法，能够正确表现出角色的形体结构、角色头像的表现、角色表情变化、角色数字模型制作。具备一定的对客观物体艺术观察力和表现力，具备一定的对角色造型作品鉴赏能力。

## 第三部份 内容标准

基于角色造型课程在本专业的普及性和迫切性，本课程的大部份内容对中级班和高级班学生同时适用。考虑到学生接受程度和未来职业发展的差异，中级班和高级班教学内容略有不同。

序号	工作任务	知识要求	技能要求	课时
1	角色设计准备	选择素材与资料调查	草图绘画缩览图 代表性的幻想创意重构 设计范围与趋势 自定义画笔的预制方案	4
2	不同主题的角色设计	鸟类角色设计与绘画	了解素材收集，理解鸟类结构特征，掌握画鸟类羽毛和光影变化的绘画表现技法	4
		两栖动物类角色设计与绘画	了解素材收集，理解两栖动物类结构特征，掌握陆地动物毛发和光影变化的绘画表现技法以及身上佩戴装饰物品的设计与创意表现。	4
		男性古代士兵	素材收集，理解人类结构特征，掌握画人物头部和身体的结构画法。	4

			掌握服装道具的设计与绘画表现	
		人形树精灵	理解树木外貌特征，与树皮的质感表现	4
		牛头怪	理解半人兽的创意，掌握金属盔甲和武器道具绘画技法。	4
		人形机器	理解机器的流线型设计理念，掌握拟人机器的绘画技法	4
3	实务中的设计	游戏角色寄生虫绘画技法	理解动漫游戏中反面角色的设计理念，掌握反面角色的绘画表现技法和随时佩戴道具的绘画表现	4
		精灵召唤兽绘画技法	理解动漫游戏中精灵类召唤兽的设计理念，掌握召唤兽角色的绘画表现技法	4
		文物守护者绘画技法	理解动漫游戏中 boss 的设计理念，掌握 boss 角色的绘画表现技法	2
		古代庭院管理者绘画技法	理解动漫游戏中普通角色的设计理念，握掌普通角色的绘画表现技法	2
		期末复习	期末复习	2
4	期末	期末考查	期末考查	2

## 第四部份 实施建议

### 一、教学建议

#### 1.教学场地与设备

采用多媒体教室。该教室应具备有：实时演示投影仪、拷贝桌、存储柜、角色模型、陶瓷模型、台式电脑、3d 打印机。

## 2.教学方法

### (1)采用理论和实践相结合的教学模式

在教学中，有目的、系统化的创造出学习环境。让学生参与思考，提出辩论让学生分组反驳辩论。

### (2)学生为主，教师指导

本课程的教学关键是设计与制作教学，在教学过程中要体现教师精讲、学生多练习的方式。通过设计绘画练习和教师现场示范、指导、讨论学习，完成作品。调动学生的主观能动性，提高学生在不同阶段设计角色造型的创新能力和制作能力。体现学生在教学主题活动中的主题地位。教师担任教学活动的策划与指导者，在教学过程中起到指导作用。

### (3)注重学生综合素质的提高

在教学过程中注意培养学生设计绘画技法的规范性，培养良好的设计思维制作的精巧性，加强道德教育。包括正确使用教室道具，教室环境的卫生与安全。坚决杜绝剽窃他人作品，提高学生审美意识，对设计与制作的艺术品有一定鉴赏能力，抵制低俗作品进入课堂。

## 二、评价建议

1.坚持总结性评价和过程性评价相结合，定性评价和定量评价相结合，教师评价和学生自评、相互评价相结合。在教学实施过程中，结合课堂问题、实训活动、模块考核进行过程性评价，及时向学生反馈定性评价，帮助学生了解学习情况并改进学习方法，提高学习效率，巩固学习成果。在学期末给出综合成绩，进行总结性评价和定量评价。评价要合理分配主体间的权重，以评价促进学生形成正确的自我认识能力和反思能力。

2.教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生设计创意熟练程度，评价学生对角色设计创新的时代性、轮廓和结构的合理性。提高学生自主完成作业的能力。

3.在考核与评价过程中，要重点考核学生利用角色造型解决其它艺术类课程问题的能力，关注学生学习态度、学习的习惯、设计内容内涵素养、综合职业能力以及社会责任感的养成，并制定相应的评价标准和奖惩机制，促进学生整体全面发展。

## 三、教材编写

1.以本课程目标为指导，以培养艺术设计能力的人才为目标，综合考虑中级班和高级班层次差异和学生审美不同水平，合理安排教程内容。

2.以理论实践一体化教学为引领、模块任务为主体、能力训练为中心，强调在操作中学习，在学习中的应用。

3.以提高学生设计创意和制作能力为宗旨，贴合学生专业特色和未来职业，提高学生设计创意能力。

4.应涵盖选择素材与资料调查、鸟类角色设计与绘画、两栖动物类角色设计与绘画、男性古代士兵、人形树精灵、牛头怪、人形机器、游戏角色寄生虫绘画技法、精灵召唤兽绘画技法、文物守护者绘画技法、古代庭院管理者绘画技法等基本内容，并以任务为依托展开教学，注意教学阶梯度设计，确保教学内容有序、系统、高效完成。

## 四、课程资源建设

### 1.常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解，巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发，并建立课程资源数据，努力实现更广泛的资源共享。

### 2. 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

## 第五部份 教学内容与课时安排

序号	模块名称	任务名称	中级班分配
1	角色设计准备	选择素材与资料调查	5
2	不同主题的角色设计	鸟类角色设计与绘画	4
		两栖动物类角色设计与绘画	4
		男性古代士兵	4
		人形树精灵	4
		牛头怪	4
		人形机器	2
3	实务中的设计	游戏角色寄生虫绘画技法	2
		精灵召唤兽绘画技法	4
		文物守护者绘画技法	4
		古代庭院管理者绘画技法	4

		期末复习	2
		期末考查	2
<b>合计</b>			40

# 《脚本创意与分镜绘画》课程标准

## 第一部份 课程描述

脚本创意与分镜绘画是一门专业必修课程。本课程的任务是：掌握脚本创意与分镜绘画表现的知识和技能，具备正确表达脚本创意与分镜绘画的专业能力，掌握扎实的分镜头绘画规律、电影动画镜头法则和绘画技巧，提高对脚本创意与分镜绘画的表现能力，培养艺术的感知力，为将来走上社会工作打下良好的基础。

### 一、课程性质

技工院校动漫脚本创意与分镜绘画课程着重培养学生的电影镜头欣赏能力与脚本分镜创作能力。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生设计创新和制作能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### 二、基本理念

1、提示审美造型素养，培养社会的复合型技能人才，技工院校脚本创意与分镜绘画课程以学生掌握电影镜头脚本绘画，感受艺术文化氛围，增强电影片段镜头绘画能力，以提升学生电影内涵设计以及脚本分镜绘制为宗旨，致力于技工院校学生培养成适应时代要求的具有良好艺术设计水平的复合型技能人才。

2、因材施教，充分考虑技工院校学生起点、生源地区、专业性质和教学层次的差异，提供不同知识起点、不同发展方向的课程体系，鼓励分层教学、特色发展，以满足学生个性化发展需求。

3、夯实基础，建立继续学习的技术支撑。根据学生专业特点和实际应用需求设计教学任务，让学生在任务活动中掌握动画脚本分镜绘画能力，鼓励学生将所学的设计创意积极地用到专业学习、生活实践和未来工作中去，提高学生电影镜头运用能力，培养学生的通用职业素质，为学生打造继续学习的技术支撑。

### 三、设计思路

本课程标准适用于技工院校艺术设计类各层次班级，共设置 80 课时。课时按照“脚本分镜概述、分镜头的基本知识、镜头基本规则、构图、动画剧本脚本分镜临习创作”的思路设计，逐步深入地介绍脚本创意与分镜绘画技法。教学任务将脚本创意与分镜绘画理论知识与实践绘画技法结合在一起。

## 第二部份 课程目标

了解脚本创意与分镜绘画的基本概念、表现技巧、主要的表现形式；树立整体观念，掌握脚本创意与分镜绘画的技能。熟悉脚本创意与分镜绘画设计的一般规律，掌握正确的思考方法，提高对角色设计准确判断力。理解和掌握动画电影镜头表现语言，提高脚本分镜绘画表现能力。学生应具备掌握以不同风格的脚本创意与分镜绘画表现方式，能够准确表现剧本意愿，掌握一般影片运用的分镜手法，能够表达出剧本中的人物、背景、道具、故事转折、镜头机位运用。具备一定的对客观物体艺术观察力和表现力，具备一定的电影作品内涵鉴赏能力。

## 第三部份 内容标准

基于脚本创意与分镜绘画课程在本专业的普及性和迫切性，本课程的大部份内容对中级班和高级班学生同时适用。考虑到学生接受程度和未来职业发展的差异，中级班和高级班教学内容略有不同。

序号	工作任务	知识要求	技能要求	
----	------	------	------	--



1	脚本分镜概述	了解脚本分镜  镜头的分类  美术设计前期准备	16	16
2	分镜头的基本知识	镜头基本知识 镜头基本类型 分镜头草图绘画 分镜头动作备注运用	掌握镜头基本知识 掌握镜头基本类型 掌握分镜头草图绘画 掌握分镜头动作备注运用	16
3	镜头基本规则	电影语法 镜头衔接常用技巧 镜头组织 叙事发展推动 剪辑术语	掌握电影语法 掌握镜头衔接常用技巧 掌握镜头组织 掌握叙事发展推动 掌握剪辑术语	16
4	构图	电影分镜构图 电影场景透视 电影场景灯光分布与光影效果	掌握电影分镜构图 掌握电影场景透视 掌握电影场景灯光分布与光影效果	16
5	动画剧本脚本分镜临习	《银翼游侠》分镜头临习   期末复习	欣赏《银翼游侠》并且能掌握分镜头临习   期末复习	16

		期末考查	期末考查	
--	--	------	------	--

## 第四部份 实施建议

### 一、教学建议

#### 1. 教学场地与设备

采用多媒体教室。该教室应具备有：投影仪、存储柜、台式电脑、数位板。

#### 2. 教学方法

##### (1) 采用理论和实践相结合的教学模式

在教学中，有目的、系统化的创造出学习环境。让学生参与思考，提出辩论让学生分组反驳辩论。

##### (2) 学生为主，教师指导

本课程的教学关键是脚本分镜绘画教学，在教学过程中要体现教师精讲、学生多练习的方式。通过影片欣赏与脚本分镜绘画练习和教师现场示范、指导、讨论学习，完成作品。调动学生的主观能动性，提高学生在不同阶段设计脚本创意与分镜绘画的欣赏能力和创作能力。体现学生在教学活动中的主题地位。教师担任教学活动的策划与指导者，在教学过程中起到指导作用。

##### (3) 注重学生综合素质的提高

在教学过程中注意培养学生电影镜头的创意，培养良好的镜头设计思维，加强道德教育。包括正确使用教学设备，教室环境的卫生与安全。坚决杜绝剽窃他人作品，提高学生审美意识，对设计与制作的艺术品有一定鉴赏能力，抵制低俗作品进入课堂。

## 二、评价建议

1. 坚持总结性评价和过程性评价相结合，定性评价和定量评价相结合，教师评价和学生自评、相互评价相结合。在教学实施过程中，结合课堂问题、实训活动、模块考核进行过程性评价，及时向学生反馈定性评价，帮助学生了解学习情况并改进学习方法，提高学习效率，巩固学习成果。在学期末给出综合成绩，进行总结性评价和定量评价。评价要合理分配主体间的权重，以评价促进学生形成正确的自我认识能力和反思能力。

2. 教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生创意熟练程度，评价学生对动画脚本分镜语言创新的时代性、镜头语言运用的合理性。提高学生自主完成作业的能力。

3. 在考核与评价过程中，要重点考核学生利用脚本创意与分镜绘画解决其它艺术类课程问题的能力，关注学生学习心态、学习的习惯、设计内容内涵素养、综合职业能力以及社会责任感的养成，并制定相应的评价标准和奖惩机制，促进学生整体全面发展。

## 三、教材编写

1. 以本课程目标为指导，以培养艺术设计能力的人才为目标，综合考虑中级班和高级班层次差异和学生审美不同水平，合理安排教程内容。

2. 以理论实践一体化教学为引领、模块任务为主体、能力训练为中心，强调在操作中学习，在学习中应用。

3. 以提高学生设计创意和制作能力为宗旨，贴合学生专业特色和未来职业，提高学生设计创意能力。

4. 应涵脚本分镜概述、分镜头的基本知识、镜头基本规则、构图、动画剧本脚本分镜临习创作等基本内容，并以任务为依托展开教学，注意教学阶梯度设计，确保教学内容有序、系统、高效完成。

## 四、课程资源建设

1. 常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解，巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发，并建立课程资源数据，努力实现更广泛的资源共享。

## 2. 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

### 第五部份 教学内容与课时安排

序号	模块名称	任务名称	中级班分配
1	脚本分镜概述	了解脚本分镜	4
		镜头的分类	4
		美术设计前期准备	4
2	分镜头的基本知识	镜头基本知识	4
		镜头基本类型	4
		分镜头草图绘画	4
		分镜头动作备注运用	4
3	镜头基本规则	电影语法	4
		镜头衔接常用技巧	4
		镜头组织	4
		叙事发展推动	4
		剪辑术语	4
4	构图	电影分镜构图	4

		电影场景透视	4
		电影场景灯光分布与光影效果	4
5	动画剧本 脚本分镜 临习创作	《银翼游侠》分镜头临习	4
		期末复习	8
	考查	考查	8
<b>合计</b>			80

# 《三维动画设计与制作》课程标准

## 第一部份 课程描述

三维动画设计与制作是一门专业必修课程。本课程的任务是：掌握三维动画设计与制作表现的知识和技能，具备正确表达三维动画设计与制作的专业能力，掌握扎实的建模技术、材质文理制作技术、灯光渲染技术、角色运动技术、粒子特技动力学模拟技术，提高对三维动画设计与制作的表现能力，培养艺术的感知力，为将来走上社会工作打下良好的基础。

### 一、课程性质

技工院校动漫三维动画设计与制作课程着重培养学生的三维动画制作能力。本课程是适应当今社会对艺术设计的要求，提高学生设计创新和制作能力的课程，又是有助学生专业学习的工具教程。

### 二、基本理念

1、提示审美造型素养，培养社会的复合型技能人才，技工院校三维动画设计与制作课程以学生掌握三维动画制作流程，以提升学生三维软件应用制为宗旨，致力于技工院校学生培养成适应时代要求的具有良好艺术设计水平的复合型技能人才。

2、因材施教，充分考虑技工院校学生起点、生源地区、专业性质和教学层次的差异，提供不同知识起点、不同发展方向的课程体系，鼓励分层教学、特色发展，以满足学生个性化发展需求。

3、夯实基础，建立继续学习的技术支撑。根据学生专业特点和实际应用需求设计教学任务，让学生在任务活动中掌握三维动画制作能力，鼓励学生将所学的设计创意积极地用到专业学习、生活实践和未来工作中去，提高学生三维动画制作能力，培养学生的通用职业素质，为学生打造继续学习的技术支撑。

### 三、设计思路

本课程标准适用于技工院校艺术设计类各层次班级，共设置 240 课时。课时按照“三维建模、材质制作、灯光运用、渲染器使用、角色动画制作、粒子特技与动力学模拟制作”的思路设计，逐步深入地介绍三维动画设计与制作技法。教学任务将三维动画设计与制作理论知识与实践绘画技法结合在一起。

## 第二部份 课程目标

了解三维动画设计与制作的基本概念、表现技巧、主要的表现形式；树立整体观念，掌握三维动画设计与制作的技能。熟悉三维动画设计与制作设计的一般规律，掌握正确的思考方法，提高对动画化设计准确判断力。理解和掌握三维建模能力，提高动画特技表现能力。学生应具备掌握三维动画设计与制作表现方式，能够准确表现动画意愿，掌握一般动画特技手法，能够表达动画中的人物、背景、道具等模型制作。具备一定的对客观物体艺术观察力和表现力，具备一定的动画作品内涵鉴赏能力。

## 第三部份 内容标准

基于三维动画设计与制作课程在本专业的普及性和迫切性，本课程的大部份内容对中级班和高级班学生同时适用。考虑到学生接受程度和未来职业发展的差异，中级班和高级班教学内容略有不同。

序号	工作任务	知识要求	技能要求	
1	三维建模	几何体模型创建 二维模型制作 三维模型制作 角色模型制作	了解几何体建模技术 掌握二维建模技术 掌握三维建模技术  掌握角色头部与身体模型制作	40
2	材质制作	uv 拆分 绘制贴图 程序纹理制作	掌握 uv 拆分技术 掌握视口画布绘制贴图技术 掌握程序纹理贴图制作技术	40
3	灯光运用	普通灯光创建与编辑  高级灯光设置	了解普通灯光建立方式与编辑方式  掌握高级灯光设置	40
4	渲染器使用	普通渲染器技术 摄影机属性设置 高级渲染器技术	了解普通渲染器的编辑方式 掌握摄影机属性条件方式 掌握高级渲染器编辑方式	40
5	角色动画制作	骨骼设置技术 蒙皮设置技术 角色动态制作技术	了解角色骨骼设置 掌握蒙皮技术 掌握角色动态调节技术	40
6	粒子特技与动力学模拟制作	关键帧动画制作 粒子特技制作 动力学制作技术	了解关键帧动画调节技术 掌握粒子特技制作 掌握动力学动画模拟技术	40



		期末复习 期末考试	期末复习 期末考试	
--	--	--------------	--------------	--

## 第四部份 实施建议

### 一、教学建议

#### 1. 教学场地与设备

采用多媒体教室。该教室应具备有：投影仪、存储柜、台式电脑。

#### 2. 教学方法

##### (1) 采用理论和实践相结合的教学模式

在教学中，有目的、系统化的创造出学习环境。让学生参与思考，提出辩论让学生分组反驳辩论。

##### (2) 学生为主，教师指导

本课程的教学关键是三维动画制作教学，在教学过程中要体现教师精讲、学生多练习的方式。通过三维建模和角色制作练习和教师现场示范、指导、讨论学习，完成作品。调动学生的主观能动性，提高学生在不同阶段三维动画设计与制作的欣赏能力和创作能力。体现学生在教学主题活动中的主题地位。教师担任教学活动的策划与指导者，在教学过程中起到指导作用。

##### (3) 注重学生综合素质的提高

在教学过程中注意培养学生三维建模能力，培养良好的三维动画技术制作思维，加强道德教育。包括正确使用教学设备，教室环境的卫生与安全。坚决杜绝剽窃他人作品，提高学生审美意识，对设计与制作的艺术品有一定鉴赏能力，抵制低俗作品进入课堂。

## 二、评价建议

1. 坚持总结性评价和过程性评价相结合，定性评价和定量评价相结合，教师评价和学生自评、相互评价相结合。在教学实施过程中，结合课堂问题、实训活动、模块考核进行过程性评价，及时向学生反馈定性评价，帮助学生了解学习情况并改进学习方法，提高学习效率，巩固学习成果。在学期末给出综合成绩，进行总结性评价和定量评价。评价要合理分配主体间的权重，以评价促进学生形成正确的自我认识能力和反思能力。

2. 教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生创意熟练程度，评价学生对三维动画制作特技的时代性、建模技术的合理性。提高学生自主完成作业的能力。

3. 在考核与评价过程中，要重点考核学生利用三维动画设计与制作解决其它技术类课程问题的能力，关注学生学习心态、学习的习惯、设计内容内涵素养、综合职业能力以及社会责任感的养成，并制定相应的评价标准和奖惩机制，促进学生整体全面发展。

## 三、教材编写

1. 以本课程目标为指导，以培养艺术设计能力的人才为目标，综合考虑中级班和高级班层次差异和学生审美不同水平，合理安排教程内容。

2. 以理论实践一体化教学为引领、模块任务为主体、能力训练为中心，强调在操作中学习，在学习中应用。

3. 以提高学生三维建模和三维动画制作为宗旨，贴合学生专业特色和未来职业，提高学生三维软件应用能力。

4. 应涵三维建模、材质制作、灯光运用、渲染器使用、角色动画制作、粒子特技与动力学模拟制作等基本内容，并以任务为依托展开教学，注意教学阶梯度设计，确保教学内容有序、系统、高效完成。

## 四、课程资源建设

1. 常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解，巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发，并建立课程资源数据，努力实现更广泛的资源共享。

## 2. 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

### 第五部份 教学内容与课时安排

序号	模块名称	任务名称	中级班分配
1	三维建模	几何体模型创建	12
		二维模型制作	12
		三维模型制作	12
		角色模型制作	12
2	材质制作	uv 拆分	12
		绘制贴图	12
		程序纹理制作	12
3	灯光运用	普通灯光创建与编辑	12
		高级灯光设置	12
4	渲染器使用	普通渲染器技术	12
		摄影机属性设置	12
		高级渲染器技术	12
5	角色动画	骨骼设置技术	12

	制作	蒙皮设置技术	12
		角色动态制作技术	12
6	粒子特技 与动力学 模拟制作	关键帧动画制作	12
		粒子特技制作	12
		动力学制作技术	12
		期末复习	12
		期末考试	12
<b>合计</b>			240

### 第三部分

## (计算机动漫专业) 教学资源开发物化成果清单

序号	资源库名称	数量	内容	备注
1	微视频	208 份	专业课程核心知识点微视频	校企合作开发
2	计算机动漫与游戏制作专业课程资源库	3 个	《3Ds Max 案例》课程、《PhotoShop 图形图像处理》课程、《Flash 动画制作》课程	校企合作开发
3	教学课件 PPT	62 份	各课程教学 PPT	专业教师编制
4	《3D MAX 动画基础》教材	1 本	3D MAX 软件的基础操作实例训练	专业教师编制