

目 录

| | |
|-----------------------|-----|
| 2018 级动漫制作技术专业人才培养方案 | 1 |
| 一、专业名称、专业类别、专业代码、专业方向 | 1 |
| 二、培养对象、学制和学习形式 | 1 |
| 三、人才培养定位与培养目标 | 1 |
| 四、人才培养规格 | 2 |
| 五、典型工作任务、职业能力分析、课程转换 | 3 |
| 六、人才培养模式与课程体系 | 4 |
| 七、教学进程安排 | 5 |
| 八、课程描述 | 15 |
| 九、考核与评价 | 29 |
| 十、毕业要求 | 30 |
| 十一、保障体系 | 30 |
| 十二、编制说明 | 36 |
| 《动漫艺术概论》课程标准 | 38 |
| 《素描》课程标准 | 49 |
| 《色彩》课程标准 | 60 |
| 《漫画速写》课程标准 | 75 |
| 《平面创意设计》课程标准 | 86 |
| 《动画运动规律》课程标准 | 106 |
| 《动画角色设计》课程标准 | 126 |
| 《商业插画》课程标准 | 139 |
| 《flash 应用》课程标准 | 150 |
| 《三维动画设计与制作——（角色）》课程标准 | 166 |
| 《三维动画设计与制作——（场景）》课程标准 | 180 |
| 《影视后期剪辑》课程标准 | 198 |
| 《影视动画特效（A.E 制作）》课程标准 | 212 |
| 《动画场景的设计与表现》课程标准 | 225 |
| 《动画原画设计》课程标准 | 236 |
| 《动画剧本创作（分镜头）》课程标准 | 254 |



江西水利职业学院

动漫制作技术专业人才培养方案 (三年制高职)

编制人：_____徐军_____

审核人：_____张红华_____

信息工程系

二〇一八年七月

一、专业名称、专业代码、专业方向

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

专业方向：三维动画设计

二、培养对象、学制和学习形式

培养对象：高中毕业生或同等学力者

学 制：三年

学习形式：全日制

三、人才培养定位与培养目标

（一）社会人才需求分析

动漫产业已经成为发展潜力巨大的智力密集型、劳动密集型、科技密集型和资金密集型的“朝阳”文化产业。目前我国动漫行业企业或超过 5 万家，与此发展速度对应的是动画产量的大幅提高，中国动画片数量每年成“井喷”趋势。动画市场多元化发展步伐的急剧加速，但是，动漫人才的匮乏和人才培养机制的滞后已成为制约我国动漫产业发展的巨大瓶颈。

动漫人才的数量与市场需求存在明显落差。我们只需要在网络上调查下，各地区人才市场上对动漫人才招聘数量的需求便可知。短短 5 分钟，动漫人才的岗位需求就不断刷新，岗位有上色、中间画、原画、分镜、造型、编剧、导演等，按照顺序越往后越高级，对从业人员的专业要求也越来越高，收入自然也逐级上涨。低级别岗位从业人员可以是动画专业的毕业生，也可由美术类专业或者计算机专业转岗，但动画产业的高层次人才基本上是相关专业毕业生，在经历了实践考验逐步提高后，才有可能达到岗位要求。目前企业最需要的是兼通艺术与技术的复合型动漫人才，比如说游戏设计师，除了程序知识、开发知识外，表达与绘画能力尤为重要。目前动漫行业有 6 类紧缺人才，即：故事原创人才、动画软件开发人才、二维三维动画制作人才、动画产品设计人才、网络和手机游戏开发人才和动画游戏营销人才。

（二）人才培养定位

本专业学生主要涉及动漫制作产业群。服务面向于动漫、游戏、广告、影视、网站、传媒等方向。具体从事的职业岗位（群）如下：

| 所属专业大类（代码） | 所属专业类（代码） | 对应行业（代码） | 主要职业类别（代码） | 主要岗位类别（或技术领域）举例 | 职业资格（职业技能等级）证书举例 |
|------------|------------|----------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------|
| 电子信息大类（61） | 计算机类（6102） | 动漫（6572） | 美工师（2-10-05-07） 剪辑师（2-10-05-06） 广告设计人员（2-10-07-08） | 动画师、分镜头设计师、动作设计师、角色设计、场景设计、后期剪辑与特效师、动画导演等 | 商业美术设计师等 |

（三）人才培养目标

本专业培养服务国家产业发展规划和区域经济建设的、理想信念坚定、坚决拥护党的领

导，坚决拥护社会主义发展方向，德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的职业道德和工匠精神、较强的就业创业能力，适应动漫行业生产、管理、服务第一线的需要，具备动漫设计与制作专业基本理论和操作技能，具备一定的设计和制作能力，具有较强动漫设计制作能力，能在动画行业、漫画行业、游戏行业、广告行业、插图行业、教育单位、企业、事业和行政管理部门等单位从事动漫制作技术的高素质技术技能人才。

四、人才培养规格

根据动漫制作技术专业人才培养目标与定位，让学生专业技能和综合职业素养协调发展，以理论教学和实践教学改革为基本内容，以校企合作、产学研结合为途径，建立适合专业特色人才培养模式和教学保证体系，完成技术技能型人才的培养根本任务。

（一）综合职业素养

1.具有正确的世界观、人生观、价值观。坚定拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和社会参与意识。

2.具有良好的职业道德和职业素养。遵守、履行道德准则和行为规范；崇德向善、诚实守信、尊重劳动、爱岗敬业、知行合一；具有精益求精的工匠精神，具有质量意识、环保意识、安全意识、创新意识和信息素养；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够理解企业战略和适应企业文化，保守商业机密；具有职业生涯规划意识。

3.具有良好的身心素质和人文素养。达到《国家学生体质健康标准》，具有健康的体魄、心理和健全的人格，养成良好的健身与卫生习惯；具有良好的行为习惯和自我管理能力；对工作、学习、生活中出现的挫折和压力，能够进行心理调适和情绪管理；具有一定的审美和人文素养。

（二）职业通用能力

1.知识要求

（1）掌握二维道具、场景、角色设计的知识

人物、动物、自然现象、动画特殊运动的动作制作

（2）掌握三维动画基础、三维动画设计、三维短片制作、视听语言、影片剪辑的知识

2.技能要求

（1）了解动画的基础知识能力

（2）动画分镜头设计能力

（3）广告动画、电视媒体动画制作能力

（4）影片特效制作能力

（5）品牌推广、包装设计能力

（三）职业特定能力

1.知识要求

（1）利用 PAINT、PHOTOSHOP、FLASH 等多种软件绘制

- (2)利用 FLASH 等多种软件制作中间画
- (3)懂得动画的制作流程和动画的发展历史
- (4)视听语言设计
- (5)影视特效的设计和制作
- (6)电视媒体制作
- (7)镜头的运用

2.技能要求

- (1)动画综合制作，影片的合成能力
- (2)广告等视觉艺术的欣赏和制作能力
- (3)平面设计与平面媒体的设计能力

五、典型工作任务、职业能力分析、课程转换

| 序号 | 职业（岗位） | 典型工作任务 | 职业能力 | 转换的课程 |
|----|---------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------|
| 1 | 二维动画设计师 | 原画创作，使用计算机加工处理动画产品的制作；根据设定稿独立完成原画创作；动画人物的造型设计与制作；动画人物的关键动作及特有动作设计与制作；动画场景设计及总体色调的控制。 | 数码绘画师图像处理师特效处理师 | 二维动画基础及应用（运动规律） 商业插画 动画角色设计 Flash 应用 动画场景的设计与表现 |
| 2 | 三维动画设计师 | 从事三维动画制作；要求较强的动手能力和创造能力，掌握一定建模技巧，能完成各种包括动画、游戏、建筑三维制作的需要，有较强的工作能力。 | 三维制作师 | 三维动画设计与制作——（角色） 三维动画设计与制作——（场景） 动画场景的设计与表现 |
| 3 | 平面设计师 | 负责公司日常宣传、策划设计制作、公司展览会议布置；广告平面设计、制作及其他图文处理；企业宣传资料的设计、制作与创新；协助其他部门人员对设计及美学方面的工作顺利完成。 | 图像处理员图形制作员平面排版员 | 色彩 素描 平面创意设计 |

| | | | | |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| | | 成：协助网页设计人员对公司网站风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片整理、企业徽标处理等；公司其他PC及MAC设计文件的使用，修改、数码照相处理、公司市场活动宣传品配合。 | | |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

六、人才培养模式与课程体系

（一）人才培养模式

1.构建理念：以就业为导向、以能力为本位、以岗位为依据

2.模式类型：现代学徒制

3.指导思想：根据企业工作任务要求确定岗位（群），以岗位（群）工作过程要求为导向，密切校企合作，职业能力与职业素质并重，实施“现代学徒制订单式”的人才培养模式。根据企业生产计划和行业特征以及教育部相关文件精神，采用顶岗实习（6个月）跟岗实习（3个月以内）相结合的办法，实施柔性教学管理，在保证教学总体目标完成的条件下，相对灵活的安排各学年教学时间，课程学习和专业实训相结合，不断提升职业能力和职业素质，最终实现人才培养规格与用人单位岗位需求的最大限度符合。

4.总体框架设计

第一学年安排学生对相关企业进行认知实习，了解和体验各岗位工作流程，开设文化基础和部分专业基础课程，培养学生专业基础知识和良好的职业情感与职业态度。

第二学年注重学生校内专业课程的学习与企业实际工作的一致性，通过校内实训和校外实习等工学交融，提高学生岗位核心能力，使学生初步具有对新知识、新技能等专业的基础能力。同时培养学生创新意识和良好的职业道德，提高学生社会适应能力、沟通协调能力及自我调节能力。

在第三学年进行综合实训与校外顶岗实习，对学生进行实际工作岗位能力训练，安排学生到企业进行为期半年的顶岗实习，重点培养学生设计实践、独立生活、独立工作等能力。培养学生良好的职业道德、科学创新精神和熟练的专业技能，提高学生认识问题、分析问题、解决问题的能力 and 岗位综合能力。

通过三个阶段的学习，使学生的专业技能层层递进，职业素质全面提升，在生产中逐步实现学生向生产者的转变，实现工学交替、强化生产育人。

（二）课程体系

在综合考虑动漫制作技术专业特色情况下，在进行课程体系设计时，我们遵循了以下原则：

1.行业职业标准指导的能力本位原则

一是职业院校的课程要体现“职业性”，即把提高学生的职业能力放在突出的位置，围绕职业标准考虑满足企业生产（服务）一线反应的需求，并以此为原则来设计课程，培养企业迫切需要的高素质劳动者。

二是职业教育的课程要体现“人本性”，力求在全面掌握职业标准要求的知识、技能的情况下，教会学生掌握新知识、新技术、新方法的能力，为学生以后的发展积累“后劲”。所以，在构建以能力为本位的培养方案时，要从职业分析入手，对职业岗位（群）进行能力分解，并明确职业核心能力，并围绕核心能力的培养形成课程体系。

2.行业职业标准指导下的系统化原则

通过构建“培养方案”，实现专业课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接，同时兼顾学生的其他素质能力培养，实现学历证书与职业资格证书对接，职业教育与终身学习对接。

3.行业职业标准指导下的先进性原则

动漫行业发展迅速，技术更新快，在制定培养方案的时候，关注相关技术的最新发展，通过校企合作等形式，及时调整课程内容和教学内容，突出本专业领域的新知识、新技术、新流程和新方法，克服专业教学存在的内容陈旧、更新缓慢，不能适应产业发展需要的弊端。

依据以上宗旨，动漫制作技术专业的课程体系将紧紧围绕突显“育人为本,技能为重,实用为要,特色为魂”的办学理念，在编制教学安排时，将课程分为“公共基础课程”、“专业基础课程”、“专业核心课程”等三大模块，并以此为基础构建课程解决方案。公共基础课主要培养学生的人文科学素养；专业基础课主要是培养学生熟练掌握动漫专业基础课程的知识技能；专业技能课让学生掌握动漫课程的核心知识和专业技能。

4.课程体系构建的主要针对性目标

本专业致力于培养动漫制作技术的综合知识与能力，能插画、漫画、二维动画和三维动画、影视动画等工作的技术技能型人才。为了实现此目的专业开设了漫画速写、CG商业插画、影视非线性编辑与后期特效、AE制作、三维角色设计、三维动画场景等相关课程。

七、教学进程安排

（一）教学总时间安排

| | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | |
|-------|------|-----|------|-----|------|-----|
| | 上学期 | 下学期 | 上学期 | 下学期 | 上学期 | 下学期 |
| 军训 | 2周 | | | | | |
| 入学教育 | 1周 | | | | | |
| 课堂教学 | 17周 | 16周 | 16周 | 16周 | | |
| 实习、实训 | 0.5周 | 2周 | 0.5周 | 2周 | | |
| 课程设计 | | | 2周 | | 8.5周 | |
| 综合实训 | | | | | 10周 | |
| 顶岗实习 | | | | | | 20周 |
| 考试 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 | | |
| 毕业教育 | | | | | 1周 | |

| | | | | | | |
|----------------|-------|------|-------|------|-------|------|
| 职业活动校技能 竞赛周 | | 1 周 | | 1 周 | | |
| 校运动会周 | 0.5 周 | | 0.5 周 | | 0.5 周 | |
| 合计 | 22 周 | 20 周 | 20 周 | 20 周 | 20 周 | 20 周 |

(二) 课程设置及学时、学分比例

1. 理论教学与实践教学学时比例

| 项 目 | 理 论 | 实 践 教 学 | | | |
|------|-----|---------|-----|------|------|
| | 教 学 | 实践实训 | 实习 | 课程设计 | 毕业设计 |
| 学 时 | 811 | 1265 | 676 | 66 | 220 |
| 小 计 | 811 | 2227 | | | |
| 所占比例 | 27% | 73% | | | |

说明：1. 实践实训部分课时含普通课程中实验、实训课时。

2. 实习部分课时包括思政活动和顶岗实习。

3. 毕业设计部分包括毕业设计环节全部过程。

2. 课程学分比例

| | 公共基础课 | 专业基础课 | 专业核心课程 | 其它课程 |
|------|-------|-------|--------|------|
| 总学分 | 30 | 41 | 84 | 29 |
| 所占比例 | 16% | 23% | 46% | 15% |
| 合计 | 100% | | | |

(三) 教学进程表

| 课程类别 | 序号 | 课程 | | | | 学分 | | 学时数 | | | 教学周数及周学时 | | | | | | |
|----------|----|---------|-------------------------|------|------|------|----|------|-----|------|----------|------|---|---|------|---|---|
| | | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 课程类型 | 考核方式 | 学分 | 学分替换 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 公共基础课 | 1 | 1100041 | 思想道德修养与法律基础 (I) | 必修 | B | 考查 | 2 | ※ | 30 | 24 | 6 | 2 | | | | | |
| | 2 | 1100042 | 思想道德修养与法律基础 (II) | 必修 | B | 考查 | 2 | ※ | 30 | 24 | 6 | | 2 | | | | |
| | 3 | 1501041 | 思修实践活动 | 必修 | C | 考查 | 1 | ※ | 16 | 0 | 16 | 0.5周 | | | | | |
| | 4 | 1100051 | 毛泽东思想和中国特色社会主义体系概论 (I) | 必修 | B | 考查 | 2 | ※ | 44 | 32 | 12 | | | 2 | | | |
| | 5 | 1100052 | 毛泽东思想和中国特色社会主义体系概论 (II) | 必修 | B | 考查 | 2 | ※ | 44 | 32 | 12 | | | | 2 | | |
| | 6 | 1501042 | 毛概实践活动 | 必修 | C | 考查 | 1 | ※ | 16 | 0 | 16 | | | | 0.5周 | | |
| | 7 | 1100091 | 体育与健康 (I) | 必修 | C | 考查 | 2 | ○ | 35 | 3 | 32 | 2 | | | | | |
| | 8 | 1100092 | 体育与健康 (II) | 必修 | C | 考查 | 2 | ○ | 36 | 4 | 32 | | 2 | | | | |
| | 9 | 1100093 | 体育与健康 (III) | 必修 | C | 考查 | 2 | ○ | 35 | 3 | 32 | | | 2 | | | |
| | 10 | 1100094 | 体育与健康 (IV) | 必修 | C | 考查 | 2 | ○ | 36 | 4 | 32 | | | | 2 | | |
| | 11 | 1100073 | 职业生涯与发展规划 | 必修 | B | 考查 | 2 | ○ | 32 | 32 | 0 | 2 | | | | | |
| | 12 | 1100074 | 就业指导 | 必修 | B | 考查 | 2 | ○ | 32 | 32 | 0 | | | | 2 | | |
| | 13 | 1100100 | 大学英语文 | 必修 | A | 考试 | 2 | ○ | 35 | 32 | 3 | | 2 | | | | |
| | 14 | 1100081 | 大学英语 (I) | 必修 | A | 考查 | 2 | ○ | 35 | 32 | 3 | 2 | | | | | |
| | 15 | 1100030 | 计算机文化基础 | 必修 | B | 考查 | 4 | ○ | 70 | 35 | 35 | 4 | | | | | |
| 小计 | | | | | | 30 | | 526 | 289 | 237 | 12 | 0.5 | 6 | 4 | 0.5 | 6 | |
| 共 15 门课程 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

(后接下页)

(续上页)

| 课程类别 | 序号 | 课程 | | | | 学分 | | | 学时数 | | | 教学周数及周学时 | | | | | |
|--------|----|---------|-------------------|------|------|------|----|------|-----|------|------|----------|---|---|---|---|---|
| | | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 课程类型 | 考核方式 | 学分 | 学分替换 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 专业基础课程 | 1 | 1353010 | 动漫概论 | 必修 | B | 考试 | 2 | ○ | 36 | 36 | | | | | | | |
| | 2 | 1353020 | 素描 | 必修 | B | 考查 | 4 | ○ | 72 | 16 | 56 | | | | | | |
| | 3 | 1353030 | 色彩 | 必修 | B | 考试 | 4 | ○ | 72 | 16 | 56 | | | | | | |
| | 4 | 1553012 | 艺术写生(I) | 必修 | C | 考查 | 1 | ○ | 22 | | 22 | | 1 | | | | |
| | 5 | 1553014 | 艺术写生(II) | 必修 | C | 考查 | 1 | ○ | 22 | | 22 | | | 1 | | | |
| | 6 | 1353040 | 漫画速写 | 必修 | B | 考查 | 4 | ○ | 72 | 16 | 56 | 4 | | | | | |
| | 7 | 1353240 | 平面创意设计 | 必修 | B | 考查 | 4 | ○ | 68 | 22 | 46 | 4 | | | | | |
| | 8 | 1353250 | 二维动画基础及应用(运动规律) | 必修 | B | 考查 | 5 | ○ | 68 | 22 | 46 | 4 | | | | | |
| | 9 | 1353260 | 动画角色设计 | 必修 | B | 考试 | 4 | ○ | 68 | 22 | 46 | 4 | | | | | |
| | 10 | 1353280 | 商业插画 | 必修 | B | 考查 | 6 | ○ | 102 | 25 | 77 | | | 6 | | | |
| | 11 | 1353300 | Flash应用 | 必修 | B | 考查 | 6 | ○ | 102 | 25 | 77 | | | 6 | | | |
| 小计 | | | 共 11 门课程 | | | 41 | | 702 | 200 | 504 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 专业核心课程 | 1 | 1353270 | 三维动画设计与制作——(角色) | 必修 | B | 考查 | 5 | ○ | 68 | 22 | 46 | | 4 | | | | |
| | 2 | 1353290 | 三维动画设计与制作——(场景) | 必修 | B | 考查 | 5 | ○ | 68 | 20 | 48 | | | 4 | | | |
| | 3 | 1553080 | 三维动画设计与制作——(场景)实训 | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 22 | | 22 | | | | 1 | | |
| | 4 | 1353360 | 影视后期剪辑(Pro) | 必修 | B | 考试 | 5 | ○ | 68 | 20 | 48 | | | 4 | | | |
| | 5 | 1353180 | 影视动画特效(A.E制作) | 必修 | B | 考试 | 5 | ○ | 68 | 22 | 46 | | | | 4 | | |
| | 6 | 1353320 | 动画场景的设计与表现 | 必修 | B | 考查 | 6 | ○ | 102 | 28 | 74 | | | | | 6 | |
| | 7 | 1353340 | 动画原画设计(动作设计) | 必修 | B | 考查 | 6 | ○ | 102 | 28 | 74 | | | | | 6 | |

(续上页)

| 课程类别 | 序号 | 课程 | | | | 学分 | | 学时数 | | | 教学周数及周学时 | | | | | | | | |
|--------|----|---------|--------------|------|------|------|-----|------|-----|------|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| | | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 课程类型 | 考核方式 | 学分 | 学分替换 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | |
| 其他教育活动 | 1 | 1100010 | 国防教育与军训 | 必修 | C | 考查 | 2 | ※ | 44 | 0 | 44 | 2 | | | | | | | |
| | 2 | 1101020 | 军事理论 | 必修 | A | 考查 | 2 | ※ | 32 | 32 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | 3 | 1100120 | 入学教育 | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 12 | 6 | 6 | 4 | | | | | | | |
| | 4 | 1201031 | 大学生心理健康 (I) | 必修 | A | 考查 | 1 | ○ | 16 | 16 | 0 | 1 | | | | | | | |
| | 5 | 1201032 | 大学生心理健康 (II) | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 16 | 16 | 0 | 1 | | | | | | | |
| | 6 | 120601 | 艺术鉴赏 | 必选 | A | 考查 | 2 | ○ | 32 | 30 | 2 | 2 | | | | | | | |
| | 7 | 1100075 | 创业基础 (I) | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 16 | 8 | 8 | | 2 | | | | | | |
| | 8 | 1100076 | 创业基础 (II) | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 16 | 8 | 8 | | | 2 | | | | | |
| | 9 | 1100140 | 毕业教育 | 必修 | B | 考查 | 1 | ○ | 20 | 10 | 10 | | | | | 1 | | | |
| | 10 | 1100130 | 安全教育 | 必修 | B | 考查 | 1 | ※ | 24 | 12 | 12 | 2*4 | 2*4 | 2*4 | 2*4 | 2*4 | 2*4 | | |
| | 11 | 1100060 | 形势与政策 | 必修 | A | 考查 | 1 | ○ | 16 | 16 | 0 | 2*2 | 2*2 | 2*2 | 2*2 | | | | |
| | \ | \ | 劳动实践 | 双创 | \ | \ | 1 | | | | | | | | | | | | |
| | \ | \ | 创新创业教育实践 | 双创 | \ | \ | 4 | | | | | | | | | | | | |
| | \ | \ | 综合素质 | 操行 | \ | \ | 10 | | | | | | | | | | | | |
| 小计 | | | 共 11 门课程 | | | | 29 | 244 | 154 | 90 | | | | | | | | | |
| 合计 | | | 共 50 门课程 | | | | 184 | 3038 | 811 | 2227 | 1 | 25 | 1周 | 24 | 1周 | 27 | 1周 | 18 | 20周 |

说明：标注○为可进行学分替换课程，标注※为不可进行学分替换课程

(四) 实践教学安排

| 序号 | 课程代码 | 课程类别 | 实训（实习名称） | 内容 | 对应课程 | 学时 | 学期安排 | | | | | | | |
|----|---------|------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----|------|----|------|----|---|----|--|--|
| | | | | | | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | |
| 1 | 1501041 | C | 思政实践活动 | 根据党和国家思想政治工作整体规划，在坚持立德树人、促进学生全面发展的要求下，根据思政课程实际开展情况，开展相关思政政治教育实践活动。 | 思想道德修养与法律基础（I）（II） | 16 | 0.5周 | | | | | | | |
| 2 | 1501042 | C | 毛概实践活动 | 根据党和国家思想政治工作整体规划，在坚持立德树人、促进学生全面发展的要求下，根据思政课程实际开展情况，开展相关思政政治教育实践活动。 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论（I）（II） | 16 | | | 0.5周 | | | | | |
| 3 | 1553080 | C | 三维动画设计与制作（场景）实训（校内） | 根据实景参考，分析制作目标的年代、风格等特点，思考制作方式，从搭建 layout 到最终灯光渲染，一步步加深学生对场景制作的技术掌握、提高学生的艺术素养、总结自身专业技能。 | 色彩、素描、商业插画 | 22 | | | | 1周 | | | | |
| 4 | 1553012 | C | 艺术写生（I） | 通过写生，提高学生构图、造型、光影的把控能力和塑造能力；提高学生提取自然美的事物能力；开拓学生的视野，收集素材，为今后的创作打下基础 | 素描 | 22 | | 1周 | | | | | | |
| 5 | 1553014 | C | 艺术写生（II） | 通过写生，提高学生构图、造型、光影的把控能力和塑造能力；提高学生提取自然美的事物能力；开拓学生的视野，收集素材，为今后的创作打下基础 | 素描 | 22 | | | | | | 1周 | | |

| 序号 | 课程代码 | 课程类别 | 实训（实习名称） | 内容 | 对应课程 | 学时 | 学期安排 | | | | | | | |
|----|---------|------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----|------|---|---|---|-----|---|-----|--|
| | | | | | | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | |
| 6 | 1553050 | C | 跟岗实习 | 通过实习，让学生身临其境认识工作、认同职业和认知企业，完善职业技能、增加工作经验、丰富社会阅历，逐步完成从“学校”到“企业”、从“学生”到“员工”的转变。经过跟岗实习，能够对本专业和将来从事的职业和行业有一个客观正确的认知，从而形成和树立自己的工作价值观。 | 影视后期剪辑（Pro）、影视动画特效（A.E制作）、三维动画设计与制作 | 84 | | | | | 3周 | | | |
| 7 | 1853010 | C | 综合实训 | 引入企业真实项目，参与项目的制作，进行全面、系统、严格的技术及基本能力的练习。 | 无 | 220 | | | | | 10周 | | | |
| 8 | 1553030 | C | 顶岗实习 | 学生到专业对口的企业直接参与生产过程，综合运用本专业所学的知识 and 技能，以完成一定的生产任务，并进一步获得感性认识，掌握操作技能，学习企业管理，养成正确劳动态度。 | 无 | 560 | | | | | | | 20周 | |
| 9 | \ | \ | 劳动实践 | 在大学生中开设劳动实践课，是加强高校思想政治工作的，促进青年学生全面发展的重要举措，有助于大学生塑造健康的心理素质。在校三年期间至少安排5小时，计1个创新创业学分，最高不超过3分。 | | | | | | | | | | |

| 序号 | 课程代码 | 课程类别 | 实训（实习名称） | 内容 | 对应课程 | 学时 | 学期安排 | | | | | |
|----|------|------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|------|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 10 | \ | \ | 创新创业教育实践 | <p>学生利用假期和业余时间，开展以下活动：</p> <p>1. 开展社会调查，形成具有一定价值的调研报告。</p> <p>2. 对学院实训、教育教学管理等方面存在的为题提出意见建议，并形成具有可行性的解决方案。</p> <p>3. 自主创业、发明创造等其它创新创业实践活动。</p> <p>上述活动按学院创新创业管理规定取得创新创业学分。</p> | | | | | | | | |

(五) 选修课安排

学院公选课根据《江西水利职业学院公选课课程安排汇总表》，由学院统一安排，学生自选方式进行。

| 序号 | 课程 | 课程介绍 | | | 承担系部 | 开设学期 |
|----|------------|----------------------------------------------------------------------------------|--|--|-------|------|
| 1 | 摄影基础 | 通过本课程的学习，使学生掌握摄影基础理论和实践技能，掌握单反相机和数码相机的使用方法，以及对照片的后期处理技能，讲练结合，以技术为基础，着重与摄影艺术水平的提高 | | | 信息工程系 | 1 |
| 2 | 计算机平面设计 | 通过本课程的学习，让学生具备一定的平面设计能力与相关技能，了解平面设计的种类，并能够利用相关软件进行设计 | | | 信息工程系 | 2 |
| 3 | 中外动漫作品赏析 | 解读作品与导演风格，以及地区文化的表达 | | | 信息工程系 | 1 |
| 4 | 欧美实验动画短片解读 | 解读作品与导演风格，以及地区文化的表达 | | | 信息工程系 | 2 |
| 5 | 上海美术电 | 解读作品与导演风格，以及地区文化的表达 | | | 信息工程系 | 3 |

| | | | | |
|---|---------------------|---------------------|-------|---|
| | 影制片厂作 品赏析 | | | |
| 6 | 世界动漫导 演与作品解 析 | 解读作品与导演风格，以及地区文化的表达 | 信息工程系 | 4 |

八、课程描述

(一) 《动漫概论》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|---|
| 课程名称 | 动漫概论 | | | | 课程代码 | 1353010 | |
| 开设学期 | 二 | 总学时 | 32 | 理论学时 | 36 | 实践学时 | 0 |
| 先修课程 | | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 要求学生建立完整、科学的动画理论系统。 可以掌握制作动画的方式 将动画思维运用到设计实践和艺术创作中</p> <p>2. 专业能力目标： 了解理论，要求学生了解动画的分类、历史、制作方法 学以致用，要求学生能够设计动画和多媒体的短片或片段 举一反三，要求学生能够通过自主学习把理论运用到设计实践和艺术创作中</p> <p>3. 方法能力目标： 学会思考，要求学生不能一味模仿老师的制作效果，作品中要有自己的构思和创意； 提升学生对影视视频的鉴赏能力； 学会提问，教学中鼓励学生敢于提问，善于提问，培养学生的创造力和想象力，养成学生探究的习惯，不断提高独立解决问题的能力。</p> <p>4. 社会能力目标： 通过参加小组活动，经历团队配合经历，尝试解决同学之间在工作中出现的各种问题，以锻炼学生的社会能力； 树立学生服务意识和敬业精神。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 动漫概述、动漫的历史发展、动漫造型设计、动漫场景设计、动漫剧本、动画片的制作、动漫软件、动漫的创意与推广、动漫案例介绍 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>教学重点： 掌握动漫造型设计的依据，大众化的动漫造型、动画造型的材质表现、动漫造型的设计原则与施工图设计、动漫造型设计的表现形式、动漫造型设计的步骤。</p> <p>教学难点： 掌握画笔工具、铅笔工具等工具绘制场景，通过本章的学习，使学生熟练掌握各种绘制工具的使用方法，熟练掌握场景设计的绘制。</p> | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课制 | | | | | | |
| 教学手段和方法 | 信息化超星平台 理论教学、讲授法、讨论法 | | | | | | |
| 教材与参考书 | 《动漫概论》、人民邮电出版社、冯越峰主编 | | | | | | |
| 考核标准 | 1. 理论考试 2. 理解和掌握动漫基本概念、发展现状和产业概况，能掌握动漫概论基本知识为标准 | | | | | | |

(二) 《素描》课程描述

| | | | | | | | |
|------|----|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 素描 | | | | 课程代码 | 1353020 | |
| 开设学期 | 一 | 总学时 | 72 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | 56 |
| 先修课程 | | | | | | | |

| | |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 着重训练学生对物象的比例、结构、形体以及空间感、质量感的表现能力</p> <p>2. 专业能力目标： 能够准确表现物象比例、结构、形体以及空间感、质量感 能够将结构和重构性素描结合，提升创造思维能力</p> <p>3. 方法能力目标： 培养学生正确的观察方法 掌握一定的写生能力和熟练的技法</p> <p>4. 社会能力目标： 培养学生基本的艺术修养与艺术鉴别能力 具有良好的沟通能力 具有较强的集体荣誉感 具有良好的自主学习和总结归纳的能力</p> |
| 教学内容 | 素描教具写生、石膏几何模型写生、静物写生、石膏像写生、人物头像写生、人物手足部写生、人体写生、着衣人物半身像写生、着衣人物全身像写生共九个单元。除课堂教学的时数外，教师还按单元学习的任务和学生的具体情况，定期布置一定量的速写、盲画、记忆画等课外作业，以补充和巩固学生的专业知识，和提高学生的绘画能力。 |
| 教学重点与难点 | <p>1. 教学重点： 画面整体的位置。 画面主题图形的位置。 非主题图形的位置以及于主题图形的关系。</p> <p>2. 教学难点：描绘动物、人物、场景</p> |
| 教学组织 | 班级授课制 |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 讲授法、直观演示法、练习法、展示法 |
| 教材与参考书 | 《素描基础教程 结构素描》 张恒国主编 化学工业出版社 |
| 考核标准 | <p>1. 实操考试</p> <p>2. 掌握素描基本技能为标准</p> |

(三) 《色彩》课程描述

| | | | | | | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|---------|------|----|
| 课程名称 | 色彩 | | | 课程代码 | 1353030 | | |
| 开设学期 | 一 | 总学时 | 72 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | 56 |
| 先修课程 | | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 了解色彩的基本概念, 并掌握一定的表现技法。 通过教学使学生掌握色彩绘画规律, 具备对色彩进行观察、概括、取舍、表达的能力。</p> <p>2. 专业能力目标： 培养学生的对描绘对象进行重新创作和主观的使用色彩的能力, 使学生具有较完整和独立的创造能力。2、提高学生视觉感知力和想象能力。</p> <p>3. 方法能力目标： 使学生基本掌握色彩的审美原理、规律及表现方法, 培养学生正确的观察方法与色彩表现能力, 为今后的学习打下坚实的基础。</p> | | | | | | |

| | |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| | 4. 社会能力目标： 培养视觉的反应及增强接受视觉信息的能力，即敏锐的感受能力。 培养分析、洞悉、理解的心智思维，形成对事物特征的深刻把握，即富于理智的认识能力。 |
| 教学内容 | 本课程从感觉到感知的色彩教学思路，培养学生学习色彩具备的造型意识，表现技巧以及质感、量感、空间感的综合能力。 |
| 教学重点与难点 | 重点：色彩的审美原理、规律及表现方法的掌握。难点：掌握色彩绘画规律，具备对色彩进行观察、概括、取舍、表达的能力。 |
| 教学组织 | 班级授课制 |
| 教学手段和方法 | 信息化超星平台 理实一体化教学 |
| 教材与参考书 | 《动画色彩》中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材 |
| 考核标准 | 1. 实操考试 2. 掌握色彩知识和技能为标准 |

（四）《漫画速写》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|---------|------|----|
| 课程名称 | 漫画速写 | | | 课程代码 | 1353040 | | |
| 开设学期 | 一 | 总学时 | 72 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | 56 |
| 先修课程 | | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 本课程在素描造型的基础上，培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力，掌握动漫速写的理论知识和表现技法，从人物、动物、场景等方面阐述动漫速写的造型要素和表现手法。</p> <p>2. 社会能力目标： （1）严谨务实的工作作风和服从力。 （2）创作主动性和自我潜能的发掘能力。 （3）具备工作中处理与各方关系的能力。 （4）具有较强的团队意识和协作精神。 （5）具备良好的心理素质和克服困难的能力。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 本课程在素描造型的基础上，培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力，掌握动漫速写的理论知识和表现技法，从人物、动物、场景等方面阐述动漫速写的造型要素和表现手法 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | 1. 漫画表现手法及技巧 2. 培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力 | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课 | | | | | | |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 讲授法、练习法、展示法 | | | | | | |
| 教材与参考书 | 《动漫技法大讲堂（人物篇）》李耀卿 巩艺飞主编 湖北美术出版社 | | | | | | |
| 考核标准 | 1. 实操考试 2. 掌握人物、动物、场景等基本技能为标准 | | | | | | |

（五）《平面创意设计》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 平面创意设计 | | | | 课程代码 | 1353240 | |
| 开设学期 | 二 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |
| 先修课程 | 素描、色彩 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 了解各类平面设计的流程，理解各项设计的特点</p> <p>2. 专业能力目标： 掌握平面设计的思考方法，同时对艺术设计作品有一点点的鉴赏能力 培养学生设计思考能力</p> <p>3. 方法能力目标： 综合运用各种软件进行各类平面艺术设计</p> <p>4. 社会能力目标： 具有良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中； 具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商；</p> | | | | | | |
| 教学内容 | <p>1、图像设计 运用各种手工或电脑的绘画手段或影像技术，以及利用复合方式进行创造性的图像设计，并将它们应用于广告、包装、展示和影视等信息载体，使其不仅以直观、生动的形象加强文字内容的传播力度，而且以其巧妙的构思、独特的表现，使人赏心悦目，经久不忘。</p> <p>2、展示包装设计 对产品的包装容器造型、包装结构以及包装的外观装潢进行符合保护性、便利性、经济性和审美性要求的整体设计，以达到准确有效地传递商品信息、提升品牌认知，增强销售力，满足消费者物质需求和精神需求的目的的设计称为包装设计</p> <p>3、书籍设计</p> <p>4、广告设计</p> <p>5、视觉形象识别系统设计 企业或者机构为了使自己的精神、理念、质量和特色得到广大公众的认可，以期达到共识，便运用象征化、统一化、标准化和系统化的，清晰而简洁的视觉形象识别系统对外进行传播，视觉形象识别系统是现代企业或机构实施名牌战略中科学、有效的重要竞争手段之一</p> | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>重点 各种设计类型的设计过程</p> <p>难点 设计思路的培养</p> | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课 | | | | | | |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 理实一体化教学 | | | | | | |
| 教材与参考书 | 《PS+CDR 平面设计实例教程（第三版）》 蔡明 王艳丽主编 人民邮电出版社 | | | | | | |
| 考核标准 | <p>1. 上机考试</p> <p>2. 掌握平面设计的基本知识以及能够利用 PS 进行平面设计为标准</p> | | | | | | |

（六）《二维动画基础及应用》课程描述

| | | | | | | | |
|------|-----------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 二维动画基础及应用 | | | | 课程代码 | 1353250 | |
| 开设学期 | 二 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |

| | |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 先修课程 | 漫画速写、素描、色彩 |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 了解并掌握相关术语。 了解并掌握二维动画设计制作的原则和步骤。</p> <p>2. 专业能力目标： 熟练掌握 FLASH 动画的具体制作过程。</p> <p>3. 方法能力目标： 坚持理论与艺术实践相结合，做到深入浅出，通俗易懂、生动活泼。 把握设计教学的特点，坚持以设计带动软件的学习，努力消除教学中的僵化思想。 加强对学生的审美能力的培养，使得艺术与技术并重。</p> <p>4. 社会能力目标： 初步具备计算机二维动画的制作能力，了解电脑动画的性质和基本技术，掌握二维场景设计、角色设计、二维动画的原理以及二维动画的制作方法。 学生通过学习该课程后，能够独立进行二维动画的设计与制作。</p> |
| 教学内容 | 动画理论、FLASH 动画创作过程(脚本、角色、分镜头、背景、动作、声音等)、FLASH 动画基础(绘图、元件、帧、图层、场景、时间轴、文本、发布动画、动作等)以及经典案例分析。 |
| 教学重点与难点 | <p>重点：熟练掌握 FLASH 动画的具体制作过程。</p> <p>难点：独立进行二维动画的设计与制作</p> |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | <p>信息化超星平台</p> <p>讲授法、练习法、直观演示法</p> |
| 教材与参考书 | 《动画运动规律（升级版）》 张爱华主编 上海人民美术出版社 |
| 考核标准 | <p>1. 实操考试</p> <p>2. 掌握二维动画基本技能为标准</p> |

（七）《动画角色设计》课程描述

| | | | | | | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 动画角色设计 | | | | 课程代码 | 1353260 | |
| 开设学期 | 二 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |
| 先修课程 | 速描、色彩 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标 掌握动画角色设计基本理论 掌握动画角色设计流程与色彩、比例、结构、空间等相关知识</p> <p>2. 专业能力目标： 具备绘制出自己所设计的人物形象的基本能力； 加强了手绘动画的能力。 能熟练应用第三方软件创建角色动画。</p> <p>3. 方法能力目标： 旨在培养学生学会角色设计技法，能够独立完成简单项目的角色设计</p> <p>4. 社会能力目标： 能设计有个性特征的动漫角色，并进一步学习各种不同类型角色的特点和绘画方法，从而能够独立创作出属于自己的动漫形象。</p> | | | | | | |

| | |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 教学内容 | 掌握动画角色的设计及注意事项，强调角色配合情节、配合场景的各种操作技能 |
| 教学重点与难点 | 重点： 通过本课程各环节的教学学习，逐个解决学生在角色造型中的难点，由浅入深，由常用技法到特殊技法逐步过渡，并最终完成角色设计技法的学习。 难点： 掌握动画角色设计流程与色彩、比例、结构、空间等相关知识，角色配合情节、配合场景的各种操作技能，能够独立创作出属于自己的动漫形象。 |
| 教学组织 | 班级授课制 |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 理实一体化、讲授法、讨论法、练习法 |
| 教材与参考书 | 高等院校动画艺术专业教材-动画角色设计 |
| 考核标准 | 过程考核 40%与期末考核 60% |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 讲授法、讨论法、直观演示法、练习法 |
| 教材与参考书 | 《动画角色造型设计》许盛主编 清华大学出版社 |
| 考核标准 | 1. 实操考试 2. 掌握基本的角色设计理论与技能为标准 |

(八)《商业插画》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 商业插画 | | | | 课程代码 | 1353280 | |
| 开设学期 | 三 | 总学时 | 102 | 理论学时 | 25 | 实践学时 | 77 |
| 先修课程 | 漫画速写、运动规律、角色设计 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标 掌握插画设计基础知识，具有较强的创新意识；了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法。</p> <p>2. 专业能力目标 主题立意能力，即能够开拓思维，确立独特的具有创新意识的主题，并进行风格探索。 绘制设计能力，即能够掌握插画制作流程，了解制作规范，设计出符合主题风格的系列具体画面。 后期展示效果设计能力，即能够将前期设计的插画进行后期印刷装帧，项目真实化。 总结反思能力，即能够根据受众的意见进行反思总结，得出反馈报告，从中获得市场经验。</p> <p>3. 方法能力目标 能够比较熟练的进行插画设计的制作，能够制作出具有完整展示效果的插画作品；具有开拓创新意识和实践精神。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | <p>插图属于限定性艺术，与其他绘画艺术的区别主要体现在创作思维方式、表达方式及应用范围上。</p> <p>商业插画课程表现技法训练分为：手绘技法和结合数字技术（Photoshop 图形制作中的应用，Illustrator 在图形制作中的应用，Painter 图形制作中的应用）。</p> | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>教学重点： 1, 多种表现形式的优秀插画的赏析及创作练习</p> | | | | | | |

| | |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 2, 引导学生多角度地思考和分析问题, 使自己的创作形式符合商业设计的原则。 教学难点: 1, 通过该课程的学习, 培养学生对插图的认识与理解 2, 以及视觉传达专业学生的创新意识和实践水平, 3, 结合学生已学专业的技能, 将绘画技巧、CG 技术、文案理解、版式设计等综合能力有效的结合。 |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | 信息化超星平台 理实一体化教学 |
| 教材与参考书 | 《商业插画》郑泓主编 水利水电出版社 |
| 考核标准 | 1. 实操考试 2. 掌握插画基本知识, 能进行简单插画的设计为标准 |

(九) 《Flash 应用》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | Flash 应用 | | | | 课程代码 | 1353300 | |
| 开设学期 | 三 | 总学时 | 102 | 理论学时 | 25 | 实践学时 | 77 |
| 先修课程 | 素描、色彩 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标: 通过本课程的学习, 应较系统地掌握掌握动画的原理和分类, 掌握 Flash 动画的作用和特点</p> <p>2. 专业能力目标: 通过本课程的学习, 掌握 Flash 动画软件功能的基本操作, 掌握 Flash 动画的基本原理、操作方法、剧作、分镜、角色造型、场景设计和后期合成等方法和技巧。</p> <p>3. 方法能力目标: 熟悉串联整个 Flash 动画制作流程的知识链; 了解 Flash 动画商业应用范围和项目运作过程, 提高动手能力; 具有本专业再学习的能力。</p> <p>4. 社会能力目标: 通过本课程的学习, 熟练运用 Flash 软件从事动画实际工作和研究。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 包括 Flash 操作界面、绘图功能、分层动画技术、元件和库、时间线和动画、风格画面制作、声音制作、简单的交互功能和影片生成等。 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>重点: 通过学习 Flash 制作种类平面动画的制作技能, 掌握 Flash 的操作方法和动画制作技巧</p> <p>难点: 使学生掌握 Flash 制作技能, 提高动手和创新能力</p> | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课 | | | | | | |
| 教学手段和方法 | 信息化超星平台 讲授法、讨论法、直观演示法、练习法 | | | | | | |
| 教材与参考书 | 《Flash 动画制作》; 北京联合出版公司; 孙立军主编 | | | | | | |
| 考核标准 | 1. 上机考试 | | | | | | |

| | |
|--|------------------------------|
| | 2. 掌握 Flash 动画制作知识，制作简单动画为标准 |
|--|------------------------------|

| | | | | | | | |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 三维动画设计与制作角色 | | | | 课程代码 | 1353270 | |
| 开设学期 | 六 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |
| 先修课程 | 3D MAX、漫画速写、素描 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标</p> <p>掌握场景的绘制方法；</p> <p>掌握 VRAY 等多种不同渲染器的使用；</p> <p>掌握角色的模型创建方法；</p> <p>能熟练应用第三方软件创建角色动画。</p> <p>2. 方法能力目标</p> <p>对项目的分析、解决的能力，独立创造力和动手能力。</p> <p>信息收集与应用能力。</p> <p>灵活机敏的应变能力，积极进取的创新的的能力。</p> <p>审美能力，自主学习与边缘知识的吸收能力。</p> <p>3. 社会能力目标</p> <p>培养学生勤于思考、认真做事的良好作风；</p> <p>培养学生良好的学习态度和举一反三的能力；</p> <p>培养学生理论联系实际的能力和严谨的工作作风。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 包括认识角色动画，角色动画的发展，动画表现的分类，角色项目工作流程。了解角色动画分镜，掌握故事版的表现手法、绘制粗略场景、创作故事片段、分镜的角色设计、角色的造型及角色的造型表现方法。 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>教学重点：三维角色动画的基本流程、角色设计的题材与风格</p> <p>教学难点：三维角色设计思路、角色建模、人体模型的组装</p> | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课 | | | | | | |
| 教学手段和方法 | <p>信息化学习通</p> <p>理实一体化教学</p> | | | | | | |
| 教材与参考书 | 《3DS MAX 影视动画角色设计技法教程》 精鹰传媒、人民邮电出版社 | | | | | | |
| 考核标准 | <p>1. 上机考试</p> <p>2. 掌握 MAYA 的基本操作，能够完成角色的简单制作为标准</p> | | | | | | |

(十) 《三维动画设计与制作角色》课程描述

(十一) 《三维动画设计与制作场景》课程描述

| | | | | | | | |
|------|--------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 三维动画设计与制作（场景） | | | | 课程代码 | 1353290 | |
| 开设学期 | 三 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |
| 先修课程 | 漫画速写、素描 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标：</p> <p>掌握室内场景和游戏场景的设计要求</p> <p>掌握第三方的渲染软件的基本使用方法</p> | | | | | | |

| | |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>掌握应用三维动画软件建出较为真实的室内场景及游戏场景</p> <p>2. 专业能力目标： 能掌握多种不同游戏场景、道具模型的创建方法 掌握 VRAY 等多种不同渲染器的使用</p> <p>3. 社会能力目标： 培养良好的思想品德、心理素质 培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信等 培养良好的团队协作、协调人际关系的能力 培养对新知识、新技能的学习能力与创新能力</p> |
| 教学内容 | <p>1. 室内场景的设计基础</p> <p>2. 游戏场景模型创建</p> <p>3. 室内场景的创建</p> <p>4. 次时代的场景建模</p> <p>5. 粒子动画的制作</p> <p>6. 三维动画的表现形式</p> <p>7. 综合实例</p> |
| 教学重点与难点 | <p>教学重点： 培养学生三维场景制作能力、高级三维模型创建能力、利用三维建模、模拟灯光、模拟材质、游戏道具、游戏场景、室内虚拟场景等动手能力。</p> <p>教学难点： 如何使用三维动画软件进行真实虚拟场景的创建、真实灯光的效果营造、插件渲染器的使用的各种表现形式等。</p> |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | <p>信息化学习通</p> <p>讲授法、直观演示法、练习法</p> |
| 教材与参考书 | 《3ds max 游戏动画场景制作教程》 陈妍 水利水电出版社 |
| 考核标准 | <p>1. 上机考试</p> <p>2. 掌握 MAYA 的基本操作，能够完成场景的简单制作为标准</p> |

(十二) 《影视后期剪辑 (Pro)》课程描述

| | | | | | | | |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 影视后期剪辑 (Pro) | | | | 课程代码 | 1353360 | |
| 开设学期 | 三 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 20 | 实践学时 | 48 |
| 先修课程 | 二维动画设计与制作、三维动画设计与制作 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 了解视频剪辑工作流程； 掌握视频剪辑基础知识； 熟练掌握特效、滤镜等应用；</p> <p>2. 专业能力目标： 能够熟练掌握视频剪辑工作流程，根据工作流程完成剪辑与制作； 能够正确使用视频剪辑软件中的视频特效与视频转场； 能使用常用辅助软件处理与截取视频、音频、图片等； 能使用字幕面板完成不同类型字幕制作；</p> | | | | | | |

| | |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>借助外部音频输入输出设备，完成音频的创建与编辑。</p> <p>根据视频文件应用范围不同，输出各种格式的视频文件。</p> <p>3. 方法能力目标： 学会思考，要求学生不能一味模仿老师的制作效果，作品中要有自己的构思和创意；学会提问，教学中鼓励学生敢于提问，善于提问，培养学生的创造力和想象力，</p> <p>4. 社会能力目标： 通过参加小组活动，经历团队配合经历，尝试解决同学之间在工作中出现的各种问题，以锻炼学生的社会能力； 具备主动与他人合作的精神，有将自己的见解与他人交流的愿望，敢于坚持正确观点，勇于修正错误，具有团队精神；</p> |
| 教学内容 | 从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用，从特效编辑基本功能的使用到特效的综合应用，使学生既能全面了解软件的强大功能，同时又能熟练掌握实际编辑特效的核心功能和基本用法，还能在懂得理论原理的指导下进行实际创作练习。 |
| 教学重点与难点 | <p>1. 教学重点： 影视编导制作完全掌握、创建丰富的视频转场、创建神奇的视频特效 创建强大的音频特效</p> <p>2. 教学难点： 创建炫目的运动视频、字幕(Title)制作 输出完整影片 综合技能强化练习</p> |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 理实一体化教学 |
| 教材与参考书 | 《中文 Premiere Pro 影视动画非线性编辑与合成》，北京联合出版公司，陈明红、从继成主编 |
| 考核标准 | <p>1. 上机考试</p> <p>2. 掌握后期软件 Premiere Pro 的基本操作，能够完成后期的简单制作为标准</p> |

（十三）《影视动画特效（A.E 制作）》课程描述

| | | | | | | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 影视动画特效（A.E 制作） | | | | 课程代码 | 1353180 | |
| 开设学期 | 四 | 总学时 | 68 | 理论学时 | 22 | 实践学时 | 46 |
| 先修课程 | 二维动画设计与制作、三维动画设计与制作 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理； 掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能； 掌握利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力</p> <p>2. 专业能力目标： 熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作； 养成良好的影视后期编辑习惯，能够灵活运用 After Effects 制作影视后期特技效果；</p> <p>3. 社会能力目标： 通过参加小组活动，经历团队配合经历，尝试解决同学之间在工作中出现的各种问题，以锻炼学生的社会能力； 具备主动与他人合作的精神，有将自己的见解与他人交流的愿望，敢于坚持正确观点，勇于修正错误，具有团队精神；</p> | | | | | | |

| | |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 教学内容 | 《影视动画特效（A.E制作）》是动漫设计与制作的专业必修课。能够利用 AE 软件提供的合成技术对素材进行加工处理，制作宣传片、影视片头、MTV 等有动感的适合在光盘/网络传播、展示的各类视频作品。 |
| 教学重点与难点 | 1. 教学重点： 视频特技特效制作技法 画面叠加方法与技巧 动画短片的制作与输出 基本合成的学习 遮罩的应用技巧 3D 效果应用技法 运动的高级控制法 粒子特效技法 抠像技术应用方法 2. 教学难点： 影片剪辑方法与技巧艺术指导原则 制作风光片《美丽的海滨》 镜头运动表现技巧艺术指导原则 制作《时尚点击》栏目包装 |
| 教学组织 | 班级授课 |
| 教学手段和方法 | 信息化超星平台 讲授法、讨论法、练习法 |
| 教材与参考书 | 《动画后期编辑与合成》，京华出版社，李晓彬主编 |
| 考核标准 | 1. 上机考试 2. 掌握后期软件 AE 的基本操作，能够完成后期的简单制作为标准 |

（十四）《动画场景的设计与表现》课程描述

| | | | | | | | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 动画场景的设计与表现 | | | | 课程代码 | 1353320 | |
| 开设学期 | 四 | 总学时 | 102 | 理论学时 | 28 | 实践学时 | 74 |
| 先修课程 | 素描、艺术写生、色彩、三维动画设计与制作 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 本课程通过对动画场景的设计方法的教授使学生掌握动画场景设计绘制要领，熟练掌握在动画前期制作流程中场景的设计与表现。</p> <p>2. 专业能力目标： 培养学生独立表现各种风格动画场景的制作能力； 对各种艺术表现形式及电脑绘制技术的熟练应用能； 对导演思想的准确把握以及对动画片的整体把握能力。</p> <p>3. 方法能力目标： 赏析优秀动漫表情的设计，探究动漫形象设计的特点、形式和表现方法，并用于课堂实践创作中。</p> <p>4. 社会能力目标： 通过对动画场景设计课程的学习，培养学生对动画制作整体风格的协调性，与其他制作环节团队合作的素养。</p> | | | | | | |

| | |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 教学内容 | <p>1、动画场景概述。 认识什么是场景，了解场景与背景的区别，了解场景与动画的关系，</p> <p>2、动画场景的构思与设计 通过对场景的造型，风格等内容学会如何对故事内容与动画角色进行构思设计。</p> <p>3. 动画场景设计的表现方式 动画场景的功能、构图，动画场景透视，动画场景道具，动画场景材质，动画场景色彩、光影的表现方式。掌握动画场景转场与衔接技巧并能够灵活运用。</p> <p>4、动画场景设计与制作 掌握二维动画的制作流程及效果表现方法。对叙事场景和魔幻场景进行针对性训练。</p> |
| 教学重点与难点 | <p>1. 教学重点： 场景设计与背景设计的区别。掌握动画场景的时空表现形式。 动画场景的功能、构图，动画场景透视等表现方式，动画场景转场与衔接</p> <p>2. 教学难点： 区别掌握各种动画场景的功能。掌握如何更好的使动画场景设计符合角色的塑造。场景对动画内容的准确表达。</p> |
| 教学组织 | 班级授课、分组教学 |
| 教学手段和方法 | <p>信息化超星平台</p> <p>理实一体化教学</p> |
| 教材与参考书 | 《动画场景设计》武立杰主编 中国青年出版社 |
| 考核标准 | <p>1. 上机考试</p> <p>2. 能够完成场景的综合制作为标准</p> |

（十五）《动画原画设计》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|---------|----|
| 课程名称 | 动画原画设计 | | | | 课程代码 | 1353250 | |
| 开设学期 | 四 | 总学时 | 102 | 理论学时 | 28 | 实践学时 | 74 |
| 先修课程 | 动画角色设计与表现，动画运动规律 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1. 理论知识目标： 本课程参照影视动画公司的原画工作模式，培养学生的想象、造型和表现能力。根据实际工作环境，组织学生参与一个完整的原画设定制作体系，经历原画设定的所有工作程序，通过动画原画的设计表现，重点培养学生对故事的理解能力及造型能力。</p> <p>2. 专业能力目标： 在一部动画片的诞生过程中动画和原画起着极大的作用。本课程在科学合理的教学大纲指导下，通过有系统、有步骤的讲解，使学生认识原画在动画中的作用，较全面地理解动画原画的设计规律的和绘制方法，有助于学生拓宽知识面，了解更多的动画知识，更重要的是将有助于培养学生对动漫产业的了解和兴趣，为动漫知识的普及以及促进学生自我表达、开发创新思维 and 创新能力等起到更好的推动作用，还能为以后的专业课学习起辅助作用。</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 原画的概念和基本知识；原画创作的基本内容；优秀动画片赏析 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>1、了解原画设计的重要性。</p> <p>2、掌握原画设计的基本原则及要领。</p> | | | | | | |
| 教学组织 | 班级授课、分组教学 | | | | | | |

| | |
|---------|------------------------------------------------|
| 教学手段和方法 | 信息化学习通 讲授法、讨论法、直观演示法、练习法 |
| 教材与参考书 | 李小燕 张利敏 编著.《原画设计》上海交通大学出版社 严定宪《动画技法》中国电影出版社 |
| 考核标准 | 1.实操考试 2.掌握原画的基本理论和设计技能,能制作完成一个原画设计为标准 |

(十六)《动画剧本创作(分镜头)》课程描述

| | | | | | | | |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|---------|------|----|
| 课程名称 | 动画剧本创作(分镜头) | | | 课程代码 | 1353330 | | |
| 开设学期 | 四 | 总学时 | 102 | 理论学时 | 28 | 实践学时 | 74 |
| 先修课程 | 动画造型设计、动画场景设计 | | | | | | |
| 教学目标 | <p>1.理论知识目标:</p> <p>了解分镜头画面台本的认识与作用</p> <p>了解画动画分镜头的前期准备工作</p> <p>掌握画分镜头画面的绘制的基础</p> <p>2.方法能力目标:</p> <p>掌握画分镜头台本的画面处理方法</p> <p>掌握分镜头合理流畅的方法</p> <p>掌握画面构图的方法</p> <p>3.专业能力目标</p> <p>能够总结动画分镜头台本的作用</p> <p>能够熟练绘制基本功</p> <p>能够处理分镜头台本的画面</p> <p>能够处理分镜头的组接</p> <p>能够绘制分镜头</p> <p>4.社会能力目标:</p> <p>具有良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中</p> <p>具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商</p> <p>具有自我学习的能力,搜集各类资料解决学习过程中遇到的问题</p> <p>具有社会实践能力,能够进行绘制动画分镜头</p> | | | | | | |
| 教学内容 | 画动画分镜头前的准备工作;分镜头画面的绘制基础;动画分镜头台本的画面处理;分镜头合理流畅;画面构图;绘制分镜头画面的步骤 | | | | | | |
| 教学重点与难点 | <p>1.教学重点</p> <p>空间场面调度、景别的运用、轴线原理和越轴的处理、画面节奏的掌握</p> <p>2.教学难点</p> <p>剧本改编成文字分镜头的区别与方法、创作的技术规范和格式</p> | | | | | | |

| | |
|---------|--------------------------------------------------------------------|
| | <p>蒙太奇手法</p> <p>运动镜头的运用和镜头的组接方式</p> <p>轴线原理的运用</p> <p>画面中节奏的把握</p> |
| 教学组织 | 特朗普制 |
| 教学手段和方法 | <p>信息化学习通</p> <p>理实一体化教学</p> |
| 教材与参考书 | 《分镜头脚本设计教程》李杰主编 中国青年出版社 |
| 考核标准 | <p>1.实操考试</p> <p>2.掌握分镜头的绘制基本方法，能完成一部分镜头的制作为标准</p> |

九、考核与评价

根据《江西水利职业学院考试管理办法（试行）》和《江西水利职业学院学分制实施细则（试行）》等相关规定，学生课程考核和评价在执行主体和成绩组成方面要求如下：

（一）考核评价执行

公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程等校内课程为校内考核；跟岗实习由学校和企业共同考核与认证，以学校为主。顶岗实习由学校和企业共同考核与认证，以企业为主。

（二）考核成绩组成

各门课程严格按照课程标准要求考核，考核分为理论考试、实操考试、上机考试三种，以学生掌握本课程的基本知识和理论、技能、设计方法、完成一个设计内容为标准。

纯理论课程（A类）总评成绩应由学生平时成绩及期末考试成绩组成。其中学生平时成绩（含出勤率、作业完成率、平时测验成绩、课内提问及期中测验等）占总评成绩的50%，期末考试成绩占总评成绩的50%。

2. 理论含实践课程（B类）总评成绩

（1）该类课程无整周实训时，平时成绩占总评成绩的30%，课内实践成绩占总评成绩的40%，期末考试成绩占总评成绩的30%。

（2）该类课程有整周实训时，整周实训总成绩占总评成绩的40%，平时成绩（含课内实践）占总评成绩的30%，期末考试成绩占总评成绩的30%。

3. 纯实践课程（C类），平时训练等成绩占总评成绩的50%，实践考试（含期末成果）成绩占总评成绩的50%。

对于理论含实践课程（B类）的整周实训总成绩执行纯实践课程（C类）的成绩构成比例，并根据总成绩计算学分和绩点，记入学籍档案。

4. 综合实训考核方式为考查，成绩分为五级分制，优秀、良好、中等、及格和不及格。

（三）考核成绩的显示

纯理论课程（A类）、理论含实践课程（B类）总评成绩以百分制表示，纯实践课程（C类）总评成绩以等级制表示。

十、毕业要求

(一) 学分要求

| | 公共基础课 | 专业课程 | | 专业拓展课程 | 校外实践 | 创新创业学分 | 公共选修课 | 操作学分 | 合计 |
|------|-------|-------|--------|--------|------|--------|-------|------|-----|
| | | 专业基础课 | 专业核心课程 | | | | | | |
| 总学分 | 30 | 41 | 54 | 12 | 30 | 上不封顶 | 上不封顶 | 25 | |
| 必要学分 | 30 | 41 | 54 | 2 | 30 | 4 | 10 | 10 | 181 |

(二) 计算机和外语能力要求

| 序号 | 证书名称 | 等级 | 颁证机构 | 要求 |
|----|----------------|----|------|---------|
| 1 | 全国计算机等级考试 | 一级 | 教育部 | 必考 |
| 2 | 全国高等学校英语应用能力考试 | 二级 | 教育部 | 选考(可不考) |

(三) 职业资格证书要求

| 序号 | 证书名称 | 等级 | 颁证机构 | 要求 |
|----|-----------------|----|------------------|----------------------------------------|
| 1 | 国际商业美术设计师(ICAD) | D | 职业技能鉴定中心(OSAT) | 选考 选考五种职业资格证书,由学生自己选择(不作为毕业要求的考虑范围) |
| 2 | 二维动画设计师 | 二级 | 全国职业资格认证中心(JYPC) | |
| 3 | 三维动画设计师 | 二级 | 全国职业资格认证中心(JYPC) | |
| 4 | 商业插画师 | 二级 | 全国职业资格认证中心(JYPC) | |
| 5 | 平面设计师 | 二级 | 全国职业资格认证中心(JYPC) | |

(四) 其他要求

无留校察看处分的,正常毕业。

有留校察看处分的,需留校察看期满才能毕业。

十一、保障体系

(一) 师资配置保障

1. 专业教学团队

本专业校内专业教师信息表

| 序号 | 授课教师 | 年龄 | 职称 | 学历学位 | 任课课程 | 备注 | 双师 |
|----|------|----|-----|------|--------------|-------|----|
| 1 | 徐军 | 48 | 副教授 | 本科 | 素描、绘本设计、漫画制作 | 动漫艺术设 | 是 |

| | | | | | | | |
|---|-----|----|----|-----|------------------------|----------------------|---|
| | | | | | 平面设计等 | 计教研室主任 | |
| 2 | 李耀卿 | 33 | 助教 | 研究生 | 运动规律、动画表情、角色设计等 | 李耀卿工作室负责人 动漫专业带头人 | 是 |
| 3 | 江娜 | 33 | 讲师 | 研究生 | 计算机基础、二维动画、摄影等 | 专职教师 | 否 |
| 4 | 季红芳 | 39 | 讲师 | 研究生 | 计算机基础、Flash动画、AE、影视后期等 | 专职教师 | 是 |
| 5 | 高嵩 | 30 | 讲师 | 研究生 | 计算机基础、摄影摄像、插画等 | 兼职教师 | 否 |
| 6 | 夏风玉 | 29 | 助教 | 研究生 | 计算机基础、三维动画设计、色彩等 | 专职教师 | 否 |
| 7 | 李菊叶 | 35 | | 本科 | 漫画速写等 | 兼职教师 | 否 |

本专业校外专业教师信息表

| 序号 | 授课教师 | 年龄 | 任课方向 | 企业职位 | 任课课程 |
|----|------|----|-----------|--------|------------------------------|
| 1 | 章诺 | 32 | 三维影视动作 | 动画导演 | 动画原画设计（动作设计） 动画场景的设计与表现 |
| 2 | 万桂芳 | 31 | 影视后期合成 | 后期艺术指导 | 影视后期剪辑（Pro） 影视动画特效（A.E制作） |
| 3 | 陈玮 | 31 | 影视后期灯光、渲染 | 后期部总监 | 三维动画灯光布置与渲染分层 |
| 4 | 姜琦 | 31 | 三维动画场景、角色 | 前期部总监 | 三维动画设计与制作 （角色、场景） |
| 5 | 陈哲 | 29 | 三维动画角色 | 角色组长 | 三维动画设计与制作 （角色、场景） |
| 6 | 周俊 | 28 | 三维角色绑定 | 设置组长 | 动画原画设计（动作设计） 动画场景的设计与表现 |
| 7 | 蒋志鹏 | 24 | 三维影视动画 | 动画组长 | 动画原画设计（动作设计） 动画场景的设计与表现 |

2.教师知识、能力与素质要求

专任教师要求具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术相关专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每5年累计不少于6个月的企业实践经历。专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业最新发展，能主动联系行业企业和用人单位，了解行业企业和用人单位对专业人才的实际需求，牵头组织教科研工作的能力强，在本区域或本领域有一定的专业影响力。

兼职教师应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的数控技术专业

知识和丰富的实际工作经验，具有助理工程师及以上职称，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务，主要从相关企业聘任。

（二）实验实训条件保障

1.校内实验实训条件

| 序号 | 实训室名称 | 位置与面积 | 主要设备 | 主要开设实训项目 |
|----|----------|-------------------|----------------------------------------------------|-----------------------|
| 1 | 动漫设计实训室 | 实训楼 218 120 平米 | 西部数据硬盘、网络存储服务器、交换机、手绘板、台式电脑、投影机等 | 三维场景、三维角色、二维动态规律等综合实训 |
| 2 | 动画透台实训室 | 实训楼 323 96 平米 | 打孔机、线拍仪器、透台、投影仪等 | 动作规律、漫画速写、动画角色等综合实训 |
| 3 | 摄影实训室 | 实训楼 219 96 平米 | 台式电脑、数码电子防潮箱、相机镜头、尼康单反相机、数码相机、摄影三脚架、闪光灯、投影机、数码照相机等 | 人像摄影、风景摄影等综合实训 |
| 4 | 计算机机房 | 教学楼 120 平米 | 电脑、投影 | 计算机基础操作等课程实训 |
| 5 | 同学同创实训中心 | 实训楼 218 120 平米 | 电脑、交换机等 | 3D 室内效果图制作、综合实训等 |

2.校外实习条件

现有校外实习基地能涵盖当前本专业主流技术，可接纳一定规模的学生安排顶岗实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；能够承担对“双师型”教师的培训。实习基地有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

目前本专业已经与 2 家企业签订协议，列表如下：

| 序号 | 名称 | 主要实习项目 |
|----|------------|----------------|
| 1 | 江西情景科技有限公司 | 跟岗实习、顶岗实习、综合实训 |
| 2 | 南昌九星科技有限公司 | 跟岗实习、顶岗实习 |

（三）管理制度保证

1.常规教学管理制度

（1）教学管理机构

学院由院长主管学院教学工作，分管教学的副院长协助分管教学工作。

全院实行二级管理。教务处代表学院全面负责教学管理。

系（部）由系主任在分管副院长领导下完成系（部）的教学、行政管理及学生管理工作，并向学院分管副院长负责。

各系（部）下设专业教研室，教研室作为教学运行基础单位，负责组织教师开展教学工作，并对工作进行监督、指导、检查和反馈。

（2）教学质量制度

为保障学校教学质量，学校制定了一系列的规章制度和管理办法，简列如下：

江西水利职业学院教师日常工作考核办法（试行）

江西水利职业学院学分制实施细则（修订）（赣水院字【2017】57号）

江西水利职业学院大学生创业教育实施方案（试行）

江西水利职业学院班级代码编制规范

江西水利职业学院课程代码编制规范

江西水利职业学院考试管理办法（修订）（赣水院字【2017】56号）

江西水利职业学院学生申请考试缓考暂行规定

江西水利职业学院课程考核工作规范

江西水利职业学院教师教学资料管理规范

江西水利职业学院大专毕业设计（论文）管理暂行规定

江西水利职业学院公共选修课程管理规定

专业带头人和课程负责人管理办法（赣水院字【2014】31号）

江西水利职业学院教研室主任管理办法（赣水院字【2014】35号）

江西水利职业学院外聘兼职教师管理暂行办法（赣水院字【2013】25号）

江西水利职业学院客座教授聘任管理暂行办法

新老教师结对帮教管理办法（试行）（赣水院字【2014】33号）

教师外出学习培训管理办法（赣水院字【2014】34号）

江西水利职业学院教师下企业实践锻炼管理办法

（3）教学过程管理方式

学院各专业教学运行基本流程为：

各系（部）根据专业人才培养方案组织安排相关教学活动。

教务处根据系（部）提供数据编排课表。

教师根据课表组织教学。

教务处公布期末考试方案。

教务处和系（部）联合组织考试。

教师阅卷和成绩录入。

2.专业建设保障制度

（1）实践教学保障措施

为保障实践教学环节的安全、教学质量和教学效果，学院对实践教学环节进行全面的过
程监管，分别制定了《校内实训教学管理办法》和《校外实习教学管理办法》，相关工作概
括如下：

在分管教学副院长领导下，教务处负责全院实习实训教学的组织管理工作。其主要任
务是：审定实习实训课程标准；审查和协调全院的实习实训计划；配合有关系（部）规
划、组织并推动实习实训前的各项准备工作；收集资料，组织经验交流，到实习实训现
场检查了解工作情况，向分管教学副院长汇报全院的实习实训工作。

系（部）主任负责指导本系（部）的实习实训工作。其主要任务是：指导编制本系（部）

的实训指导书、实训计划和经费预算，审定教研室指派的指导教师；督促、帮助教研室进行实习实训的各项准备工作；检查教研室对实习实训的指导工作质量及效果；总结本系的实习实训工作经验并组织经验交流。

教研室主任对相关学生实习指导工作质量及效果负责。其主要任务是：负责组织编制实习实训课程标准、实习实训计划和经费预算；指派实习实训指导教师并检查和指导其工作，实习实训结束后组织审定学生成绩，向系主任汇报实习实训工作情况。

实习实训过程要求注意抓好“讲、演、练、导、评”五个环节：

“讲”：即指导教师根据实习实训课程标准和实习计划，向学生讲解实习实训的内容、方法和要求。讲课要有讲稿。

“演”：即演示，指导教师向学生进行操作示范表演，应边演边教。

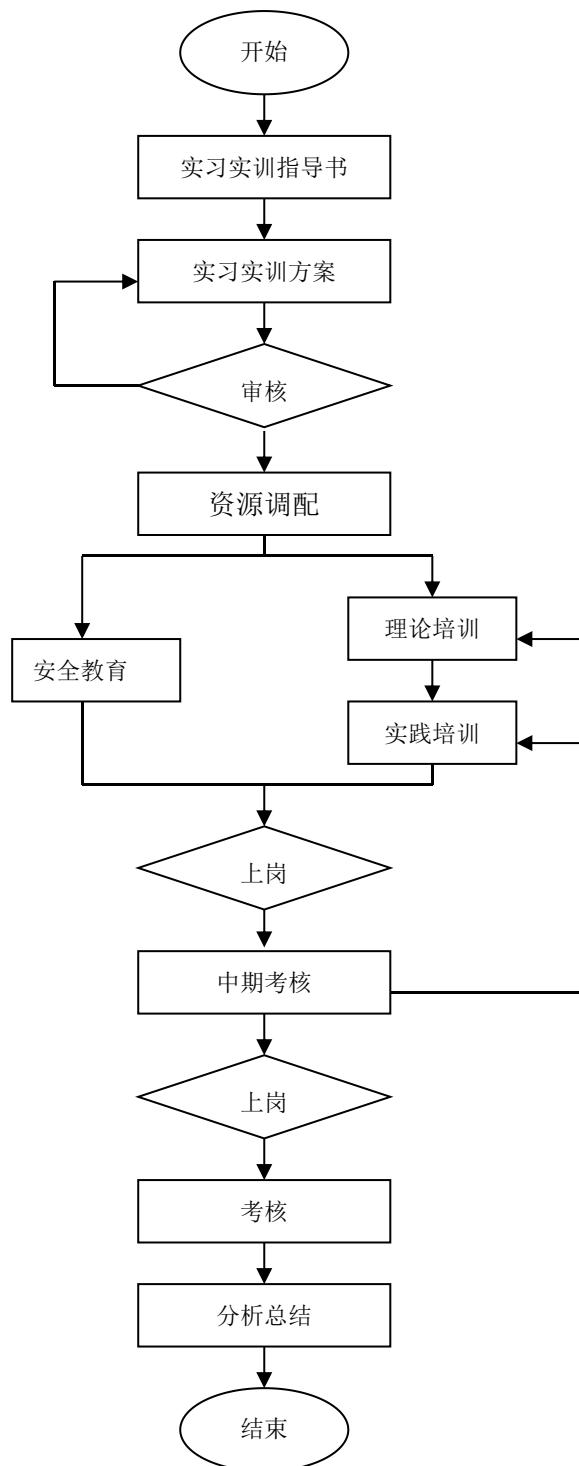
“练”：即学生自己动手操作，要求动作规范，掌握操作要领，通过自我练习把工艺技术、工作流程学到手。

“导”：即教师巡回指导，纠正学生错误的姿势和操作方法，解决学生实习过程中的具体问题。

“评”：即评议，每天或每阶段实习结束时要组织实习评议，可采取教师评议或学生互评等方式进行。评议内容主要包括：学生的纪律情况、劳动态度、工作质量、操作水平等。评议结果可作为学生实习实训成绩的评定依据。

学生在实习实训期间违反纪律或犯有其他错误时，指导教师应及时给予批评教育。对情节严重、影响极坏者，带队教师有权及时处理直至停止其实习实训，并向系（部）领导报告。

流程图如下：



(2) 课程建设保障措施

课程是专业人才培养方案实现的具体体现，学院将精品课程建设作为推进专业建设的重要基础性工作，实行课程负责人制度，制定了精品课程立项、建设规划制度，并通过一系列文件与实施，对课程建设进行全面规划，明确建设标准。加大管理力度，做到既培育精品，又确保课程整体质量和水平。

学院设立专项经费对精品课程建设项目予以立项资助，并确保资金到位。对涉及精品课程建设的实验室建设项目，优先予以落实。

学院在师资队伍建设和人才引进方面，优先考虑精品课程教学与建设所需师资。

精品课程建设和相关教学改革建设成绩被纳入学校院系考核重点指标，着重考察系(部)负责人的领导、支持与保障责任。

学院关于课程建设管理文件(部分)如下:

专业带头人和课程负责人管理办法(赣水院字【2014】31号)

教师工作量计算办法(试行)(赣水院字【2014】32号)

院系两级教学管理办法(试行)(赣水院字【2014】69号)

江西水利职业学院校级精品课程建设规范

(3) 专业教学团队建设保障措施

师资队伍的建设是深化教学改革的关键。为有效开展教学工作，在教研室管理之下，成立了动漫制作技术专业教师团队建设，制定了专业教学团队建设标准、建设措施，为建成一个优秀的教学团队提供了制度保障。

同时为了完善教学团队的师资结构和学缘结构，学院还制定了新老师结对帮教管理办法以此鼓励教师以老带新，形成良好的教学梯队。

(4) 校企合作保障措施

为深化教学改革，促进教学活动开展，学院大力推动校企合作。通过制定校企合作章程、以校企合作联席会议的方式推动校企合作的开展。

十二、编制说明

(一) 编制依据

1.本次人才培养方案的编制工作以教育部和江西省教育厅相关文件要求为指导，由各专业通过前一教学周期的教学经验总结、以及市场调研、专业人才需求分析、实践专家研讨会等形式，全面总结和巩固学院近年来教育教学改革成果，进一步推进校企合作、工学结合的人才培养模式，构建突出职业能力培养的课程体系，在2018年制(修)订的基础上进一步完善各专业人才培养方案。

2.人才培养方案要坚持以服务为宗旨，以就业为导向，以职业能力为本位，以职业活动为核心，以学生为主体，以提高质量为重点的职业教育思想，执行新颁布的课程标准，进一步规范教学管理行为，培养具有良好职业道德，较强实践动手能力，适应行业第一线需要的高素质劳动者和技能型人才。

3.以学生能力培养为主线，完善理论教学、实践教学相结合的教学模式，优化课堂教学，强化实践教学，鼓励自主学习，突出培养学生获取运用知识与创新实践能力。

4.根据经济、科技和社会发展对人才多样性的需要和我院学科专业的不同特点，坚持分类指导，积极推进多规格、多类型、个性化的人才培养模式，为进一步完善学分制为学生自主学习提供更大的选择空间。

（二）实施说明

本专业人才培养方案做为专业人才培养的依据，是教师教学、学生学习的指导性文件。任课教师教学需依据本方案的要求，制定相应的课程标准以保证教学效果满足动漫制作技术专业人才培养的要求；动漫制作技术专业在校学生应依据本方案制定自己的学习目标和学习计划，以便系统的学习相关知识。

如专业内课程需要变更，需要经过教研室会议通过，系（部）批准并报教务处备案。如教学计划变更涉及到其它系（部），则还需要经过系（部）协商。人才培养方案课程安排整体变更不得超过总学分的 20%，人才培养方案指导思想、基本架构、主要指标变更以及课程变更学分超过 20%属于重大调整，需经过学术委员会审议。

《动漫艺术概论》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------------------|------|------|------|---------|
| 课程名称 | 动漫艺术概论 | | 标准简称 | 动漫概论 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第一学期 | 制订时间 | 2018.08 |
| 课程代码 | 1353010 | 课程学时 | 36 | 课程学分 | 2 |
| 课程类型 | B类 | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 无 | | | | |
| 后续课程 | 动画角色设计、二维动画基础及应用（运动规律） | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 高嵩 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画概论》作为动画专业的基础理论教程，目的是提供动画学习的完备理论知识和必备的艺术修养，本课程是介绍动画的本质与特征，从动画的发展历程开始，到介绍各国动画片的概述，动画片的生产工艺流程，直至动画片的创作原理和剧本写作，理论基础扎实，是理论和实践能力相结合的基础性课程，对今后动画专业学科有很强实用性和很强的实践指导意义。

三、设计思路

针对高职学生理论基础相对薄弱，学习动力不足的特点，确定了本课程的思路为首先在课堂上精讲课程的基本概念，重点讲解传统与现代动画片在各个创作，制作环节上的变化、发展和需要注意的问题，然后通过欣赏动画片来提高学生的审美能力，完成自己的企划书创作。这样，在老师精心为教学设计的任务的驱动下，学生通过任务驱动方式下的自主学习与协作学习、讨论学习、探究学习等方式来完成任务，在探求解决问题的途径中，学生既学到了知识，又培养了动手实践能力和与人合作能力，更重要的是提高了学生的探索创新精神，

使学生学会学习。在完成任务的过程中，学生始终处于主动的主体地位，教师是学生学习的组织者、服务者和导航者。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力

1.专业能力：

- (1) 了解理论，要求学生了解动画的分类、历史、制作方法。
- (2) 学以致用，课程学习后要求学生能够设计动画和多媒体的短片或片段。
- (3) 举一反三，要求学生能够通过自主学习把理论运用到设计实践和艺术创作中。

2.方法能力：

(1) 学会思考，要求学生不能一味模仿老师的制作效果，作品中要有自己的构思和创意；

提升学生对影视视频的鉴赏能力；

(2) 学会提问，教学中鼓励学生敢于提问，善于提问，培养学生的创造力和想象力，养成学生探究的习惯，不断提高独立解决问题的能力。

3.社会能力：

(1) 通过参加小组活动，经历团队配合经历，尝试解决同学之间在工作中出现的各种问题，以锻炼学生的社会能力；

(2) 具备主动与他人合作的精神，有将自己的见解与他人交流的愿望，敢于坚持正确观点，勇于修正错误，具有团队精神；

(3) 树立学生服务意识和敬业精神。

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 18 周，课时为 36 节，每周 1 次课 2 课时。其中 2 次课用于复习。

其中理论课时安排为 30 课时，实践课时（含习题课）为 4 课时，复习 2 课时

2.实践项目包括：角色临摹与设计、剧本或企划书创作。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------|----|
| 1 | 动画概述 | 了解本课程的主要内容和学习方法。 1、了解动画艺术的本质、特征 2、了解动画艺术的发展历史 3、了解动画的发展历史 | 能够正确分辨动画与绘画的区别 | 能够在所学知识基础上，结合以往学习和生活经历，正确理解动画的概念 | 学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力。 | 2 |
| 2 | 世界动画发展 | 1. 掌握各地动画的发展历史和技法特点 2. 能够对动画作品进行正确地分析和思考 | 培养学生的创造力和想象力，养成学生探究的习惯，不断提高独立解决问题的能力。 | 通过学习理论，能够把知识运用到实际动画创作中 | 培养学生的感知和创新能力 | 2 |
| 3 | 动画分类 | 1、了解动画艺术的分类标准和方法 2、了解动画的特征与功能 | 能够正确区分和识别各种动画形式的艺术特点 | 通过学习能够辨别出各类动画的艺术特点 | 培养学生积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力 | 4 |
| 4 | 动画的制作 | 1、了解动画的具体制作手段的步骤 2、形成对动画设计制作的明确认识 | 通过学习能够尝试制作动画和多媒体的短片或片段 | 能够构思自己的作品，形成对动画制作全面理解 | 具备主动与他人合作的精神，有将自己的见解与他人交流的愿望，敢于坚持正确观点，勇于修正错误，具有团队精神 | 6 |
| 5 | 动画的创作 | 了解动画创作的法则 | 理解动画创作的法则，运用到创作中去 | 能够灵活运用法则设计出好的故事 | 培养学生的创造力 and 想象力，养成学生探究的习惯，不断提高独立解决问题的能力 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|-------------------------------------|----------------|-----------------|-------------------------|--------------------|----------------------------------|----|
| 6 | 动画创作者的基本素养 | 了解动画从业者需要的能力与素养 | 理解各种专业技能与素养对于动画创作者的重要作用 | 提升个人能力，能够设计出好的动漫作品 | 培养学生的多方面的艺术修养，建立动画创作者应该有的综合能力和目标 | 4 |
| 7 | 根据文字进行动画角色创作练习 | 通过实践加深学生对动画的喜爱 | 感知动画形象，提高动画视觉感 | 提升个人角色设计水平 | 培养学生的多方面的艺术修养，建立动画创作者应该有的综合能力和目标 | 4 |
| 8 | 复习 | 对所学的内容进行梳理，复习 | 理解所讲述的各知识点的内容 | 能够收集整理资料，做到有效利用。 | 养成对待学习实事求是、精益求精的精神。 | 2 |
| 合计 讲授 30 学时、实践 4 学时，复习 2 学时，共 36 学时 | | | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|----------------------------------------------|---------------|------|
| 单元名称 | 动画分类 | | 学时 2 |
| 学习要求 | 1. 学生掌握各地动画的发展历史和技法特点 2. 学生能够对动画作品进行分析和思考 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 本课程的主要内容和学习方法 | |
| | 任务 2 | 动画艺术的本质、特征 | |
| | 任务 3 | 动画的发展历程 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|-----------------------------------------------|---------|------|
| 单元名称 | 世界动画发展 | | 学时 2 |
| 学习要求 | 1、学生掌握各地动画的发展历史和技法特点 2、学生能够对动画作品进行正确地分析和思考 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 美洲动画的发展 | |
| | 任务 2 | 欧洲动画发展 | |
| | 任务 3 | 亚洲动画的发展 | |
| | 任务 4 | 世界动画的发展 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|------------------------------------------|------------|------|
| 单元名称 | 动画的分类 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 1. 学生掌握动画艺术的分类标准和方法 2. 学生能够了解动画的特征与功能 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 1. 按技术形式分类 | |
| | 任务 2 | 2. 按技术形式分类 | |
| | 任务 3 | 按创作目的分类 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|------------------------------------------|----------------|------|
| 单元名称 | 动画制作流程 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 1. 学生掌握动画艺术的分类标准和方法 2. 学生能够了解动画的特征与功能 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 1. 制作动画的工具 | |
| | 任务 2 | 2. 动画制作团队成员与任务 | |
| | 任务 3 | 3. 动画片的制作流程 | |

| | | |
|--|------|--------------|
| | 任务 4 | 4. 动画片的推广与展映 |
|--|------|--------------|

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|---------------------------------------|--------------|------|
| 单元名称 | 动画的创作 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 1、学生能够了解动画创作的法则 2. 学生能够尝试制作动画片段或短片 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 1. 商业动画的创作法则 | |
| | 任务 2 | 2. 艺术动画的创作法则 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|-----------------------------------------|---------|------|
| 单元名称 | 动画创作者的基本素养 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 1、学生了解动画从业者需要的能力与素养 2. 激发学生对于动画学习的热情 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 1. 基础技能 | |
| | 任务 2 | 2. 动作设计 | |
| | 任务 3 | 视听语言 | |
| | 任务 4 | 综合人文素养 | |

| 学习单元情境设计 7 | | | |
|------------|----------------|-----------|------|
| 单元名称 | 根据文字进行动画角色创作练习 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 激发学生对于动画学习的热情 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 1. 角色创作练习 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 50%、50%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 期末成绩 |
|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | |
| 100% | 20% | 30% | 50% |
| 小计 | 50% | | 50% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 20%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 30%，共计 5 次，另有一次调研报告。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

(2) 期末成绩为理论考试成绩。考试方式为考试开卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

《动画艺术概论》 冯文著 北京联合出版公司

高校动漫专业复习题

八、任课教师要求

专任教师要求具有高校教师资格；曾经学习或教授过相关课程，具有扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力，本科以上学历；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

兼职教师应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动画制作专业知识和丰富的实际工作经验，具有助理工程师及以上职称，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务，主要从相关企业聘任。

九、教学实训场所

多媒体教室，能够播放 ppt 及相关视频、音频文件。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

\学年\学期

| | | | | | | | |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------|--------|-----------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动漫艺术概论 | | | 班级 | \ |
| 培养目标： | 通过对课程的学习，使学生全面了解动画领域的基本理论框架。培养学生具备解读动画的正确方法，提高学生的鉴赏能力，并从中学到最重要的知识和基本技能，加强学生对本专业的了解和认识。 | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 | |
| 计划学时 | 36 | 32 | 89% | 4 | 11% | <input type="checkbox"/> 考查 <input checked="" type="checkbox"/> 考试 | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ <input checked="" type="checkbox"/> 纯理论 <input type="checkbox"/> 纯实践 <input type="checkbox"/> 理论+实践 | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) | | | | | | | |
| 《动画艺术概论》 冯文著 北京联合出版公司 | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | | 系(部)主任审核意见： | | | |
| 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | | 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 (公章) | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------------------------------|-----------------------------|----------------------|--------|----|
| 1 | 2 | 1、本课程的主要内容和学习方法。 2、动画艺术的本质、特征 | 了解动画的特性，对动画有个宏观的概念 | | 挂图、ppt | |
| 2 | 2 | 早期动画的发展历程与其他艺术比较 | 了解动画发展史，了解动画与绘画的异同 | | 挂图、ppt | |
| 3 | 2 | 各地动画的发展历史和技法特点（美国、加拿大、欧洲动画） | 了解世界各地的动画流派及其特点，能够对动画作品进行分析 | | 挂图、ppt | |
| 4 | 2 | 1、各地动画的发展历史和技法特点（亚洲） 2、对动画作品进行正确分析和思考 | 对亚洲动画有个初步认识，能够对部分动画作品进行分析 | 简述未来动画形式与内容的发展趋势 | 挂图、ppt | |
| 5 | 2 | 了解动画艺术的分类标准和方法 | 掌握不同动画的分类标准 | | 挂图、ppt | |
| 6 | 2 | 了解动画艺术的分类标准和方法 | 掌握不同动画的分类标准 | 挑选一种动画技术形式，并分析其艺术特点。 | 挂图、ppt | |
| 7 | 2 | 1、动画团队成员组成 2、动画的具体制作过程的步骤 | 了解动画制作的流程，形成动画制作的观念 | | 挂图、ppt | |
| 8 | 2 | 1、动画团队成员组成 2、动画的具体制作过程的步骤 | 了解动画制作的流程，形成动画制作的观念 | 动画创作团队是如何分工的。 | 挂图、ppt | |

| | | | | | | |
|----|---|------------------|-----------------------------------|----------------------------------|--------|--|
| 9 | 2 | 动画的具体制作过程的步骤 | 了解动画制作的流程，形成动画制作的观念 | | 挂图、ppt | |
| 10 | 2 | 动画的推广与展映 | 了解动画的推广，让学生对动漫产业的发展、营销的方法有所了解 | | 挂图、ppt | |
| 11 | 2 | 商业动画片与艺术动画片的创作方法 | 让学生了解两种动画形式创作及要遵循的法则 | 试举一部你喜爱的艺术动画，并说明原因 | 挂图、ppt | |
| 12 | 2 | 赏析影片，分析如何讲好一个故事 | 从视听语言上让学生理解影片如何调动观众情绪融入其中 | | 挂图、ppt | |
| 13 | 2 | 赏析艺术动画，分析创作手法 | 通过欣赏理解艺术动画的创作原则和方法 | | 挂图、ppt | |
| 14 | 2 | 动画创作者需要掌握的基本素养 | 通过学习使学生了解动画从业者需要具备的能力，注意培养相关的知识技能 | 你最感兴趣的职位是哪个？未来想要胜任这份工作你觉得需要什么技能。 | 挂图、ppt | |
| 15 | 2 | 动画创作者需要掌握的基本素养 | 通过学习使学生了解动画从业者需要具备的能力，注意培养相关的知识技能 | | 挂图、ppt | |
| 16 | 2 | 根据文字进行动画角色创作练习 | 通过实践加深学生对动画的喜爱 | | 挂图、ppt | |
| 17 | 2 | 根据文字进行动画角色创作练习 | 通过实践加深学生对动画的喜爱 | 完成课后复习题 | 挂图、ppt | |

| | | | | | |
|----|---|--------|---------------|--------|--|
| 18 | 2 | 复习所学知识 | 理解所讲述的各知识点的内容 | 挂图、ppt | |
|----|---|--------|---------------|--------|--|

《素描》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------|------|------|------|--------|
| 课程名称 | 素描 | | 标准简称 | 素描 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第一学期 | 制订时间 | 2018.7 |
| 课程代码 | 1353020 | 课程学时 | 72 | 课程学分 | 4 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 无 | | | | |
| 后续课程 | 漫画速写、商业插画 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 徐军 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制(修)定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《素描》是电子信息大类动漫制作技术专业的专业基础课程。在本专业的职业能力培养中所起着承前启后的作用，是学习其他专业课的前提。本课程无前期课程，后续的专业课程主要有《漫画速写》、《商业插画》等。

本课程主要培养学生素描的基础知识、学生的造型能力，使学生具备敏锐的眼力，发散设计思维和熟练的动手绘制能力。促进学生创造性表现意识和思维理念的形成，利用素描去实践设计的造型，为以后专业学习打下良好的基础。

三、设计思路

1.在课程目标上，坚持“能力本位”的课程观，注重学生动手操作能力培养，实现能力培养的目标。

2.在课程体系上，围绕培养能力素质这一主题，将课程与专业培养目标以及专业能力有机结合起来，根据培养目标的能力因素和岗位需求，筛选课程中与培养职业能力有关并且使用率较高的知识内容，配合实践教学环节，形成以能力素质培养为主体、突出技能和岗位要求的课程内容体系。

3.在教学模式上，采用模块式教学，以课堂教授和课堂实践为主，突出形象、直观的教学特点，把讲解、示范及多媒体等多种教学手段结合并用。以课外学习为辅，图书馆与

网络资源相结合。培养学生分析问题与解决问题能力，运用作业的评比、展览、竞赛等方式培养学生审美情操，好学品格与创新意识，鼓励学生作品多样化及个性。形成一个融“知识、能力、情感、创新”于一体的教学模式。

4.在教学方法上，理论与实践相结合、讲解与示范相结合、课堂与课外相结合、练习与展评相结合。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力。

1. 专业能力：

- (1) 学生能够准确表现物象比例；
- (2) 学生能够准确表现物象结构；
- (3) 学生能够准确表现物象形体以及空间感、质量感；
- (4) 学生能够将结构和重构性素描结合，提升创造思维能力；

2. 方法能力：

- (1) 培养学生独立学习能力；
- (2) 培养学生正确的观察方法；
- (3) 掌握一定的写生能力和熟练的技法；

3. 社会能力：

- (1) 具有良好的沟通能力；
- (2) 具有较强的集体荣誉感；
- (3) 具有良好的自主学习和总结归纳的能力；
- (4) 培养学生基本的艺术修养与艺术鉴别能力；

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 18 周，课时为 72 节，每周 1 次课 4 课时。其中 1 周用于复习和考试。

2.其中理论课时安排为 16 课时，实践课时（含习题课）为 56 课时。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|---------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------|----|
| 1 | 素描的认识 | 1. 了解学动漫为什么要画素描 2. 掌握素描的概念 3. 素描的种类 4. 了解素描常用的工具、对线条的理解及运用 | 1. 概念的理解 2. 素描的握笔方法与坐姿 3. 线条的画法 | 1. 培养学生正确的理解能力 2. 培养学生正确的观察方法 3. 培养学生正确的作画方法 | 1. 培养学生基本的艺术修养与艺术鉴别能力 2. 具有良好的沟通能力 | 4 |
| 2 | 素描构图、透视及比例的认识 | 1. 掌握构图的概念、特点 2. 学习比例在美术作品中的关系 3. 了解结构素描的定义 4. 掌握结构素描的特点 | 1. 了解透视原理及几个重点透视 2. 构图的特性 3. 比例的认识 4. 立方体的表现 | 1. 培养学生理解透视的能力 2. 培养学生构图的能力 3. 培养学生立方体的表现能力 | 1. 具有较强的集体荣誉感 2. 具有良好的自主学习和总结归纳的能力 | 4 |
| 3 | 几何体的表现 | 1. 掌握各种几何体的结构特征 2. 掌握各种几何体的透视规律 | 1. 理解不同几何体的透视现象和原理 2. 掌握几个以上组合几何体的构图、结构、表现 | 1. 培养学生几何体组合的表现能力 2. 培养学生几何体组合的构造能力 | 1. 培养学生基本的艺术修养与艺术鉴别能力 2. 具有良好的沟通能力 | 28 |
| 4 | 水果的结构表现 | 1. 掌握常用水果的结构特征 2. 掌握常用水果的透视规律 | 掌握常用水果内部的表现与结构画法 | 1. 培养学生表现水果的结构能力 2. 培养学生表现水果的透视能力 | 1. 具有较强的集体荣誉感 2. 具有良好的自主学习和总结归纳的能力 | 8 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------|----|
| 5 | 静物的结构表现 | 1.掌握常用静物体的结构特征 2.掌握常用水果的透视规律 3.掌握物体过多的静物组合的构图方式 | 1.掌握以水果为主的静物的表现手法 2.掌握物体过多的静物组合的表现手法 | 1.培养学生静物组合的表现能力 2.培养学生静物组合的观察能力 | 1.培养学生基本的艺术修养与艺术鉴别能力 2.具有良好的沟通能力 | 12 |
| 6 | 几何体的综合表现 | 掌握几何体的组合构图方式和表现 | 掌握组合几何体的作画表现手法 | 1.培养学生几何体组合的表现能力 2.培养学生几何体组合的写生能力 | 1.具有较强的集体荣誉感 2.具有良好的自主学习 and 总结归纳的能力 | 12 |
| 7 | 复习 | 将本学期所学知识进行系统的串联式的复习,使学生在实践中更加熟练掌握 | 能熟练灵活的运用所学知识进行各种表现 | 能收集所学知识,并能与其他学习材料整合在一起运用得当 | 具有一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质 | 2 |
| 合计 讲授 16 学时、 实践 52 学时、 复习 2 课时、 共 70 学时 (未包含考试 2 课时) | | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|---------------------------------|-------------------|------|
| 单元名称 | 素描的认识 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 让学生了解什么是素描、素描的种类，完成线条的练习与立方体的绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解学动漫为什么要画素描 | |
| | 任务 2 | 掌握素描的概念、素描的种类、 | |
| | 任务 3 | 素描常用的工具、对线条的理解及运用 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------|---------------------|------|
| 单元名称 | 素描构图、透视及比例的认识 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 让学生了解什么是构图，理解透视的原理、比例如何确定，立方体如何观察和表现 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握构图的概念、特点、形成准确的定位 | |
| | 任务 2 | 学习比例在美术作品中的关系 | |
| | 任务 3 | 了解结构素描的定义，掌握结构素描的特点 | |
| | 任务 4 | 立方体的观察与表现 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-------------------|------------|-------|
| 单元名称 | 几何体的表现 | | 学时 28 |
| 学习要求 | 了解各种几何体的结构特征及透视规律 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 单个几何体的表现 | |
| | 任务 2 | 两个几何体的组合表现 | |
| | 任务 3 | 三个几何体的组合表现 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|------------------------|---------------|------|
| 单元名称 | 水果的结构表现 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 了解水果的特征，引导他们如何去表现水果的结构 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握苹果的结构表达方法 | |
| | 任务 2 | 掌握梨的结构表达方法 | |
| | 任务 3 | 掌握其他水果的结构表达方法 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|-------------------------------------------|-----------------|-------|
| 单元名称 | 静物的结构表现 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 了解常用静物体的结构特征、掌握常用水果的透视规律、掌握物体过多的静物组合的构图方式 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 以水果为主的静物的表现手法 | |
| | 任务 2 | 以陶罐为主的静物的表现手法 | |
| | 任务 3 | 以玻璃器皿为主的静物的表现手法 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|-----------------|-----------------|-------|
| 单元名称 | 几何体的综合表现 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 掌握几何体的组合构图方式和表现 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 组合几何体的作画表现（写生一） | |
| | 任务 2 | 组合几何体的作画表现（写生二） | |
| | 任务 3 | 组合几何体的作画表现（写生三） | |
| | 任务 4 | 组合几何体的作画表现（写生四） | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 期末成绩 |
|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | |
| 100% | 10% | 60% | 30% |
| 小计 | 70% | | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 70%，少一次作业扣 5 分，直到 70%扣完为止。

(2) 期末成绩为实操考试成绩，考试方式为闭卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

现有教材：

《设计素描项目教程》 乔冉 杨鸿英主编 人民邮电出版社

八、任课教师要求

专任教师要求具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术相关及相近专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

要求根据课程需要，保证学生每人一个画架和画板，储存几何体和静物以及素描纸张的储物柜、凳子、静物台、灯具等的绘画室。

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 素描 | | | | 班级 | \ | |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------|------|-----|----------------------|----|---|--|
| 培养目标： | 培养学生对物体结构和创意素描的理解和表现；培养学生敏锐的观察能力、记忆能力、概括能力，提高学生的艺术感知能力和鉴赏能力，培养学生对物体的塑造能力、认知能力。 | | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 √ 考查 □ 考试 | | | |
| 计划学时 | 72 | 16 | 20% | 56 | 80% | | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | | | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 《绘画基础教程：几何形体1·结构几何体》 李忠祥主编 重庆出版社 | | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系（部）主任审核意见： | | | | | | |
| 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 | | | 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 (公章) | | | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|---------------|-----------------------------------------------------|--------------|--------|----|
| 1 | 4 | 素描的认识 | 了解学动漫为什么要画素描？掌握素描的概念、素描的种类，素描常用的工具、对线条的理解及运用 | 线条五张 | 投影、笔、纸 | |
| 2 | 4 | 素描构图、透视及比例的认识 | 让学生了解什么是构图，理解透视的原理、比例如何确定，立方体如何观察和表现 | | 投影、笔、纸 | |
| 3 | 4 | 几何体的表现 | 了解结构素描的定义，掌握结构素描的特点，学习比例在艺术作品中的关系；理解立方体的结构，掌握立方体的表现 | 立方体一张 | 投影、笔、纸 | |
| 4 | 4 | 几何体的表现一 | 掌握圆柱体及球体的结构和表现手法 | 圆柱体和球体各一张 | 投影、笔、纸 | |
| 5 | 4 | 几何体的表现二 | 掌握锥体的结构和表现手法 | 圆锥、方锥和三角锥各一张 | 投影、笔、纸 | |
| 6 | 4 | 几何体的表现三 | 掌握棱柱体的结构和表现手法 | 六棱柱一张 | 投影、笔、纸 | |
| 7 | 4 | 几何体的表现四 | 掌握多边形的结构和表现手法 | 多边形一张 | 投影、笔、纸 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|----------|------------------|--------------|--------|----|
| 8 | 4 | 几何体的表现五 | 掌握 2 个几何体的组合表现 | 组合体一张 | 投影、笔、纸 | |
| 9 | 4 | 几何体的表现六 | 掌握 3 个几何体的组合表现 | 组合体一张 | 投影、笔、纸 | |
| 10 | 4 | 水果的结构表现 | 掌握苹果、梨的结构表达方法 | 苹果、梨结构素描四张 | 投影、笔、纸 | |
| 11 | 4 | 水果的结构表现一 | 掌握其他水果的结构表达方法 | 水果结构素描四张 | 投影、笔、纸 | |
| 12 | 4 | 静物的结构表现 | 以水果为主的静物结构表现手法 | 水果静物结构组合一张 | 投影、笔、纸 | |
| 13 | 4 | 静物的结构表现一 | 以陶罐为主的静物结构表现手法 | 陶罐静物结构组合一张 | 投影、笔、纸 | |
| 14 | 4 | 静物的结构表现二 | 以玻璃器皿为主的静物结构表现手法 | 玻璃器皿静物结构组合一张 | 投影、笔、纸 | |
| 15 | 4 | 几何体的综合表现 | 组合几何体的结构作画表现 | 组合几何体一张 | 投影、笔、纸 | |

| | | | | | | |
|----|---|-----------|------------------|---------------|--------|--|
| 16 | 4 | 几何体的综合表现一 | 组合几何体的结构作画表现（写生） | 组合几何体一张 | 投影、笔、纸 | |
| 17 | 4 | 几何体的综合表现二 | 组合几何体的结构作画表现（写生） | 组合几何体写生 一张 | 投影、笔、纸 | |
| 18 | 2 | 复习 | 总体复习本学期所学过的知识要点 | | 投影、笔、纸 | |

《色彩》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------------------------------|------|------|------|--------|
| 课程名称 | 色彩 | | 标准简称 | 色彩 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第一学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353030 | 课程学时 | 72 | 课程学分 | 4 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 无 | | | | |
| 后续课程 | 平面创意设计、动画角色设计、二维动画基础及应用（运动规律）、动漫概论 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 夏风玉 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画色彩》是艺术系动漫制作技术专业中最基础同时也是最重要的专业必修课之一。如果动画素描是骨骼，那么动画色彩就是皮肤，我们把骨骼和皮肤进行结合就可以设计制作出一个动画角色，集中体现了素描和色彩的一种关系，以及它们的重要性。

本课程先修课程是《动画素描》，同时为《PS 插画技法（原画）》、《动画运动规律》等课程奠定基础，培养学生的动漫设计思维能力，了解动漫的选色、配色、用色及其应用，熟悉各种设计方法。它与后续的《分镜头设计》、《原画技法》等技能扩展课程，提供了更好的基础。

三、设计思路

结合本专业的课程需求，以“情景教学”为模式，对课程内容进行优化升级，减少了理论知识部分，加强了大量的任务实践训练。把理论知识贯穿到对任务的讲解与认识中。通过协调作画的教学活动方式，让学生把自己纳入教学场景，使枯燥乏味的教学转变为生动活泼，使学生真正体会到画画的乐趣。

我们将针对传统的教学模式进行创新改革。把对自然色彩写生的传统方法与创意色彩的设计性方法结合起来,通过色彩写生、色彩归纳、色彩采集、色彩联想和色彩渐变的一系列改进方法，让学生运用色彩创意设计，学生对图案图形和抽象图形进行转化。使自然色彩转

化为装饰形态和设计创意色彩。深化色彩教学理论，达到改进色彩教学的目的，使色彩课程的教学手段教学方法得到质的提升。

四、课程培养目标

本课程是动漫制作技术专业的专业基础课程，是专业必修课程，在学生的专业学习与发展中占有极其重要的地位，也是学生在将来从事美术教学与美术创作的重要基础。学院始终以育人和为国家经济建设服务为己任，高度重视学生素质的培养，坚持教学改革，使学生具有扎实的学科基础知识和专业技能。按照色彩“维度”对动漫设计各专业间共通的核心基础进行重构，课程建设从美术基础的文化素质教育的视角出发，以培养学生的美术基础表现能力与视觉素养为目标，并要求学生努力提升运用现代媒介来有效学习、表达思想情感的实践能力，使之与当今国际先进设计与基础教育接轨。动画色彩课程通过理论与实践训练相结合的教学指导，使学生具备系统的色彩理论知识，深刻领会色彩文化含义。熟练地掌握色彩表达技能，并在此基础上，形成良好的色彩审美修养与判断力；培养学生具备良好的色彩教学能力，善于动画色彩教学方法，有效组织动画色彩教学活动。通过动画色彩课程的学习，使学生在动画创作与设计初步具备色彩综合运用与表现能力。

本课程的培养目标是培养学生扎实的绘画功底，尤其是培养学生如何调色、如何练色、如何配色的方法，为以后的动画角色选色配色奠定基础，使学生具有良好的创新设计意识和团队合作精神。

1.专业能力

- (1) 掌握动画色彩中的系列色彩单词；
- (2) 能熟练运用明度推移法进行常规训练与创意表现；
- (3) 明确色彩三要素在动画色彩中重要性；
- (4) 掌握单色稿，小色稿，限色稿等练色工作任务方法；
- (5) 掌握色彩头像写生的写生步骤以及技法；
- (6) 掌握动画色彩传统训练与创意表达的关系；
- (7) 掌握动画色彩的调色、练色、配色、用色的递进训练；
- (8) 掌握动画色彩课程中的情景训练方法；
- (9) 掌握风景写生设计的基本方法与运用。

2.方法能力

- (1) 具有很好的调色能力；
- (2) 具有很好的配色能力；
- (3) 掌握水粉画表现方法和技巧；
- (4) 具备较强的用色能力；
- (5) 具备较强的绘画功底，具备运用各种材料各种技法的能力；
- (6) 具备对各类事物、创意图形、设计元素进行主观与客观的表现能力；
- (7) 具备很好的专业沟通能力，能独立进行简单的动画色彩创作。

3.社会能力

- (1) 培养学生热爱生活热爱艺术的情感；
- (2) 培养学生良好的设计思维和处理方法；
- (3) 培养学生独立、严谨的设计工作作风和团队精神。

五、课程内容、要求及教学设计

根据专业课程目标需要和教学工作任务要求，确定课程内容和要求，说明学生应获得的知识、技能与态度。通过理论的讲解和实践的临摹手绘、命题创作，与设计意识相融，有针对性、目的性、让学生把理论联系实践，知识贯穿应用，分阶段以讲评、展览、竞赛等方式展示。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | 色彩理论 | <ol style="list-style-type: none"> 了解色彩的物理属性; 掌握色彩的三属性: 色相、明度、纯度, 认识色相环; 色彩的生理属性和心理属性; 色彩的对比与组合。 | <ol style="list-style-type: none"> 认识色彩、了解色彩与其他课程的关系、掌握色彩与光的关系; 让学生熟知生理属性和心理属性最终能够运用于角色与场景当中; 掌握理论知识后多加练习, 做到熟知色彩的对比与组合, 便于角色和场景的搭配。 | <p>识记色彩基础知识, 掌握理论知识进而加以实践练习, 通过练习, 让学生们能够对色彩理论部分有了自己的认知, 以便后续知道如何在动漫角色和场景中如何使用色彩。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 使学生基本掌握色彩知识、色彩基本技能, 具备色彩造型能力。能较准确地描绘物象的体量、空间、光影、质感等, 同时能运用提炼、取舍、强调、夸张、概括等艺术手法表现对象。 认真研究, 务实学习, 相互学习、完成学习任务。良好学习行为, 诚实守信、遵守纪律、不应付了事。 | 20 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2 | 色彩练习 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩启蒙; 2. 关于明度、纯度的基础练习; 3. 色彩专题练习 4. 主观色彩的创作。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 色环在动画色彩调色情景任务中运用; 2. 明度推移法在专业设计上的运用; 3. 以便于举一反三地进行动漫色彩的艺术实践; 4. 组织色调的能力; 5. 掌握色彩的协调; 6. 把握色调的主要途径; 7. 色调的分类; 8. 掌握色彩归纳法和物体固有色改变; 9. 掌握在特殊光源下色彩发生哪些变化; 10. 掌握在特定情感如何运用色彩。 | <p>培养正确的观察方法和表现方法，教学过程层层递进，达到自主分析和体验</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 刻苦学习精神，听课专注，思维积极，作业独立完成并具有创造性。 2. 良好学习行为，诚实守信、遵守纪律、不应付了事。 | 32 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3 | 动漫中的色彩 | <ol style="list-style-type: none"> 色彩在动漫创作中的风格及其作用； 分析不同介质下的动漫作品； 利用色彩三属性创作动漫作品； 利用色彩调和以及色彩规律创作动漫作品； 动漫角色场景上色综合范例与练习。 | <ol style="list-style-type: none"> 要求学生运用学过的色彩基本理论对动漫色彩具备正确的使用及自己的主观性运用； 培养学生针对不同动漫内容进行归纳表现的能力； 掌握颜色搭配，画面调整的能力； 人物角色的颜色分析； 了解动画色彩场景写生步骤、配色原则以及技法表现； 了解色彩风景的创作素材积累方法； | <ol style="list-style-type: none"> 运用色彩属性进行春夏秋冬的绘制，掌握色彩的协调； 通过练习加深对不同色彩动漫风格的理解； 以我的性格为题绘制一幅作品，掌握在动漫创作中色彩的作用； 分析不同介质下的动漫作品，通过分析了解动漫的理论知识； 用动漫色彩的调和法绘制一幅作品，掌握色彩色调的理论知识； 以动漫色彩的对比形式绘制一幅作品，掌握色彩规律的理论知识； 动漫角色场景上色综合练习，全面掌握动漫色彩的理论知识。 | <ol style="list-style-type: none"> 刻苦学习精神，听课专注，思维积极，作业独立完成并具有创造性。 规范应用习惯，正确应用和遵守国家和行业的相关标准，作风严谨。 团结协作精神，互相帮助、相互学习、共同完成任务。 诚实守信品格，遵守纪律、正确做事，做正确的事。 | 16 |
| 4 | 复习 | 全部理论知识 | 能够灵活运用所学知识 | 能够收集整理资料，做到有效利用。 | 养成对待学习实事求是、精益求精的精神。 | 4 |
| 合计 | | 讲授 16 学时、实践 52 学时、复习 4 学时，共 72 学时 | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----|
| 单元名称 | 色彩理论 | | 学时 |
| 学习要求 | 20 1. 学生认可整体教学方案，并同意考核标准。 2. 了解色彩与其他课程的联系、掌握色彩与光的关系。 3. 掌握理论知识加以实践练习，通过练习，能够对色彩理论部分有了自己的认知，从而知道如何在动漫角色和场景中如何使用色彩。 4. 具备色彩造型能力。能较准确地描绘物象的体量、空间、光彩、质感等，同时能运用提炼、取舍、强调、夸张、概括等艺术手法表现对象。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 课程内容介绍 | |
| | 任务 2 | 认识色彩、了解色彩与其他课程的联系、掌握色彩与光的关系 | |
| | 任务 3 | 掌握色彩的理论基础知识，为后续色彩练习打下理论基础 | |
| | 任务 4 | 讲解及实践教学学生如何调色，巩固上次课程的色彩理论基础，重点掌握如何调色 | |
| | 任务 5 | 绘制平面构成作品 1（简单的几何图形）， | |
| | 任务 6 | 绘制平面构成 2（有主题性的图案），通过绘制有主题性的图案平面构成作品，让学生不仅掌握色彩理论基础知识，更提高手绘实践能力 | |
| | 任务 7 | 绘制 24 色相环，通过色相环掌握补色、间色的理论知识 | |
| | 任务 8 | 通过练习掌握补色的理论知识并能够熟练知道何色互为补色 | |
| | 任务 9 | 掌握色彩有哪些生理属性和心理属性 | |
| | 任务 10 | 掌握哪些色是对比色 | |
| | 任务 11 | 通过对比色的练习加深对比色的理论知识 | |
| | 任务 12 | 通过对比色的练习加深常见组合色的理论知识 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----|
| 单元名称 | 色彩练习 | | 学时 |
| 学习要求 | 32 1. 基本掌握色彩知识、色彩基本技能，具备色彩造型能力。 2. 组织色调的能力。 3. 能够举一反三地进行动漫色彩的艺术实践。 4. 能够正确的观察和表现，最终能够自主分析。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 绘制一副冷暖感的作品，通过实践绘制，让学生们掌握色彩产生的心理效应 | |
| | 任务 2 | 绘制一副具有联想主题性的作品，通过绘制联想作品，让学生们 | |

| | | |
|------|--|------------------------------------------------------------|
| | | 掌握色彩的具象联想、抽象联想和共感联想 |
| 任务 3 | | 绘制一副色彩性格的作品，通过色彩性格的作品绘制，让学生掌握不同的颜色可产生不同的心理感受及性格特征 |
| 任务 4 | | 讲解色彩构成的基本法则，绘制一副色彩渐变作品，通过实践绘制让学生掌握色彩构成的基本形式法则 |
| 任务 5 | | 讲解色彩构成的对比构成，绘制一副对比构成作品（哪种对比构成学生可以自主定），通过实践绘制让学生掌握色彩构成的对比构成 |
| 任务 6 | | 特定情感色彩练习 2，掌握在特定情感如何运用色彩 |
| 任务 7 | | 讲解色彩的调和构成，绘制一副调和构成作品（哪种调和构成学生可以自主定），通过实践绘制让学生掌握色彩的调和构成 |
| 任务 8 | | 讲解空间混合构成，绘制一副空间混合构成作品，通过实践绘制让学生掌握空间混合色彩效果产生的条件、规律及特点 |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----|
| 单元名称 | 动漫中的色彩 | 学时 | 16 |
| 学习要求 | 1. 掌握颜色搭配，画面调整的能力。 2. 针对不同动漫内容进行归纳表现的能力。 3. 动漫角色场景上色综合练习，全面掌握动漫色彩的理论知识。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 通过练习加深对不同的色彩动漫风格的理解 | |
| | 任务 2 | 以我的性格为题绘制一幅作品，掌握在动漫创作中色彩的作用 | |
| | 任务 3 | 分析不同介质下的动漫作品，了解动漫的理论知识 | |
| | 任务 4 | 利用色彩三属性创作作品 | |
| | 任务 5 | 用动漫色彩的调和法绘制一幅作品，掌握色彩色调的理论知识 | |
| | 任务 6 | 以动漫色彩的对比形式绘制一幅作品，掌握色彩规律的理论知识 | |
| | 任务 7 | 动漫角色场景上色综合练习，全面掌握动漫色彩的理论知识 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩两个部分，分别占总评成绩的 50%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | 绘画实践 | |
| 100% | 10% | 20% | 20% | 50% |

1.平时成绩包括：出勤、平时作业、实践

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。评分标准：

- (1) 构图合理 (20%)
- (2) 色调协调、色彩明快 (30%)
- (3) 色彩关系明确，色调和谐统一 (30%)
- (4) 画面统一完整，具有一定的艺术表现力 (20%)

绘画实践操作占总成绩 20%。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

2.期末成绩为实践绘画创作成绩。考试方式为考试开卷。

七、教材及相关资源

《动漫色彩》 叶淑华、陈耀敏、肖颖瑜编著 上海人民美术出版社

《色彩构成基础》 雍鸿编著 中国纺织出版社

八、任课教师要求

要求任课教师是全日制研究生及以上学历学位，且必须具有丰富的设计理论知识和较强的手绘实践应用能力，同时具备引导学生创新设计思维培养的能力。

九、教学实训场所

本课程主要分为基础理论部分和实践绘画部分，因此本课程要求在理论实践一体化绘画室完成。主讲教师可携带笔记本电脑和投影仪器以及色彩绘画工具，根据教学进度实际进展情况，在教室中灵活控制理论内容和实践内容结合的讲解。

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

\学年\学期

| | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------|------|--------|---------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 色彩 | 班级 | 考核方式 | 考核形式 |
| 培养目标： | 坚持以马克思主义、毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想为指导，全面贯彻和教育方针，培养德、智、体、美全面发展，能适应社会主义市场经济建设和现代化建设的需要。适应动漫行业生产、管理、服务一线的需要，具备动漫设计与制作专业基本理论和操作技能，具备一定的设计和制作能力，具有较强动漫设计制作能力，能在动画行业、漫画行业、游戏行业、广告行业、室内设计行业、插图行业、教育单位、企业、事业和行政管理等部门等单位从事动漫制作技术的高等技术技能型人才。 | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | |
| 计划学时 | 72 | 16 | 22.22% | 56 | 77.78% | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上方框中打√ |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 《动漫色彩》 叶淑华、陈耀敏、肖颖瑜编著 上海人民美术出版社 《色彩构成基础》 雍鸿编著 中国纺织出版社 | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系（部）主任审核意见： | | | |
| 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 （公章） | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------|---------|----|
| 1 | 2 | 动漫色彩教学内容、教学目标、授课进程、最终目标介绍, 以及色彩性质、色彩三要素讲解 | 对动漫色彩有课程有大致了解, 认识色彩、了解色彩与其他课程的联系、掌握色彩与光的关系及色彩三要素 | | 投影、粉笔 | |
| 1 | 2 | 三原色、色彩分类、色彩混合、原色、间色与复色调及平面色构作品赏析 | 掌握色彩的理论基础知识, 为后续色彩练习打下理论基础 | 作业1 绘制三原色 | 投影、粉笔 | |
| 2 | 2 | 讲解及实践教学生如何调色 | 巩固上次课程的色彩理论基础, 重点掌握如何调色 | | 投影、绘画工具 | |
| 2 | 2 | 绘制平面构成作品1 (简单的几何图形) | 通过作品实践掌握色彩理论基础知识 | | 绘画工具 | |
| 3 | 2 | 绘制平面构成2 (有主题性的图案) | 通过绘制有主题性的图案平面构成作品, 让学生不仅掌握色彩理论基础知识, 更提高手绘实践能力 | | 绘画工具 | |
| 3 | 2 | 绘制平面构成2 (有主题性的图案) | 通过绘制有主题性的图案平面构成作品, 让学生不仅掌握色彩理论基础知识, 更提高手绘实践能力 | 作业2 绘制12色相环 | 绘画工具 | |
| 4 | 2 | 绘制24色相环 | 通过绘制色相环, 让学生认识色彩、掌握如何利用三原色调出其他颜色 | | 绘画工具 | |

| | | | | | |
|---|---|-------------------------|-------------------------------------------------------|---------|--|
| 4 | 2 | 绘制 24 色相环 | 通过绘制色相环，掌握如何利用间色及复色调出其他颜色以及掌握色彩混合 | 绘画工具 | |
| 5 | 2 | 绘制一副色彩构成作品（简单几何图形或简单图案） | 通过色彩构成作品的绘制进一步加深色彩基础知识理解，要求学生能够熟练运用色彩调和及对基础知识的融会贯通的使用 | 绘画工具 | |
| 5 | 2 | 绘制一副色彩构成作品（简单几何图形或简单图案） | 通过色彩构成作品的绘制进一步加深色彩基础知识理解，要求学生能够熟练运用色彩调和及对基础知识的融会贯通的使用 | 绘画工具 | |
| 6 | 2 | 色彩的生理属性 | 掌握色彩有哪些生理属性 | 投影、绘画工具 | |
| 6 | 2 | 色彩是心理属性 | 掌握色彩有哪些心理属性 | 投影、绘画工具 | |
| 7 | 2 | 绘制一副冷感暖感的作品 | 通过实践绘制，让学生们掌握色彩产生的心理效应 | 绘画工具 | |
| 7 | 2 | 绘制一副冷感暖感的作品 | 通过实践绘制，让学生们掌握色彩产生的心理效应 | 绘画工具 | |
| 8 | 2 | 绘制一副具有联想主题性的作品 | 通过绘制联想作品，让学生们掌握色彩的具象联想、抽象联想和共感联想 | 绘画工具 | |

| | | | | | | | |
|----|---|---------------------------|---------------------------------------|---------------------|--|---------|--|
| 8 | 2 | 绘制一副具有联想主题性的作品 | 通过绘制联想作品，让学生们掌握色彩的具象联想、抽象联想和共感联想 | | | 绘画工具 | |
| 9 | 2 | 绘制一副色彩性格的作品 | 通过色彩性格的作品绘制，让学生掌握不同的颜色可产生不同的心理感受及性格特征 | 作业3 以我的性格为题绘制一幅作品 | | 绘画工具 | |
| 9 | 2 | 绘制一副色彩性格的作品 | 通过色彩性格的作品绘制，让学生掌握不同的颜色可产生不同的心理感受及性格特征 | | | 绘画工具 | |
| 10 | 2 | 讲解色彩构成的基本法则 | 掌握色彩构成的基本形式法则有哪些 | | | 投影、绘画工具 | |
| 10 | 2 | 绘制一副色彩渐变作品 | 通过实践绘制让学生掌握色彩构成的基本形式法则 | | | 绘画工具 | |
| 11 | 2 | 绘制一副对比构成作品（哪种对比构成学生可以自主定） | 掌握色彩构成的对比构成有哪些 | 作业4 运用色彩属性进行春夏秋冬的绘制 | | 绘画工具 | |
| 11 | 2 | 绘制一副对比构成作品（哪种对比构成学生可以自主定） | 通过实践绘制让学生掌握色彩构成的对比构成 | | | 绘画工具 | |
| 12 | 2 | 绘制一副调和构成作品（哪种调和构成学生可以自主定） | 掌握色彩的调和构成分为哪些，并进行区分掌握 | | | 绘画工具 | |
| 12 | 2 | 绘制一副调和构成作品（哪种调和构成学生可以自主定） | 通过实践绘制让学生掌握色彩的调和构成 | | | 绘画工具 | |

| | | | | | | |
|----|---|-------------------|--------------------------------|----------------------|---------|--|
| 13 | 2 | 绘制一副空间混合构成作品 | 掌握空间混合色彩效果产生的条件、规律及特点 | | 绘画工具 | |
| 13 | 2 | 绘制一副空间混合构成作品 | 通过实践绘制让学生掌握空间混合色彩效果产生的条件、规律及特点 | | 绘画工具 | |
| 14 | 2 | 色彩在动漫创作中的风格 | 掌握不同的色彩动漫风格 | | 投影、绘画工具 | |
| 14 | 2 | 色彩在动漫创作中的风格练习 | 通过练习加深对不同的色彩动漫风格的理解 | | 绘画工具 | |
| 15 | 2 | 色彩在动漫创作中的作用 | 掌握在动漫创作中色彩的作用 | | 投影、绘画工具 | |
| 15 | 2 | 利用色彩色调创作作品 | 掌握色彩调的理论知识 | 作业5 用动漫色彩的调和法绘制一幅作品 | 绘画工具 | |
| 16 | 2 | 讲解色彩规律及利用色彩规律创作作品 | 掌握色彩规律的理论知识 | | 投影、绘画工具 | |
| 16 | 2 | 利用色彩规律创作作品 | 掌握色彩规律的理论知识 | | 绘画工具 | |
| 17 | 2 | 动漫角色场景上色综合练习 | 全面掌握动漫色彩的理论知识 | 作业6 以动漫色彩的对比形式绘制一幅作品 | 绘画工具 | |

| | | | | | | |
|----|---|--------------|----------------------|--|---------|--|
| 17 | 2 | 动漫角色场景上色综合练习 | 全面掌握动漫色彩的理论知识 | | 绘画工具 | |
| 18 | 2 | 复习 | 通过复习全面回顾及掌握动漫色彩的理论知识 | | 投影、绘画工具 | |
| 18 | 2 | 复习 | 能够灵活使用所学知识 | | 绘画工具 | |

《漫画速写》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------|------|------|------|--------|
| 课程名称 | 漫画速写 | | 标准简称 | 漫画速写 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第一学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353040 | 课程学时 | 72 | 课程学分 | 4 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 《素描》《动漫概论》 | | | | |
| 后续课程 | 《动画原画设计》 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 李菊叶 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制(修)定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

动画速写是为动漫专业的学生开设的一门旨在让学生获得以最简单直接地方式表达形体造型的能力，以达到设计人物与动物角色造型的目的的专业基础课程。

通过对该课程的学习，使学生了解到，在高职院校的动画基础教学中，对于速写训练这一课题，我们应了解和关注哪些方面。本课程的目的就在于试图以绘画专业身份介入动画速写训练，发挥绘画专业造型能力强、表达语言丰富的优势，结合动画速写概括造型、表达多样性的特征，在教学中寻找二者特点的结合点——深入研究，创造出一种重在实践、旨在解决实际问题的新型动画速写教学模式。

三、设计思路

动漫艺术大都是通过角色的表演进行故事演绎或以角色为代言进行信息传达的，所以造型设计在漫画作品中是一个非常重要的环节，而漫画角色的获得往往需要设计者首先拥有深厚的人物速写技巧。在课程的设计思路上，本门课程与普通美术院校的人物速写在绘制要求上有所不同。首先，要求学生尽量避免传统素描作业中所要求的“宁脏勿净”的原则，要

保持画面的整洁性。第二，要求学生将所绘制的人物或动物尽可能的概括化，以单线条为主，尤其要注意衣物折皱等的画法，只要在关键部位加上一到两条即可。第三，本门课程所要求的速写无需特别写实，可以进行一定的夸张，如：可将人体拉至八到九头身、肥胖的人可以尽可能的夸张其的胖等。第四，本课程所要求的速写，除要求掌握人体结构与动态之外，还需掌握与动态相符的表情。

四、课程培养目标

本课程是一门研究动画的专业基础课，其主要目的是为了学生以后学习电脑动画，了解三维动画中的结构方式，方便建模与空间结构的理解，培养手绘制图，设计基本能力与空间想象能力。

1.专业能力：本课程在素描造型的基础上，培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力，掌握漫画速写的理论知识和表现技法，从人物、动物、场景等方面阐述漫画速写的造型要素和表现手法。

2.方法能力：

- (1) 使学生熟练掌握人体速写基本的方法与步骤；
- (2) 提高学生用线（或用面结合）地表现人体动态的能力；
- (3) 培养学生收集资料、阅读资料和利用资料的能力；
- (4) 培养学生的自学能力，学会评判速写，提高审美意识；
- (5) 提高学生记录生活和积累创作素材的能力。

3. 社会能力：

- (1) 严谨务实的工作作风和服从力。
- (2) 创作主动力和自我潜能的发掘能力。
- (3) 具备工作中处理与各方关系的能力。
- (4) 具有较强的团队意识和协作精神。
- (5) 具备良好的心理素质和克服困难的能力。

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 18 周，课时为 72 节，每周 1 次课 4 课时。其中 2 周用于复习和考试。其中理论课时安排为 16 课时，实践课时（含习题课）为 48 课时，复习考试 8 课时。

2.实践项目包括：人物形象速写、人物动态速写、动物速写、景物速写

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------------|----|
| 1 | 速写概论 | 了解动画速写的定义与分类、动画速写的类型、动画速写的特点与作用 | 熟悉动画速写的概念、类型、特点、以及它的形式与表现手法 | 掌握动画速写的形式与表现手法 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 2 |
| 2 | 透视与空间 | 了解透视的基本知识、透视现象及视觉原理 | 能够用几何概括法对较复杂的造型进行分析归纳与概括表现 | 掌握人体造型结构的“团块”概念，掌握整体着眼，局部入手的方法 | 学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的能力 | 4 |
| 3 | 速写训练方法与画面构图 | 了解整体、深入具体、立体、动态的动画速写观察方法、动画速写构图的概念、构图的原则以及常见的构图形式。 | 能够用整体出发的观察方式，掌握常用的构图形式。 | 掌握正确的观察方式和分析习惯，把握构图形式与画面视觉表达之间的关系。 | 通过相关写生练习，逐步培养学生吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 8 |
| 4 | 人体解剖 | 了解人体造型的主要结构内容及运动原理 | 能够进行对骨架的多角度写生，躯干部分，四肢，手的练习，默画 | 掌握人体造型的主要结构内容、结构方式及运动原理 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。 | 10 |
| 5 | 人物形象速写 | 了解人物表情度的把握及人物形象的联想与创作 | 能够快速把握，夸张表现人物形象特征并通过表情刻画准确反映人物的情绪心理 | 掌握表现人物形象特征的方式方法。 | 进一步培养学生团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 10 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------|----------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|----|
| 6 | 人物动态速写 | 掌握人物动态速写的方法步骤。 | 能够对人物的动态特征进行生动概括。 | 掌握人物动态速写的方法步骤，强调整体多用连线。循环运动规律。 | 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的能力 | 10 |
| 7 | 动物速写 | 知道动物速写的方法步骤，认识并表现不同类型动物的外形特征及结构规律。 | 能够对灵长类动物，四蹄食草类动物，猛兽类，鸟类，鱼类，两栖爬行类动物进行写生。 | 掌握动物速写的方法步骤。 | 具有良好的心理素质 and 克服困难的能 力 | 10 |
| 8 | 景物速写 | 了解景物速写的方法和步骤。 | 把握景物速写中的主题与布局。 | 掌握景物速写的方法和步骤。 | 具有良好的心理素质 and 克服困难的能 力 | 10 |
| 9 | 复习 | 速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。 | 增强学生美学修养，为学生学习动画奠定良好的造型基础。 | 观察、感受、记忆、快速、概括的综合表现能力。 | 培养的学生创造性思维的，拓展学生用形象思考的能力与实践能 力。 | 4 |
| 合计 | | 讲授 16 学时、实践 48 学时，复习学时 4，共 68 学时（未包含考试 4 学时） | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|-------------|---------------|------|
| 单元名称 | 速写概论 | | 学时 2 |
| 学习要求 | 学习鉴赏优秀的速写作品 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 动画速写的定义与分类 | |
| | 任务 2 | 动画速写的类型、特点与作用 | |
| | 任务 3 | 动画速写的形式与表现手法 | |
| | 任务 4 | 动画速写的工具与材料。 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------|------|
| 单元名称 | 透视与空间 | | 学时 4 |
| 学习要求 | A、掌握焦点透视的一般规律，并且能够灵活应用于画面中立体空间的处理。 B、使用几何概括法对较复杂的造型进行分析归纳与概括表现。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 透视的基本知识、透视现象及视觉原理 | |
| | 任务 2 | 透视的种类、近大远小、近实远虚 | |
| | 任务 3 | 几何体概括法、重叠法、光影法等处理画面空间的常用手法 | |
| | 任务 4 | 几何体概括人体造型并默画简化人体 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|------------------------------------------------|----------------|------|
| 单元名称 | 速写训练方法与画面构图 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 通过用剪影式轮廓形概括及组织画面练习，着重培养学生从整体出发的观察方式，掌握常用的构图形式。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 动画速写观察方法 | |
| | 任务 2 | 动画速写构图的概念 | |
| | 任务 3 | 构图的原则以及常见的构图形式 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|-----------------------------------|--|-------|
| 单元名称 | 人体解剖 | | 学时 10 |
| 学习要求 | 结构准确，表达清晰，掌握人体造型的主要结构内容、结构方式及运动原理 | | |

| | | | | |
|------------|---------------------------------------|-------------------|----|----|
| 任务分解 | 任务 1 | 体解剖的结构练习，骨架的多角度写生 | | |
| | 任务 2 | 躯干部分，四肢，手，足的练习 | | |
| | 任务 3 | 默画 | | |
| 学习单元情境设计 5 | | | | |
| 单元名称 | 人物形象速写 | | 学时 | 10 |
| 学习要求 | A、快速把握，夸张表现人物形象特征 B、通过表情刻画准确反映人物的情绪心理 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 多角度形象写生 | | |
| | 任务 2 | 对不同人物的同一角度，同一表情写生 | | |
| | 任务 3 | 默写人物形象，人物表情练习 | | |
| | 任务 4 | 关于人物形象的联想与创作练习 | | |

| | | | | |
|------------|-----------------|--------------------------------------|----|----|
| 学习单元情境设计 6 | | | | |
| 单元名称 | 人物动态速写 | | 学时 | 10 |
| 学习要求 | 人物动态特征鲜明，造型生动概括 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 模拟人物情绪的静止人物动态写生；模拟生活中人物个性的静止人物动态写生； | | |
| | 任务 2 | 模拟卡通角色典型动作的静止人物动态写生；模拟动物造型的静止人物动态写生； | | |
| | 任务 3 | 成组人物（两三个）关联动作的动态写生； | | |
| | 任务 4 | 生活动态人物写生，默写人物造型动态 | | |

| | | | | |
|------------|-------------------------------|----------------------|----|----|
| 学习单元情境设计 7 | | | | |
| 单元名称 | 动物速写 | | 学时 | 10 |
| 学习要求 | 通过类比的方法，认识并表现不同类型动物的外形特征及结构规律 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 灵长类动物 | | |
| | 任务 2 | 四蹄食草类动物 | | |
| | 任务 3 | 猛兽类，鸟类，鱼类，两栖爬行类动物写生； | | |

| | | | | |
|------------|------|--|----|----|
| 学习单元情境设计 8 | | | | |
| 单元名称 | 景物速写 | | 学时 | 10 |

| | | |
|------|-------------------|------------|
| 学习要求 | 通过类比的方法，认识并表现不同场景 | |
| 任务分解 | 任务 1 | 静物与小景速写 |
| | 任务 2 | 风景，建筑，场景速写 |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩两个部分，分别占总评成绩的 50%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 20% | 50% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 20%。不少于十次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩占总成绩 50%。考试方式为实操闭卷。考试方式为考查开卷。

七、教材及相关资源

《动漫技法大讲堂（人物篇）》李耀卿 巩艺飞主编 湖北美术出版社

八、任课教师要求

具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术相关专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

透台教室，电脑每人一台，透台每人一个，投影仪等。

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| | | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------|------------------------|------|----------------------------------|------|-----|-----------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 漫画速写 | | | 班级 | \ | |
| 培养目标： | 培养学生快速捕捉人和动物的动态和结构的能力。 | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 | | 考核形式 |
| 计划学时 | 72 | 16 | 22% | 56 | 78% | <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input checked="" type="checkbox"/> 纯实践 <input type="checkbox"/> 理论+实践 |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上方框中打√ | | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) 《动漫技法大讲堂(人物篇)》李耀卿 巩艺飞主编 湖北美术出版社 | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系(部)主任审核意见： | | | | | |
| 签名： _____ 年 月 日 | | | 签名： _____ 年 月 日 (公章) | | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------|----|
| 1 | 4 | 速写概论 | 掌握速写工具材料的使用；动画速写的特性。 | 鉴赏优秀的速写作品 | 投影、纸、笔 | |
| 2 | 4 | 透视与空间 | A、掌握焦点透视的一般规律，并且能够灵活应用于画面中立体空间的处理。 B、使用几何概括法对较复杂的造型进行分析归纳与概括表现。 | 古灵精怪的漫画人物临摹 | 投影、纸、笔 | |
| 3 | 4 | 透视与空间 | A、掌握焦点透视的一般规律，并且能够灵活应用于画面中立体空间的处理。 B、使用几何概括法对较复杂的造型进行分析归纳与概括表现。 | 古灵精怪的漫画人物临摹 | 投影、纸、笔 | |
| 4 | 4 | 速写训练方法与画面构图 | 通过用剪影式轮廓形概括及组织画面练习，着重培养学生从整体出发的观察方式，掌握常用的构图形式。 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 5 | 4 | 人体解剖 | 结构准确，表达清晰，掌握人体造型的主要结构内容、结构方式及运动原理 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 6 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人体结构，线条，掌握好漫画人物的五官比例 | 重心与平衡的方 法 | 投影、纸、笔 | |

| | | | | | | |
|----|---|--------------|------------------------|-----------|--------|--|
| 7 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人体结构，线条，掌握好漫画人物的五官比例 | 重心与平衡的方法 | 投影、纸、笔 | |
| 8 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人体结构，线条，掌握好漫画人物的五官比例 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 9 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人体结构，线条，掌握好漫画人物的五官比例 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 10 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人体结构，线条，掌握好漫画人物的五官比例 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 11 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人物的动作，神态，心情等 | 基本动态（走） | 投影、纸、笔 | |
| 12 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人物的动作，神态，心情等 | 基本动态（跑） | 投影、纸、笔 | |
| 13 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人物的动作，神态，心情等 | 基本动态（坐） | 投影、纸、笔 | |
| 14 | 4 | 漫画人物形象速写 | 熟悉人物的动作，神态，心情等 | 基本动态（卧） | 投影、纸、笔 | |
| 15 | 4 | 漫画速写中的场景部分绘制 | 结构透视的把握及画面的完整性 | 室内场景 | 投影、纸、笔 | |

| | | | | | | |
|----|---|--------------|----------------|------|--------|--|
| 16 | 4 | 漫画速写中的场景部分绘制 | 结构透视的把握及画面的完整性 | 室内场景 | 投影、纸、笔 | |
| 17 | 4 | 复习 | 人物动态的表现 | | 投影、纸、笔 | |
| 18 | 4 | 考试 | 有场景的漫画人物速写 | | 投影、纸、笔 | |

《平面创意设计》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------|------|------|------|--------|
| 课程名称 | 平面创意设计 | | 标准简称 | 平面设计 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第二学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353240 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 4 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 色彩、素描 | | | | |
| 后续课程 | 商业插画 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 徐军 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制(修)定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

本课程是动漫制作技术专业的专业基础课程、专业必修课程。该课程的主要任务是使学生掌握图形图像处理的基础知识、基本操作方法和技巧,使学生具有较强的图像处理综合应用能力,能适应企事业单位平面广告设计岗位的工作需要。通过真实的教学项目的再现、自由项目的创意设计和企业综合项目制作,并辅助大量案例练习,着重培养学生 Photoshop 软件应用能力和平面设计领域的创意设计职业能力。该课程为完成后续综合应用项目课程——海报设计、宣传册设计、网络广告设计、包装设计、书籍装帧设计起到了重要的支撑作用,同时也为顶岗实习打下了坚实基础。本课程的前期课程主要有《色彩》、《素描》,后续的专业课程主要有《商业插画》等。

三、设计思路

本课程设计以平面设计专业技术岗位的任职要求及职业技能训练为基础,以职员萧然的职业成长规律为主线,进行了以“理论实践一体化、技能训练职业化、教学内容项目化、组织工作过程化、实训环境企业化”为特点的课程开发,特别是以企业真实项目为载体构建教学内容,基于工作过程进行课程教学设计,以“项目导向、任务驱动、能力目标、学生主体、企业评价”的理念组织和实施了教学,模拟企业制定工作控制与激励机制,在着重培养学生使用 Photoshop 实现平面作品创意设计能力的基础上,充分考虑学生的可持续发展能力,每个项目出成果,注重课程教学效果的效益化。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力。

1. 专业能力：

- (1) 学生能识别常见平面广告类型；
- (2) 熟悉平面广告设计制作的工作流程；
- (3) 熟练掌握 Photoshop 软件的功能，区别各种工具的功能和适用情况；
- (4) 在设计时，能根据常见平面广告类型及其要求应用相关平面设计的基本理论；
- (5) 掌握相关印前技术。

2. 方法能力：

- (1) 能够熟练操作 Photoshop 图像处理软件的工具和面板；
- (2) 能独立设计并灵活应用 Photoshop 完成平面广告设计稿；
- (3) 具有一定的平面广告作品的鉴赏能力；
- (4) 具有一定的平面广告创意设计能力；

3. 社会能力：

- (1) 学生具有敬岗爱业、遵纪守法、吃苦耐劳、积极主动等良好的职业道德；
- (2) 具有一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质；
- (3) 有一定的提出问题、分析问题、解决问题等开拓创新综合能力。

五、课程内容、要求及教学设计

- 1.标准教学周为 17 周，课时为 68 节，每周 1 次课 4 课时。其中 1 周用于复习和考试。
- 2.其中理论课时安排为 30 课时，实践课时（含习题课）为 38 课时。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | PS 基本操作及裁剪图像的使用 | <ol style="list-style-type: none"> 了解 PS 的界面 掌握 PS 的基本操作 掌握裁剪工具的使用方法 | <ol style="list-style-type: none"> 文件的基本操作 能运用裁剪工具对图片进行正确的裁剪 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握 PS 的基本操作方法 培养学生对 PS 的认识能力 | <ol style="list-style-type: none"> 有良好的社会责任感、工作参与到工作中 具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商 | 2 |
| 2 | 图像变换与变形和选区创建与羽化 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握移动工具、选框工具、快速选择工具、魔棒工具的使用方法, 掌握自由变换命令和羽化命令的使用 | <ol style="list-style-type: none"> 工具的基本使用 能运用羽化命令制作艺术效果 能运用自由变换做出各种效果 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握选择工具的使用方法 培养学生运用羽化、自由变换制作效果的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作 具有良好的语言表达能力,能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 2 |
| 3. | 绘制工具和修饰工具的认识 | 掌握常用的绘制工具和修饰工具的使用方法和特点,利用这些内容来修饰皮肤 | <ol style="list-style-type: none"> 修复工具的使用 能运用绘制工具制作案例 能修复美化图片 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握绘制工具的使用方法 掌握修饰工具的使用方法 培养学生运用绘制工具制作效果的能力 修复美化图片的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 刻苦学习精神,听课专注,思维积极,作业独立完成并具有创造性。 具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4. | 绘制工具和图像调整的认识 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握渐变工具的使用,学会调整图片的色彩、色调 掌握橡皮擦工具的使用 | <ol style="list-style-type: none"> 能对图像进行色彩的调整 能运用渐变工具进行效果制作 熟练运用橡皮擦工具进行图像操作 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握渐变工具的使用方法 能够运用图像调整命令调整图像的色彩和色彩 培养学生运用渐变工具制作效果的能力 培养学生运用橡皮擦工具进行图像操作的能力 培养学生对图像进行色彩调整的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 良好学习行为,诚实守信、遵守纪律、不应付了事。 具有良好的语言表达能力,能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |
| 5. | 文字工具的认识 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握文字工具的类型和使用方法 掌握字符面板的使用 | <ol style="list-style-type: none"> 能运用文字工具进行实例制作 能运用文字工具与其他命令一起制作文字效果 能运用字符面板调整文字 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握文字工具的使用方法 培养学生运用文字工具制作实例的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 具有良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中 具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6 | 路径的构成及应用一 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握路径的构成 2. 掌握闭合路径和开放路径、工作路径和子路径 3. 掌握钢笔工具的运用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 钢笔工具的使用，能运用钢笔工具绘制路径制作效果 2. 路径的理解 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握钢笔工具的使用方法 2. 培养学生运用钢笔工具绘制路径制作效果的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的职业道德，能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作 2. 具有良好的语言表达能力，能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |
| 7 | 路径的构成及应用二 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握路径面板命令的使用，理解每个按钮的功能 2. 掌握每个按钮的实际运用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 面板命令的使用 2. 实际操作中按钮的具体运用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握路径面板的使用方法 2. 培养学生运用路径面板的按钮制作实例的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中 2. 刻苦学习精神，听课专注，思维积极，作业独立完成并具有创造性。 | 4 |
| 8 | 蒙版的应用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握蒙版的基本操作与使用方法 2. 学习利用蒙版制作图像实例 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能运用图层蒙版进行实例制作 2. 能运用剪贴蒙版进行实例操作 3. 能运用快速蒙版进行实例操作 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握三种蒙版的使用方法 2. 培养学生运用三种蒙版制作实例的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 规范应用习惯，正确应用和遵守国家相关行业的相关标准，作风严谨。 2. 具有良好的语言表达能力，能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 9 | 通道的应用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 学习通道面板的基本操作与使用方法 2. 了解通道的概念及种类 3. 学习通道抠图的方法 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能运用通道进行抠图制作 2. 能运用通道进行效果的制作 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握通道的使用方法 2. 培养学生运用通道制作实例的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 团结协作精神,互相帮助、相互学习、共同完成任务。 2. 具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |
| 10 | 标志设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解标志的作用和类型 2. 分析标志设计的原则与色彩搭配 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握用 PS 软件绘制标志 2. 根据标志的类型、原则、色彩, 结合软件制作标志 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握绘制标志的方法 2. 培养学生利用 PS 制作标志设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作 2. 诚实守信品格,遵守纪律、正确做事,做正确的事。 | 4 |
| 11 | 卡片设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解卡片的种类 2. 了解名片的基本要求、构成要素、尺寸、视觉流程 3. 了解名片的分类 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 在卡片设计中, PS 软件工具与命令的灵活运用 2. 根据名片的设计思路, 利用 PS 能够制作 VIP 卡、节日贺卡、医疗健康卡等 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握卡片设计的方法 2. 培养学生利用 PS 制作卡片设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中 2. 养成对待学习实事求是、精益求精的精神。 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 12 | 海报招贴设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解海报概念 2. 海报招贴设计的要点、特征、功能、分类以及表现手法 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握海报招贴设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 2. 根据海报招贴设计的设计思路，利用 PS 能够制作音乐海报、饮品海报化妆品海报演唱会海报等 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握海报招贴设计的方法 2. 培养学生利用 PS 制作海报招贴设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 刻苦学习精神，听课专注，思维积极，作业独立完成并具有创造性。 2. 具有良好的语言表达能力，能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |
| 13 | 杂志与报纸广告设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解以文字为主的版式设计、以图文为主的版式设计、以图文并茂的版式设计的特点 2. 了解杂志版式设计手法 3. 了解报纸广告设计的基础知识 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握杂志与报纸广告设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 2. 根据杂志与报纸广告设计的设计思路，利用 PS 能够制作艺术杂志内页、时尚杂志内页、钻石杂志广告、啤酒报纸广告等 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握杂志与报纸广告设计的方法 2. 培养学生利用 PS 制作杂志与报纸广告设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中 2. 具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 14 | DM单设计 | <ol style="list-style-type: none"> 了解DM单的特点 了解DM单的种类 了解DM单的设计要点 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握DM单设计的实例制作,在制作的过程中熟练运用PS软件绘制 根据DM单的设计思路,利用PS能够制作冰淇淋DM单、房地产DM单、婚礼三折页、食品单页等 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握DM单设计的方法 培养学生利用PS制作DM单设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作 具有良好的语言表达能力,能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |
| 15 | 画册设计 | <ol style="list-style-type: none"> 了解画册的形式、标准 了解画册种类与风格定位、尺寸 了解画册设计的流程 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握画册设计的实例制作,在制作的过程中熟练运用PS软件绘制 根据画册的设计思路,利用PS能够制作风景画册、宠物画册、广告公司画册、旅游画册等 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握画册设计的方法 培养学生利用PS制作画册设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 具有良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中 具有团队协作精神,能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |
| 16 | 书籍装帧设计 | <ol style="list-style-type: none"> 了解书籍装帧的结构、基本要素 了解书籍各部位特点 封面设计的要点 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握书籍装帧设计的实例制作,在制作的过程中熟练运用PS软件绘制 根据书籍装帧的设计思路,利用PS能够制作手工书籍、婚礼书籍、美食书籍等 | <ol style="list-style-type: none"> 掌握书籍装帧设计的方法 培养学生利用PS制作书籍装帧的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作 具有良好的语言表达能力,能有条理地表达自己的思想、态度和观点 | 4 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|-----------------------------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 17 | 包装设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解包装设计的概念、特征 2. 包装设计的功能和分类 3. 包装设计的目的 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握包装设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 2. 根据包装的设计思路，利用 PS 能够制作茶叶包装、果汁包装、防晒霜包装、月饼包装等 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握包装设计的方法 2. 培养学生利用 PS 制作包装设计的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中 2. 具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商 | 4 |
| 18 | 复习 | 将本学期所学知识进行系统的串联式的复习，利用综合实例进行熟练操作 | 能熟练灵活的运用所学知识进行设计 | 能收集所学知识，并能与其他学习材料整合在一起运用得当 | 具有一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质 | 2 |
| 合计 | | | | | | |
| 讲授 30 学时、实践 34 学时、复习 2 课时、共 66 学时（未包含考试 2 课时） | | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | | |
|------------|-----------------------------------|-------------------|----|---|
| 单元名称 | PS 基本操作及裁剪图像的使用 | | 学时 | 2 |
| 学习要求 | 了解 PS 的界面，掌握 PS 的基本操作，掌握裁剪工具的使用方法 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | photoshopcs 的工作界面 | | |
| | 任务 2 | photoshopcs3 窗口介绍 | | |
| | 任务 3 | 图像文件的基本操作 | | |
| | 任务 4 | 裁剪图像 | | |

| 学习单元情境设计 2 | | | | |
|------------|-----------------------------------------------|----------|----|---|
| 单元名称 | 图像变换与变形和选区创建与羽化 | | 学时 | 2 |
| 学习要求 | 掌握移动工具、选框工具、快速选择工具、魔棒工具的使用方法，掌握自由变换命令和羽化命令的使用 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 移动工具 | | |
| | 任务 2 | 自由变换 | | |
| | 任务 3 | 选区的创建与羽化 | | |
| | 任务 4 | 操作练习 | | |

| 学习单元情境设计 3 | | | | |
|------------|------------------------------------|--------------|----|---|
| 单元名称 | 绘制工具和修饰工具的认识 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握常用的绘制工具和修饰工具的使用方法和特点，利用这些内容来修饰皮肤 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 常用的绘制工具和修饰工具 | | |
| | 任务 2 | 操作练习 | | |

| 学习单元情境设计 4 | | | | |
|------------|-----------------------------------|----------|----|---|
| 单元名称 | 绘制工具和图像调整的认识 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握渐变工具的使用，学会调整图片的色彩、色调，掌握橡皮擦工具的使用 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 橡皮擦工具的使用 | | |
| | 任务 2 | 渐变工具的使用 | | |

| | | |
|--|------|------|
| | 任务 2 | 图像调整 |
| | 任务 2 | 操作练习 |

| | | | |
|------------|-----------------------------------|-----------|------|
| 学习单元情境设计 5 | | | |
| 单元名称 | 文字工具的认识 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 掌握文字工具的类型和使用方法，掌握文字工具的变形、文字面板等的使用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 文字工具的使用 | |
| | 任务 2 | 文字工具的实例操作 | |
| | 任务 3 | 字符面板的使用 | |
| | 任务 4 | 操作练习 | |

| | | | |
|------------|----------------------------------------|----------|------|
| 学习单元情境设计 6 | | | |
| 单元名称 | 路径的构成及应用一 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 掌握路径的构成、掌握闭合路径和开放路径、工作路径和子路径，掌握钢笔工具的运用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 路径的概念 | |
| | 任务 2 | 路径的组成 | |
| | 任务 3 | 路径的种类 | |
| | 任务 4 | 利用路径工具绘制 | |

| | | | |
|------------|------------------------------|----------|------|
| 学习单元情境设计 7 | | | |
| 单元名称 | 路径的构成及应用二 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 掌握路径面板命令的使用，理解个按钮的功能，掌握其实际运用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 路径面板的认识 | |
| | 任务 2 | 路径面板实例操作 | |

| | | | |
|------------|-----------------------------|------|------|
| 学习单元情境设计 8 | | | |
| 单元名称 | 蒙版的应用 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 掌握蒙版的基本操作与使用方法，学习利用蒙版制作图像实例 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 图层蒙版 | |

| | | |
|--|------|------|
| | 任务 2 | 剪贴蒙版 |
| | 任务 3 | 实例制作 |

| | | | | |
|------------|--------------------------|----------|----|---|
| 学习单元情境设计 9 | | | | |
| 单元名称 | 通道的应用 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握通道面板的基本操作与使用方法，掌握抠图的方法 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 什么是通道 | | |
| | 任务 2 | 通道的种类 | | |
| | 任务 3 | 利用通道制作实例 | | |

| | | | | |
|-------------|-----------------------------------------|-----------|----|---|
| 学习单元情境设计 10 | | | | |
| 单元名称 | 标志设计 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 了解标志的作用和类型，分析标志设计的原则与色彩搭配，掌握用 PS 软件绘制标志 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 标志的作用 | | |
| | 任务 2 | 标志的类型 | | |
| | 任务 3 | 标志设计的原则 | | |
| | 任务 4 | 标志设计的色彩搭配 | | |
| | 任务 5 | 标志设计的制作 | | |

| | | | | |
|-------------|---------------------------------|------------|----|---|
| 学习单元情境设计 11 | | | | |
| 单元名称 | 卡片设计 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握卡片设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 名片设计的基本要求 | | |
| | 任务 2 | 名片设计中的构成要素 | | |
| | 任务 3 | 名片设计的分类 | | |
| | 任务 4 | 名片设计的制作 | | |

| | | | | |
|-------------|--------|--|----|---|
| 学习单元情境设计 12 | | | | |
| 单元名称 | 海报招贴设计 | | 学时 | 4 |

| | | |
|------|------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 学习要求 | 了解海报招贴设计的要点、特征、功能、分类表现手法，掌握海报招贴设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | |
| 任务分解 | 任务 1 | 什么是海报 |
| | 任务 2 | 海报招贴设计的要点、特征、功能、分类、表现手法 |
| | 任务 3 | 海报设计的制作 |

| | | | |
|-------------|--------------------------------------------------------------|-------------|---|
| 学习单元情境设计 13 | | | |
| 单元名称 | 杂志与报纸广告设计 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握版式设计不同类型的特点，杂志版式设计手法等，掌握杂志与报纸广告设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 文字为主的版式设计 | |
| | 任务 2 | 图形为主的版式设计 | |
| | 任务 3 | 图文并重的版式设计 | |
| | 任务 4 | 报纸广告设计基础知识 | |
| | 任务 5 | 艺术杂志内页设计的制作 | |

| | | | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------|-----------|---|
| 学习单元情境设计 14 | | | |
| 单元名称 | DM 单设计 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握 DM 单的特点、DM 单的种类、DM 单的设计要点、掌握 DM 单设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | DM 单的特点 | |
| | 任务 2 | DM 单的种类 | |
| | 任务 3 | DM 单设计要点 | |
| | 任务 4 | DM 单设计的制作 | |

| | | | |
|-------------|-------------------------------------------------------|-------|---|
| 学习单元情境设计 15 | | | |
| 单元名称 | 画册设计 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 了解画册的形式、标准、种类与风格定位、尺寸，掌握画册设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 画册的标准 | |
| | 任务 2 | 画册的形式 | |

| | | |
|--|------|-----------|
| | 任务 3 | 画册种类与风格定位 |
| | 任务 4 | 画册设计的制作 |

| 学习单元情境设计 16 | | | |
|-------------|--------------------------------------------------------|-----------|------|
| 单元名称 | 书籍装帧设计 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 了解书籍装帧的结构、基本要素、部位特点等，掌握书籍装帧设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 书籍的基本结构 | |
| | 任务 2 | 书籍各部位特点 | |
| | 任务 2 | 封面设计的基本元素 | |
| | 任务 2 | 书籍设计的制作 | |

| 学习单元情境设计 17 | | | |
|-------------|----------------------------------------------------|-----------|------|
| 单元名称 | 包装设计 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 了解包装设计的概念、特征、功能和分类，掌握包装设计的实例制作，在制作的过程中熟练运用 PS 软件绘制 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 包装设计的基本概念 | |
| | 任务 2 | 包装设计的特征 | |
| | 任务 2 | 包装的功能、分类 | |
| | 任务 2 | 包装设计的制作 | |

六、课程考核与评价

教学评价的总体原则：①关注学生个体差异；②注重学习过程的形成性评价；

建议采用项目积分方式进行形成性评价，学生自评、小组互评、教师评价等，可在职业表现（考勤、合作等）、项目再现、案例实训、自由项目创意设计、课下自学提高等环节进行评价。每个项目的参考评价方法如下表所示：

| 评分条目 | | 配分 | 得分 | 被评价人 |
|----------------|------|----|----|------|
| 职业表现 (10 分) | 考勤 | 5 | | |
| | 沟通合作 | 5 | | 评价人 |
| 项目再现 | 技术应用 | 15 | | |

| | | | | | |
|-------------------|---------|----|--|---------|------|
| (20分) | 创新性 | 5 | | 评价日期 | |
| 案例实训 (20分) | 完成数量 | 10 | | | |
| | 完成质量 | 10 | | 项目比重 | |
| 自由项目创意设计 (40分) | 工作任务比重 | 10 | | | |
| | 创意 | 5 | | 所在组实力调节 | |
| | 色彩与构图 | 5 | | | |
| | 技术综合应用 | 15 | | 总分 | 项目积分 |
| | 汇报与日志 | 5 | | | |
| 课下自学提高 (10分) | 作品数量与质量 | 10 | | | |

七、教材及相关资源

现有教材：

《Photoshop CS6 平面设计应用教程》(第4版) 戴耀中 张慧主编 人民邮电出版社

《中文版 Photoshop CS6 从新手到高手》全彩版 肖庆主编 人民邮电出版社

八、任课教师要求

专任教师要求具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术相关及相近专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；根据学院相关文件，年轻教师每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

每个班一个工学一体化项目室，项目室内应有多媒体教学设备、每位学生一台高配置计算机、可搬移活动桌椅等。

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 平面创意设计 | | | 班级 | 考核方式 | 考核形式 |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------|------|-----|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 培养目标： | 通过学习，使学生掌握 PS 的基本操作方法，在设计过程中能灵活运用所学工具或命令制作案例，并通过一系列实战案例让学生了解平面作品的创作方法和设计技巧 | | | | | | | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input checked="" type="checkbox"/> 纯实践 <input type="checkbox"/> 理论+实践 |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | | <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | |
| 计划学时 | 68 | 30 | 44% | 38 | 56% | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | | 在上方框中打√ | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) 《Photoshop CS6 平面设计应用教程》(第 4 版) 戴耀中 张慧主编 人民邮电出版社 | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系(部)主任审核意见： | | | | | |
| 签名： _____ 年 月 日 | | | 签名： _____ 年 月 日 (公章) | | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-----------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|-------|----|
| 1 | 2 | PS 基本操作及裁剪图像的使用 | 了解 PS 的界面,掌握 PS 的基本操作,掌握裁剪工具的使用方法 | | 投影、上机 | |
| 1 | 2 | 图像变换与变形和选区创建与羽化 | 掌握移动工具、选框工具、快速选择工具、魔棒工具的使用方法,掌握自由变换命令和羽化命令的使用 | PHOTOSHOP 的工作界面有几种、打开文件有几种方式、裁剪工具和移动工具的作用 | 投影、上机 | |
| 2 | 2 | 绘制工具和修饰工具的认识 | 掌握常用的绘制工具的使用方法和特点,利用绘制工具进行绘制设计 | | 投影、上机 | |
| 2 | 2 | 绘制工具和修饰工具的认识一 | 掌握常用的修饰工具的使用方法和特点,利用这些内容来修饰皮肤 | | 投影、上机 | |
| 3 | 2 | 绘制工具和图像调整的认识 | 掌握渐变工具的使用,利用渐变工具的特点和使用方法制作效果 | | 投影、上机 | |
| 3 | 2 | 绘制工具和图像调整的认识一 | 学会调整图片的色彩、色调,掌握橡皮擦工具的使用,并制作效果 | | 投影、上机 | |
| 4 | 2 | 文字工具的认识 | 掌握文字工具的类型及区别,掌握文字工具的使用方法 | | 投影、上机 | |

| | | | | | | |
|---|---|----------|-----------------------------------------|----------------------------|-------|--|
| 4 | 2 | 文字工具的认识一 | 利用文字工具的使用方法，制作文字效果 | | 投影、上机 | |
| 5 | 2 | 路径的应用 | 掌握路径的有关知识，掌握钢笔工具的使用 | | 投影、上机 | |
| 5 | 2 | 路径的应用 | 掌握路径的有关知识，掌握钢笔工具的使用 | | 投影、上机 | |
| 6 | 2 | 路径的应用一 | 利用路径面板的使用方法，制作路径效果 | 修复工具有哪几种？并且说出这几种工具的作用各是什么？ | 投影、上机 | |
| 6 | 2 | 路径的应用一 | 利用路径面板的使用方法，制作路径效果 | | | |
| 7 | 2 | 蒙版的应用 | 了解图层蒙版和剪贴蒙版的特点，掌握图层蒙版和剪贴蒙版的使用方法 实例制作 | | 投影、上机 | |
| 7 | 2 | 蒙版的应用一 | 了解快速蒙版的特点，掌握快速蒙版的使用方法 实例制作 | | 投影、上机 | |
| 8 | 2 | 通道的应用 | 掌握通道的作用并运用到实例中 | | 投影、上机 | |
| 8 | 2 | 通道的应用一 | 实例制作 | | 投影、上机 | |

| | | | | | | |
|----|---|------------|---------------------------------|------------------------------------|-------|--|
| 9 | 2 | 标志设计一 | 了解标志设计的作用、类型、原则，标志的实例制作 | 色阶、曲线、色相/饱和度、色彩平衡、照片滤镜的特点？文字工具的类型？ | 投影、上机 | |
| 9 | 2 | 标志设计二 | 标志的实例制作 | | 投影、上机 | |
| 10 | 2 | 卡片设计一 | 掌握卡片设计的基本要求、构成要素、分类等，卡片的实例制作 | | 投影、上机 | |
| 10 | 2 | 卡片设计二 | 卡片的实例制作 | | 投影、上机 | |
| 11 | 2 | 海报招贴设计一 | 海报招贴设计的要点、特征、功能、分类表现手法，海报招贴实例制作 | 图层蒙版的作用？剪贴蒙版的作用？通道抠图的特点？ | 投影、上机 | |
| 11 | 2 | 海报招贴设计二 | 海报招贴实例制作 | | 投影、上机 | |
| 12 | 2 | 杂志与报纸广告设计一 | 版式设计不同类型的特点，杂志版式设计手法等，实例制作 | | 投影、上机 | |
| 12 | 2 | 杂志与报纸广告设计二 | 实例制作 | 名片设计的基本要求？名片设计的构成要素？海报招贴设计的要点？ | 投影、上机 | |

| | | | | | | | |
|----|---|---------|----------------------------------|---------------------------------------|--|-------|--|
| 13 | 2 | DM 单设计一 | DM 的特点、种类、要点，实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 13 | 2 | DM 单设计二 | 实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 14 | 2 | 画册设计一 | 画册的形式、种类和风格，实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 14 | 2 | 画册设计二 | 画册设计实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 15 | 2 | 书籍装帧设计一 | 书籍的基本结构、特点、基本元素、要点等，实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 15 | 2 | 书籍装帧设计二 | 书籍设计的实例制作 | 杂志版式设计手法？ DM 是指什么？特点？ 种类？画册的形式？ | | 投影、上机 | |
| 16 | 2 | 包装设计一 | 包装设计的基本概念、特征、功能、分类等，实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 16 | 2 | 包装设计二 | 包装设计实例制作 | | | 投影、上机 | |
| 17 | 2 | 复习 | 将本学期所学知识进行系统的串联式的复习，利用综合实例进行熟练操作 | | | 投影、上机 | |

《动画运动规律》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|------------------|------|------|--------|--------|
| 课程名称 | 动画运动规律 | | 标准简称 | 动画运动规律 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第四学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353250 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 5 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 《漫画速写》 | | | | |
| 后续课程 | 《三维动画设计》《动画原画设计》 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 李耀卿 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画运动规律》是研究时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏的规律。是动画专业学生的专业基础课程。在动画影片中有各种各样的角色，我们要让他们活起来，首先要让他们动起来，说到动，就要动的合理、自然、顺畅，动的符合规律。这里我们单从人和动物两方面来看他们的运动规律。在动画中表现最多的是人物的动作，虽然日常生活中的一些动作虽然有年龄、性别、体型等方面的差异，但基本的规律是相似的。所以，研究和掌握人物动作的一些基本规律也就十分重要。

本课程是动画专业的必修课程，在动画中表现最多的是人物的动作，虽然日常生活中的一些动作虽然有年龄、性别、体型等方面的差异，但基本的规律是相似的。所以，研究和掌握人物动作的一些基本规律也就十分重要。

三、设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是以二维、三维动画设计与制作岗位群为导向，以真实的绘制项目为主要教学载体，在行业专家的指导下，对相关岗位进行任务与职业能力分析，以设计、制作岗位的“工作需求”和“岗位需求”为主线，按高职学

生的认知特点，以工作过程和工作任务为依据来设计活动项目，以真实的项目案例分析组织教学，倡导学生在项目活动中学会动画制作的相关知识。本课程从实用的角度出发，由浅入深，对学生进行系统的绘画能力的教育。

在课程建设中，根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求，确定了课程目标，并明确了课程培养目标的定位，分析课程性质、确定课程内容等，并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据，整合教学内容。在教学过程中，根据教学内容的不同，采取与之对应的教学方法和手段，对最终的教学效果进行检测和评价，以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程培养目标

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。

专业能力：本课程在素描造型的基础上，培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力，掌握动漫速写的理论知识和表现技法，从人物、动物、场景等方面阐述动漫速写的造型要素和表现手法。

1.专业能力：

- (1) 理解动画运动规律在动画制作中的重要性。
- (2) 掌握动画运动中基本的运动方式。
- (3) 掌握角色表演的基本运动规律。
- (4) 会用素描绘制简单的连续动作并进行检验。
- (5) 清楚动画的制作流程；
- (6) 能够根据剧本绘制分镜头剧本（故事板）；

2.方法能力：

- (1) 熟知动画制作原理及制作流程。
- (2) 具备较好的项目动画中间画绘制能力；
- (3) 具备较强参与项目的原画绘制能力；
- (4) 具备较强项目动画节奏和动画时间掌控能力；
- (5) 具备一定的主持商业项目制作能力。

3.社会能力：

动画运动规律是动画专业的重要专业课程，尤其是在二维动画制作领域更是起到非常重要的作用。本门课程的设计就是力求在有限的时间内让学生们了解运动规律并能够准确的绘制。在以后社会岗位上能顺利掌握人物动物自然界的运动规律，掌握时间与空间的关系，在

以后的项目制作上，能很好的掌握。

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 17 周，课时为 68 节，每周 1 次课 4 课时。其中 2 周用于复习和考试。其中理论课时安排为 22 课时，实践课时（含习题课）为 38 课时，复习与考试 8 课时。

2.实践项目包括：动画运动力学；人物、动物、兽禽类、爬行动物等的运动规律，自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。动画片中的角色形象，不是直接拍摄客观物体的运动，而是通过对客观物体运动的观察分析研究，用动画的表现手法（夸张或强调某些动作）一张张画出来，然后连续放映，因此动画的运动规律既要以客观物体的运动规律为基础又有自己的特色，不是简单的拓印。研究动画运动规律，首先要弄懂时间空间速度节奏等概念。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----|
| 1. | <p>1.1 影片的欣赏。</p> <p>1.2 影片制作分解。</p> <p>1.3 影视与动画分析讲解。</p> <p>1.4 讲解动画影片特性</p> <p>1.5 讲解动画种类与制作。</p> <p>1.6 把握动画想象力的特点</p> <p>1.7 分析动画制作的类别。</p> <p>1.8 动画运动规律的专门术语。</p> | <p>1. 了解《动画运动规律》简要历史；</p> <p>2. 了解《动画运动规律》课程主要目标，课程介绍，定位，后续课程安排。</p> <p>3. 了解动画与影视，动画与艺术的关系和区别；</p> <p>4. 掌握动画定义基本要素</p> <p>5. 掌握传统动画、二维动画、三维动画的基本制作流。</p> <p>6. 掌握动画基本要素。</p> <p>7. 掌握传统动画、二维动画、三维动画的基本制作流程。</p> <p>8. 掌握传统动画常用术语。</p> | <p>明确动画设计的工作性质工作特点。</p> <p>了解动画的基本情况</p> <p>求。根据自身情况明确学习目标。</p> | <p>在动画设计的基本训练学习过程中，能掌握动画定义已经动画的两个基本要素，掌握传统动画、二维动画、三维动画的基本制作流程。掌握传统动画常用术语。</p> | <p>本情境的学习目标是，通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力</p> | 4 |

| | | | | | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------|---|
| 2. | <p>2.1 小球弹跳的绘制技法</p> <p>2.2 小球弹跳原画的表现</p> <p>2.3 小球弹跳动画的表现</p> <p>2.4 小球弹跳动画的原理</p> <p>2.5 小球弹跳动画的时间和张数</p> <p>2.6 小球弹跳动画的节奏感把握</p> <p>2.7 小球弹跳的综合制作</p> | <p>1. 掌握小球弹跳绘制技法，了解线的运用。</p> <p>2. 了解小球弹跳原画的作用。</p> <p>3. 了解小球弹跳动画中间夹动画的技法。</p> <p>4. 了解小球弹跳并掌握减速度动画的时间、张数、原画等之间的关系，如何把握动画的节奏感，把握加减速度的准确性。</p> | <p>1. 原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间2秒。</p> <p>2. 根据教师的要求设计动画角色和动画场景，且场景和角色需要能够良好匹配，保障情景动画的完整制作。</p> | <p>通过学习能够绘制准确线条，准确清晰；动画规律准确；</p> | <p>通过对本情景的学习通过养成积极思考问题、自主学习和问题解决的习惯和能力</p> | 4 |
| 3. | <p>3.1 小车启动生命力的表现</p> <p>3.2 小车启动动画中割</p> | <p>1. 了解生命力视觉表现。</p> <p>2. 了解动画的韵味和生命力。</p> | <p>原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间5秒</p> | <p>通过学习能够正确制作小球动画</p> | <p>通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力</p> | 4 |

| | | | | | | |
|----|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|---|
| 4. | <p>4.1 红旗的动画制作</p> <p>4.2 小草飘动的动画绘制</p> <p>4.3 小草飘动的生命力展示</p> | <p>1. 了解对象的绘制技法，生命力的体现。</p> <p>2. 了解线条的运用和把握。</p> | <p>通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含S型、波浪形曲线动画。要求深刻理解S型曲线运动，做到举一反三；要求实践环节的动画绘制工作量不低于5秒。</p> | <p>在掌握插画基础知识上，绘制出其他曲线动画</p> | <p>通过学习，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力，以及理论联系实际的能力</p> | 4 |
| 5. | <p>绘制拉窗帘飘动画，要求左右摆动</p> | <p>熟练掌握小红旗动画的S形曲线动画运动规律，掌握多条曲线同时运动的协调把握。</p> | <p>能够绘制出线条挺拔、均匀、颜色一致；红旗设计合理；运动规律生动的动画。</p> | <p>能够绘制出其他类型动画动态准确</p> | <p>本情境的学习目标是，通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力</p> | 4 |
| 6. | <p>6.1 迪斯尼狮子的绘制技法</p> <p>6.2 迪斯尼狮子的动作表现</p> | <p>1. 了解张与变形是动画的核心。</p> <p>2. 了解动作表现需要体现狮子的灵活。</p> | <p>熟练掌握人物及动物的动作夸张。要求实践环节动画绘制工作量不低于5秒。</p> | <p>能够熟练绘制出人物及动物动作准确</p> | <p>通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力</p> | 4 |

| | | | | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------|---|
| 7. | 7.1 摄影表的认识与学习 7.2 人物走跑跳动作与摄影表的关系 7.3 人物走跑跳动画制作 | 了解掌握摄影表的知识。 人物角色绘制，动画表演。 | 1、要求摄影表填写准确，分层清楚准确，时间控制合理。 2、熟练掌握人物及动物的动作夸张。 | 能够根据摄影表的时间分配绘制出色动态 | 培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。 | 4 |
| 8. | 8.1 马的走路绘制 8.2 鹿的走路绘制 8.3 羊的动画制作 8.4 狗的动画制作 8.5 猪的动画制作 8.6 牛走路绘制 | 1. 掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式; 2. 能够熟练手绘出各种角色在各种环境中的运动; 3. 能够对四足动物的动态有较好的捕捉; 4. 熟悉了解各种蹄类动物和掌类动物的绘制和分类。 | 1. 要求角色绘制技法熟练，有较好的绘画创作能力; 2. 对于四足动物有非常深刻的了解，熟悉他们的动作方式和生活习惯。 3. 对于四足动物的捕食动作有较为深刻的了解。 | 能够自如绘制出任意一种动物的运动姿态 | 培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力， | 4 |
| 9. | 9.1 设计小马 9.2 绘制小马情境分镜头 9.3 绘制小马原画、动画 | 1. 掌握原创角色设计要求。 2. 熟练绘制任务角色。 3. 良好的动画运动规律控制。 | 线条直观大方; 角色设计性格鲜明 动画绘制准确，原画生动。 | 在此基础上，能够准确绘制出小猪的其他动态 | 培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力 | 4 |
| 10. | 10.1 小孩跑步动画 | 1. 掌握绘制人物和各类动物的跑步及 | 要求根据原画的特点 | 能够绘制出人物和 | 培养学生发现问题 | 4 |

| | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------|----------------|--|
| 11. | 10.2 动物跑步动画 10.3 多样跑步动画 | 多样跑步; 2.掌握人物原地跑步的动作绘画 3.人物多样运动的连贯动画制作。 | 征绘制其跑步动画, 规律准确, 符合原画的整体要求, 实践工作量不 低于5秒。 | 动物的运动姿态 | 题、分析问题和解决问题的能力 | |
| 11. 11.1 设计小女孩 11.2 绘制“小女孩”的 调皮运动分镜头 11.3 绘制原画、动画 | 1.掌握原创角色设计要求。 2.熟练绘制任务角色。 3.良好的动画运动规律控制。 | 1.线条直观大方; 2.角色设计性格鲜明 3.动画绘制准确, 原画生动。 | 能够在所学知识基础上, 根据要求设计出画面风格设定, 具有一定表达能力 | 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力 | 4 | |

| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|---|
| 12. | <p>12.1 麻雀的飞翔动画</p> <p>12.2 小鱼的水冲冲刺动画</p> <p>12.3 设计一条鱼逆流而上动画</p> <p>12.4 老鹰的动画制作</p> <p>12.5 池塘中红鲤鱼的游动</p> <p>12.6 鹤的动画制作</p> <p>12.7 小溪中鱼的游动</p> <p>12.8 苍鹰飞过山顶</p> | <p>1. 能够熟练绘制鸟类、鱼类的飞翔动画，把握这类动物的运动特征；</p> <p>2. 了解掌握各类动物的角色绘制技法，对原画绘制具有良好的基础；</p> <p>3. 掌握水的绘制技法，湖面、湖底、溪水等绘制技法，结合鱼的动画，掌握分层背景制作；</p> <p>4. 掌握老鹰的循环动画绘制，并对于循环动画有较为深刻的认识；</p> <p>5. 掌握动画片中常用角色小麻雀的动画规律和原画制作，需要突出小麻雀的灵活感。</p> | <p>1. 熟练掌握鸟类飞翔的冲刺，捕食动画，鱼类的急游、慢游动画；</p> <p>2. 要求掌握鱼类的原画绘制技法，掌握鱼类的动画运动规律；</p> <p>3. 掌握老鹰的绘制技法以及循环动画制作方法；</p> <p>4. 实践工作量不低于 8 秒。</p> <p>5. 原画和动画绘制准确，动画时间控制恰当，画面具有良好的镜头感，能与动画匹配的动画场景。</p> | <p>运用所学知识绘制出各类动物的运动规律</p> | <p>通过学习，培养学生发现问题、分析问题的能力，以及理论联系实际的能力。</p> | 4 |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|---|

| | | | | | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------------|---|
| 13. | 13.1 原创卡通鸟角色设计 13.2 原创卡通鸟原动画、动画制作 | 1. 掌握原创卡通鸟的动画运动规律。 2. 掌握用所学的专业知识绘制其运动规律。 | 1. 要求角色绘制活泼可爱 2. 动画运动直观、准确、生动。 | 绘制出的动物形象准确，动态生动 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题 and 解决问题的能力 | 4 |
| 14. | 14.1 风的运动规律; 14.2 雨的运动规律 14.3 雷电;的表现 14.4 爆炸的动画制作 14.5 石头飞溅水花的动画制作 14.6 烟雾上升的飘动 14.7 烟卤滚滚的飘动 14.8 大自然流星雨的制作 14.9 小火苗的运动规律 14.10 龙卷风的动画运 | 1. 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画; 2. 对于泥石流动画中石头的滚动要点表现; 3. 掌握用于表现自然界风的辅助对象绘制; 4. 爆炸动画中，石头飞溅，浓烟滚滚的效果; 5. 动画片中常见自然现象火的运动表现，该知识点必须掌握; 6. 龙卷风的环境表现，综合动画的制作技巧和要点; 7. 自然现象的环境表现尤为重要，教师案例需要掌握。 | 1. 把握自然现象的随机性，根据其特征绘制动画; 2. 泥石流动画中对于翻滚石头的表现技法; 3. 火焰的表现中对于三层火焰的表现技法; 4. 自然现象中对于环境的辅助表现极 其绘制技法; 5. 实践工作量不低于15秒。 | 运用所学知识准确绘制出各类自然运动现象 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题 and 解决问题的能力 | 4 |

| | | | | | | | | |
|-----|---------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------|---|--|--|
| | 动规律 | | | | | | | |
| 15. | 15.1 不同种类雨雪的运动规律 15.2 设置各种情景镜头项目制作 | 1. 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画。 2. 期末大作品，综合镜头动画制作。 | 1. 把握自然现象的随机性，根据其特征绘制动画； 2. 实践工作量不低于15秒。 | 通过综合作业培养学生对本学期所学知识的掌握能力 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力 | 4 | | |
| 16 | 复习本课程内容 | 复习本课程内容动画运动规律 | 掌握运动规律的技术方法与规律 | 通过复习对本学期所学知识的掌握能力 | 培养学生总结能力 | 4 | | |
| 合计 | | | | 讲授 22 学时、实践 38 学时，复习 4 学时，共 64 学时（未包含考试 4 学时） | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|------------------|------------|------|
| 单元名称 | 运动规律表现讲解与欣赏 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 学习鉴赏优秀的动漫作品中运动规律 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 运动规律的影片的欣赏 | |
| | 任务 2 | 影视与动画分析讲解 | |
| | 任务 3 | 讲解动画影片特性 | |
| | 任务 4 | 讲解动画种类与制作 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|----------------------|-----------|------|
| 单元名称 | 动画运动规律中的时间 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小球弹跳的绘制技法 | |
| | 任务 2 | 小球弹跳原画的表现 | |
| | 任务 3 | 小球弹跳动画的表现 | |
| | 任务 4 | 小球弹跳动画的原理 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|----------------|-------------|------|
| 单元名称 | “小车启动”动画制作 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 原画绘制准确；线条准确清晰； | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小车启动生命力的表现 | |
| | 任务 2 | 小车启动动画中割 | |
| | 任务 3 | 了解生命力视觉表现 | |
| | 任务 4 | 了解动画的韵味和生命力 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|-----------------------------------------------------|------------------------|------|
| 单元名称 | 曲线运动与跟随运动的规律“小草飘动、拉窗帘” | | 学时 4 |
| 学习要求 | 通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含 S 型、波浪形曲线动画。要求深刻理解 S 型曲线运动 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 曲线运动与跟随运动的规律“小草飘动、拉窗帘” | |

| | | |
|--|------|------------|
| | 任务 2 | 小草飘动的生命力展示 |
| | 任务 3 | 了解对象的绘制技法 |
| | 任务 4 | 了解线条的运用和把握 |

| 学习单元情境设计 5 | | | | |
|------------|------------------------------------------|--------------|----|---|
| 单元名称 | “拉窗帘”运动规律原创 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 熟练掌握小红旗动画的 S 形曲线动画运动规律, 掌握多条曲线同时运动的协调把握。 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 绘制拉窗帘飘动动画启动 | | |
| | 任务 2 | 绘制拉窗帘飘动动画关键帧 | | |
| | 任务 3 | 绘制拉窗帘飘动动画结束 | | |
| | 任务 4 | 绘制拉窗帘飘动动画加动画 | | |

| 学习单元情境设计 6 | | | | |
|------------|----------------|--------------|----|---|
| 单元名称 | “迪斯尼狮子”的表情夸张绘制 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 熟练掌握人物及动物的动作夸张 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 迪斯尼狮子的绘制技法 | | |
| | 任务 2 | 迪斯尼狮子的动作表现 | | |
| | 任务 3 | 了解张与变形是动画的核心 | | |

| 学习单元情境设计 7 | | | | |
|------------|----------------------------|----------------|----|---|
| 单元名称 | 摄影表的学习之“人物走跑跳动作” | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 设计出原创人物动物, 并且让他们运动规律设计综合运用 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 摄影表的认识与学习 | | |
| | 任务 2 | 人物走跑跳动作与摄影表的关系 | | |
| | 任务 3 | 人物走跑跳动画制作 | | |

| 学习单元情境设计 8 | | | | |
|------------|----------------------|--|----|---|
| 单元名称 | “马鹿羊狗等四足”走路运动规律绘制 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式 | | | |

| | | |
|------|------|--------|
| 任务分解 | 任务 1 | 马的走路绘制 |
| | 任务 2 | 鹿的走路绘制 |
| | 任务 3 | 羊的动画制作 |
| | 任务 4 | 狗的动画制作 |

| | | | |
|------------|-----------------------|-----------|---|
| 学习单元情境设计 9 | | | |
| 单元名称 | “小马王”的跑跳动画制作 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 设计出动物，并且让他们运动规律设计综合运用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 设计小马 | |
| | 任务 2 | 绘制小马情境分镜头 | |
| | 任务 3 | 绘制小马原画、动画 | |

| | | | |
|-------------|---------------------------------|--------|---|
| 学习单元情境设计 10 | | | |
| 单元名称 | “小孩+小狗”跑步绘制、行走绘制 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 要求根据原画的特征绘制其跑步动画，规律准确，符合原画的整体要求 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小孩跑步动画 | |
| | 任务 2 | 动物跑步动画 | |
| | 任务 3 | 多样跑步动画 | |

| | | | |
|-------------|----------------------------|------------------|---|
| 学习单元情境设计 11 | | | |
| 单元名称 | “小女孩”的调皮运动原创 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 设计出原创人物小女孩，并且让他们运动规律设计综合运用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 设计小女孩 | |
| | 任务 2 | 绘制“小女孩”的调皮运动分镜头 | |
| | 任务 3 | 绘制出一套原创人物动物完整的动作 | |

| | | | |
|-------------|---------------------------|---------|---|
| 学习单元情境设计 12 | | | |
| 单元名称 | “鸟类”的运动规律+“鱼类”的运动规律 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 设计出原创人物动物，并且让他们运动规律设计综合运用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 麻雀的飞翔动画 | |

| | | |
|--|------|-----------|
| | 任务 2 | 小鱼的水冲冲刺动画 |
| | 任务 3 | 老鹰的动画制作 |
| | 任务 4 | 苍鹰飞过山顶 |

| 学习单元情境设计 13 | | | | |
|-------------|-----------------|----------------|----|---|
| 单元名称 | “原创卡通鸟”的动画制作 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 绘制出的动物形象准确，动态生动 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 原创卡通鸟角色设计 | | |
| | 任务 2 | 原创卡通鸟原动画、动画制作 | | |
| | 任务 3 | 掌握原创卡通鸟的动画运动规律 | | |

| 学习单元情境设计 14 | | | | |
|-------------|---------------------------|---------|----|---|
| 单元名称 | 自然现象运动规律 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 设计出原创人物动物，并且让他们运动规律设计综合运用 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 风的运动规律 | | |
| | 任务 2 | 雨的运动规律 | | |
| | 任务 3 | 爆炸的动画制作 | | |

| 学习单元情境设计 15 | | | | |
|-------------|--------------------------|--------------|----|---|
| 单元名称 | 不同种类 雨+雪”的动画特效制作 | | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 不同种类雨雪的运动规律 | | |
| | 任务 2 | 设置各种情景镜头项目制作 | | |
| | 任务 3 | 小火苗的运动规律 | | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |

| | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 小计 | 30% | 40% | 30% |
|----|-----|-----|-----|

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。不少于十次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩。考试方式为考查开卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

《动画的时间掌握》哈罗德·威特克主编 中国电影出版社

八、任课教师要求

教师曾经学习或教授过相关课程，手绘功底强，有较好的造型基础，本科及以上学历。

九、教学实训场所

绘画室、透台室、机房、动漫设计实训室

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系 教师姓名： \ \ 学年 \ 学期

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------------|-----------------------|------|--------|-------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------|---|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动画运动规律 | | | 班级 | \ |
| 培养目标： | 培养学生快速捕捉人和动物的动态和结构的能力 | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | |
| 计划学时 | 68 | 22 | 32% | 46 | 68% | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 《动画导演基础与创作》 严定宪主编 湖北美术出版社 | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | | 系（部）主任审核意见： | | | |
| 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 | | | | 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 (公章) | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------|----|
| 1 | 4 | 动画运动规律概述 | 掌握运动规律的特性特点, 动画与影视的区别与联系。 | 鉴赏优秀的动画作品 | 投影、纸、笔 | |
| 2 | 4 | 动画规律的基本知识 | 动画是将静止的画面变为动态的艺术, 实现由静止到动态, 主要是靠人眼的视觉残留效应, 利用人的这种视觉生理特性可制作出具有高度想象力和表现力的动画影片。 | 对拷贝箱, 定位尺课后熟悉运用 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 3 | 4 | 动画时间的概念 | 形象在画面上活动的范围和位置, 但更主要的是指一个动作的幅度。 | 对拷贝箱, 定位尺课后熟悉运用 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 4 | 4 | 动画空间的概念 | 通过用剪影式轮廓形概括及组织画面练习, 着重培养学生从整体出发的观察方式, 掌握常用的构图形式。 | 表演空间的概念 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 5 | 4 | 平行表演 (表演空间的概念 1) | 表演的运动轨迹与镜头平行, 如角色从左边走到右边。 | 简练概括的各种姿势 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 6 | 4 | 节奏和速度 (小球运动为例) | 间距大, 动作速度就快; 间距小, 动作速度就慢。 | 节奏与速度的方法 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |

| | | | | | | |
|----|---|-------------------|------------------------------------------|-------------|----------------------|--|
| 7 | 4 | 角色表演的运动规律人物角色的行走 | 人物行走的时候，跨步时会上身前趋；跨腿着地时，头顶点最低；两腿收拢时，头顶最高。 | 人物行走分解的方法 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 8 | 4 | 角色表演的运动规律人物角色的奔跑 | 人奔跑动作的基本规律：身体重心前倾，两手自然握拳，手臂略成弯曲状。 | 人跑步走分解的方法 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 9 | 4 | 角色表演的运动规律人物角色的跳跃 | 了解掌握角色表演的运动规律人物角色的跳跃 | 人物跳跃分解的方法 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 10 | 4 | 蹄类动物的基本运动规律（马走为例） | 了解掌握蹄类动物的基本运动规律（马走为例） | 四足动物基本动态（走） | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 11 | 4 | 蹄类动物的基本运动规律（马跑为例） | 了解掌握蹄类动物的基本运动规律（马跑为例） | 四足动物基本动态（跑） | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 12 | 4 | 蹄类动物的基本运动规律（马跳为例） | 熟悉人物的动作了解掌握蹄类动物的基本运动规律（马跳为例）神态，心情等 | 四足动物基本动态（跳） | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 13 | 4 | 鸟类动物的基本运动规律（鸟飞为例） | 了解掌握鱼类的基本运动规律（鸟飞为例） | 鸟飞基本动态与轨迹 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 14 | 4 | 鱼类的基本运动规律（小鱼游为例） | 了解掌握鱼类的基本运动规律（小鱼游为例） | 鱼游基本动态与轨迹 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |

| | | | | | | |
|----|---|----------------|-----------------------|------------|----------------------|--|
| 15 | 4 | 自然物的运动规律（滴水为例） | 了解掌握自然物的运动规律（滴水为例） | 情景模拟绘制滴水场景 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 16 | 4 | 复习本学期内容 | 了解掌握自然物的运动规律 | 情景模拟绘制海浪场景 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |
| 17 | 4 | 大作业考试 | 大作业练习运动规律，有人物动物场景的组合。 | 情景模拟绘制风场景 | 打孔机、定位尺、拷贝箱、铅笔、橡皮、秒表 | |

《动画角色设计》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|-----------------------------------------------|------|------|--------|--------|
| 课程名称 | 动画角色设计 | | 标准简称 | 动画角色设计 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第二学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353260 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 4 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 素描、色彩、动画概论 | | | | |
| 后续课程 | 平面创意设计、三维动画设计与制作——（角色）、商业插画、动画原画设计（动作设计）、综合实训 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 江娜 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

角色设计是动漫专业的专业基础课程。通过本课程教学使学生掌握角色创作的基本规律，同时锻炼学生对原创动画的掌握能力，为将来自主原创动画打下坚实的基础，本课程在动画专业领域有着不可替代的地位，能帮助学生提高创作能力。

三、设计思路

学习角色设计的基本原理，了解角色在动漫专业的重要性，设计有个性特征的动画角色，进一步学习各种不同类型角色的特点和绘画方法，用科学的思维及表现方法来应用造型、形象设计等。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力
理论知识和专业能力

- (1) 掌握动画制作基本训练的绘画技巧等基本原理；
- (2) 掌握人物行走、跑步动画创作的基本规律和绘画技巧等基础理论；
- (3) 掌握四足动物、禽类、鱼类动画创作的基本规律和绘画技巧等基础理论；
- (4) 掌握表情与口型的动画处理等基础理论。

2. 方法能力

- (1) 掌握语言文字描述的基本能力；
- (2) 掌握动画角色设计流程与色彩、比例、结构、空间等相关知识；
- (3) 培养学生学会角色设计技法，能够独立完成简单项目的角色设计。

3. 社会能力

- (1) 培养学生分析问题、解决问题的能力；
- (2) 通过已有角色的风格、艺术价值、实践技法等进行分析，逐渐培养学生作为设计者的思想理念。
- (3) 具备严谨的学习态度，良好的学习习惯
- (4) 具备良好的人际交往能力和团队协作能力。

五、课程内容、要求及教学设计

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----|
| 1 | 角色设计概述 | <p>1. 了解动画角色设计的概念;</p> <p>2. 掌握现实基础上的夸张与变形以及注重角色设计师的职责与修养的培养。</p> | <p>1. 了解角色设计的要素;</p> <p>2. 掌握动画形象的风格种类和设计方法。</p> | <p>了解角色设计的构思特点和动画设计在整个动画中的作用。</p> | <p>全面了解不同的动画以及它们的造型风格。</p> | 10 |
| 2 | 角色设计的基本形式 | <p>1. 掌握以尊重客观规律, 在显示原形基础上, 如准确地描绘、刻画写实手法;</p> <p>2. 通过角色设计清单分析把握年龄、职业、性格、民族、时间等因素对角色设计的影响;</p> <p>3. 学习男性角色和女性角色的不同设计方法。</p> | <p>掌握在遵循客观原形的基础上, 着重夸大某一特性夸张手法。</p> | <p>1. 掌握角色性格与角色动态的搭配技法;</p> <p>2. 学会角色动态的绘制方法。</p> | <p>灵活运用角色形象的各种角度及设计。</p> | 10 |
| 3 | 写实风格的角色设计 | <p>1. 了解什么是写实, 熟悉写实的角色设计素材;</p> <p>2. 掌握写实风格动画角色造型中夸张变形程度的限度。</p> | <p>在现实人体结构的基础上, 应用夸张等手法, 进行设计与表达。</p> | <p>1 掌握写实角色绘画的夸张与变形;</p> <p>2, 掌握写实的结构特征和三视图绘画技法。</p> | <p>1. 掌握写实角色形态上的差异, 特殊体型的典型特例;</p> <p>2. 掌握绘制写实角色的重要点和线。</p> | 12 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|--------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------|----|
| 4 | 人物角色设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握人物的情节、动作等形式进行特定的组装和设计。 2. 掌握设计现代人物整体形象设计、舞台、影视人物造型的方法等 | <p>掌握对主体原有的不完善形象进行改造或重新构建，来达到有利于主体的目的。</p> | <p>掌握个人形象和影视人物形象设计的技术。</p> | <p>有理论、有实践经验、开拓创新、符合市场专业化、高端需求的全方位人物角色设计。</p> | 12 |
| 5 | 动物角色设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握动物各类动态设计方法。 2. 提炼简化、夸张变形、装饰点缀等手法，经过合理想象，将其转化为可爱生动且有趣的动物角色造型。 | <p>灵活运用减法再加法，再合理的加工、装饰和点缀，创作出出色的角色造型。</p> | <p>掌握动物角色基础知识 and 具体的绘制技巧。</p> | <p>拥有对现实生活素材有敏锐的观察力和思考能力，善于捕捉生活中的闪光点。</p> | 12 |
| 6 | 卡通角色设计 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握夸张的手法在动画角色设计中的运用； 2. 让学生掌握构成形态的多样性和视觉秩序的丰富性。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 灵活掌握角色设计绘画中夸张的目的、要求和方法； 2. 掌握常用的造型元素设计。 | <p>掌握卡通角色设计的方法，提高学生的认识和应用能力。</p> | <p>灵活运用简单的元素组合设计出多元的卡通形象。</p> | 10 |
| 讲授学时 22、实践学时 44，共 66 学时 (未包含复习 2 课时) | | | | | | |
| 合计 | | | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|-----------|------------------|-------|
| 单元名称 | 角色设计概述 | | 学时 10 |
| 学习要求 | 理解角色设计的概念 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解动画角色设计的重要作用与意义 | |
| | 任务 2 | 了解动画角色造型方法和规范 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|---------------|--------------------------|-------|
| 单元名称 | 角色设计的基本形式 | | 学时 10 |
| 学习要求 | 理解动画角色设计的基本知识 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 角色设计的基本训练 | |
| | 任务 2 | 掌握转面画法、动态线画法、气氛渲染元素 | |
| | 任务 3 | 掌握中华民族特色的造型元素、动画角色造型特征元素 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-------------|--------------------|-------|
| 单元名称 | 写实风格的角色设计 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 掌握写实风格的角色设计 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解动画角色设计的思维方法 | |
| | 任务 2 | 掌握动画角色的面部表情和体态肢体语言 | |
| | 任务 3 | 掌握动画角色人物比例和人物透视 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|------------|-----------------|-------|
| 单元名称 | 人物角色设计 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 掌握人物角色设计特点 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握手的典型造型 | |
| | 任务 2 | 掌握脚的典型造型 | |
| | 任务 3 | 掌握人物面部表情与动态肢体语言 | |
| | 任务 4 | 掌握人物典型造型 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|--------|--|-------|
| 单元名称 | 动物角色设计 | | 学时 12 |

| | | | |
|------|------------|-----------------|--|
| 学习要求 | 掌握动物角色设计特点 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握动物形象设计的原则 | |
| | 任务 2 | 掌握动物形象的属性 | |
| | 任务 3 | 掌握动物面部表情与动态肢体语言 | |
| | 任务 4 | 掌握动物典型造型 | |

| | | | |
|------------|------------|-----------------------------|----|
| 学习单元情境设计 6 | | | |
| 单元名称 | 卡通角色设计 | 学时 | 10 |
| 学习要求 | 掌握卡通角色设计特点 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握卡通角色设计的基本功 | |
| | 任务 2 | 掌握卡通角色设计—创意阶段（角色性格和性格、技法表现） | |
| | 任务 3 | 掌握卡通角色设计—构思阶段（面部、体态、服饰和色彩） | |
| | 任务 4 | 掌握卡通角色设计—创作阶段（创作原则和造型方法） | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩两个部分，分别占总评成绩的 50%。

列表如下：

| | | | | |
|------|------|------|------|------|
| 总评成绩 | 平时成绩 | | | 期末成绩 |
| | 出勤 | 平时作业 | 实践操作 | |
| 100% | 10% | 20% | 20% | 50% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 6 次。六次作业每次 15 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 20%。共计四次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实践考试成绩占总成绩 50%。考试方式为实操闭卷。

七、教材及相关资源

《角色设计》 李毅主编，中国青年出版社。

《动画角色造型设计》 许盛主编，清华大学出版社。

《动漫艺术基础教程-动画角色设计》 任伟峰主编，苏州大学出版社。

八、任课教师要求

具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

透台教室，电脑每人一台，透台每人一个，投影仪，话筒。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动画角色设计 | | | | 班级 | \ | |
|---------------------------------|--------------------------------------------|------|--------|------|-----|-------------------------------------------------------------------------------|----|---|--|
| 培养目标： | 掌握角色创作的基本规律，同时锻炼学生对原创动画的掌握力，为来自自主原创动画打下基础。 | | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 <input type="checkbox"/> 考查 <input checked="" type="checkbox"/> 考试 | | | |
| 计划学时 | 68 | 22 | 32% | 46 | 68% | | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | | | | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) | | | | | | | | | |
| 《角色设计》 李毅主编 中国青年出版社 | | | | | | | | | |
| 《动漫艺术基础教程-动画角色设计》 任伟峰主编 苏州大学出版社 | | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | | | | 系(部)主任审核意见： | | | |
| 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 | | | | | | 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 (公章) | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-----------------------------|---------------------------|------------------|------------|----|
| 1 | 2 | 了解动画角色设计的概念 | 熟悉动画角色设计的概念 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 1 | 2 | 了解遵循现实基础上的夸张与变形 | 掌握遵循现实基础上的夸张与变形 | 简述动画角色的定义 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 2 | 2 | 注重角色设计师的职责与修养的培养 | 全面了解不同的动画以及它们的造型风格 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 2 | 2 | 了解年龄、职业、性格、民族、时间等因素对角色设计的影响 | 掌握角色性格与角色动态的搭配技法 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 3 | 2 | 学习男性角色和女性角色的不同设计方法 | 掌握灵活运用角色形象的各种角度及表情表现 | 简述角色性格与角色动态的搭配技法 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 3 | 2 | 了解什么是写实风格 | 掌握写实角色绘画的夸张与变形 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 4 | 2 | 了解写实风格动画角色造型中夸张变形程度的限度（上） | 掌握写实风格动画角色造型中夸张变形程度的限度（上） | | 投影仪、电脑、透台式 | |

| | | | | | | |
|---|---|---------------------------|---------------------------|----------------------|------------|--|
| 4 | 2 | 了解写实风格动画角色造型中夸张变形程度的限度（下） | 掌握写实风格动画角色造型中夸张变形程度的限度（下） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 5 | 2 | 了解人物的情节进行特定的组装和设计 | 掌握人物的情节进行特定的组装和设计 | 简述写实风格动画角色中夸张变形的限度界定 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 5 | 2 | 了解以动作进行特定的组装和设计 | 掌握动作进行特定的组装和设计 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 6 | 2 | 了解打造现代人物整体形象设计（上） | 掌握个人形象设计特点（上） | 简述现代人物形象设计概念 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 6 | 2 | 了解打造现代人物整体形象设计（下） | 掌握个人形象设计特点（下） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 7 | 2 | 了解打造现代舞台设计（上） | 掌握舞台设计特点（上） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 7 | 2 | 了解打造现代舞台设计（下） | 掌握舞台设计特点（下） | 了解舞台设计的特点 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 8 | 2 | 了解圆型面部轮廓设计 | 掌握圆型面部轮廓设计技巧 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 8 | 2 | 了解三角形面部轮廓 | 掌握三角形型面部轮廓绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |

| | | | | | | |
|----|---|--------------|----------------|--|------------|--|
| 9 | 2 | 了解方形型面部轮廓（上） | 掌握方形型面部轮廓绘制（上） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 9 | 2 | 了解方形型面部轮廓（下） | 掌握方形型面部轮廓绘制（下） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 10 | 2 | 了解眼睛与眉毛形体绘制 | 掌握眼睛与眉毛形体绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 10 | 2 | 了解鼻子种类与画法 | 掌握鼻子种类与画法 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 11 | 2 | 了解嘴巴种类与画法 | 掌握嘴巴种类与画法 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 11 | 2 | 了解耳朵种类与画法 | 掌握耳朵种类与画法 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 12 | 2 | 了解身体形体——滑稽型 | 掌握身体形体——滑稽型绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 12 | 2 | 了解身体形体——可爱型 | 掌握身体形体——滑稽型绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 13 | 2 | 了解身体形体——力量型 | 掌握身体形体——滑稽型绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |

| | | | | | | |
|----|---|---------------------------|-----------------------------------|-------------|------------|--|
| 13 | 2 | 了解身体形体——美丽型 | 掌握身体形体——滑稽型绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 14 | 2 | 了解角色设计不同类型与类别的比例 | 掌握角色设计不同类型与类别的比例绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 14 | 2 | 了解角色设计转面图绘制 | 掌握角色设计转面图绘制 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 15 | 2 | 了解动物各类动态设计（上） | 掌握系统地动物角色基础知识和具体的绘制技巧（上） | 简述动物角色的表现技巧 | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 15 | 2 | 了解动物各类动态设计（下） | 掌握系统地动物角色基础知识和具体的绘制技巧（下） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 16 | 2 | 了解可爱生动且有趣动物角色造型绘制 | 灵活运用减法再加法，再合理的加工、装饰和点缀，创作出出色的角色造型 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 16 | 2 | 掌握卡通角色夸张的手法在动画角色设计中的运用（上） | 掌握卡通角色设计的方法，提高学生的认识和应用能力（上） | | 投影仪、电脑、透台式 | |
| 17 | 2 | 掌握卡通角色夸张的手法在动画角色设计中的运用（下） | 灵活运用角色设计绘图中夸张的目的、要求和方法（下） | | 投影仪、电脑、透台式 | |

| | | | | | | |
|----|---|----|--------------------|--|------------|--|
| 17 | 2 | 复习 | 掌握角色设计的方法，提高学生创作能力 | | 投影仪、电脑、透台式 | |
|----|---|----|--------------------|--|------------|--|

《商业插画》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|-----------------|------|------|------|--------|
| 课程名称 | 商业插画 | | 标准简称 | 商业插画 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第三学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353280 | 课程学时 | 102 | 课程学分 | 6 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 素描、色彩、漫画速写、角色设计 | | | | |
| 后续课程 | 绘本设计、动画场景的设计与表现 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 李菊叶 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制(修)定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《商业插画》课程是动漫专业课程体系中的必修课程之一。由插画基础知识、主题立意、风格设定、造型设计、氛围塑造和文字编排及反思共同组成项目化教学中每个以设计领域为载体的各个单元模块的五大核心内容。作为专业技能，它的前期修习领域是素描、色彩、角色造型、插画基本表现技巧，后续学习领域是绘本设计以及应用所掌握的能力参与各种形式的实践项目任务。本着工作任务由简单到复杂的原则，本学习领域由3个层次、5个学习情境和15项工作任务组成。3个层次是构思—设计—制作，完成由感性到理性乃至应用于项目实践的工作能力培养过程。

三、设计思路

《商业插画》的基本原理和制作过程的学习是提高学生将抽象的设计理念和思路转换为具体的设计作品并进行展示、互动的有效途径。《商业插画》知识的了解、理解和应用是培养专业职业能力的基础，培养适应影视动画第一线需要的综合性应用型人才。通过本门课程的学习，可以使学生能够了解插画的设计绘制方法；具备大胆的创新意识和理念，

并具备付诸于实践的行动力。培养了职业关键能力与素质，为学生毕业后从事与影视动画相关的工作打下坚实的基础。

四、课程培养目标

本课程介绍了数字插画、商业插画产业现状、前景、创作方法、绘制理论、实战案例等等相关内容，让学生能够广泛的理解数字插画作品的市场地位，和传统插画的相同点和区别，了解国内外插画名家，掌握数字插画绘画理论指示和实战技法，要求学生学习完本课程后能从理论上了解掌握数字插画知识技能，并能从实践和实际操作的角度来完成数字插画作品，并在实践过程中理解插画视觉艺术和传播媒体的关系，展示出数字插画独特的艺术魅力。

1. 专业能力：

掌握插画设计基础知识，具有较强的创新意识；了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法。

- (1) 能够准确理解平面造型图的空间透视关系；
- (2) 能够掌握基本插画的绘制流程；
- (3) 能够联系实体模型与动画片中的三维立体关系；
- (4) 能够掌握卡通角色的结构关系。

2. 方法能力：

- (1) 能够比较熟练的进行插画设计的制作；
- (2) 能够制作出具有完整展示效果的插画作品；具有开拓创新意识和实践精神。

3. 社会能力：

- (1) 能够自主学习新技术、新知识。
- (2) 具有较强的创新意识和客户意识。
- (3) 具有小组团结合作和协作能力。
- (4) 具有良好的心理素质和克服困难的能力。

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 17 周，课时为 102 节，每周 1 次课 6 课时。其中 2 周用于复习和考试。其中理论课时安排为 25 课时，实践课时（含习题课）为 65 课时，复习和考试 12 课时。

2.实践项目包括：插画基础知识、主题立意、风格设定、造型设计、5.氛围塑造和文字编排

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | 1. 插画基础知识 | <ol style="list-style-type: none"> (1) 插画的定义及特点 (2) 插画设计的历史及现状研究 (3) 插画的种类及应用 | 熟悉插画艺术理论基础 | <ol style="list-style-type: none"> (1) 掌握对插画现状进行社会调研的一般方法。 (2) 掌握对不同种类插画设计的进行分析的方法。 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |
| 2 | 2. 主题立意 | <ol style="list-style-type: none"> (1) 绘画基本理论 (2) 系统掌握设计知识 (3) 相应的文学修养和传播知识 (4) 画面构图的处理与安排 (5) 手绘工具及技法 (6) 计算机绘图工具及技法 | <p>熟知插画设计的制作过程并有一定的创意设计能力</p> | <ol style="list-style-type: none"> (1) 软件制作的技法 (2) 手绘工具的使用及技法 (3) 处理画面的能力 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力。 2. 通过相关实训练习,逐步培养学生吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 20 |
| 3 | 3. 风格设定 | <ol style="list-style-type: none"> (1) 构思主题创意 (2) 设定图文内容 (3) 处理形式与风格 (4) 调整构图与节奏 (5) 合理运用表现手法 | <p>本情境的学习目标是,在主题确立之后,根据创意内容,进行风格的尝试,包括商业插画、儿童插画、游戏概念等,掌握对风格的表述能力。</p> | <ol style="list-style-type: none"> (1) 恰当处理插画与形式的手法 (2) 综合运用各种知识完善构图与节奏 (3) 不同质地绘画颜料的用在插画中的表现方法 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过学习,培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力,以及理论联系实际的能力。 2. 进一步培养学生团队协作能力,吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 22 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4 | 4. 造型设计 | (1) 故事脚本的定位及策划 (2) 整体风格的确定 (3) 角色的设定 (4) 场景设定 (5) 发布媒体的选择 | 能通过绘图正确表达自己或客户的设计意图的能力 | (1)不同媒介的故事脚本的选择和策划 (2)角色形象、动作、心理的设定的手法 (3)环境、道具细节设定的方法 (4)媒体分类的选择方法 | 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的能力 | 22 |
| 5 | 5. 氛围塑造和文字编排 | (1) 插画色彩搭配 (2) 特殊效果设计 (3) 情绪氛围设计 | 能通过对本情境的学习,表现出插画作品的情绪感染力和观赏艺术价值。 | (1)掌握插画设计中的氛围塑造方法 (2)掌握特殊效果绘制方法 | 具有良好的心理素质 and 克服困难的能 力 | 20 |
| 6 | 6. 复习 | (1) 掌握插画设计基础知识 (2) 较强的创新意识 (3) 了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法。 | 能够比较熟练的进行插画设计的制作,能够制作出具有完整展示效果的插画作品;具有开拓创新意识和实践精神。 | 熟知影视动画设计工 作流程、制作要求与 规范 | (1)能够自主学习新技术、新知识的能 力。 (2)具有较强的创 新意识和客户意识。 (3)具有小组团结 合作和协作能力。 (4)具有良好的心 理素质和克服困 难的能力。 | 6 |
| 合计 | | 讲授 25 学时、实践 65 学时, 复习 6 学时, 共 96 学时 (未包含考试 6 学时) | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|-----------------------------------------------|----------|------|
| 单元名称 | 插画基础知识 | | 学时 6 |
| 学习要求 | ① 了解插画的基本概念； ② 了解插画的发展历程； ③ 掌握插画的功能性作用。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 插画设计基础知识 | |
| | 任务 2 | 插画设计行业现状 | |
| | 任务 3 | 插画绘本作品 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------------|------------|-------|
| 单元名称 | 主题立意 | | 学时 20 |
| 学习要求 | ①掌握主题立意方法； ②掌握提炼对比分析法； ③掌握主题故事的撰写方法。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 优秀插画作品 | |
| | 任务 2 | 插画设计行业调查报告 | |
| | 任务 3 | 主题故事撰写 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|----------------------------------------------------------|-------|-------|
| 单元名称 | 风格设定 | | 学时 22 |
| 学习要求 | 1. 了解插画设计中的各种不同风格及其特点； 2. 掌握氛围图的绘制方法； ③ 掌握风格图的绘制方法 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 文字脚本 | |
| | 任务 2 | 氛围图设计 | |
| | 任务 3 | 风格图设计 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|------|--|-------|
| 单元名称 | 造型设计 | | 学时 22 |

| | | |
|------|------------------------------------------------------|--------|
| 学习要求 | ①掌握系列人物造型设计方法； ②掌握系列动物造型设计方法； 3. 掌握系列道具造型设计方法。 | |
| 任务分解 | 任务 1 | 人物造型设计 |
| | 任务 2 | 动物造型设计 |
| | 任务 3 | 道具造型设计 |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|--------------------------------------------------|----------|----------|
| 单元名称 | 氛围塑造和文字编排 | | 学时 20 |
| 学习要求 | ①掌握插画色彩设计原理； ②掌握插画设计中的氛围塑造方法； ③掌握特殊效果绘制方法。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 插画色彩理论知识 | |
| | 任务 2 | 特殊效果设计 | |
| | 任务 3 | 情绪氛围设计 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。不少于十次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩。考试方式为考查开卷。试卷中含超纲题目分值不低于

3分，不高于10分。

七、教材及相关资源

插画之美 Photoshop 创意插画设计的14条必修法则 1 人民邮电出版社

《插画设计》 刘金龙主编 龙门书局

八、任课教师要求

教师曾经学习或教授过相关课程，熟悉插画制作，有良好的设计概念，本科及以上学历。

九、教学实训场所

实训楼动漫实训室必要教学设备，每人一台电脑，每人一块手绘板，投影仪等。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------|------|------|------|-------------------------------------|----------|---|------|------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 商业插画 | | | 班级 | \ | 考核方式 | 考核形式 |
| 培养目标： | 培养学生熟悉和掌握数码插画创作流程和造型基础，并掌握数码插画创作技法。 | | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | | | | |
| 计划学时 | 102 | 25 | 25% | 77 | 75% | | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | | | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) 《商业插画》郑泓主编 水利水电出版社 | | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | | | 系(部)主任审核意见： | | | | |
| 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 | | | | | 签名： _____ 年 _____ 月 _____ 日 (公章) | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------|----|
| 1 | 6 | 商业插画的概念及应用 | 了解本课程的教学安排和数码插画的基本知识 | 优秀作品欣赏与分析 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |
| 2 | 6 | 商业插画表现（软件介绍、画笔表现技法、插画与纯绘画的区别） | 了解PS软件、了解数位板、掌握插画与纯绘画的区别，掌握PS主要画笔表现技法。 | 古灵精怪的漫画人物临摹 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |
| 3 | 6 | 商业插画的创意-----想象 | 通过本次课的学习要求学生掌握直接表现、形象-意象联想、幻想、比喻、以人、替换、幽默与夸张、传统再造等多种插画创意方法 | 古灵精怪的漫画人物临摹 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |
| 4 | 6 | 商业插画的表现风格 | 通过本次课的学习要求学生掌握写实化、抽象化、动漫卡通化、幻想化、装饰化、服装化、涂鸦式、mix或match风格化等多种风格。 | 广告商业插画创作-----根据某一知名品牌产品展开想象，进行商业插画创作 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |
| 5 | 6 | 商业插画案例 | 通过本次课的学习要求学生掌握广告商业插画创作的基本方法及各个平面设计软件的综合应用 | 主题分析、画草图、绘制正稿 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |

| | | | | | |
|----|-------------|----------------------|----------------------------|------------------|--|
| 6 | CG 插画名家名作赏析 | 要求学生掌握 CG 插画名家各特色与技法 | 卡通形象临摹 | 多媒体演示、讲述、手绘、上机操作 | |
| 7 | 卡通造型 | 通过学习要求学生掌握卡通造型基本特点 | 优秀作品欣赏与分析 | 多媒体演示、讲述、示范 | |
| 8 | 卡通造型基本画法 | 比例与结构、头、五官、手脚的画法 | 卡通形象临摹 | 多媒体演示、讲述、示范 | |
| 9 | 卡通造型基本画法 | 比例与结构、头、五官、手脚的画法 | 卡通形象临摹 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |
| 10 | 动态与表情 | 掌握卡通形象各种动态与表情的画法 | 中国卡通十二生肖吉祥物设计 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |
| 11 | 动态与表情 | 掌握卡通形象各种动态与表情的画法 | 中国卡通十二生肖吉祥物设计 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |
| 12 | 服饰 | 掌握卡通形象各种服饰的画法 | 角色分析、画草图、绘制正稿 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |
| 13 | 卡通吉祥物创作方法 | 掌握卡通吉祥物创作方法 | 角色分析、画草图、绘制正稿 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |
| 14 | 幻想角色 | 通过本次课的学习要求学生了解幻想角色 | 幻想角色设计 ---角色分析、画草图、绘制正稿 | 多媒体演示、讲述、分析、上机操作 | |

| | | | | | | |
|----|---|------|---------------------------|----------------------------------|----------------------|--|
| 15 | 6 | 幻想角色 | 通过本课程的学习要求学生了解幻想角色 | 幻想角色设计 -----角色分析、 画草图、绘制正稿 | 多媒体演示、讲述、 分析、上机操作 | |
| 16 | 6 | 复习 | 复习本课程所学习到的商业插画的基 本创作方法 | | 多媒体演示、讲述、 分析、上机操作 | |
| 17 | 6 | 考试 | 室外场景创作 | | 上机操作 | |

《Flash 应用》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|----------------------------------------------------|------|------|----------|--------|
| 课程名称 | Flash 应用 | | 标准简称 | Flash 应用 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第三学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353300 | 课程学时 | 102 | 课程学分 | 6 |
| 课程类型 | B 类 | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业基础课 |
| 先修课程 | 动画角色设计、二维动画基础及应用（运动规律） | | | | |
| 后续课程 | 影视动画后期剪辑、动画原画设计（动作设计）、动画剧本创作（分镜头）、动画场景的设计与表现、AE 制作 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 季红芳 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018 年 12 月 | | | | |

二、课程定位

本课程是动漫设计与技术专业必修的核心课程。在本专业的职业能力培养中所起着承前启后的作用，既是前期理论课的延续，又是学习其他专业课的前提。本课程的前期课程主要有《漫画速写》、《平面创意设计》、《二维动画基础及应用（运动规律）》、《动画角色设计》等，平行的专业课程主要有《商业插画》、《三维动画设计与制作——（场景）》、《影视后期剪辑（Pro）》、《影视动画特效（A.E 制作）》等，后续的专业课程主要有《动画场景的设计与表现》、《动画原画设计（动作设计）》、《动画剧本创作（分镜头）》等。

本课程培养学生具备使用 Flash 软件进行二维动画短片的制作技术能力，具备企业要求二维动画制作人员平面图形设计能力，具备动画基本设计能力，这些能力是构成本专业职业技术领域共性职业能力的重要部分。

三、设计思路

根据行业、企业发展需要和完成职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质要求，本课程坚持“教、学、做”一体化的课程设计理念，以培养学生的二维动画技术能力为目标，以具体的工作任务的学习为切入点，针对二维动画师的岗位能力进行分解，设计 9 个课程单

元共 39 个学习任务，课程单元难度呈阶段性上升，每个任务完成后掌握相关知识点，采用任务驱动的教学模式和示范操作、模拟训练方法来实现这个教学过程，并为学生可持续发展奠定良好的基础。

在组织教学过程中，从二维动画制作的角度出发，坚持理论联系实际，以该软件技术应用为主，着眼于提高学生使用 Flash 软件进行二维动画短片的制作技术能力的目的来实施教学。

四、课程培养目标

课程以工作过程为导向，工学结合，强化学生的操作技能，让学生熟练掌握二维动画制作技能，培养学生动画设计的思维和技巧，使学生具有较强的动画设计能力、良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质，成为符合二维动画设计与制作、广告制作、电子杂志制作、游戏动画制作等社会需要的动画制作职业技术人才。

1. 专业能力：

通过《Flash 应用》课程的学习，掌握二维动画的制作技巧，掌握使用 Flash 软件进行二维动画短片的制作技术能力，掌握动画关键帧的基本原理。

2. 方法能力：

(1) 能够在所学知识基础上，根据相关动画剧本和角色设计要求，使用 Flash 动画实现；

(2) 通过本课程的学习，掌握 Flash 软件设计动画的能力；

(3) 能够利用网络资源，收集整理 Flash 软件使用方面的知识，并会进行信息分析处理，形成总结报告。

3. 社会能力：

(1) 通过课程学习，培养学生严谨求实的工作态度，爱岗敬业，对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。

(2) 具有较强的事业心和责任感，具有良好的心理素质和身体素质。具有理论联系实际的良好学风，具有发现问题、分析问题和解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。

(3) 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力；具备团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质。

(4) 通过学习学会收集、分析、整理参考资料的技能，培养对新技术信息的掌握能力；

(5) 通过学习能够设计一般工作计划，行动方案；

(6) 通过学习培养学生掌握安全生产、文明生产与环境保护的相关规定及内容。

五、课程内容、要求及教学设计

标准教学周为 17 周，课时为 102 节，每周 3 次课 6 课时。其中理论课时安排为 25 课时，实践课时（含习题课、复习、考试）为 77 课时；

（一）课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------|----|
| 1 | Flash 基础 | 了解 Flash 的基础知识 | 掌握软件基础 | 独立学习能力，获取新知识的能力和信息安全搜索能力，决策能力。 | 具有与人沟通合作的团队协作能力； 具有很强的时间观念。 | 2 |
| 2 | Flash 绘图功能 | 理解位图与矢量图；理解与色块的区别；掌握常用的三种绘图方式；了解位图图像在 Flash 中的应用。 | 掌握自由绘图方式、塑形方式和装饰画绘画三种 Flash 常用的绘图方式的特点和表现手法。 | 获取新知识的能力和信息安全搜索能力 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质；具有较强的现场管理和组织能力，能较好的处理公共关系。 | 12 |
| 3 | Flash 分层动画技术 | 熟悉分层技术的由来、掌握 Flash 层的基本操作和使用。 | 掌握图层在动画中的应用。 | 独立学习能力； 获取新知识的能力和信息安全搜索能力。 | 具有良好的思想品德、法制观念和职业道德，具有吃苦耐劳的精神； 具有人际交往能力，能有效地进行人际沟通。 | 4 |
| 4 | Flash 元件和库 | 三种元件的使用方法以及库的使用方法；熟练掌握动画中三种元件的应用；理解并掌握库的应用。 | 掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件在动画中的应用。 | 分析问题和解决问题的能力； 获取新知识的能力和信息安全搜索能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； 具有人际交往能力，能有效地进行人际沟通。 | 6 |
| 5 | 时间轴和动画 | 了解 Flash 中各种动画类型；掌握各种动画的制作和应用。 | 掌握各种类型的动画的制作方法 and 应用。 | 独立学习能力； 分析问题和解决问题的能力； 决策能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； 具有很强的时间观念。 | 30 |
| 6 | 技能强化及实战演练 | 综合运用 Flash 中的库、图层、元件、时间轴、 | 使用 Flash 及其他软件结合制作 Flash 动画， | 独立学习能力； 获取新知识的能力和信息安全搜索能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； | 16 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 | |
|----|----------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------|----|--|
| | | 帧以及绘图工具。 | 提高学生动画实战能力。 | 信息搜索能力； 决策能力。 | 具有与人沟通合作的团队协作能力。 | | |
| 7 | Flash 动画中声音的制作 | 介绍 Flash 声音的基本操作及声音的采集方法等基本技能。 | 掌握有关声音的基本操作及声音的简单采集方法。 | 获取新知识的能力和 信息搜索能力 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； 具有较强的现场管理和组织能力，能较好的处理公共关系。 | 3 | |
| 8 | Flash 交互和影片输出 | 介绍动画中简单的交互式动画、重复播放按钮动画、影片生成和输出、超链接等内容。 | 掌握动画交互原理和 ActionScript 脚本语言，掌握播放按钮动画制作方法等。 | 独立学习能力； 获取新知识的能力和 信息搜索能力。 | 具有良好的思想品德、法制观念和职业道德，具有吃苦耐劳的精神； 具有人际交流能力，能有效地进行人际沟通。 | 3 | |
| 9 | 制作动画短片 | 制作动画短片 | 掌握 Flash 动画的制作流程。 | 分析问题和解决问题的能力； 获取新知识的能力和 信息搜索能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； 具有人际交流能力，能有效地进行人际沟通。 | 18 | |
| 合计 | | 讲授 25 学时、实践 61 学时、习题课 8 学时，共 94 学时（不含复习及考试 8 课时） | | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|------------------------------------------------|---------------------|---------|
| 单元名称 | Flash 基础 | | 学时 2 |
| 学习要求 | 学习和了解 Flash 的基本知识, 包括其发展、应用现状、运行环境与传统二维动画的区别等。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 发展简况 | |
| | 任务 2 | Flash 在各个领域的应用 | |
| | 任务 3 | Flash 软件运行环境、基本操作界面 | |
| | 任务 4 | Flash 动画与传统二维动画的区别 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|---------------------------------------------------|--------------|----------|
| 单元名称 | Flash 绘图功能 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 理解位图和矢量图的基本概念、特征和文件格式; 掌握 Flash 三种常用绘图方式的特点和表现手法。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 绘图基础知识 | |
| | 任务 2 | 动画角色临摹 | |
| | 任务 3 | 设计动画角色 | |
| | 任务 4 | 绘制动画角色三视图 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|----------------------------------|-------------------|---------|
| 单元名称 | Flash 元件和库 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件的使用方法以及库的使用方法。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 动画中元件和实例的应用 | |
| | 任务 2 | 案例制作: 树林 | |
| | 任务 3 | 实训案例制作: 航海图 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|-------------------------------|---------------|---------|
| 单元名称 | Flash 分层动画技术 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 熟悉分层技术的由来、掌握 Flash 层的基本操作和使用。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 动画中层的概念 | |

| | | |
|--|------|--------------|
| | 任务 2 | 案例制作：草地快乐一家人 |
| | 任务 3 | 实训案例制作：田园风光 |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|---------------------------------------|-----------------------------------|----------|
| 单元名称 | Flash 时间轴和动画 | | 学时 30 |
| 学习要求 | 熟悉和理解 Flash 的动画功能，掌握 Flash 各种动画的制作方法。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 中各种类型的动画 | |
| | 任务 2 | 案例制作：形状补间动画——圆变方、1 变 2、数字儿歌 | |
| | 任务 3 | 案例制作：传统补间动画——小鱼游动、田园风光、皮球弹跳、万圣节贺卡 | |
| | 任务 4 | 案例制作：补间动画编辑器——文字入画、公益广告动画 | |
| | 任务 5 | 案例制作：补间动画三维动画——三棵松树盒子脸、翻书动画 | |
| | 任务 6 | 案例制作：补间动画反向动画——MM 减肥操、草、鱼、鹿摆手 | |
| | 任务 7 | 案例制作：逐帧动画——鸟飞、章鱼、女孩说话 | |
| | 任务 8 | 实训案例制作：飞机飞行、钟表指针、人侧面循环走 | |
| | 任务 9 | 综合实训：使用设计的角色制作一组 QQ 表情 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|---------------------------------------------------------------------|------------|----------|
| 单元名称 | 技能强化及实战演练 | | 学时 16 |
| 学习要求 | 运用 Flash 中的图层、元件、库、时间轴、帧以及与其他软件结合不同风格的 Flash 动画，提高学生 Flash 综合性应用能力。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 元件重复利用 | |
| | 任务 2 | 抖动线条风格的动画 | |
| | 任务 3 | 与真人实拍结合的动画 | |
| | 任务 4 | 细腻丰富的位图动画 | |
| | 任务 5 | 蜡笔抖动风格动画 | |
| | 任务 6 | 三维动画 | |
| | 任务 7 | 人物摆拍式风格动画 | |

学习单元情境设计 7

| | | | | |
|------|----------------------------------------------------|---------------|----|---|
| 单元名称 | Flash 动画中的声音制作 | | 学时 | 3 |
| 学习要求 | 认识声音在动画中的重要性，学习和熟练掌握 Flash 声音的基本操作方法及声音的采集方法等基本技能。 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 动画的声音操作 | | |
| | 任务 2 | 声音的采集 | | |

学习单元情境设计 8

| | | | | |
|------|-----------------------------------------------|---------------|----|---|
| 单元名称 | Flash 交互和影片输出 | | 学时 | 3 |
| 学习要求 | 掌握简单的交互式预载动画、重复播放按钮动画、影片生成和输出、超链接和文件生成的不同格式等。 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 简单的交互功能 | | |
| | 任务 2 | 预载动画 | | |
| | 任务 3 | 制作“重复播放”按钮动画 | | |
| | 任务 4 | 建立 Flash 超级链接 | | |
| | 任务 5 | 输出影片 | | |

学习单元情境设计 9

| | | | | |
|------|---------------------------------------|------------------|----|----|
| 单元名称 | 制作动画短片 | | 学时 | 18 |
| 学习要求 | 深入了解和掌握 Flash 动画短片的制作流程和动画制作原理、方法和步骤。 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | Flash 动画制作流程 | | |
| | 任务 2 | Flash 动画短片《童年》概况 | | |
| | 任务 3 | 《童年》前期制作 | | |
| | 任务 4 | 《童年》中期制作 | | |
| | 任务 5 | 《童年》后期制作 | | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 6 次。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩考试方式为机考，试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

教材：

《Flash 动画制作》，孙立军主编，北京联合出版社，ISBN：9787550205383

参考资料：

《动画制作实践从入门到精通》，新视角文化行编著，人民邮电出版社，ISBN：9787115300928

《中文 Flash 基础与案例教程》，欧阳俊梅、叶蕾主编，高等教育出版社，ISBN：9787040354799

八、任课教师要求

学历：本科及以上；

学位：学士及以上；

授课经历：两年及以上相关专业课程教学经验。

技能水平：具备动画的基础知识能力，广告动画、电视媒体动画制作能力。

九、教学实训场所

本课程要求在理论实践一体化教室完成，以实现“教、学、做”三位合一，主讲教师可携带笔记本电脑和投影仪器，根据教学进度实际进展情况，在教室中灵活控制理论内容和实践内容结合的讲解，同时要求笔记本电脑安装 Flash 和 Photoshop 等相关工具软件。

十.其它说明

无。

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | Flash 应用 | | | | 考核方式 | 考核形式 |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------|-----------------------------------|------|-----|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 培养目标： | 掌握二维动画的制作技巧，掌握使用 Flash 软件进行二维动画短片的制作技术能力，掌握动画关键帧的基本原理。 | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input type="checkbox"/> 纯实践 <input checked="" type="checkbox"/> 理论+实践 | |
| 计划学时 | 102 | 36 | 35% | 66 | 65% | | | |
| 本课程实际学时 | | | | | | 在上方框中打√ | | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 教材：《Flash 动画制作》、孙立军主编、北京联合出版公司出版 | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系（部）主任审核意见： | | | | | |
| 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 （公章） | | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------------------------|----------------------------------|----------------|------------|----|
| 1 | 2 | Flash 软件界面、绘图基础及常用绘图工具 | 了解 Flash 的基本知识；掌握 Flash 的常用绘图方法。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 1 | 2 | 实训 1：绘制企业 LOGO、沙漠之旅 | 熟悉 Flash 软件工作界面 | 绘制“沙漠之旅”场景 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 1 | 2 | 实训 2：绘制快乐机器人、波波头女孩 | 掌握 Flash 基本绘图工具 | 绘制波波头女孩 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 2 | 2 | 介绍自由绘图的方法及技巧 | 掌握 Flash 自由绘图的方法及技巧 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 2 | 2 | 实训 3：绘制男子头像、河马 | 掌握 Flash 自由绘图的方法及技巧 | 绘制河马 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 2 | 2 | 实训 4：绘制拉拉与茹比造型、Hello Kitty 造型 | 掌握 Flash 自由绘图的方法及技巧 | 绘制 Hello Kitty | 多媒体 / 上机实训 | |
| 3 | 2 | 自由创作设计角色造型 | 掌握使用 Flash 软件设计制作动画角色的方法和技巧 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 3 | 2 | 实训 5：创建设计制作一个卡通角色造型 | 掌握使用 Flash 软件设计制作动画角色的方法和技巧 | 设计制作动画角色 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 3 | 2 | 实训 6：设计制作角色造型的三视图 | 掌握使用 Flash 软件设计制作动画角色三视图的方法 | 设计制作角色三视图 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 4 | 2 | Flash 中图层的应用，动画中元件和实例的应用。 | 掌握图层、元件、实例在 Flash 动画中的应用 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 4 | 2 | 实训 7：绘制“草地快乐一家人”、“树林” | 掌握图层、元件、实例在 Flash 动画中的应用 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|--------------------------------------------|------------------------|------------|------------|----|
| 4 | 2 | 实训 8: 绘制“田园风光”、“航海图” | 掌握图层、元件、实例在Flash动画中的应用 | 绘制“航海图”场景 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 5 | 2 | Flash动画中的各种类型的动画 | 熟悉和了解Flash各种类型动画 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 5 | 2 | 实训 9: 制作“数字儿歌”动画 | 掌握形状补间动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 5 | 2 | 实训 10: 制作“小鱼游动”、“田园风光”动画 | 掌握传统补间动画的制作方法和技巧 | 制作“田园风光”动画 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 6 | 2 | 实训 11: 制作“皮球弹跳”、“万圣节”贺卡动画 | 掌握传统运动引导动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 6 | 2 | 补间动画的原理、制作方法; 介绍三维特效动画的制作方法。 | 掌握补间动画、三维特效动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 6 | 2 | 实训 12: 制作文字动画、公益广告动画、翻书动画 | 掌握补间动画的制作方法和技巧 | 制作“公益广告”动画 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 7 | 2 | 实训 13: 制作三棵松树盒子脸、MM减肥操、“草”动画、“鱼”动画、“鹿摆手”动画 | 掌握三维特效动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------|------------|----|
| 7 | 2 | 实训 14: 制作“鸟飞动画”、“章鱼”动画 | 掌握逐帧动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 7 | 2 | 实训 15: 制作“女孩说话”动画 | 掌握逐帧动画的制作方法和技巧 | 制作“女孩说话”动画 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | 实训 16: 制作“飞机飞行”、“钟表指针”动画 | 掌握逐帧动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | 实训 17: 制作“人侧面循环走”动画 | 掌握逐帧动画的制作方法和技巧 | 制作“人侧面循环走”动画 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | 实训 18: 使用之前设计的角色制作一组 QQ 表情 | 掌握逐帧动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 9 | 2 | 运用 Flash 中的图层、元件、库、时间轴、帧以及其他软件结合制作不同 Flash 动画。 | 掌握综合应用 Flash 中图层、元件、库、时间轴、帧等内容制作 Flash 各种类型动画的方法。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 9 | 2 | 实训 19: 制作元件动画“群鸟飞翔” | 掌握元件在动画中的应用 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 9 | 2 | 实训 20: 制作线条动画“猫回家” | 掌握线条动画的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|--------------------------|----------------------|-------------------|------------|----|
| 10 | 2 | 真人实拍结合的动画制作方法 | 掌握真人实拍结合的动画制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 10 | 2 | 实训 21: 制作真人合成动画“向锅中扔小怪物” | 掌握真人实拍结合的动画制作方法 | 制作真人合成动画“向锅中扔小怪物” | 多媒体 / 上机实训 | |
| 10 | 2 | 位图动画、蜡笔抖动风格动画的制作方法 | 掌握位图动画、蜡笔抖动风格动画的制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 11 | 2 | 实训 22: 制作位图动画“蜻蜓嬉戏” | 掌握位图动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 11 | 2 | 实训 23: 制作蜡笔抖动风格动画“咆哮狗跑” | 掌握蜡笔抖动风格动画的制作方法和技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 11 | 2 | 三维动画制作方法 | 掌握三维动画的制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 12 | 2 | 实训 24: 三维动画“翻开的向日葵贺卡” | 掌握三维动画的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 12 | 2 | 摆拍式风格动画的制作方法 | 掌握摆拍式风格动画的制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|---------------------------|-------------------------|----|------------|----|
| 12 | 2 | 实训 25: 制作风格动画“老爷爷讲故事” | 掌握摆拍式风格动画的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 13 | 2 | 口型动画的制作方法 | 掌握口型动画的制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 13 | 2 | 实训 26: 制作口型动画“拉拉讲笑话” | 掌握口型动画的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 13 | 2 | Flash 动画中的声音制作 | 掌握 Flash 动画中的声音制作方法 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 14 | 2 | 实训 27: 为口型动画“拉拉讲笑话”添加声音元素 | 掌握 Flash 动画中的声音制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 14 | 2 | Flash 动画制作流程 | 掌握 Flash 动画制作流程 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 14 | 2 | 实训 28: 中期制作《童年》讲台动画、转头动画 | 掌握 Flash 动画短片中期制作的方法及技巧 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 15 | 2 | 实训 29: 后期制作《童年》动画的后期制作 | 掌握动画后期制作的基本操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------------------------------------------|---------------------------|----|------------|----|
| 15 | 2 | 实训 30: 用 Premiere 剪辑“Flash 范例”、制作 Flash 公益广告《公共轻声细语》 | 掌握动画短片中期制作、后期制作的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 15 | 2 | 实训 31: 公益广告《来也匆匆, 去也冲冲》 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 16 | 2 | 期末知识点回顾 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 16 | 2 | 期末复习 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 16 | 2 | 期末复习 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 17 | 2 | 实训 35: 《关爱生命》 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 17 | 2 | 期末考核实训项目: 用自己设计制作的角色设计制作 Flash 公益广告 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 17 | 2 | 期末考核实训项目: 用自己设计制作的角色设计制作 Flash 公益广告 | 掌握 Flash 动画制作流程及动画短片的制作方法 | | 多媒体 / 上机实训 | |

《三维动画设计与制作—角色》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|---------------------------------------------------|------|------|------------------|--------|
| 课程名称 | 三维动画设计与制作 —角色 | | 标准简称 | 三维动画设计与制作 —角色 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第二学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353270 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 5 |
| 课程类型 | B类 | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 漫画速写、色彩、素描 | | | | |
| 后续课程 | 影视动画后期剪辑、动画原画设计（动作设计）、动画剧本创作（分镜头）、动画场景的设计与表现、AE制作 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 季红芳 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

本课程是动漫设计与技术专业必修核心课程。在本专业的职业能力培养中所起着承前启后的作用，既是前期理论课的延续，又是学习其他专业课的前提。本课程的前期课程主要有《漫画速写》、《色彩》、《素描》等，平行的专业课程主要有《平面创意设计》、《二维动画基础及应用（运动规律）》、《动画角色设计》等，后续的专业课程主要有《三维动画设计与制作——（场景）》、《三维动画设计与制作——（场景）实训》、《影视后期剪辑（Pro）》、《影视动画特效（A.E制作）》等。

本课程主要培养学生运用 Maya 制作模型的方法和技巧，提高学生对 3D 动漫行业的认识，培养学生掌握初步的三维建模能力、烘焙法线贴图 and 凹凸贴图的能力，这些能力是构成本专业职业技术领域共性职业能力的重要部分。

三、设计思路

根据行业、企业发展需要和完成职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质要求，本课程将三维动画角色设计与制作的主要知识和技能结构与行业中实际项目相结合，以真实的工作项目作为课程的载体，通过校企合作、教师教学、学生学习的一体化环境，每一个学习单元结束安排学生在校内动漫实训场所进行专业实习，在项目制作的过程中提高三维动画设计与制作技能。从课程的目标要求、教学内容的选取与组织安排、项目的确定、实践环节的设计、实习的管理到考核标准的制定，都由企业专家尝试参与和支持。

在组织教学过程中,从三维动画角色设计的角度出发,坚持理论联系实际,以该软件技术应用为主,着眼于提高学生三维建模能力的目的来实施教学。

四、课程培养目标

《三维动画设计与制作——角色》课程以工作过程为导向,工学结合,强化学生的操作技能,让学生熟练掌握三维动画制作技能,培养学生三维动画设计的思维和技巧,使学生具有较强的三维动画制作能力,并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质,成为符合三维动画行业需要的技术技能型人才。

1.专业能力:

(1) 通过《三维动画设计与制作——角色》课程的学习,掌握软件界面(动画模块)的运用;

(2) 掌握基础动画(关键帧的创建与删除、)的基础理论;

(3) 掌握基础动画(属性动画、位移动画、缩放动画、旋转动画)的基础理论;

(4) 掌握基础动画(小球动画、父子约束动画、晶格动画、路径动画、)的基础理论;

(5) 掌握变形动画(表情融合动画、簇变形、**wire**变形的应用、驱动动画、)的基础理论;

(6) 掌握约束(点约束、目标约束、方向约束、比例约束、父子约束、几何体约束、法线约束、切线约束、极向量约束)的基础理论;

(7) 掌握角色动画(IK动画、FK动画、人物骨骼的创建、蒙皮、权重值的修改)的基础理论;

(8) 掌握角色动画(循环走和跑、原地走和跑)的调节。

2. 方法能力:

(1) 能够在所学知识基础上,根据相关动画剧本和角色设计要求,使用三维软件实现人物模型设计制作;

(2) 通过本课程的学习,掌握三维软件设计制作人物模型的能力;

(3) 能够利用网络资源,收集整理三维动画软件使用方面的知识,并会进行信息分析处理,形成总结报告。

3.社会能力:

(1) 通过课程学习,培养学生严谨求实的工作态度,爱岗敬业,对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。

(2) 具有较强的事业心和责任感,具有良好的心理素质和身体素质。具有理论联系实际的良好学风,具有发现问题、分析问题和解决问题的能力,以及理论联系实际的能力。

(3) 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力;具备团队协作能力,吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质。

(4) 通过学习学会收集、分析、整理参考资料的技能,培养对新技术信息的掌握能力;

(5) 通过学习能够设计一般工作计划,行动方案;

(6) 通过学习培养学生掌握安全生产、文明生产与环境保护的相关规定及内容。

五、课程内容、要求及教学设计

标准教学周为 17 周，课时为 68 节，每周 2 次课 4 课时。其中理论课时安排为 20 课时，实践课时（含习题课）为 44 课时,复习考试 4 课时；

（一）课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------|-----------------------------|---------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1 | 界面熟悉 | 熟悉 maya 动画模块的基础知识，为制作动画打下基础 | 了解 maya 的基本界面，学会基本操作。 | 独立学习能力，获取新知识的能力和搜索能力，决策能力。 | 具有与人沟通合作的团队协作能力；具有很强的时间观念。 | 6 |
| 2 | 基础动画 | 能够熟练掌握基础动画的调节。 | 掌握属性动画、变形动画的制作方法，熟悉约束的应用。 | 获取新知识的能力和搜索能力 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质；具有较强的现场管理和组织协调能力，能较好的处理公共关系。 | 14 |
| 3 | 角色骨骼绑定 | 能够熟练创建人物骨骼并绑定。 | 掌握人物腿部、手部、腰部、头部骨骼绑定的制作方法。 | 独立学习能力；获取新知识的能力和搜索能力。 | 具有良好的思想品德、法制观念和职业道德，具有吃苦耐劳的精神；具有人际交流能力，能有效地进行人际沟通。 | 16 |
| 4 | 角色蒙皮 | 能够理性选择刚性蒙皮和柔性蒙皮并运用。 | 掌握角色刚性蒙皮、柔性蒙皮；熟悉人物蒙皮的应用。 | 分析问题和解决问题的能力；获取新知识的能力和搜索能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质；具有人际交流能力，能有效地进行人际沟通。 | 4 |
| 5 | 角色权重 | 熟练修改人物角色的权重值，使得模型不变形。 | 掌握人物腿部、手部、腰部、头部权重的应用。 | 独立学习能力；分析问题和解决问题的能力；决策能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质；具有很强的时间观念。 | 10 |
| 6 | 角色动作调节 | 熟练掌握人物走路跑动画的调节。 | 掌握人物走路、跑步、思考类、体育运动类、情绪类动画的制作方法。 | 独立学习能力；获取新知识的能力和搜索能力；决策能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质；具有很强的团队协作能力。 | 14 |
| 合计 | | | | | | 讲授 20 学时、实践 40 学时，共 64 学时（未含复习与考试 4 学时） |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|-----------------------------|--------------------|---|
| 单元名称 | 界面熟悉 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 熟悉 Maya 动画模块的基础知识，为制作动画打下基础 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 动画课程的安排及介绍 | |
| | 任务 2 | 动画模块的界面介绍（动画模块的组成） | |
| | 任务 3 | 关键帧的创建和删除 | |
| | 任务 4 | 界面实践 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|----------------|-------------|----|
| 单元名称 | 基础动画 | 学时 | 14 |
| 学习要求 | 能够熟练掌握基础动画的调节。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 属性动画 | |
| | 任务 2 | 变形动画 | |
| | 任务 3 | 约束的应用 | |
| | 任务 4 | 基础动画实例：拿球动画 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|----------------|-----------|----|
| 单元名称 | 角色骨骼绑定 | 学时 | 16 |
| 学习要求 | 能够熟练掌握基础动画的调节。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 人物腿部骨骼的绑定 | |
| | 任务 2 | 人物手部骨骼绑定 | |
| | 任务 3 | 人物腰部骨骼绑定 | |
| | 任务 4 | 人物头部骨骼绑定 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|---------------------|---------|---|
| 单元名称 | 人物角色蒙皮 | 学时 | 4 |
| 学习要求 | 能够理性选择刚性蒙皮和柔性蒙皮并运用。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 刚性蒙皮 | |
| | 任务 2 | 柔性蒙皮 | |
| | 任务 3 | 人物蒙皮的应用 | |
| | 任务 4 | 人物蒙皮实践 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|--|--|--|
|------------|--|--|--|

| | | | | |
|------|-----------------------|--------|----|----|
| 单元名称 | 人物角色权重 | | 学时 | 10 |
| 学习要求 | 熟练修改人物角色的权重值，使得模型不变形。 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 角色权重基础 | | |
| | 任务 2 | 人物腿部权重 | | |
| | 任务 3 | 人物手部权重 | | |
| | 任务 4 | 人物腰部权重 | | |
| | 任务 5 | 人物头部权重 | | |

| | | | | |
|------------|---------------|-----------|----|----|
| 学习单元情境设计 6 | | | | |
| 单元名称 | 人物角色动作调节 | | 学时 | 14 |
| 学习要求 | 熟练掌握人物走跑动画的调节 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 人物走路动画实例 | | |
| | 任务 2 | 人物跑步动画实例 | | |
| | 任务 3 | 人物思考类动画实践 | | |
| | 任务 4 | 人物体育运动类动画 | | |
| | 任务 5 | 人物情绪类动画实践 | | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 6 次。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩考试方式为机考，试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

1. 教材选用

选用教材《Autodesk maya 2009 标准培训教材 II》、人民邮电出版社、王琦主编。

2. 参考资料

(1) 火星时代网 <http://www.hxsd.com/>

(2) 尹武松《maya 应用从入门到精通》北京科海电子出版社，2006年9月

八、任课教师要求

学历：本科及以上；

学位：学士及以上；

授课经历：两年及以上相关专业课程教学经验

技能水平：具备动画的基础知识能力，三维角色建模能力。

九、教学实训场所

本课程要求在理论实践一体化教室完成，以实现“教、学、做”三位合一，主讲教师可携带笔记本电脑和投影仪器，根据教学进度实际进展情况，在教室中灵活控制理论内容和实践内容结合的讲解，同时要求笔记本电脑安装 maya2009 和 Photoshop cs3 工具软件。

十.其它说明

无。

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

学年 学期

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|------|-----|---------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 《三维动画设计与制作—角色》 | | | 班级 | 考核方式 | 考核形式 |
| 培养目标： | 通过建立模拟的职业环境或组织参与真实职业活动，使学生具备影视后期制作岗位中影视策划设计能力、影视的编辑能力、影视制作能力、影视测评能力，同时使学生具备较强的工作方法和社能力。 | | | | | | | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input type="checkbox"/> 纯实践 <input checked="" type="checkbox"/> 理论+实践 |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | | | |
| 计划学时 | 68 | 20 | 29% | 48 | 71% | | | |
| 本课程实际学时 | | | | | | 在上方框中打√ | | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 教材：《Maya 角色动画完全攻略》，出版时间：2012年07月，主编：吴思淼，出版社：清华大学出版社。 | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系（部）主任审核意见： | | | | | |
| 签名： _____ 年 月 日 | | | 签名： _____ 年 月 日 （公章） | | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------|---------------------------------|----------|------------|----|
| 1 | 2 | Maya 软件概述 | 了解软件现状、建模技术、相关软件及插件 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 1 | 2 | Maya 软件界面介绍及基础操作 | 熟悉 Maya 软件界面，掌握软件基础操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 2 | 2 | 物体基础操作 | 掌握物体轴心点的修改、物体常规操作、导入参考图片等操作。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 2 | 2 | 角色身体模型创建前期工作准备 | 掌握模型比例设定、风格模型精度、创建参考视图、项目设定等操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 3 | 2 | 角色身体模型两种镜像方法 | 掌握骨骼的创建、删除一半模型、镜像方法及相关设置等操作。 | 制作角色身体模型 | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|--------------------|----------------------------------------------------|----|------------|----|
| 3 | 2 | 角色模型躯干的创建 | 掌握搭建基本形体、插入循环边、创建手臂等操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 4 | 2 | 角色手的创建 | 掌握手腕的创建、手腕与手掌连接部、大小拇指根部的创建、其余3根手指根部的创建、手指的创建等操作办法。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 4 | 2 | 角色腿脚的创建 | 掌握裤子部分及脚的创建 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 5 | 2 | 在 ZBrush 中雕刻高分辨率模型 | 掌握从 Maya 到 ZBrush、从整体到局部的制作过程 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 5 | 2 | 重新拓扑 | 掌握从 ZBrush 到 Maya、借助 dRasterNEX 插件进行重新拓扑等内容。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 6 | 2 | 头部模型基本结构分析 | 掌握头部结构划分、五官比例分析、角色模型特征分析等内容。 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|---------------|------------------------------------------|----------|------------|----|
| 6 | 2 | 角色头部模型创建 | 掌握头部建模、创建眼部、鼻子、嘴部的创建等。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 7 | 2 | 角色动画中的曲面建模 | 掌握角色动画中的曲面建模、曲线等。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 7 | 2 | 创建交通工具 | 掌握角色动画中曲面、交通工具的创建。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | Maya 材质编辑器 | 掌握 Maya 材质编辑器 Hypershade、基本材质属性、程序纹理等。 | 给角色上材质效果 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | Maya 中 UV 编辑器 | 掌握 UV 编辑器、基本的贴图映射种类和方法、角色 UV 展开、UV 的整理等。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 9 | 2 | 灯光 | 掌握灯光的创建 | 场景布置灯光 | 多媒体 / 理论教学 | |
| 9 | 2 | 摄像机 | 掌握摄像机的设定。 | 场景设置摄像机 | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------|-------------------------|-------------|------------|----|
| 10 | 2 | 骨骼基础知识 | 掌握骨骼基本原理、运动学 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 10 | 2 | 人体骨骼架 | 掌握人体骨骼架构分析、分析角色类型的形体结构。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 11 | 2 | 变形器 | 掌握常见变形器各类。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 11 | 2 | 约束 | 掌握约束的操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 12 | 2 | 腿部、脚部等骨骼设定 | 掌握腿部、脚部、身体躯干骨骼绑定整合 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 12 | 2 | 手臂等骨骼绑定 | 掌握手臂、手掌骨骼绑定 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 12 | 2 | 头部与脖子的骨骼绑定 | 掌握头部与脖子的骨骼绑定、身体镜像等操作。 | 给动画角色进行骨骼绑定 | 多媒体 / 理论教学 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------|---------------------------------|----------|------------|----|
| 13 | 2 | 角色表情设定 | 掌握角色面部基本表情分析、角色表情设定、整合表情等操作。 | 制作角色表情效果 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 14 | 2 | 肌肉系统 | 掌握肌肉的创建、皮肤变形等操作。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 14 | 2 | 动画关键帧 | 掌握动画关键帧的创建 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 15 | 2 | 动画编辑 | 熟悉动画编辑面板,掌握动画的调节。 | 制作角色基本动画 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 15 | 2 | 时间和节奏 | 了解时间和节奏之间的联系,掌握渐入渐出设定、掌握预备动作设定。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 16 | 2 | 重心、布局、夸张效果 | 掌握动画中重心、布局、夸张及戏剧化效果。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 16 | 2 | 跟随重叠、弧线 | 掌握动画中跟随重叠、弧线、挤压与拉伸等效果设定。 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------|------|----|------------|----|
| 17 | 2 | 期末复习 | 期末复习 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 17 | 2 | 期末考试 | 期末考试 | | 多媒体 / 上机实训 | |

《三维动画设计与制作—场景》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|------------|--------------------------|------|-------|--------------|--------|
| 课程名称 | 三维动画设计与制作—场景 | | 标准简称 | 三维动画设计与制作—场景 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第三学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353290 | 课程学时 | 66+22 | 课程学分 | 5+1 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 漫画速写、平面创意设计、动画角色设计 | | | | |
| 后续课程 | 动画原画设计（动作设计）、动画剧本创作（分镜头） | | | | |
| 对应职业资格证或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 江娜 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

该课程是动漫专业的一门专业核心课程，本课程以 3ds max 进行重点建设与实施的学习领域课程。

三、设计思路

总体设计思路是打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的室内及动画场景的工作任务为对象，组织学生通过完成工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力

1. 专业能力

- （1）掌握室内场景和游戏场景的设计能力；
- （2）掌握第三方的渲染软件的基本使用方法；
- （3）熟练应用三维动画软件创建出较为真实的室内场景及游戏场景。

2. 方法能力

- (1) 掌握游戏场景的创建方法；
- (2) 掌握多种不同游戏特技、道具模型的创建方法；
- (3) 掌握 VRAY 等多种不同渲染器的使用。

3. 社会能力

- (1) 培养良好的思想品德、心理素质；
- (2) 培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等；
- (3) 培养良好的团队协作、协调人际关系的能力；
- (4) 培养对新知识、新技能的徐歇息能力与创新能力。

五、课程内容、要求及教学设计

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|---------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----|
| 1 | 了解三维动画设计与制作概述 | 了解三维动画设计与制作设计基础性 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉三维动画设计与制作的设计基础; 2. 掌握虚拟场景与真实场景的统一性。 | 掌握虚拟的场景如何与真实的场景尺寸的统一性 | 具有一定的项目设计能力和项目组织经验 | 6 |
| 2 | 游戏场景模型创建 | 了解高级建模创建; 了解游戏道具模型创建; 了解游戏场景模型的创建。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握高级复杂的多边形模型创建; 2. 掌握游戏道具的模型创建方法; 3. 掌握简单游戏场景创建。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够快速创建出复杂的多边形模型; 2. 掌握游戏平面图转换为三维模型的方法; 3. 能够创建 Q 版场景与仿真游戏场景。 | 拥有主动创造力和自我潜能的发掘精神 | 10 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----|
| 3 | 室内场景的创建 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解室内设计基础; 2. 了解灯光的布置; 3. 了解材质的布置; 4. VRAY 渲染器的使用 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解并掌握常见室内设计参数标准; 2. 掌握室内布光方法和灯光控制方式; 3. 掌握高级材质的设置; 4. 掌握 VRAY 渲染器插件的使用。 | <ol style="list-style-type: none"> 1 能够利用修改命令快速创建出复杂的三维模型; 2. 能够合理的对室内场景进行灯光布局; 3. 能够设置出各种真实材质表现; 4. 能够利用 VRAY 等其他插件渲染器渲染出照片级的室内效果。 | 具备工作中处理各方关系的能力。 | 12 |
| 4 | 粒子动画的制作 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解标准粒子的使用方法; 2. 了解高级粒子的使用方法; | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握标准粒子的使用方法; 2. 掌握高级粒子的使用方法; | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够使用粒子制作出炫酷的动画效果; 2. 高级粒子在烟雾、水流、火花的表现; | 能够将三维动画设计基础和设计融会贯通。 | 12 |
| 5 | 三维动画的表现方式 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解关键点与时间线技术; 2. 了解曲线编辑器的应用; 3. 了解正向与反向动力学。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解并掌握关键点各种操作方式; 2. 掌握曲线编辑器的应用; 3. 掌握常见的动力学动画方法。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够制作简单的广告文字动画的表现; 2. 掌握表现日常各种运动的形态; 3. 掌握工作中基本的粒子动画。 | 具有较强的创新能力和动手实操能力。 | 12 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6 | 综合案例 | 制作动画场景 | 利用所学知识进行创建场景、渲染、完成作品。 | 掌握综合性的动画场景制作。 | 灵活使用三维的制作，具有较高的审美素养和审美能力。 | 10 |
| 7 | 复习 | 综合理论知识 | 能够灵活运用所学知识。 | 收集和整理资料，做到有效整合整理。 | 养成精益求精的精神。 | 2 |
| 8 | 整周实训 | <p>1. 进一步深入学习基础知识，熟悉和掌握三维建模、材质、灯光、特效、动画的制作水平；</p> <p>2. 能够进行场景和动画效果制作，最终剪辑成一部完整的故事情节。</p> | <p>1. 熟悉本专业的工作性质，不断增强综合素质；</p> <p>2. 巩固和深化所学理论知识。</p> | <p>1. 综合运用所学知识分析和解决实际问题，强化实际三维制作技术；</p> <p>2. 为制作具有一定经济效益的影视三维效果作品及游戏三维作品打下坚实的基础。</p> | <p>1. 培养学生养成良好的审美能力；</p> <p>2. 掌握软件技术和艺术结合，塑造好的动画作品；</p> <p>3. 培养谦虚、严谨、实事求是的科学作风。</p> <p>4. 通过不断的实践增强自学和独立思考、分析和解决问题的能力。</p> | 22 |
| 合计 | | | 讲授 20 学时、实践 42 学时，复习 2 学时，共 64 学时（未包含考试 4 学时） | 另外，本课程实训 1 周， | 计课时 22 学时 | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|-------------------------------|----------------|------|
| 单元名称 | 了解三维动画设计与制作概述 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 可以手绘真实的设计效果图； 理解动画场景的三维建模。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 手绘真实的一室一厅设计效果图 | |
| | 任务 2 | 制作单个动画场景建模 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|-----------------------------------------|-------------|-------|
| 单元名称 | 游戏场景模型创建 | | 学时 10 |
| 学习要求 | 能够独立制作游戏场景的单体建筑模型和贴图； 能够创作多变的游戏场景效果图 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 制作古建筑建模 | |
| | 任务 2 | 制作卡通风格三维建筑 | |
| | 任务 3 | 制作写实风格建筑效果图 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|------------------------------------------|--------------|-------|
| 单元名称 | 室内场景的创建 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 能够制作动画场景的室内环境三维建模和渲染； 能够创作真实的室内设计效果图。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 制作标准室内场景建模 | |
| | 任务 2 | 制作卧室室内场景建模 | |
| | 任务 3 | 渲染和输出室内住宅效果图 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|--------------------------------|-----------------|-------|
| 单元名称 | 粒子动画的制作 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 了解交互式场景制作工具和流程； 能够创作粒子动画场景。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 创建超级喷射粒子，并设置其参数 | |
| | 任务 2 | 制作“礼花绽放”动画 | |
| | 任务 3 | 制作摄像机的运动模糊特效 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|-----------------------------------------------------------------|--------------|-------|
| 单元名称 | 三维动画的表现方式 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 学生掌握 3D 软件的建模、材质贴图 and 特效运用方法和技巧 学生能够运用 3D 软件和后期合成软件完成三维短片制作 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 建立两室两厅整体空间模型 | |
| | 任务 2 | 编辑整体材质 | |
| | 任务 3 | 渲染及后期效果处理 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|-----------------------------------|--------------|-------|
| 单元名称 | 综合案例 | | 学时 10 |
| 学习要求 | 独立完成命题的综合性案例； 能够创作个性鲜明地场景动画作品。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 制作场景案例（楼宇） | |
| | 任务 2 | 创作个性鲜明地的场景动画 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩两个部分，分别占总评成绩的 50%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | 实践操作 | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |

1.平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；

独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；
作业不完整 D。

实践操作占总成绩 40%。共计四次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

2.期末成绩为实操考试成绩总成绩 30%。考试方式为考查闭卷。

七、教材及相关资源

《3ds max 游戏动画场景制作教程》 陈妍，水利水电出版社。

《3ds max 8 中文版三维设计与动画制作实用教程》 刘小伟，电子工业出版社出版。

八、任课教师要求

具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

情景科技实训室高配电脑每人一台、手绘板每人一块。

十.其它说明

无



江西水利职业学院

JIANGXI WATER RESOURCES INSTITUTE

动漫制作技术专业

三维动画设计与制作——（场景）

实
训
指
导
书

信息工程系

动漫艺术设计教研室

二〇一*年*月

目录

一、实训目的

通过实训使学生能够更进一步深入学习基础知识，熟悉和掌握三维建模、材质、灯光、特效、动画的制作水平，能够进行场景制作和动画效果体现，最终剪辑成一部完整故事情节。

二、仪器设备工具材料

情景科技实训室高配电脑每人一台、手绘板每人一块。

三、主要内容和原理

《校园的故事三维动画场景制作》作品制作

培养学生综合运用所学知识分析和解决实际问题的能力，强化实际三维制作技术，为今后个人、企业制作具有一定经济效益的影视三维效果作品及游戏三维作品打下坚实基础。

四、实训步骤

实训课时

22 课时，一周内完成场景色设定（须原创）、建模、材质、灯光、特效、动画，后期合成输出这一系列创作过程源文件及完整视频文件。

实训具体要求

原创完整故事情节，有片头，片尾。

片头字幕：包括参赛作品类别（动画）、时长、名称、剧情简介（不宜过长、字幕大小适中）；

片尾字幕：主创人名单；

整个作品 需要提交完善的 3ds max 源文件，渲染输出文件和全部材质素材；

作品主题明确，且必须是原创（图片或是手绘），有背景音乐或配音，内容包括创作场景各部分制作，特效制作；

最终剪辑作品时长为 5 分钟左右。

作品渲染完成后可以保存成 AVI 格式或是 3ds max 支持的视频文件播放，最后放到绘声绘影或是 AE 等相关软件进行剪辑。

作品需提交源文件、自己查找的素材及其他来原材料。

实训进程

| 时间 | 内容 |
|-------------|-----------------------------------------------------------|
| 周一上午（1-2 节） | 教师布置实训任务、公布实训整体安排。《校园的故事三维动画制作》作品文字稿和分镜头稿本的撰写，通过才能进行下一步制作 |
| 周一上午（3-4 节） | 收集素材 |
| 周一下午（5-6 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的单独场景建模 |

| | |
|-------------|------------------------------|
| 周二上午（1-2 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的单独场景建模 |
| 周二上午（3-4 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的建模，材质 |
| 周二下午（5-6 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的建模，材质 |
| 周三上午（1-2 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的建模，材质、灯光 |
| 周三上午（3-4 节） | 《校园的故事三维动画制作》作品的建模，材质、灯光 |
| 周三下午（5-6 节） | 休息 |
| 周四上午（1-2 节） | 《校园的故事三维动画制作》材质、灯光、渲染 |
| 周四上午（3-4 节） | 《校园的故事三维动画制作》材质、灯光、渲染 |
| 周四下午（5-6 节） | 《校园的故事三维动画制作》材质、灯光、渲染 |
| 周五上午（1-2 节） | 提交作品（稿本、素材、使用的材质、源文件、合成剪辑成品） |

五、思考题或总结

通过学习知道，一个好的三维动画，它除了要求制作者要有较好的空间感与艺术感外，还有就是必须能够很好的运用各种三维动画的制作软件。因此三维动画的场景设计与制作是一个涉及范围很广的技术，也可以说他就是一件艺术与技术紧密结合的工作。

六、其他（评分标准）

| | |
|-----------|-----------------------------------------|
| 内容 30% | 作品能科学、完整地表达主题思想；无语法错误，无错别字 |
| 片头、片尾 20% | 片头片尾能突出主题、色调适中、特效运用恰当 |
| 创意 20% | 创意独特新颖，整体设计思路清晰，设计理念明确，作品具有想象力和个性表现力 |
| 艺术性 10% | 色彩搭配合理，结构布局合理，声音效果佳，作品反映出作者一定的审美情趣和审美能力 |
| 技术性 10% | 技术、效果掌握数量，运用合理、准确、适当 |
| 总体效果 10% | 主观把握 |

注：1.学习单元要与前述课程典型工作任务以及工作任务或项目，具有对应关系，可一

对一，亦可多对一，即多个学习单元对应一个典型工作任务。

2.能力目标应是课程总体目标所描述能力在本学习单元的分解和具体化；

3.能力目标一定是可测量和可展示的；

4.必须掌握的知识，一定是必须、够用，而且对其他课程的内容有一定的整合度；

5.在设计学习单元时，要考虑任务或项目载体，及任务的复杂程度或项目的难易程度。

要确保一个主题学习单元应有一个相对完整的可展示的任务或项目。

6.在学习内容的设计上要把职业资格证有关内容有机融入。

江西水利职业学院授课计划审批表

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------|-----------|----------------------------------------------------------------------|------|----------|--|
| 系部： 信息工程系 | 教师姓名： \ | 课程 | \ 学年 \ 学期 | | | | |
| 专业 | 动漫制作技术 | 三维动画设计与制作—场景 | 班级 | 考核方式 | 考核形式 | | |
| 培养目标： | 熟练运用 3ds max 软件设计出精美的室内场景和游戏场景，让学生能够独立制作出具有动画效果的游戏场景。 | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | | |
| 计划学时 | 66 | 20 | 30% | 46 | 70% | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 3ds max 游戏动画场景制作教程》陈妍， 水利水电出版社；《3ds max 8 中文版三维设计与动画制作实用教程》刘小伟， 电子工业出版社出版。 | | | | | | | |
| 教研室审核意见： | 系（部）主任审核意见： | | | 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 签名： _____ （公章） _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------------|-----------------|-----------|--------|----|
| 1 | 2 | 了解三维动画设计与制作概述 | 熟悉三维动画设计与制作基础; | | 投影仪、电脑 | |
| 1 | 2 | 了解三维动画设计与现实尺寸的关系 | 掌握虚拟场景与真实场景的关系 | | 投影仪、电脑 | |
| 2 | 2 | 了解游戏场景模型创建基础 | 熟悉游戏场景模型创建基础 | | 投影仪、电脑 | |
| 2 | 2 | 了解游戏道具模型创建 | 掌握了解游戏道具模型创建 | | 投影仪、电脑 | |
| 3 | 2 | 了解游戏高级建模创建 | 掌握高级复杂的多边形模型创建 | 简述游戏建模的特点 | 投影仪、电脑 | |
| 3 | 2 | 了解室内场景的创建基础 | 掌握常见室内设计参数标准 | | 投影仪、电脑 | |
| 4 | 2 | 了解灯光的布置 | 掌握室内布光方法和灯光控制方式 | 简述室内建模的特点 | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|---|---|------------------|----------------------------------|------------------|--------|--|
| 4 | 2 | 了解材质的布置； | 够设置出各种真实材质表现 | | 投影仪、电脑 | |
| 5 | 2 | VRAY 渲染器的使用（上） | 掌握 VRAY 渲染器插件的使用（上） | 简述 VRAY 渲染器的使用方法 | 投影仪、电脑 | |
| 5 | 2 | VRAY 渲染器的使用（下） | 能够利用 VRAY 等其他插件渲染器渲染出照片级的室内效果（下） | | 投影仪、电脑 | |
| 6 | 2 | 了解标准粒子动画的制作基础（上） | 交互式场景制作工具和流程（上） | 简述粒子动画制作技巧 | 投影仪、电脑 | |
| 6 | 2 | 了解标准粒子动画的制作基础（下） | 交互式场景制作工具和流程（下） | | 投影仪、电脑 | |
| 7 | 2 | 了解高级离子流的使用方法（上） | 高级粒子在烟雾的真实表现（上） | | 投影仪、电脑 | |
| 7 | 2 | 了解高级离子流的使用方法（中） | 高级粒子在水流的真实表现（中） | | 投影仪、电脑 | |
| 8 | 2 | 了解高级离子流的使用方法（下） | 高级粒子在火花的真实表现（下） | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|----|---|----------------|---------------------|-------------|--------|--|
| 8 | 2 | 了解关键点与时间线技术（上） | 能够制作简单的广告文字动画的表现（上） | | 投影仪、电脑 | |
| 9 | 2 | 了解关键点与时间线技术（下） | 能够制作简单的广告文字动画的表现（下） | | 投影仪、电脑 | |
| 9 | 2 | 了解三维动画的表现方式（上） | 掌握三维动画的表现方式（上） | 简述三维动画的表现方式 | 投影仪、电脑 | |
| 10 | 2 | 了解三维动画的表现方式（下） | 掌握三维动画的表现方式（下） | | 投影仪、电脑 | |
| 10 | 2 | 了解曲线编辑器的应用 | 掌握表现日常各种运动的形态 | | 投影仪、电脑 | |
| 11 | 2 | 了解正向与反向动力学 | 掌握常见的动力学动画方法 | | 投影仪、电脑 | |
| 11 | 2 | 了解放样工具的使用 | 掌握放样工具的使用 | | 投影仪、电脑 | |
| 12 | 2 | 了解扭曲工具的使用 | 掌握扭曲工具的使用 | | 投影仪、电脑 | |
| 12 | 2 | 了解晶格工具的使用 | 掌握晶格工具的使用 | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|----|---|---------------|----------------------|------------|--------|--|
| 13 | 2 | 控制放样对象的表面 | 掌握放样变形的使用 | | 投影仪、电脑 | |
| 13 | 2 | 了解灯光类型 | 掌握灯光参数设计 | | 投影仪、电脑 | |
| 14 | 2 | 了解摄影机的创建方法（上） | 掌握摄影机的创建方法（上） | 简述摄影机的创建技巧 | 投影仪、电脑 | |
| 14 | 2 | 了解摄影机的创建方法（下） | 掌握摄影机的创建方法（下） | | 投影仪、电脑 | |
| 15 | 2 | 了解灯光基本用途与特点 | 掌握灯光基本用途与特点 | | 投影仪、电脑 | |
| 15 | 2 | 了解效果图图中阴影的使用 | 掌握解效果图图中阴影的使用 | | 投影仪、电脑 | |
| 16 | 2 | 根据命题制作动画场景 | 利用所学知识进行创建场景、渲染、完成作品 | | 投影仪、电脑 | |
| 16 | 2 | 复习 | 重点复习场景制作的各个要素 | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|----|---|----|--|--------|--|--|
| 17 | 2 | 考试 | | 投影仪、电脑 | | |
| 17 | 2 | 考试 | | 投影仪、电脑 | | |

《影视后期剪辑（Pro）》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|--------------------------------------|------|------|--------|--------|
| 课程名称 | 影视后期剪辑（Pro） | | 标准简称 | 影视后期剪辑 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第三学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353360 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 5 |
| 课程类型 | B类 | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 动画角色设计、二维动画基础及应用（运动规律）、三维动画设计与制作——角色 | | | | |
| 后续课程 | 动画剧本创作（分镜头）、动画场景的设计与表现、AE制作 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 季红芳 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

本课程是动漫设计与技术专业必修核心课程。在本专业的职业能力培养中所起着承前启后的作用，既是前期理论课的延续，又是学习其他专业课的前提。本课程的前期课程主要有《漫画速写》、《平面创意设计》、《二维动画基础及应用（运动规律）》、《动画角色设计》等，平行的专业课程主要有《商业插画》、《三维动画设计与制作——（场景）》、《Flash应用》、《影视动画特效（A.E制作）》等，后续的专业课程主要有《动画场景的设计与表现》、《动画原画设计（动作设计）》、《动画剧本创作（分镜头）》等。

本课程通过建立模拟的职业环境或组织参与真实职业活动，培养学生具备影视后期制作岗位中影视策划设计能力、影视的编辑能力、影视制作能力、影视测评能力，这些能力是构成本专业职业技术领域共性职业能力的重要部分。

三、设计思路

根据行业、企业发展需要和完成职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质要求，本课程坚持“教、学、做”一体化的课程设计理念，以培养学生的影视后期剪辑能力为目标，以具体的工作任务的学习为切入点，针对影视剪辑师的岗位能力进行分解，设计5个课程单元共19个学习任务，课程单元难度呈阶段性上升，每个任务完成后掌握相关知识点，采用任务驱动的教学模式和示范操作、模拟训练方法来实现这个教学过程，并为学生可持续发展奠定良好的基础。

在组织教学过程中，从影视后期剪辑工作的角度出发，坚持理论联系实际，以 Premiere 软件技术应用为主，提高学生影视策划设计能力、影视的编辑能力、影视制作能力、影视测评能力来实施教学。

四、课程培养目标

以就业为导向，以能力为本位，以职业技能为主线，以情境单元课程为主题，以夯实基础、适应岗位为目标，尽可能形成基于职业岗位、工作过程的课程体系。按照按实际的工作流程和工作任务由简单到复杂的原则，本学习领域以 5 项典型工作任务为载体，设置了 5 项学习情境，5 项学习性工作任务。通过建立模拟的职业环境或组织参与真实职业活动，使学生具备制定影视特效设计方案和独立进行资料收集和整理的能力、设计与制作能力、评估能力，同时使学生具备较强的工作方法和社交能力。

1. 专业能力：

通过《影视后期剪辑》课程的学习，了解 Premiere 基本理论和基本常识，认识 Premiere 操作界面和功能，掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等相关操作，掌握影视合成的基本方法与技巧，理解计算机中影视格式。

2. 方法能力：

- (1) 独立学习能力；
- (2) 职业生涯规划能力；
- (3) 分析问题和解决问题的能力；
- (4) 获取新知识的能力和搜索信息的能力；
- (5) 决策能力。

3. 社会能力：

(1) 通过课程学习，培养学生严谨求实的工作态度，爱岗敬业，对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。

(2) 具有较强的事业心和责任感，具有良好的心理素质和身体素质。具有理论联系实际的良好学风，具有发现问题、分析问题和解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。

(3) 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力；具备团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质。

(4) 通过学习学会收集、整理、分析参考资料的技能，培养对新技术信息的掌握能力；

(5) 通过学习能够设计一般工作计划，行动方案；

(6) 通过学习培养学生掌握安全生产、文明生产与环境保护的相关规定及内容。

五、课程内容、要求及教学设计

标准教学周为 17 周，课时为 68 节，每周 2 次课 4 课时。其中理论课时安排为 20 课时，

实践课时（含习题课）为 44 课时，复习 4 课时；

（一）课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------|----|
| 1 | 旅游风光片 | ①了解影视制作的基础知识；②理解非线性编辑的特点；③掌握节目制作流程软件的界面；④视频采集的方法技巧；⑤面板工具；⑥在源窗口、时间线窗口剪辑素材；⑦输出。 | ①学生初步具备简单影片的设计、编辑、制作能力；②掌握软件基本操作知识；③能够采集音视频；④掌握输出不同格式的影片并进行格式转换；⑤团队协作能力。 | 独立学习能力，获取新知识的能力和搜索能力，决策能力。 | 具有与人沟通合作的团队协作能力； 具有很强的时间观念。 | 6 |
| 2 | 人物专题片 | ①三点编辑的方法和技巧；②四点编辑的方法和技巧；③多机位编辑的方法及技巧；④镜头之间的组接规律；⑤时间线嵌套；⑥字幕的使用。 | ①熟练使用导入管理素材；②熟练掌握三点、四点编辑的方法和技巧；③熟练掌握多机位编辑的方法和技巧；④能够把镜头组接规律应用于项目制作中；⑤策划能力及团队协作能力。 | 获取新知识的能力和搜索能力 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、豁达、勤奋、谦虚好学的品质； 具有较强的现场管理和组织能力，能较好的处理公共关系。 | 14 |
| 3 | 栏目包装片 | ①运动参数设置；②关键帧的使用；③运动速度的调整；④视频特效的使用；⑤⑥不同类型字幕的设计；⑦运动参数设置；⑧关键帧的使用。 | ①正确掌握物体运动的一般规律；②综合运用所学知识对素材进行运动设置；③正确掌握视频特效的功能和参数设置；④合理运用嵌套 | 独立学习能力； 获取新知识的能力和搜索能力。 | 具有良好的思想品德、法制观念和职业道德，具有吃苦耐劳的精神； 具有人际交往能力，能有效地进行人际沟通。 | 14 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 | |
|----|------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----|--|
| | | 用；⑨运动速度的调整； ⑩视频特效的使用及不同 类型字幕的设计。 | 能够进行字幕设计；⑥ 策划能力及团队协作能 力。 | | | | |
| 4 | 宣传片 | ①过渡效果的添加和设 置；②根据素材的特点 设置适当的过渡效果； ③过渡效果的扩展使 用。④视频特效的使用； ⑤字幕的制作。⑥剪辑 方法及技巧的运用 | ①能根据素材本身的特 点为影片添加适当的视 频过渡效果；②为不同 的素材应用适当的过渡 效果；③利用过渡效果 制作特殊的视频效果； ④使用简单的视频特 效；⑤字幕的创作；⑥ 策划能力及团队协作能 力。 | 分析问题和解决问题的能 力； 获取新知识的能力和消息 搜索能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、 豁达、勤奋、谦虚好学的品 质； 具有人际交往能力，能有效 地进行人际沟通。 | 12 | |
| 5 | MV | ①声音的类型、格式及 剪辑方法；②编辑方法 及技巧；③特效的运用； ④运动的设置；⑤过渡 效果的使用；⑥插件的 安装及使用。 | ①能够对音频素材进行 剪辑；②学会安装并使 用插件；③能够运用时 间线的嵌套进行复杂综 合项目创作；④编辑技 巧的综合应用；⑤策划 能力及团队协作能力。 | 独立学习能力； 分析问题和解决问题的能 力； 决策能力。 | 具有爱岗敬业、诚信、务实、 豁达、勤奋、谦虚好学的品 质； 具有很强的时间观念。 | 18 | |
| 合计 | | 讲授 20 学时、实践 40 学时、习题课 4 学时、，共 64 学时（未含复习 4 学时） | | | | | |

(二) 课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|------------------------------------------|-----------|---------|
| 单元名称 | 旅游风光片 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 初步掌握简单影片的设计、编辑、制作的方法；掌握软件基本操作知识；能够采集音视频； | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 影视制作的基础知识 | |
| | 任务 2 | 非线性编辑的特点 | |
| | 任务 3 | 节目制作流程软件 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|------------------------------------------------------|---------|----------|
| 单元名称 | 人物专题片 | | 学时 14 |
| 学习要求 | 熟练掌握三点、四点编辑的方法和技巧；熟练掌握多机位编辑的方法和技巧；能够把镜头组接规律应用于项目制作中； | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 三点编辑 | |
| | 任务 2 | 四点编辑 | |
| | 任务 3 | 多机位编辑 | |
| | 任务 4 | 镜头之间的组接 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-----------------------------------------------------|-----------|----------|
| 单元名称 | 栏目包装片 | | 学时 14 |
| 学习要求 | 综合运用所学知识对素材进行运动设置；正确掌握视频特效的功能和参数设置；合理运用嵌套；能够进行字幕设计。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 关键帧 | |
| | 任务 2 | 视频特效 | |
| | 任务 3 | 不同类型字幕的设计 | |
| | 任务 4 | 运动参数 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|--|----------|
| 单元名称 | 宣传片 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 能根据素材本身的特点为影片添加适当的视频过渡效果；为不同的素材应用适当的过渡效果；利用过渡效果制作特殊的视频效果；使用简单的视频特效；字幕的创作。 | | |

| | | |
|------|------|------------------|
| 任务分解 | 任务 1 | 过渡效果的添加和设置 |
| | 任务 2 | 根据素材的特点设置适当的过渡效果 |
| | 任务 3 | 视频特效的使用 |
| | 任务 4 | 剪辑方法及技巧 |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|-------------------------------------------------------|-------------|----------|
| 单元名称 | MV | | 学时 18 |
| 学习要求 | 能够对音频素材进行剪辑；学会安装并使用插件；能够运用时间线的嵌套进行复杂综合项目创作；编辑技巧的综合应用。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 声音的类型、格式及剪辑 | |
| | 任务 2 | 特效的运用 | |
| | 任务 3 | 运动的设置 | |
| | 任务 4 | 插件的安装及使用 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 6 次。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩考试方式为机考，试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

教材：

《Premiere Pro CC 影视编辑剪辑制作实战从入门到精通》，赵建、路倩、王志新编著，人民邮电出版社；

参考资料：

《Premiere Pro CS5.5 影视制作项目实践》，谢小璐编著，西南交通大学出版社；

《Adobe Premiere Pro CC 2017 经典教程 彩色版》，Maxim Jago 编著、巩亚萍译，人民邮电出版社；

八、任课教师要求

学历：本科及以上；

学位：学士及以上；

授课经历：两年及以上相关专业课程教学经验。

技能水平：具备动画的基础知识能力，影片特效制作能力。

九、教学实训场所

本课程要求在理论实践一体化教室完成，以实现“教、学、做”三位合一，主讲教师可携带笔记本电脑和投影仪器，根据教学进度实际进展情况，在教室中灵活控制理论内容和实践内容结合的讲解，同时要求笔记本电脑安装 Premiere、After Effects 等相关工具软件。

十.其它说明

无。

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

学年学期

| | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------|------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 影视后期剪辑 (Pro) | 班级 | 考核方式 | 考核形式 |
| 培养目标： | 通过建立模拟的职业环境或组织参与真实职业活动，使学生具备影视后期制作岗位中影视策划设计能力、影视的编辑能力、影视制作能力、影视测评能力，同时使学生具备较强的工作方法和社能力。 | | | | <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input type="checkbox"/> 纯实践 <input checked="" type="checkbox"/> 理论+实践 |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | | |
| 计划学时 | 68 | 20 | 29% | 48 | 71% | |
| 本课程实际学时 | | | | | | 在上方框中打√ |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) 教材：《Premiere Pro CC 影视编辑标准教程》，出版时间：2016年3月，主编：潘强，出版社：人民邮电出版社。 | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系(部)主任审核意见： | | | |
| 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 (公章) | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------------------|----------------------------------|----|------------|----|
| 1 | 2 | 数字视频 | 掌握数字视频基本概念，数字理论，非线性编辑的基本工作流程。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 1 | 2 | 初识 Premiere Pro CC | 了解软件发展历史，熟悉软件工作界面，掌握软件基本操作。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 2 | 2 | 使用 PremierePro CC 剪辑素材 | 熟悉并掌握监视器窗口的应用 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 2 | 2 | 实例制作美丽夜景 | 熟悉并掌握监视器窗口的应用 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 3 | 2 | 使用 PremierePro CC 分离素材 | 掌握素材切割、插入覆盖编辑、提升提取编辑、链接分离素材等操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 3 | 2 | 实例制作立体相框 | 掌握 Premiere 分离素材操作。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 4 | 2 | 使用 PremierePro CC 创建新元素 | 掌握通用倒计时片头、彩条和黑场、彩色蒙版、透明视频等效果的制作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 4 | 2 | 实例制作：倒计时 | 掌握 PremierePro CC 创建新元素 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|--------------|--------------------------------------------|---------|------------|----|
| 5 | 2 | 实例制作：镜头的快慢处理 | 综合应用影视剪辑技术 | 制作倒计时效果 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 5 | 2 | 转场特技设置 | 掌握使用镜头切换、调整切换区域、切换设置、设置默认切换等操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 6 | 2 | 实例制作：海底世界 | 掌握转场特技设置 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 6 | 2 | 高级转场特技 | 掌握运动、伸缩、划像、擦除、映射、溶解、滑动、特殊、效果、缩放、页面剥落等效果的制作 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 7 | 2 | 实例制作：自然风光 | 掌握高级转场特技的制作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 7 | 2 | 实例制作：汽车展会 | 综合应用转场效果 | 制作夕阳美景 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 8 | 2 | 使用关键帧控制效果 | 熟悉关键帧，掌握关键帧的激活操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 8 | 2 | 实例制作：飞舞的蒲公英 | 掌握关键帧控制效果的使用。 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------|----|
| 9 | 2 | 视频特效与特效操作 | 掌握模糊与锐化视频、通道视频 颜色校正视频、扭曲视频、杂色与颗粒视频、透视视频、风格化视频、 频、时间、过渡视频、视频等特效的制作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 9 | 2 | 实例制作：脱色特效、镜像效果、变形画面、 彩色浮雕效果、局部马赛克效果 | 掌握视频特效与特效操作 | 制作夕阳 斜照效果 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 10 | 2 | 视频调色技术 | 掌握调整特效、图像控制特效的制作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 10 | 2 | 实例制作：水墨画、怀旧老电影效果 | 掌握视频调色技术 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 11 | 2 | 抠像及叠加技术 | 掌握影视合成、515种抠像方式的运用等。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 11 | 2 | 实例制作：抠像效果、单色保留 | 掌握抠像及叠加技术 | 制作颜色 替换效果 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 12 | 2 | “字幕”编辑面板 | 熟悉“字幕”编辑面板，掌握字幕文字对象创建操作 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 12 | 2 | 实例制作：在线科技 | 熟悉“字幕”编辑面板，掌握字幕文字对象创建操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------------|------------------------------|--------|------------|----|
| 12 | 2 | 编辑与修饰字幕文字 | 掌握字幕文字的编辑及属性设置操作 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 13 | 2 | 实例制作：繁花似锦 | 掌握字幕文字的编辑及属性设置操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 14 | 2 | 实例制作：影视快车 | 掌握字幕与字幕特技的制作 | 制作节目片头 | 多媒体 / 上机实训 | |
| 14 | 2 | 音频调节 | 熟悉单轨混合器，掌握淡化器调节音频、实时调节音频等操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 15 | 2 | 实例制作：淡化音频 | 掌握音频的调节操作 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 15 | 2 | 时间轴窗口合成音频 | 掌握调整音频持续时间和速度、音频增益等操作。 | | 多媒体 / 理论教学 | |
| 16 | 2 | 实例制作：超重低音效 | 掌握音频添加效果操作。 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 16 | 2 | 实例制作：音频的剪辑 | 掌握加入音频效果 | 音频的调节 | 多媒体 / 上机实训 | |

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|------|------|----|---------------|----|
| 17 | 2 | 期末复习 | 期末复习 | | 多媒体 / 上机实训 | |
| 17 | 2 | 期末复习 | 期末复习 | | 多媒体 / 上机实训 | |

《影视动画特效（A.E制作）》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|-----------------------|------|------|---------------|---------|
| 课程名称 | 影视动画特效（A.E制作） | | 标准简称 | 影视动画特效（A.E制作） | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第四学期 | 制订时间 | 2018年7月 |
| 课程代码 | 1353180 | 课程学时 | 68 | 课程学分 | 5 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 平面创意设计、色彩、影视后期剪辑（Pro） | | | | |
| 后续课程 | 跟岗实习、岗前实训、综合实训 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 江娜 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

影视特效制作从制作技术上来说与舞美、道具一样都是为了营造电影动漫的视觉造型服务的，它的历史是与电影动漫同步的。但在以往的电影动漫史上它只作为一种表现元素起辅助作用。而在近些年来，伴随着数字制作技术的发展，数字电影特技呈现出的营造现实和再现奇观的表现能力，为电影特技提供了一个大显身手的舞台。

四、设计思路

通过对本课程的学习，可以使学生掌握基本的录音和混音合成，以及影视动画特效制作方法，为动漫专业学生开辟了一条新的发展方向，同时也为他们就职拓宽了道路，使他们既能够胜任平面设计师、3D设计师等工作岗位外，又可担当录音师、剪辑师以及特效制作师

等媒体工作。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力

1、专业能力

- (1) 了解影视动画特效基础知识；
- (2) 了解影视特效软件基础；
- (3) 掌握各种数据压缩方法和输出方法。

2. 方法能力

- (1) 结合数码摄影、采集、合成等技术，能独立编辑视频、音频和熟练运用软件的特效效果；
- (2) 初步掌握影视动画合成技巧；
- (3) 能够运用 AE 制作片头动画特效；
- (4) 能够运用 AE 制作产品广告动画特效；
- (5) 能够运用 AE 进行角色动画制作。

3. 社会能力

- (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) 具有胜任设计工作良好的业务素质 and 身心素质；
- (3) 具有运用所学知识分析和解决问题的能力；
- (4) 具有自学能力、获取信息的能力，以及一定的组织、管理能力。

五、课程内容、要求及教学设计

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|--------------|----------------------------------|-------------------------|----------------|----------------------------------|----|
| 1 | 课程介绍 | 使学生了解课程的教学目标、教学内容、学习要求、教学方法、学习方法 | 讲述课程教学目标、教学内容、教学方法、学习要求 | 了解影视动画特效的构思特点 | 拥有影视动画的鉴赏力 | 4 |
| 2 | 影视动画特效的基础知识 | 了解影视特效的基本原理 | 理解特效概念以及应用技巧 | 对影视特效形成概念 | 了解特效的基本知识, 以及掌握特效的使用技巧。 | 6 |
| 3 | 影视动画特效所应用的软件 | 了解 AE、Premiere、Audition 基本软件设置 | 掌握 AE 与其他特效软件的综合使用 | 综合特效的结合使用 | 掌握好如何借用其他的软件实现综合性的特效制作。 | 8 |
| 4 | AE 基本操作 | 掌握 AE 的基本特效应用 | 3D、Distort、Paint 等特效 | AE 特效使用技巧 | 掌握常见特效的制作方法, 发出自主创作的潜能。 | 8 |
| 5 | 片头动画制作 | 掌握使用 AE 制作简短的动画片头 | 前期之后以及后期合成 | 熟练掌握动画创意以及脚本创作 | 根据市场需求, 制作出优秀的片头作品 | 8 |
| 6 | 产品广告动画制作 | 掌握使用 AE 制作广告动画特效 | 背景层、文字和飘带等制作 | 熟练掌握广告动画制作技巧 | 根据市场需求, 制作出优秀的广告动画作品 | 8 |
| 7 | 模拟流体动画制作 | 掌握使用 AE 制作动态流体动画 | 完成马路、合并汽车等的制作 | 灵活运用动态流体制作动画 | 能自行理解和掌握, 实践中其相同和不同之处。 | 8 |
| 8 | 炫目特效制作 | 掌握使用 AE 制作常见的影视特效 | 完成粒子云、中国风等的制作 | 灵活运用影视特效能力 | 通过项目引领, 培养学生的分析能力、判断能力以及解决问题的能力。 | 8 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|-------------------------------------|--------|-----------------------------|-------------------------------|--------------------|--------------------------------|----|
| 9 | 命题特效制作 | 使用 AE 制作, 运用学习过的知识制作复杂的特效效果 | AE、PS、Premiere、Audition 的结合使用 | 利用掌握的知识制作完整的影视动画作品 | 完全能够胜任一些相对复杂的影视动漫后期编辑与特效的工作任务。 | 8 |
| 10 | 复习 | 综合复习 | 加强重点知识练习 | 利用所学知识强化练习 | 加强综合项目制作能力 | 2 |
| 合计 讲授 22 学时、实践 44 学时，复习 2 节，共 68 学时 | | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|---------------------------------------------|------------------------------------------|------|
| 单元名称 | 课程介绍 | | 学时 4 |
| 学习要求 | 1. 学生认可整体教学方案，并同意考核标准。 2. 学生能够背诵出影视动画的定义 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 课程内容分析 | |
| | 任务 2 | 充分理解艺术与技术相结合下的后期合成与特效制作 | |
| | 任务 3 | 了解影视动画后期合成特效制作的基本概念、基础知识、艺术理念、常用软件和工作流程； | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|-----------------------------------|------------------------------------|------|
| 单元名称 | 影视动画特效的基础知识 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 1. 掌握数字视频的基础知识。 2. 了解影视特效的基本原理 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解 AE 相关工具的使用、默认参数设置和自定义工作模式 | |
| | 任务 2 | 了解 Premiere 相关工具的使用、默认参数设置和自定义工作模式 | |
| | 任务 3 | 了解 Audition 相关工具的使用、默认参数设置和自定义工作模式 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|----------------------------------------------------------|-----------|------|
| 单元名称 | 影视动画特效所应用的软件 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 1. 掌握软件的启动方法、工作界面的自定义及相关工作栏的工具应用 2. 学生能够灵活运用软件制作简单的案例 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 课程内容介绍 | |
| | 任务 2 | 理解图层的概念 | |
| | 任务 3 | 理解图层的基本概念 | |

| | | |
|--|------|---------------------|
| | 任务 4 | 理解层的 5 个基本变化属性和关键动画 |
|--|------|---------------------|

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|------------------------------------|--------------------|------|
| 单元名称 | AE 基本操作 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 掌握 AE 与 3D、Distort、Paint 等软件制作影视特效 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握 AE 的浮动面板 | |
| | 任务 2 | 了解 AE 的图层显示、锁定与重命名 | |
| | 任务 3 | 了解 AE 的辅助功能 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|--------------------------------------------------|--------------|------|
| 单元名称 | 片头动画制作 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 1. 掌握项目的创建方法 2. 掌握素材的归类管理 3. 学生学会文件夹的应用及编辑 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 工程文件的创建及保存 | |
| | 任务 2 | 素材的导入及设置 | |
| | 任务 3 | 归类管理素材的方法和技巧 | |
| | 任务 4 | 素材入点和出点的设置 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|-----------------------------------|--------------------|------|
| 单元名称 | 产品广告动画制作 | | 学时 8 |
| 学习要求 | 1. 掌握关键帧操作及文字相关内容 2. 掌握文字工具的使用 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 关键帧的查看及创建方法 | |
| | 任务 2 | 关键帧的编辑、修改及关键帧助理的应用 | |
| | 任务 3 | 路径文字的应用 | |
| | 任务 4 | 文字动画的制作技巧 | |

| 学习单元情境设计 7 | | | |
|------------|--|--|--|
|------------|--|--|--|

| | | | | |
|------|----------------------------------------------|--------------|----|---|
| 单元名称 | 模拟流体动画制作 | | 学时 | 8 |
| 学习要求 | 1. 安装好插件 2. 能够掌握产生流体的各项参数 3. 能够贴材质渲染动画 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解流体动画制作原理 | | |
| | 任务 2 | 学习各种流体动画制作方法 | | |
| | 任务 3 | 掌握流体动画属性的设置 | | |

| | | | | |
|------------|----------------------------------|------------|----|---|
| 学习单元情境设计 8 | | | | |
| 单元名称 | 炫目特效制作 | | 学时 | 8 |
| 学习要求 | 1. 为视频文件添加特殊处理 2. 掌握内置视频特效的方法 | | | |
| | 任务 1 | 掌握烟飘文字案例制作 | | |
| | 任务 2 | 掌握炫目视频的制作 | | |

| | | | | |
|------------|----------------------------------------------|--------------|----|---|
| 学习单元情境设计 9 | | | | |
| 单元名称 | 综合特效制作 | | 学时 | 8 |
| 学习要求 | 1. 灵活运用各种特效及第三方插件特效制作案例 2. 学生能够设计出创意无限的作品 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 制作旋转空间动画 | | |
| | 任务 2 | 制作超级数字流动画 | | |
| | 任务 3 | 《理财指南》电视片头制作 | | |
| | 任务 4 | 魔法火焰制作 | | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩和期末成绩两个部分，分别占总评成绩的 50%。

列表如下：

| | | | | |
|------|------|------|------|------|
| 总评成绩 | 平时成绩 | | | 期末成绩 |
| | 出勤 | 平时作业 | 实践操作 | |

| | | | | |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 100% | 10% | 20% | 20% | 50% |
|------|-----|-----|-----|-----|

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 20%。共计四次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩占总成绩 50%。考试方式为考试闭卷。

七、教材及相关资源

《After Effects cs6 从入门到精通》 王红卫主编，清华大学出版社。

《动画后期编辑与合成》 李晓彬主编，京华出版社。

八、任课教师要求

具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业，遵纪守法；具有动漫制作技术专业本科及以上学历，扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

九、教学实训场所

多媒体教室，高配电脑每人一台，音响每人一个。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\ 学年 \ 学期

| | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------|------|-----|-----------------------------------------------------------------------|---|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 影视动画特效 (A、E 制作) | | | 班级 | \ |
| 培养目标： | 掌握录音和混音合成，以及影视动画特效制作方法，使他们既能够胜任平面设计师、3D 设计师等工作岗位外，又可担当录音师、剪辑师以及特效制作师等媒体工作。 | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 | |
| 计划学时 | 68 | 22 | 32% | 46 | 68% | <input type="checkbox"/> 考查 <input checked="" type="checkbox"/> 考试 | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) 《After Effects cs6 从入门到精通》 王红卫主编，清华大学出版社。 《动画后期编辑与合成》 李晓彬主编，京华出版社。 | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系(部)主任审核意见： | | | | |
| 签名： _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | 签名： _____ (公章) _____ 年 ____ 月 ____ 日 | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|----------------------|---------------------------------------|---------------|--------|----|
| 1 | 2 | 了解 AE 的入门知识 | 掌握 AE 的菜单栏、项目面板、工具面板、合成预览窗口和时间线面板 | | 投影仪、电脑 | |
| 1 | 2 | 了解软件相关的基础知识 | 掌握像素化、分辨率、帧速度、安全框、抗抖动的场、时间线面板、帧混合和抗锯齿 | 简述 AE 影视后期的定义 | 投影仪、电脑 | |
| 2 | 2 | 了解图层的应用 | 掌握图层的概念、图层的基本操作 | | 投影仪、电脑 | |
| 2 | 2 | 了解层的 5 个基本变化属性和关键帧动画 | 掌握层的 5 个基本变化属性和关键帧动画 | | 投影仪、电脑 | |
| 3 | 2 | 利用位置属性制作位置动画 | 掌握利用位置属性制作位置动画 | 简述图层概念 | 投影仪、电脑 | |
| 3 | 2 | 了解定位点的功能和透明度变化 | 掌握定位点的功能和透明度变化 | | 投影仪、电脑 | |
| 4 | 2 | 了解“四季赏析”案例制作步骤 | 掌握“四季赏析”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|---|---|-----------------|----------------|-----------|--------|--|
| 4 | 2 | 了解“空中热气球”制作案例 | 掌握“空中热气球”的案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 5 | 2 | 了解“运动的线条”案例制作步骤 | 掌握“运动的线条”案例制作 | 简述关键帧概念 | 投影仪、电脑 | |
| 5 | 2 | 了解飞舞的雪花案例制作步骤 | 掌握“飞舞的雪花”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 6 | 2 | 了解片头动画制作特点 | 掌握片头动画制作特点 | 简述文字创建技巧 | 投影仪、电脑 | |
| 6 | 2 | 了解“海上冲浪”短片制作步骤 | 掌握“海上冲浪”短片制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 7 | 2 | 了解“体育运动”短片制作步骤 | 掌握“体育运动”短片制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 7 | 2 | 了解“快乐宝宝”短片制作步骤 | 掌握“快乐宝宝”短片制作步骤 | 了解滤镜效果及特点 | 投影仪、电脑 | |
| 8 | 2 | 了解产品广告动画制作特点 | 掌握产品广告动画制作特点 | | 投影仪、电脑 | |
| 8 | 2 | 了解“媒体瑜伽”制作步骤 | 掌握“媒体瑜伽”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|----|---|-------------------|-------------------|----------|--------|--|
| 9 | 2 | 了解“数码相机广告”制作步骤 | 掌握“数码相机广告”制作步骤 | | 投影仪、电脑 | |
| 9 | 2 | 了解“制作汽车广告”制作步骤 | 掌握“制作汽车广告”制作步骤 | | 投影仪、电脑 | |
| 10 | 2 | 了解“制作房地产广告”制作步骤 | 掌握“制作房地产广告”制作步骤 | | 投影仪、电脑 | |
| 10 | 2 | 了解模拟流体动画制作步骤 | 掌握模拟流体动画制作特点 | | 投影仪、电脑 | |
| 11 | 2 | 了解“马路”、“合并汽车”制作步骤 | 掌握“马路”、“合并汽车”案例制作 | 简述运动跟踪方式 | 投影仪、电脑 | |
| 11 | 2 | 了解炫目特效制作步骤 | 掌握影视特效的使用 | | 投影仪、电脑 | |
| 12 | 2 | 了解“粒子云”、“中国风”制作步骤 | 掌握“粒子云”、“中国风”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 12 | 2 | 了解制作电视纪录片特点 | 掌握制作电视纪录片 | | 投影仪、电脑 | |
| 13 | 2 | 了解制作“百花盛开”制作步骤 | 掌握“百花盛开”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |

| | | | | | | |
|----|---|------------------|----------------|--|--------|--|
| 13 | 2 | 了解“健身运动”纪录片制作步骤 | 掌握“健身运动”纪录片制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 14 | 2 | 了解角“野生动物世界”制作步骤 | 掌握“野生动物世界”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 14 | 2 | 了解“海底世界”制作步骤 | 掌握“海底世界”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 15 | 2 | 了解“圣诞节”制作步骤 | 掌握“圣诞节”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 15 | 2 | 了解制作“美味厨房”栏目制作步骤 | 掌握制作“美味厨房”栏目制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 16 | 2 | 了解“旅行相册”制作步骤 | 掌握“旅行相册”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 16 | 2 | 了解制作“海滩风光相册”步骤 | 掌握“海滩风光相册”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 17 | 2 | 了解“草原美景相册”制作步骤 | 掌握“草原美景相册”案例制作 | | 投影仪、电脑 | |
| 17 | 2 | 复习 | 复习重点和难点知识 | | 投影仪、电脑 | |

《动画场景的设计与表现》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|---------------------------------|------|------|------------|--------|
| 课程名称 | 动画场景的设计与表现 | | 标准简称 | 动画场景的设计与表现 | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第四学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353330 | 课程学时 | 102 | 课程学分 | 6 |
| 课程类型 | B类 | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 三维动画设计与制作——（角色）、三维动画设计与制作——（场景） | | | | |
| 后续课程 | 综合实训、岗前实训 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 高嵩 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画场景的设计与表现》是动漫制作技术专业的专业核心课程。本课程全面讲述影视动画场景设计的技巧及注意事项，其目标是使用三维软件制作高品质的室内外建筑效果、室内场景和游戏场景图，强调场景配合情节，配合角色，把学习重点与经典的实例相结合，进行细致的分析；帮助学习者树立正确的场景设计概念，使影视动画场景设计的能力在短时间内得到加强和提高。

三、设计思路

在课程建设中，根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求，并针对高职学生理论基础相对薄弱，理论学习时间相对较少，学习动力不足的特点，确定了课程目标，并明确了课程培养目标的定位，分析课程性质、确定课程内容等，并坚持以真实项目和虚拟项目相结

合以及工作过程导向为依据，整合教学内容。

在组织教学过程中，根据教学内容的不同，采取与之对应的教学方法和手段，对最终的教学效果进行检测和评价，以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力

1. 专业能力

- (1) 通过课程的学习，掌握室内、室外场景和游戏场景的设计要求；
- (2) 掌握第三方的渲染软件的基本使用方法；
- (3) 熟练应用三维动画软件创建出较为真实的室内场景及游戏场景；

2. 方法能力

- (1) 掌握室内、室外场景及游戏场景的创建方法；
- (2) 能掌握多种不同游戏场景、道具模型的创建方法；
- (3) 掌握 VRAY 等多种不同渲染器的使用；
- (4) 赏析优秀动漫表情的设计，探究动漫形象设计的特点、形式和表现方法，并用于课堂实践创作中。

3. 社会能力

(1) 通过课程学习，培养学生严谨求实的工作态度，爱岗敬业，对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。

(2) 具有较强的事业心和责任感，具有良好的心理素质和身体素质。具有理论联系实际的良好学风，具有发现问题、分析问题和解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。

(3) 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力；具备团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质。

(4) 具备积极的动画创作态度与专业服务意识；

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 17 周，课时为 102 节，每周 1 次课 6 课时。其中 2 周用于复习和考试。

其中理论课时安排为 28 课时，实践课时（含习题课）为 62 课时，复习和考试 12 课时。

2.实践项目包括：室内建筑场景制作、室外建筑场景制作、游戏场景制作、角色制作。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|----------|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | 动画场景概念设计 | 1、了解掌握室内场景设计的内容和学习方法。 2、理解解场景设计的概念，设计出合理的场景模型 | 进一步强化理解解场景设计的概念，设计出合理的场景模型 | 能够在所学基础知识上，结合动画场景的具体要求制作出合理的场景效果。 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |
| 2 | 室内场景设计 | 1.. 掌握室内设计与现实尺寸的融合。 2.. 灯光的布置 3. 材质的布置 4. vary 渲染器的使用 | 1. 能运用相关知识，设计出合理的室内场景效果图。 2. 掌握灯光的布置。 3. 制作出有质感的环境。 | 能够在所学基础知识上，结合动画场景的具体要求制作出合理的室内场景。 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |
| 3 | 户外场景制作 | 1. 掌握户外场景制作方法——街道、商铺、园林制作 | 1. 掌握常见户外场景的制作方法。 2. 能够在正确把握主题基础上进行构思。 | 能够按照剧本场景的要求准确设计场景空间。 | 1. 学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和解决问题的能力。 2. 通过相关实训练习，逐步培养学生吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 30 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4 | 游戏场景模型创建 | 1. 掌握高级模型创建 2. 掌握游戏道具模型创建 3. 掌握游戏场景模型创建 | 1. 能够根据要求制作出游戏道具模型 2. 能够制作出透视、光影合理的场景模型。 | 能够根据要求制作出的游戏场景符合剧情的要求。 | 1. 通过学习,培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力,以及理论联系实际的能力。 2. 进一步培养学生团队协作能力,吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 18 |
| 5 | 角色设计 | 1. 掌握角色的布线方法 2. Q 版卡通角色设计 3. 游戏低模的创建 | 能够结合所学的知识设计出的角色造型合理。 | 能够在所学知识基础上,根据剧本要求设计出各种职业的角色。 | 通过学习养成积极思考问题、自主学习 and 解决问题的习惯和能力 | 12 |
| 6 | 综合案例 | 根据动画项目完成试题 | 能够制作出项目要求的场景 | 能够根据项目要求设计出符合需要的场景及人物、道具。 | 通过实训养成积极思考问题、自主学习 and 解决问题的能力 | 18 |
| 7 | 复习 | 对所学的内容进行梳理,复习 | 理解所讲述的各知识点的内容 | 能够收集整理资料,做到有效利用。 | 养成对待学习实事求是、精益求精的精神。 | 6 |
| 合计 讲授 28 学时、实践 62 学时、复习 6 学时, 共 96 学时 (未包含考试 6 学时) | | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|--------------------------------------------|----------------------|---|
| 单元名称 | 动画场景概念设计 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 1. 学生认可整体教学方案，并同意考核标准。 2. 学生能够理解场景设计的概念 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 了解掌握室内场景设计的内容和学习方法。 | |
| | 任务 2 | 理解场景设计的概念，设计出合理的场景模型 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|------------------------------------------------------------------|----------------|---|
| 单元名称 | 室内场景设计 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 1. 学生认可整体教学方案，并同意考核标准。 2. 学生能够正确制作出合适的场景。 3. 学生能够独立完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 室内场景设计的内容和学习方法 | |
| | 任务 2 | 灯光的布置 | |
| | 任务 3 | 材质的布置 | |
| | 任务 4 | vray 渲染器的使用 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-----------------------------------------------------------|---------|----|
| 单元名称 | 户外场景制作 | 学时 | 30 |
| 学习要求 | 1. 学生需要掌握户外场景制作技术 2. 学生能够有很好的空间表现。 3. 学生尽量独立完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 街道、商铺制作 | |
| | 任务 2 | 园林制作 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|-------------------------------------------------------|----------|----|
| 单元名称 | 游戏场景模型创建 | 学时 | 18 |
| 学习要求 | 1. 学生能够制作游戏道具模型 2. 学生能够制作游戏场景模型。 3. 学生尽量完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 高级模型创建 | |
| | 任务 2 | 游戏道具模型创建 | |

| | | |
|--|------|----------|
| | 任务 3 | 游戏场景模型创建 |
|--|------|----------|

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|------------------------------------------------------|-----------|----------|
| 单元名称 | 角色设计 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 1. 掌握角色的布线方法。 2. 掌握卡通角色的设计方法 3. 学生能够根据要求完成案例制作 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 掌握角色的布线方法 | |
| | 任务 2 | Q 版卡通角色设计 | |
| | 任务 3 | 游戏低模的创建 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|-------------------|--------|----------|
| 单元名称 | 综合案例 | | 学时 18 |
| 学习要求 | 1. 学生能够尽量制作出案例的效果 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 制作综合案例 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。不少于十次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩。考试方式为考查开卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

《影视动画场景设计与表现》 周晓波主编 西南师范大学出版社

《动画场景设计》 武立杰,汪禹主编 中国青年出版社

八、任课教师要求

专任教师要求具有高校教师资格；曾经学习或教授过相关课程，具有扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力，本科以上学历；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

兼职教师应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动画制作专业知识和丰富的实际工作经验，具有助理工程师及以上职称，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务，主要从相关企业聘任。

九、教学实训场所

建立本专业开放式实训中心，使之具备现场教学、实训、职业技能证书考证的功能，实现教学与实训合一、教学与培训合一、教学与考证合一、满足学生综合职业能力培养的要求。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

\学年\学期

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动画场景的设计与表现 | | | 班级 | \ | |
| 培养目标： | 本课程通过对动画场景的设计方法的教授使学生掌握动画场景设计绘制要领，熟练掌握使用三维软件制作高品质的室内外建筑效果、室内场景和游戏场景图，帮助学习者树立正确的场景设计概念，使影视动画场景设计的能力在短时间内得到加强和提高。 | | | | | | 考核方式 | 考核形式 |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input checked="" type="checkbox"/> 纯实践 <input type="checkbox"/> 理论+实践 | | |
| 计划学时 | 102 | 28 | 27% | 74 | 73% | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | | | |
| 教材及教学参考书：(名称、版本、主编、出版社) | | | | | | | | |
| 《影视动画场景设计与表现》 周晓波主编 西南师范大学出版社 | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系(部)主任审核意见： | | | 签名： _____ (公章) 年 月 日 | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------|--------|----|
| 1 | 6 | 动画场景概念设计 | 进一步强化理解场景设计的概念，设计出合理的场景模型 | | 挂图、ppt | |
| 2 | 6 | 1. 室内场景设计的内容和学习方法。 2. 室内设计与现实尺寸的融合。 3. 灯光的布置 4. 材质的布置 5. vary 渲染器的使用 | 制作出适合的室内场景，添加装饰效果，表现不同场景的特征 | 制作简单室内灯光模型 | 挂图、ppt | |
| 3 | 6 | “老宅院”场景制作赏析、户外场景制作方法——街道制作 | 能够制作出透视、光影合理的场景模型 | | 挂图、ppt | |
| 4 | 6 | 户外场景制作方法——街道制作 | 能够制作出透视、光影合理的场景模型 | | 挂图、ppt | |
| 5 | 6 | 户外场景制作方法——商铺制作 | 能够按照剧本场景的要求准确设计场景空间。 | 制作仿古商业街道 | 挂图、ppt | |
| 6 | 6 | 户外场景制作方法——商铺制作 | 能够按照剧本场景的要求准确设计场景空间。 | | 挂图、ppt | |
| 7 | 6 | 户外场景制作方法——园林制作 | 能够按照剧本场景的要求准确设计场景空间。 | | 挂图、ppt | |

| | | | | | | |
|----|---|------------------------------|----------------------|----------|--------|--|
| 8 | 6 | 户外场景制作方法——园林制作 | 能够按照剧本场景的要求准确设计场景空间。 | 设计制作园林场景 | 挂图、ppt | |
| 9 | 6 | 高级模型创建 | 了解并制作出高精度模型 | | 挂图、ppt | |
| 10 | 6 | 游戏道具模型创建 | 能够根据场景制作出贴合的模型 | 制作游戏道具模型 | 挂图、ppt | |
| 11 | 6 | 掌握游戏场景模型创建 | 能够根据要求制作出具有表现效果场景模型 | | 挂图、ppt | |
| 12 | 6 | 1. 掌握角色的布线方法 2. Q 版卡通角色设计 | 熟练掌握人物建模方法，快速设计人物角色 | 制作运动卡通模型 | 挂图、ppt | |
| 13 | 6 | 游戏低模的创建 | 掌握低模创建的方法 | | 挂图、ppt | |
| 14 | 6 | 根据动画项目完成试题 | 运用所学的知识进行综合案例制作 | | 挂图、ppt | |
| 15 | 6 | 根据动画项目完成试题 | 运用所学的知识进行综合案例制作 | 完成动画项目习题 | 挂图、ppt | |
| 16 | 6 | 复习 | 运用所学的知识进行综合案例制作 | | 挂图、ppt | |

| | | | | | | | |
|----|---|----|--|--|--|--------|--|
| 17 | 6 | 考试 | | | | 挂图、ppt | |
|----|---|----|--|--|--|--------|--|

《动画原画设计》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|--------------|------|------|--------------|--------|
| 课程名称 | 动画原画设计（动作设计） | | 标准简称 | 动画原画设计（动作设计） | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第四学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353250 | 课程学时 | 102 | 课程学分 | 6 |
| 课程类型 | B | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 《素描》《漫画速写》 | | | | |
| 后续课程 | 《三维动画设计》 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 李耀卿 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画原画设计（动作设计）》是动画专业学生的专业基础课程，也是一门综合性和应用性很强的课程。本课程主要介绍运动规律的基本知识，如动画空间、速度、时间、距离等；运动力学；人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律，风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。

本课程是动画专业的必修课程，该课程在动画专业人才培养中起着各环节重要的连接作用，课程面向在职学生，围绕应用型人才培养模式。通过本课程的学习，使学生成为懂电影动画、懂技术与艺术表现、懂动画运动原理的复合型人才。熟悉和掌握动画设计方法以及表现方法的基础知识，达到具备从事动画产业项目的角色表达和设计能力。

三、设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是以二维、三维动画设计与制作岗位群为导向，以真实的绘制项目为主要教学载体，在行业专家的指导下，对相关岗位进行任务与职业能力分析，以设计、制作岗位的“工作需求”和“岗位需求”为主线，按高职学

生的认知特点,以工作过程和工作任务为依据来设计活动项目,以真实的项目案例分析组织教学,倡导学生在项目活动中学会动画制作的相关知识。本课程从实用的角度出发,由浅入深,对学生进行系统的绘画能力的教育。

在课程建设中,根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求,确定了课程目标,并明确了课程培养目标的定位,分析课程性质、确定课程内容等,并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据,整合教学内容。在教学过程中,根据教学内容的不同,采取与之对应的教学方法和手段,对最终的教学效果进行检测和评价,以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程培养目标

本课程培养在生产第一线能从事动画制作,原画绘制、角色设计等技术岗位工作,具备良好的职业素养及团队精神,有一定的创意和策划能力,德、智、体、美全面发展,具有职业生涯发展基础的应用性高技能专门人才。

1.专业能力:

本课程在素描造型的基础上,培养学生的观察能力、表现能力、审美能力、造型能力与快速反应能力,掌握动漫速写的理论知识和表现技法,从人物、动物、场景等方面阐述动漫速写的造型要素和表现手法。

2.方法能力:

- (1)具备二维动画基本理论知识,熟练掌握在运动过程中的中割点,熟悉动画运动规律;
- (2)具备举一反三的设计整体动作的能力;
- (3)具备能够独立完成故事稿的绘画能力;
- (4)具备能够独立完成情景动画的制作能力;

3.社会能力:

- (1)培养学生的创新思维能力和健康的审美意识;
- (2)培养学生良好的人际沟通能力和团队相互合作的精神;
- (3)培养自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力;

五、课程内容、要求及教学设计

1.标准教学周为 17 周,课时为 102 节,每周 1 次课 4 课时。其中 2 周用于复习和考试。

其中理论课时安排为 28 课时,实践课时(含习题课)为 66 课时,复习和考试 8 课时。

2.实践项目包括:动画空间、速度、时间、距离等;运动力学;人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律,风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律,最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------|----|
| 1. | <p>1.1 线条的欣赏</p> <p>1.2 线条的多种绘画形式</p> <p>1.3 云线的绘画表现</p> <p>1.4 圆的绘画表现</p> <p>1.5 线条粗细的把握</p> <p>1.6 线条轻重的把握</p> <p>1.7 如何将线条绘制得挺拔</p> <p>1.8 线条接头的隐藏</p> | <p>1. 掌握线条的美感把握。</p> <p>2. 掌握线条的绘制技法。</p> <p>3. 掌握云线运用的技巧。</p> <p>4. 掌握圆的表现形式和方法。</p> <p>5. 掌握粗细的表现技巧。</p> <p>6. 掌握轻重的表现技巧。</p> <p>7. 掌握线条的走势。</p> <p>8. 掌握接头隐藏技巧。</p> | <p>通过学习，要求学生掌握线条的运用技法，要求绘制的线条不得断线、接头、粗细不均、轻重不均。</p> | <p>通过理论讲解，掌握线条的运用技法，要求绘制的线条不得断线、接头、粗细不均、轻重不均。</p> | <p>本情境的学习目标是，通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力</p> | 6 |
| 2. | <p>2.1 小汽车的绘制技法</p> <p>2.2 小汽车原画的表现</p> <p>2.3 小汽车动画的表现</p> <p>2.4 减速度动画的原理</p> <p>2.5 减速度动画的时间和张数</p> <p>2.6 减速度动画的节奏感把握</p> <p>2.7 加减速度的综合制作</p> | <p>1. 掌握汽车绘制技法，了解线的运用。</p> <p>2. 了解原画的作用。</p> <p>3. 了解动画中间夹动画的技法。</p> <p>4. 了解并掌握减速度动画的时间、张数、原画等之间的关系，如何把握动画的节奏感，把握加减速度的准确性。</p> | <p>1. 原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间2秒。</p> <p>2. 根据教师的要求设计动画角色和动画场景，且场景和角色需要能够良好匹配，保障情景动画的完整制作。</p> | <p>通过学习能够绘制准确线条，准确清晰；动画规律准确；</p> | <p>通过对本情景的学习通过养成积极思考问题、自主学习习惯和解决问题的能力</p> | 6 |

| | | | | | | |
|----|----------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------|---|
| 3. | 3.1 小球生命力的表现 3.2 小球动画中割 | 了解生命力视觉表现。 了解动画的韵味和生命力。 | 原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间 5 秒 | 通过学习能够正确制作小球动画 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |
| 4. | 4.1 红旗的动画制作 4.2 小狗耳朵的动画绘制 4.3 动画的生命力展示 | 1. 了解对象的绘制技法，生命力的体现。 2. 了解线条的运用和把握。 | 通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含 S 型、波浪形曲线动画。要求深刻理解 S 型曲线运动，做到举一反三； 要求实践环节的动画绘制工作量不低于 5 秒。 | 在掌握插画基础知识上，绘制出其他曲线动画 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力，以及理论联系实际的能力 | 6 |
| 5. | 绘制小红旗的飘动画，要求上下摆动 | 熟练掌握小红旗动画的 S 形曲线动画运动规律，掌握多条曲线同时运动的协调把握。 | 能够绘制出线条挺拔、均匀、颜色一致；红旗设计合理；运动规律生动的动画。 | 能够绘制出其他类型动画动态准确 | 本情境的学习目标是，通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |
| 6. | 6.1 小猫的绘制技法 6.2 小猫的动作表现 | 1. 了解张与变形是动画的核心。 2. 了解动作表现需要体现小猫的灵活。 | 熟练掌握人物及动物的动作夸张。要求实践环节动画绘制工作量不低于 5 秒。 | 能够熟练绘制出人物及动物动作准确 | 通过学习培养学生积极思考、主动探究的能力 | 6 |

| | | | | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------|---|
| 7. | 7.1 摄影表的认识与学习 7.2 人物动作与摄影表的关系 7.3 人物跳水动画制作 | 1. 了解掌握摄影表的知识。 2. 人物角色绘制, 动画表演。 | 1、要求摄影表填写准确, 分层清楚准确, 时间控制合理。 2、熟练掌握人物及动物的动作夸张。 | 能够根据摄影表的时间分配绘制出角色动态 | 培养学生发现问题、分析问题 and 解决问题的能力, 以及理论联系实际的能力。 | 6 |
| 8. | 8.1 马的走路绘制 8.2 牛的走路绘制 8.3 大象的动画制作 8.4 羚羊的动画制作 8.5 斑马的动画制作 8.6 小鹿走路绘制 | 1. 掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式; 2. 能够熟练手绘出各种角色在各种环境中的运动; 3. 能够对四足动物的动态有较好的捕捉; 4. 熟悉了解各种蹄类动物和掌类动物的绘制和分类。 | 1. 要求角色绘制技法熟练, 有较好的绘画创作能力; 2. 对于四足动物有非常深刻的了解, 熟悉他们的动作方式和生活习惯。 3. 对于四足动物的捕食动作有较为深刻的了解。 | 能够自如绘制出任意一种动物的运动姿态 | 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力, | 6 |
| 9. | 9.1 设计卡通小猪 9.2 绘制小情境分镜头 9.3 绘制小猪原画、动画 | 1. 掌握原创角色设计要求。 2. 熟练绘制任务角色。 3. 良好的动画运动规律控制。 | 线条直观大方; 角色设计性格鲜明 动画绘制准确, 原画生动。 | 在此基础上, 能够准确绘制出小猪的其他动态 | 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力 | 6 |
| 10. | 10.1 人物跑步动画 10.2 动物跑步动画 | 1. 掌握绘制人物和各类动物的跑步及多样跑步; 2. 掌握人物原地跑步的动作绘 | 要求根据原画的特征绘制其跑步动画, 规律准确, 符合原画的整体 | 能够绘制出人物和动物的运动姿态 | 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力 | 6 |

| | | | | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---|
| | 10.3 多样跑步动画 | 画 3. 人物多样运动的连贯动画制作。 | 要求, 实践工作量不低于5秒。 | | | |
| 11. | 11.1 设计小男孩 11.2 绘制分镜头 11.3 绘制原画、动画 | 掌握原创角色设计要求。 熟练绘制任务角色。 良好的动画运动规律控制。 | 线条直观大方; 角色设计性格鲜明 动画绘制准确, 原画生动。 | 能够在所学知识基础上, 根据要求设计出画面风格设定, 具有一定表达能力 | 培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力 | 6 |
| 12. | 12.1 鹰的飞翔动画 12.2 鲤鱼的水冲冲刺动画 12.3 小鱼逆流而上动画 12.4 小麻雀的动画制作 12.5 池塘中小雨的游动 12.6 蜂鸟的动画制作 12.7 小溪中小鱼的游动 | 1. 能够熟练绘制鸟类、鱼类的飞翔动画, 把握这类动物的运动特征; 2. 了解掌握各类动物的角色绘制技法, 对原画绘制具有良好的基础; 3. 掌握水的绘制技法, 湖面、湖底、溪水等绘制技法, 结合鱼的动画, 掌握分层背景制作; 4. 掌握老鹰的循环动画绘制, 并对于循环动画有较为深刻的认识; 5. 掌握动画片中常用角色小麻雀的动画规律和原画制作, 需要突出小麻雀的灵活感。 | 1. 熟练掌握鸟类飞翔的冲刺, 捕食动画, 鱼类的急游、慢游动画; 2. 要求掌握鱼类的原画绘制技法, 掌握鱼类的动画运动规律; 3. 掌握老鹰的绘制技法以及循环动画制作方法; 4. 实践工作量不低于8秒。 5. 原画和动画绘制准确, 动画时间控制恰当, 画面具有良好的镜头感, 有能与动画匹配的动画场景。 | 运用所学知识绘制出各类动物的运动规律 | 通过学习, 培养学生发现问题、分析问题的能力, 以及理论联系实际的能力。 | 6 |

| | | | | | | |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------|---|
| 13. | 12.8 苍鹰飞过山顶 13.1 小麻雀角色设计 13.2 原动画、动画制作 | 掌握小麻雀的动画运动规律。 掌握所学的专业知识绘制其运动规律。 | 要求角色绘制活泼可爱 动画运动直观、准确、生动。 | 绘制出的动物形象准确，动态生动 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题解决问题的能力 | 6 |
| 14. | 14.1 泥石流运动规律； 14.2 风的运动规律 14.3 电闪雷鸣； 的表现 14.4 爆炸的动画制作 14.5 石头飞溅的动画制作 作 14.6 香烟烟雾的飘动 14.7 火车浓烟滚滚的飘动 14.8 流星雨的制作 14.9 火的运动规律 14.10 龙卷风的动画运动规律 | 1. 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画； 2. 对于泥石流动画中石头的滚动重点表现； 3. 掌握用于表现自然界风的辅助对象绘制； 4. 爆炸动画中，石头飞溅，浓烟滚滚的效果； 5. 动画片中常见自然现象火的运动表现，该知识点必须掌握； 6. 龙卷风的环境表现，综合动画的制作技巧和要点； 7. 自然现象的环境表现尤为重要，教师案例需要掌握。 | 1. 把握自然现象的随机性，根据其特征绘制动画； 2. 泥石流动画中对于翻滚石头的表现技法； 3. 火焰的表现中对于三层火焰的表现技法； 4. 自然现象中对于环境的辅助表现极其绘制技法； 5. 实践工作量不低于15秒。 | 运用所学知识准确绘制出各类自然运动现象 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题解决问题的能力 | 6 |

| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------|---------------------------------|------------------------|-------------------------|----------------------------|---|
| 15. | 雨、雪的运动规律、 | 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画。期末大作品， | 把握自然现象的随机性，根据其特征绘制制动画； | 通过综合作业培养学生对本学期所学知识的掌握能力 | 通过学习，培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力 | 6 |
| 16 | 情景镜头项目制作 | 锻炼动画原画综合能力 | 实践工作量不低于15秒。 | 对本学期所学知识的综合能力掌握 | 在实践中分析问题和解决问题的能力 | 6 |
| 17 | 复习本学期知识点 | 综合镜头动画制作 | | | | 2 |
| 合计 | 讲授 28 学时、实践 66 学时，复习 2 学时，共 96 学时（未包含考试 6 学时） | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|----------------------|---------|---|
| 单元名称 | 动画原画设计概念 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 运动规律的基础元素—“线条的表现与欣赏” | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 线条的欣赏 | |
| | 任务 2 | 云线的绘画表现 | |
| | 任务 3 | 线条粗细的把握 | |
| | 任务 4 | 线条接头的隐藏 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------------------|---------------|---|
| 单元名称 | 物体加减速速度与力的原理—“小汽车的动画” | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 了解并掌握减速度动画的时间、张数、原画等之间的关系，如何把握动画的节奏感，把握加减速度的准确性。 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小汽车的绘制技法 | |
| | 任务 2 | 小汽车原画的表现 | |
| | 任务 3 | 小汽车动画的表现 | |
| | 任务 4 | 加减速速度动画的节奏感把握 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|--------------|------------|---|
| 单元名称 | 动画原画设计分类案例讲解 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | “小球弹跳”动画制作 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小球生命力的表现 | |
| | 任务 2 | 小球动画中分割距离 | |
| | 任务 3 | 小球动画中分割速度 | |
| | 任务 4 | 小球动画韵味和生命力 | |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|---------------------------|---------|---|
| 单元名称 | 小汽车的绘制确 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 曲线运动与跟随运动的规律“红旗动画、小狗耳朵动画” | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 红旗的动画制作 | |

| | | |
|--|-----|-----------|
| | 任务2 | 小狗耳朵的动画绘制 |
| | 任务3 | 动画的生命力展示 |
| | 任务4 | 减速度动画的原理 |

| | | | | |
|------------|---------------------------------------------------------|-----------|----|---|
| 学习单元情境设计 5 | | | | |
| 单元名称 | “红旗动画”运动规律原创 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含S型、波浪形曲线动画。要求深刻理解S型曲线运动，做到举一反三。 | | | |
| 任务分解 | 任务1 | 红旗的动画制作 | | |
| | 任务2 | 小狗耳朵的动画绘制 | | |
| | 任务3 | 动画的生命力展示 | | |

| | | | | |
|------------|-----------------------------------|---------|----|---|
| 学习单元情境设计 6 | | | | |
| 单元名称 | “小猫”的表情夸张绘制 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 熟练掌握人物及动物的动作夸张。要求实践环节动画绘制工作量不低于5秒 | | | |
| 任务分解 | 任务1 | 小猫的绘制技法 | | |
| | 任务2 | 小猫的动作表现 | | |
| | 任务3 | 小猫的夸张变形 | | |
| | 任务4 | 小猫的灵活表现 | | |

| | | | | |
|------------|-----------------------------|-----------------|----|---|
| 学习单元情境设计 7 | | | | |
| 单元名称 | 摄影表的学习之“人物跳水动作” | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 线条直观大方；角色设计性格鲜明动画绘制准确，原画生动。 | | | |
| 任务分解 | 任务1 | 摄影表的认识与学习 | | |
| | 任务2 | 人物动作与摄影表的关系 | | |
| | 任务3 | 人物跳水动画制作 | | |
| | 任务4 | 熟练掌握原动画各种情景小的表演 | | |

| | | | |
|------------|--|--|--|
| 学习单元情境设计 8 | | | |
|------------|--|--|--|

| | | | | |
|------|----------------------|---------|----|---|
| 单元名称 | “四足动物”走路运动规律绘制 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 马的走路绘制 | | |
| | 任务 2 | 牛的走路绘制 | | |
| | 任务 3 | 大象的动画制作 | | |
| | 任务 4 | 羚羊的动画制作 | | |

| | | | | |
|------------|-------------|-----------|----|---|
| 学习单元情境设计 9 | | | | |
| 单元名称 | “小猪”的跑跳动画制作 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 掌握原创角色设计要求 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 设计卡通小猪 | | |
| | 任务 2 | 绘制小情境分镜头 | | |
| | 任务 3 | 绘制小猪原画、动画 | | |

| | | | | |
|-------------|---------------------|---------------|----|---|
| 学习单元情境设计 10 | | | | |
| 单元名称 | “老人+小狗”跑步绘制、行走绘制 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 掌握绘制人物和各类动物的跑步及多样跑步 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 人物跑步动画 | | |
| | 任务 2 | 动物跑步动画 | | |
| | 任务 3 | 多样跑步动画 | | |
| | 任务 4 | 人物多样运动的连贯动画制作 | | |

| | | | | |
|-------------|----------------------|-----------|----|---|
| 学习单元情境设计 11 | | | | |
| 单元名称 | “小男孩”的花样运动原创 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 运动规律的基础元素—“线条的表现与欣赏” | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 设计小男孩 | | |
| | 任务 2 | 绘制分镜头 | | |
| | 任务 3 | 绘制原画、动画 | | |
| | 任务 4 | 绘制完整的动作设计 | | |

| | | | | |
|-------------|---------------------|-----------|----|---|
| 学习单元情境设计 12 | | | | |
| 单元名称 | 学习单元情境设计 12 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | “鸟类”的运动规律+“鱼类”的运动规律 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 鹰的飞翔动画 | | |
| | 任务 2 | 鲤鱼的水冲冲刺动画 | | |
| | 任务 3 | 小鱼逆流而上动画 | | |
| | 任务 4 | 小麻雀的动画制作 | | |

| | | | | |
|-------------|--------------|--------------|----|---|
| 学习单元情境设计 13 | | | | |
| 单元名称 | “小麻雀”的动画制作 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 掌握小麻雀的动画运动规律 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 小麻雀角色设计 | | |
| | 任务 2 | 小麻雀原动画、动画制作 | | |
| | 任务 3 | 掌握小麻雀的原动画 | | |
| | 任务 4 | 掌握小麻雀的动画运动规律 | | |

| | | | | |
|-------------|--------------------------|----------|----|---|
| 学习单元情境设计 14 | | | | |
| 单元名称 | “电闪雷鸣”自然现象运动规律 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 了解各类自然现象的运动规律，并能够熟练绘制其动画 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 泥石流的运动规律 | | |
| | 任务 2 | 风的运动规律 | | |
| | 任务 3 | 电闪雷鸣规律 | | |
| | 任务 4 | 爆炸的动画制作 | | |

| | | | | |
|-------------|--------------|---------|----|---|
| 学习单元情境设计 15 | | | | |
| 单元名称 | “雨+雪”的动画特效制作 | | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 雨、雪、烟雾的运动规律 | | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 雨的运动规律 | | |
| | 任务 2 | 雪的运动规律 | | |
| | 任务 3 | 火的运动规律 | | |
| | 任务 4 | 香烟烟雾的飘动 | | |

| 学习单元情境设计 16 | | | |
|-------------|------------|------------|---------|
| 单元名称 | 情景镜头项目制作 | | 学时 6 |
| 学习要求 | 锻炼动画原画综合能力 | | |
| 任务分解 | 任务 1 | 综合镜头动画制作 1 | |
| | 任务 2 | 综合镜头动画制作 2 | |
| | 任务 3 | 综合镜头动画制作 3 | |
| | 任务 4 | 综合镜头动画制作 4 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。不少于十次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩。考试方式为考查开卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

《动漫技法大讲堂（人物篇）》李耀卿 巩艺飞主编 湖北美术出版社

八、任课教师要求

教师曾经学习或教授过相关课程，手绘功底强，有较好的造型基础，本科及以上学历。

九、教学实训场所

绘画室、透台室、机房、动漫设计实训室

十、其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名： \

\学年\学期

| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动画原画设计（动作设计） | | | | 班级 | \ | | |
|-------------------------------------------------------------|------------------------|------|--------------|------|-----|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|---|--|--|
| 培养目标： | 培养学生快速捕捉人和动物的动态和结构的能力。 | | | | | | | | | |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | 考核方式 <input checked="" type="checkbox"/> 考查 <input type="checkbox"/> 考试 | | | | |
| 计划学时 | 102 | 28 | 27% | 74 | 73% | | | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | | | | |
| 教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 《动漫技法大讲堂（人物篇）》 李耀卿 巩艺飞主编 湖北美术出版社 | | | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | 系（部）主任审核意见： | | | | 签名： _____ 年 月 日 （公章） | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-----------------------|-----------------------------------------------|------------------------------|--------|----|
| 1 | 6 | 运动规律的基础元素——“线条的表现与欣赏” | 通过学习，要求学生掌握线条的运用技法，要求绘制的线条不得断线、接头、粗细不均、轻重不均 | 鉴赏优秀的动画作品 | 投影、纸、笔 | |
| 2 | 6 | 线条粗细的把握 | 掌握粗细的表现技巧 | 要求绘制的线条不得断线、接头、粗细不均、轻重不均（临摹） | 投影、纸、笔 | |
| 3 | 6 | 如何将线条绘制得挺拔 | 掌握线条的走势 | 人物原画动画临摹 | 投影、纸、笔 | |
| 4 | 6 | 小汽车的绘制技法 | 通过用剪影式轮廓形概括及组织画面练习，着重培养学生从整体出发的观察方式，掌握常用的构图形式 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 5 | 6 | 小汽车原画的表现 | 掌握汽车绘制技法，了解线的运用 | 简练概括的各种姿势 | 投影、纸、笔 | |
| 6 | 6 | 小汽车动画的表现 | 了解原画的作用 | 通过学习能够绘制准确线条，准确清晰；动画规律准确的方法 | 投影、纸、笔 | |
| 7 | 6 | 减速度动画的原理 | 据教师的要求设计动画角色和动画场景 | 重心与平衡的方法 | 投影、纸、笔 | |

| | | | | | |
|----|-------------------|----------------------|--------------------------------------------------------|--------|--|
| 8 | 减速度动画的时间和张数 | 减速度的准确性 | 简练减速的各种原画。 | 投影、纸、笔 | |
| 9 | 红旗的动画制作 | 了解对象的绘制技法，生命力的体现 | 通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含S型、波浪形曲线动画。要求深刻理解S型曲线运动，做到举一反三 | 投影、纸、笔 | |
| 10 | 动画的生命力展示 | 在掌握插画基础知识，绘制出其他曲线动画 | 能够绘制出线条挺拔、均匀、颜色一致；红旗设计合理；运动规律生动准确的动画。 | 投影、纸、笔 | |
| 11 | 绘制小红旗的飘动动画，要求上下摆动 | 熟练掌握小红旗动画的S形曲线动画运动规律 | 掌握多条曲线同时运动的协调把握 | 投影、纸、笔 | |
| 12 | 小猫的绘制技法 | 了解张与变形是动画的核心 | 熟练掌握人物及动物的动作夸张 | 投影、纸、笔 | |
| 13 | 小猫的动作表现 | 了解动作表现需要体现小猫的灵活 | 培养学生积极思考、主动探究的能力 | 投影、纸、笔 | |

| | | | | | | |
|----|---|----------------|---------------------------|---------------------------|--------|--|
| 14 | 6 | 摄影表的认识与学习 | 了解掌握摄影表的知识 | 要求摄影表填写准确, 分层清楚准确, 时间控制合理 | 投影、纸、笔 | |
| 15 | 6 | 人物动作与摄影表的关系 | 了解掌握摄影表的在原画上运用 | 熟练掌握人物及动物的动作夸张 | 投影、纸、笔 | |
| 16 | 6 | 复习知识点、情景镜头项目制作 | 了解各类自然现象的运动规律, 并能够熟练绘制其动画 | 期末大作品, 综合镜头动画制作。 | 投影、纸、笔 | |
| 17 | 6 | 考试 | | | 投影、纸、笔 | |

《动画剧本创作（分镜头）》课程标准

一、课程说明

| | | | | | |
|-------------|-------------|------|------|-------------|--------|
| 课程名称 | 动画剧本创作（分镜头） | | 标准简称 | 动画剧本创作（分镜头） | |
| 适用专业 | 动漫制作技术 | 修读学期 | 第四学期 | 制订时间 | 2018.8 |
| 课程代码 | 1353330 | 课程学时 | 102 | 课程学分 | 6 |
| 课程类型 | B类 | 课程性质 | 必修课 | 课程类别 | 专业核心课 |
| 先修课程 | 动画角色设计、商业插画 | | | | |
| 后续课程 | 综合实训 | | | | |
| 对应职业资格证书或内容 | 商业美术设计师 | | | | |
| 合作开发企业 | 江西情景科技有限公司 | | | | |
| 执笔人 | 高嵩 | 合作者 | 无 | 审核人 | 徐军 |
| 制（修）定日期 | 2018年12月 | | | | |

二、课程定位

《动画剧本创作（分镜头）》是动漫制作技术专业的专业核心课程。本课程全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各种知识和技能，最后通过学生自主构思的项目进行分镜头的设计与表现进行考核。

通过本课程学习，使学生了解剧本创作与分镜头设计的基本过程、剧本创作创意思维的构思过程，使学生熟练掌握剧本创作与分镜头设计。培养学生的艺术审美能力、专业设计能力。

三、设计思路

在课程建设中，根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求，并针对高职学生理论基础相对薄弱，理论学习时间相对较少，学习动力不足的特点，确定了课程目标，并明确了课程培养目标的定位，分析课程性质、确定课程内容等，并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据，整合教学内容。

在组织教学过程中，根据教学内容的不同，采取与之对应的教学方法和手段，对最终的教学效果进行检测和评价，以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程培养目标

完成本课程学习后能够获得的理论知识、专业能力、方法能力、社会能力

1. 专业能力

(1) 通过课程的学习，掌握剧本创作基本设计方法、分镜头脚本设计构思过程。熟练应用剧本与分镜头设计创作方法，能运用相关知识，进行设计创作。

(2) 具备一定的手绘能力，熟练将镜头语言运用到分镜头设计中：能够根据剧本进行镜头设计。

(3) 熟练掌握镜头语言的表现与设计。。

2. 方法能力

(1) 通过学习和实践，学生能够具备分析影视动画镜头语言的能力。

(2) 掌握动画片的制作流程及一定剧本创作和镜头语言运用技能

(3) 剧本将剧本改写成文字分镜脚本的能力

(4) 具备熟练运用镜头语言的能力。

3. 社会能力

(1) 通过课程学习，培养学生严谨求实的工作态度，爱岗敬业，对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。

(2) 具有较强的事业心和责任感，具有良好的心理素质和身体素质。具有理论联系实际的良好学风，具有发现问题、分析问题和解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。

(3) 通过学习养成积极思考问题、自主学习和解决问题的习惯和能力；具备团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质。

(4) 具备积极的动画创作态度与专业服务意识；

五、课程内容、要求及教学设计

1. 标准教学周为 17 周，课时为 102 节，每周 1 次课 6 课时。其中 2 周用于复习和考试。

其中理论课时安排为 28 课时，实践课时（含习题课）为 62 课时，复习和考试 12 课时。

2. 实践项目包括：文字剧本的创作、分镜头的临摹与设计、电子分镜制作。

(一) 课程整体设计

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | 动画剧本基础 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解动画编剧原理。 2. 了解动画剧本的格式 3. 剧本创作的创意思维 4. 理解剧作与分镜头设计的表达关系 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够正确理解剧本和分镜头的关系。 2. 能够尝试编写故事剧本 | 能够在所学知识基础上, 结合以往学习和生活经历, 做知识的迁移。 | 通过学习养成积极主动思考、认真探究的精神。 | 12 |
| 2 | 动画分镜头基础 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解动画分镜头基本概念 2. 了解动画分镜头的制作流程 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握分镜头制作的方法与步骤。 2. 能够正确运用所学知识, 做好绘制分镜头前的准备工作。 | 能够根据分镜头案例写出相关动作要求, 为下一步分镜头创作做好准备 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 学习养成积极思考问题、自主学习习惯和解决问题的能力。 2. 通过相关实训练习, 逐步培养学生团队协作能力, 吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 12 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3 | 镜头的基础知识 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解镜头的知识 2. 了解镜头的内容 3. 镜头的构图技法 4. 理解并掌握镜头中的轴线法则 5. 理解镜头的连贯性 6. 了解镜头中的场面调度。 7. 镜头中的蒙太奇 8. 镜头的组接技巧 9. 镜头的时间掌握和节奏控制 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够正确认识镜头的相关知识。 2. 能够正确绘制连贯的镜头。 3. 能够分析出影片中所用的镜头语言知识。 | <p>根据所学的知识，能够设计出引人入胜的分镜头画面，具备一定的镜头语言能力。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过学习，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力，以及理论联系实际的能力。 2. 进一步培养学生团队协作能力，吃苦耐劳、诚实守信的优秀品质 | 30 |
| 4 | 角色造型 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解分镜头中独角戏、对手戏、群戏的表演技巧 2. 人物情绪风格的表达 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够正确绘制出不同人物的表情、动态。 2. 能够准确绘制出不同人物间的对手戏。 | <p>能够在所学基础知识上，根据情节要求设计出合适的人物造型。</p> | <p>通过学习养成积极思考问题、自主学习的问题解决习惯和能力</p> | 18 |
| 5 | 虚拟空间架构 | 掌握绘制分镜头需掌握的透视原理 | 能够绘制出合理的空间透视角度的 | 能够根据机位的变化合理画出背景。 | 通过学习养成积极思考问题、自主学习的习惯和能力 | 6 |

| 序号 | 学习情境 | 知识目标 | 专业能力 | 方法能力 | 社会能力 | 学时 |
|----------------------------------------------------|------|------------------|------------------------------|---------------------------|-----------------------------------------|----|
| 6 | 案例制作 | 能够根据要求制作出符合要求的案例 | 能够根据要求设计文字剧本,绘制出分镜头及制作出电子分镜头 | 能够根据所学,整合多方面知识,作出合适的电子分镜。 | 通过案例探究,培养学生严谨求实的态度,对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。 | 12 |
| 7 | 复习 | 全部理论知识 | 能够灵活使用所学知识 | 能够收集整理资料,做到有效利用。 | 养成对待学习实事求是、精益求精的精神。 | 6 |
| 合计 讲授 28 学时、实践 62 学时、复习 6 学时, 共 96 学时 (未包含考试 6 学时) | | | | | | |

（二）课程学习单元内容与要求

| 学习单元情境设计 1 | | | |
|------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| 单元名称 | 动画剧本 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 1. 学生认可整体教学方案，并同意考核标准。 2. 学生能够掌握动画剧本的概念 3. 在学习后，学生能够创作出简单剧本。 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 了解动画编剧原理。 | |
| | 任务2 | 了解动画剧本的格式 | |
| | 任务3 | 剧本创作的创意思维 | |
| | 任务4 | 理解剧作与分镜头设计的表达关系 | |

| 学习单元情境设计 2 | | | |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------|
| 单元名称 | 动画分镜头基础 | | 学时 12 |
| 学习要求 | 1. 学生需要掌握分镜头的概念。 2. 学生能够正确理解剧本和分镜头的关系。 3. 学生能够填写完成分镜表。 4. 学生能够完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 了解动画分镜头基本概念 | |
| | 任务2 | 了解动画分镜头的制作流程 | |

| 学习单元情境设计 3 | | | |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------|
| 单元名称 | 镜头的基础知识 | | 学时 30 |
| 学习要求 | 1. 学生需要掌握镜头相关概念 2. 学生能够绘制出镜头连贯的分镜。 3. 学生能够使用仪表检测热敏电阻元件好坏。 4. 能够分析出影片片段所采用的镜头手法 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 了解镜头的知识 | |
| | 任务2 | 了解镜头的内容 | |
| | 任务3 | 镜头的构图技法 | |
| | 任务4 | 理解并掌握镜头中的轴线法则 | |
| | 任务5 | 理解镜头的连贯性 | |
| | 任务6 | 了解镜头中的场面调度。 | |
| | 任务7 | 7. 镜头中的蒙太奇 | |

| | | |
|--|-----|--------------|
| | 任务8 | 镜头的组接技巧 |
| | 任务9 | 镜头的时间掌握和节奏控制 |

| 学习单元情境设计 4 | | | |
|------------|----------------------------------------------------|-----------------------|----|
| 单元名称 | 角色造型 | 学时 | 18 |
| 学习要求 | 1. 学生绘制出造型合理的角色形象。 2. 学生能够按镜头内人数正确绘制独角戏、对手戏、群戏。 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 了解分镜头中独角戏、对手戏、群戏的表演技巧 | |
| | 任务2 | 人物情绪风格的表达 | |

| 学习单元情境设计 5 | | | |
|------------|----------------------------------------|-----------------|---|
| 单元名称 | 虚拟空间架构 | 学时 | 6 |
| 学习要求 | 1. 学生绘制出合理的空间透视角度。 2. 学生尽量独立完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 了解绘制分镜头需掌握的透视原理 | |

| 学习单元情境设计 6 | | | |
|------------|--------------------------------------------|---------|----|
| 单元名称 | 案例制作 | 学时 | 12 |
| 学习要求 | 1. 学生能够制作出故事节奏合理的分镜头画面 2. 学生尽量独立完成实训项目。 | | |
| 任务分解 | 任务1 | 绘制分镜头 | |
| | 任务2 | 制作电子分镜头 | |

六、课程考核与评价

本课程考核分为平时成绩、实践成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的 30%、40%、30%。

列表如下：

| 总评成绩 | 平时成绩 | | 实践成绩 | 期末成绩 |
|------|------|------|------|------|
| | 出勤 | 平时作业 | | |
| 100% | 10% | 20% | 40% | 30% |
| 小计 | 30% | | 40% | 30% |

(1) 平时成绩包括：出勤、平时作业、实践操作

出勤占总成绩 10%。迟到、早退一次扣 1 分，缺勤一次扣 5 分。正常请假不扣分。

平时作业占总成绩 20%，共计 5 次。五次作业每次 20 分计算。

作业成绩等级分 A、B、C、D 四类。独立完成、书写工整，结论正确为 A；独立完成、书写工整，结论有少量错误为 B；书写笔记难以辨认，结论有较多错误为 C；作业不完整为 D。

实践操作占总成绩 40%。不少于五次实践操作。独立完成为 A，在他人指导下完成为 B。

(2) 期末成绩为实操考试成绩。考试方式为考查开卷。试卷中含超纲题目分值不低于 3 分，不高于 10 分。

七、教材及相关资源

《动画分镜头技法》 谭东芳著 京华出版社
<钟楼怪人>部分台本设计
《小马王》分镜头节选

八、任课教师要求

专任教师要求具有高校教师资格；曾经学习或教授过相关课程，具有扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力，本科以上学历；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

兼职教师应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动画制作专业知识和丰富的实际工作经验，具有助理工程师及以上职称，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务，主要从相关企业聘任。

九、教学实训场所

建立本专业开放式实训中心，使之具备现场教学、实训、职业技能证书考证的功能，实现教学与实训合一、教学与培训合一、教学与考证合一、满足学生综合职业能力培养的要求。

十.其它说明

无

江西水利职业学院授课计划审批表

系部： 信息工程系

教师姓名：

\学年\学期

| | | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|------|---------------|----------|---|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业 | 动漫制作技术 | 课程 | 动画剧本创作（分镜头） | | | 班级 | \ | 考核方式 | 考核形式 |
| 培养目标： | <p>本课程目的是让学生了解镜头组接所产生的视觉效果，研究规律性的组接方法，从大量观摩中学习前人分镜头方法的同时，培养学生用绘画的方式，并应用导演分镜头的基本元素进行摩片和命题分镜头的学习，熟悉和掌握动画分镜头设计方法以及表现方法的基础知识，达到具备从事动画前期分镜头设计与表现的能力。</p> | | | | | | | | <input type="checkbox"/> 纯理论 <input checked="" type="checkbox"/> 纯实践 <input type="checkbox"/> 理论+实践 |
| 学时/项目 | 总学时 | 理论学时 | 比例 | 实践学时 | 比例 | | | | |
| 计划学时 | 102 | 28 | 27% | 74 | 73% | | | | |
| 本课程实际学时 | \ | \ | \ | \ | \ | 在上列方框中打√ | | | |
| <p>教材及教学参考书：（名称、版本、主编、出版社） 《动画分镜头技法》 谭东芳著 京华出版社</p> | | | | | | | | | |
| 教研室主任审核意见： | | | | | 系（部）主任审核意见： | | | | |
| 签名：_____年 月 日 | | | | | 签名：_____年 月 日 | | | | |
| | | | | | （公章） | | | | |

江西水利职业学院授课计划表

| 周次 | 学时 | 授课内容 | 目的要求 | 作业 | 教具 | 备注 |
|----|----|-------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|--------|----|
| 1 | 6 | 1、动画编剧原理。 2. 动画剧本的格式 3. 剧本创作的创意思维 4. 剧作与分镜头设计的表达关系 | 理解分镜头的概念，掌握剧作与分镜头设计间的关系 | | 挂图、ppt | |
| 2 | 6 | 编写剧本 | 能够积极思考写出简单的文学剧本 | 收集材料编写文学剧本 | 挂图、ppt | |
| 3 | 6 | 1、动画分镜头基本概念 2. 动画分镜头的制作流程 | 掌握分镜头制作的方法与步骤 | 画分镜头的具体步骤是什么 | 挂图、ppt | |
| 4 | 6 | 镜头摹写《钟楼怪人》 | 通过临摹掌握镜头画面绘制及组接的方法 | | 挂图、ppt | |
| 5 | 6 | 镜头摹写《钟楼怪人》 | 通过临摹掌握镜头画面绘制及组接的方法 | | 挂图、ppt | |
| 6 | 6 | 1. 了解镜头的知识 2. 了解镜头的内容 3. 镜头的构图技法 | 掌握镜头的知识为创作分镜头做好准备 | | 挂图、ppt | |
| 7 | 6 | 镜头构图设计练习 | 通过练习掌握不同景别、角度的镜头构图 | 镜头的构图方法及注意事项 | 挂图、ppt | |

| | | | | | | |
|----|---|---------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------|--------|--|
| 8 | 6 | 1. 理解并掌握镜头中的轴线法则 2. 理解镜头的连贯性 | 理解镜头画面组接连贯所遵循的法则 | | 挂图、ppt | |
| 9 | 6 | 1. 了解镜头中的场面调度。 2. 镜头中的蒙太奇 3. 镜头的组接技巧 4. 镜头的时间掌握和节奏控制 | 理解镜头组接的常见方法，及镜头的时间把控 | 什么叫场景调度 | 挂图、ppt | |
| 10 | 6 | 绘制真人分镜 | 通过实践让学生加深掌握镜头拍摄和组接的技巧 | | 挂图、ppt | |
| 11 | 6 | 1、分镜头中独角戏、对手戏、群戏的表演技巧 2、人物情绪风格的表达 | 了解并掌握不同群体动作绘制 | | 挂图、ppt | |
| 12 | 6 | 绘制多人对话练习 | 通过练习加深对知识点的理解 | 镜头时间的决定因素是什么 | 挂图、ppt | |
| 13 | 6 | 绘制多人对话练习 | 通过练习加深对知识点的理解 | | 挂图、ppt | |
| 14 | 6 | 绘制分镜头需掌握的透视原理 | 掌握不同视角下空间画面的表现技巧 | | 挂图、ppt | |
| 15 | 6 | 能够根据要求制作出符合要求的案例 | 运用所学的知识进行综合案例制作 | 分镜头中的表演风格分为哪几种 | 挂图、ppt | |
| 16 | 6 | 复习 | 运用所学的知识进行综合案例制作 | | 挂图、ppt | |

| | | | | | | | |
|----|---|----|--|--|--|--------|--|
| 17 | 6 | 考试 | | | | 挂图、ppt | |
|----|---|----|--|--|--|--------|--|