

# 广西工艺美术学校

## 动漫与游戏制作专业人才培养方案

### 一、专业名称及代码

(一) 专业名称：动漫与游戏制作

(二) 专业代码：760204

### 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者。

### 三、修业年限

学制：3年

### 四、职业面向

本专业主要面向动漫游戏领域，为游戏公司、动画公司、广告制作公司、电视台、影视制作公司等企业，培养从事游戏美术设计、游戏后期制作、影视剪辑、影视后期、特效合成、动画制作等岗位工作，具有较强实际操作能力的高素质技能型人才。

### 五、培养目标与培养规格

#### (一) 培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础，具有一定的动漫游戏理论知识及专业素养，具备一定的专业技能，能够从事游戏美术设计员、动画设计员、漫画设计师、插画设计师、三维动画设计制作员、影视广告制作员、影视后期合成员等工作的应用型专业人才。

#### (二) 培养规格

本专业所培养的人才应具有以下知识、技能与态度：

1、学生应拥护党的基本路线，具有良好的思想品德素质和良好的职业道德、人文素养和敬业精神；具备人际交流能力和团队协作精神。

2、学生应该具有中等职业学校学生所必需的文化基础和艺术知识修养，

掌握本专业所必需的基本知识，基本理论和基本技能，具有从事动漫与游戏制作专业的电脑设计和制作能力。

3、学生应具有一定的美学知识和健康的审美意识，对自然、社会生活的艺术的美具有欣赏和鉴别的能力，具有美的心灵。

### (三) 职业范围

序号	专业名称	就业岗位	技能证书			
			名称	类型	等级	颁发单位
1	动漫与游戏制作	游戏公司、动画公司、影视公司、电视台、广告传媒公司	游戏美术设计	1+x 证书	初级	完美世界教育

## 六、课程设置及要求

### (一) 公共基础课程

1、语文：语文课程是各专业学生必修的公共基础课程，其任务是在义务教育的基础上，进一步培养学生掌握基础知识和基本技能，强化关键能力，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，接受人类进步文化，汲取人类文明优秀成果，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。

2、英语：英语课程的任务是在义务教育基础上，帮助学生进一步学习语言基础知识，提高听、说、读、写等语言技能，发展中等职业学校英语学科核心素养；引导学生在真实情境中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，发展健康的审美情趣；理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自

信;帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观,自觉践行社会主义核心价值观,成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。

3、数学:数学课程的任务是使中等职业学校学生获得进一步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经验;具备中等职业学校数学学科核心素养,形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力;具备一定的科学精神和工匠精神,养成良好的道德品质,增强创新意识,成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。

4、思想政治:思想政治课程的主要任务是:紧密结合社会实践和学生实际,讲授马克思主义基本原理、马克思主义中国化理论成果,用习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人,对学生进行思想教育、政治教育、道德教育、法治教育、心理健康教育、职业生涯和职业精神教育,引导学生通过自主思考、合作探讨的学习过程,理解新时代中国特色社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设、生态文明建设的内容和要求,培育政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与等核心素养,树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想,坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信,自觉培育和践行社会主义核心价值观,为学生成为担当民族复兴大任的时代新人、成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。

5、体育与健康:体育与健康课程落实立德树人的根本任务,坚持健康第一的教育理念,通过传授体育与健康的知识、技能和方法,提高学生的体育运动能力,培养运动爱好和专长,使学生养成终身体育锻炼的习惯,形成健康的行

为与生活方式，健全人格，强健体魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。

6、信息技术：信息技术课程的任务是落实立德树人根本任务，满足国家信息化发展战略对人才培养的要求，围绕中等职业学校信息技术学科核心素养，吸纳相关领域的前沿成果，引导学生通过对信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力，为就业和未来发展奠定基础，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。

7、历史：历史课程的目标是落实立德树人的根本任务，使学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养；了解唯物史观的基本观点和方法；知道特定的史事是与特定的时间和空间相联系的；知道史料是通向历史认识的桥梁；能够依据史实与史料对史事表达自己的看法；树立正确的国家观，增强对祖国的认同感；能够认识中华民族多元一体的历史发展进程，形成对中华民族的认同和正确的民族观，增强民族团结意识，铸牢中华民族共同体意识；树立劳动光荣的观念，养成爱岗敬业、诚信公道、精益求精、协作创新等良好的职业精神。

8、艺术：艺术课程要坚持立德树人，充分发挥艺术学科独特的育人功能，以美育人，以文化人，以情动人，提高学生的审美和人文素养，积极引导學生主动参与艺术学习和实践，进一步积累和掌握艺术基础知识、基本技能和方法，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，帮助学生塑造美好心灵，健全健康人格，厚植民族情感，增进文化认同，坚定文化自信，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。

## (二) 专业 (技能) 课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	学时数
1	素描 (几何体结构明暗)	通过本课程的学习, 理解与掌握造型的基础知识, 提高素描的造型能力 (透视、结构、空间), 学习运用光影、线条等手段, 结合审美意识的引导, 渗透设计意识和理念, 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。	<p>一、教学内容</p> <p>1、素描概述等基础理论知识。</p> <p>2、石膏几何体临摹写生。</p> <p>3、静物临摹写生。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、理解素描的本质内涵; 研究物体的内在结构与外部的造型特征; 通过对具象形式及视觉要素的领悟与理解, 掌握必要的设计造型语汇和表现能力。</p> <p>2、认识理解石膏几何体的绘画规律; 掌握基本几何形体的形体特征、结构方式、透视与明暗关系。</p>	80
2	色彩静物	通过本课程的学习, 使学生掌握基础色彩理论, 自然光色变化规律, 掌握正确的色彩观察、表现方法, 熟悉水粉画的性能, 使学生具备较强的色彩认识、表达能力。通过教师讲授有关知识、绘画技法并通过学生的绘画实践使学生在掌握色彩的一般规律和技法的同时提高绘画实践水平和理论水平,	<p>一、教学内容</p> <p>1、色彩。概述等基础理论知识</p> <p>2、基础色彩 (色彩的对比与调和、色彩的混合、色彩的工具和表现技法)。</p> <p>3. 色彩静物临摹与写生。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、理解色彩的本质内涵; 了解色彩的基础要素, 掌握色彩相关的基</p>	60

		<p>进一步提高学生审美意识，增强审美情趣和激发学生的绘画热情。为以后专业学习打下良好的基础。</p>	<p>本概念；了解色彩的心理感知，情感与色彩象征等基本概念。</p> <p>2、认识理解色彩的性能、特点及表现手法；掌握色彩混合，色彩对比与调和；掌握绘画色彩，色彩的工具和材料；掌握色彩的基本表现技法。</p> <p>3、掌握色彩静物的组织构图；掌握色彩静物的作画步骤；掌握色彩静物的表现方法。</p>	
3	平面构成	<p>通过本课程的学习，理解构成要素在各类设计中的应用；通过在平面构成所研究的点、线、面、肌理、方向、位置、空间、重心、形式、情感等构成内容，结合真实项目进行设计实操。</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1. 形态要素之一一点；</p> <p>2. 形态要素之一一线；</p> <p>3. 形态要素之一一面；</p> <p>4. 构成的形式法则。</p> <p>5. 重复构成、特异构成、渐变构成、发射构成、对比构成、空间构成、肌理构成。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1. 掌握点、线、面三要素的视觉特征、性质等；</p> <p>2. 掌握形式美法则，对</p>	60

			<p>称、均衡、变化、统一、节奏、韵律并掌握点、线、面的综合构成；</p> <p>3. 能根据要求完成点、线、面基本形态要素构成设计练习。</p> <p>4. 掌握发射构成的特征、因素、形式及空间构成要点；</p> <p>5. 掌握空间构成的特征、形式、矛盾空间及空间构成要点；</p> <p>6. 掌握对比构成的特征、形式、及对比构成的要点。</p>	
4	色彩构成	<p>通过本课程的学习，指导学生研究色彩构成的三要素色相、明度、纯度的特点、性质及在色彩中的相互关系和构成规律，培养学生的审美能力，拓展学生创造能力。</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、色彩构成的起源与概念。</p> <p>2、色彩构成的基本元素。</p> <p>4、视觉语言的形式美法则。</p> <p>5、色彩构成的三要素色相、明度、纯度。</p>	60

			<p>6、色彩构成的基本形式——色立体、色相环。</p> <p>7、色彩构成的色调。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、了解构成教育的起源：理解包豪斯主义的设计学教育理念，构成学发展历程，对我国艺术设计教学的影响。</p> <p>2、通过学习构成理论、概念以及构成基本要素：点、线、面的构成规律。</p> <p>3、了解与熟练运用形式美的法则，学习各种构成的设计与制作方法，掌握色彩设计基本规律，形成现代设计观念和审美意识。</p> <p>4、了解与练习基本形态的创造与组合形式。</p> <p>5、了解色彩构成的起源与基本概念。</p>	
--	--	--	---	--

			<p>6、了解色彩构成的三要素及色调。</p> <p>7、学习与分析色彩构成的思维方式和构成形式在动漫游戏设计中的运用和实践的。</p>	
5	立体构成	<p>通过对学生立体感觉和形式美规律的培养，使之掌握利用各种材料进行立体形态构造方法手段，培养创造纯粹的形态造型的能力，从而引导学生从形态要素的立场出发，熟练掌握立体形体的造型规律。通过系统的作业练习，使学生能抓住形态的本质特征，把握造型的体量及各种材料加工的表现技巧。掌握三维设计的构成知识和方法，提高艺术的感受力，判断力与理性的逻辑能</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、立体构成的概念及特征。</p> <p>2、立体构成的美学原则。</p> <p>3、不同线材的构成方式。</p> <p>4、面材的构成方法，单元形体的组合构成。</p> <p>5、基本形体的分割造型。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、了解立体构成的美学原则。</p> <p>2、理解在具体的风格绘制中需要什么样的立体构成形态。</p> <p>3、完成软质线材及框架构成训练。</p> <p>4、加深面材结构所形成的立体空间的认识，能够制作复杂空间结构</p>	40

		力，最终将体积、空间、结构等知识以最佳方式应用到动漫与游戏制作领域。	的面材构成。 5、掌握立体造型规律，而且还必须了解或掌握技术、材料等方面的知识和技能。	
6	手绘插画	<p>本课程的教学主要使学生掌握马克笔、彩铅、水彩的使用原理，帮助学生分析和评价色彩关系；并在掌握基本手绘工具表现规律的基础上，用构成语言创建新的形式与方法，从而提高形与色综合造型的创造能力、鉴赏能力和表现能力，为以后有目的地专业设计做好准备。</p>	<p>一、教学内容： 1、手绘插画概述 2、马克笔的选择及技法 3、彩铅的选择与技法 4、水彩的选择与技法 5、综合材料与技法</p> <p>二、教学要求： 1、使学生从理论到实践，逐渐认识、掌握插画设计的工具、基础知识及技法。 2、了解插画设计的发展前景，激发创新变现精神。 3、基本掌握马克笔画工具、材料，性能和作画步骤，掌握色调及多种类型的彩铅表现技法。 4、基本掌握彩铅画工具、材料，性能和作画步骤，掌握色调及多种</p>	60

			类型的彩铅表现技法。 5、基本掌握水彩画工具、材料，性能和作画步骤，掌握色调及多种类型的彩铅表现技法。 6、基本掌握马克笔、水彩及彩铅等工具、材料的特性及表现技法。	
--	--	--	--	--

(三) 专业核心课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	学时数
1	游戏原画基础 (人体造型、角色设计)	本课程分为人体造型、角色设计两个模块，作为动漫专业的核心课程，担负着引导学生利用已有的美术基础，逐步树立起动漫游戏制作专业意识的引导作用，起着美术基础课与专业基础课的衔接过渡作用。此外，游戏原画基础(人体造型)这门课，包含有相当多的游戏动漫专业的技术技法，以	一、教学内容： 1、人体造型概述； 2、人体造型的技法实践； 3、人体造型的运用。 4、角色设计概述。 5、角色设计技法。 6、人体造型的运用。 一、教学要求 1、了解人体的比例； 2、掌握头部的结构和绘画方法； 3、掌握五官及表情的绘	60

		<p>及相应的理论知识。通过课程的学习和技法的练习，达到检验学生是否掌握游戏原画设计中人体造型和角色设计的专业基础理论知识。</p> <p>本课程的主要教学目标是让学生通过对动漫游戏造型的理论概念、艺术特征、风格类型，常见形态符号及制作方法等的学习与运用，较为全面地了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格，并能根据不同的故事脚本，运用不同表现方法完成角色的设计。</p>	<p>画方法；</p> <p>4、掌握四肢的结构和绘画方法；</p> <p>5、掌握躯干的结构和绘画方法；</p> <p>6、掌握动势的绘制方法；</p> <p>7、掌握人物组合的绘制方法；</p> <p>8、掌握转面的绘制方法；</p> <p>9、掌握 Q 版人物的绘制方法。</p> <p>10、了解角色设计的分类、风格及特征。</p> <p>11、学会运用夸张和变形的方法进行人物角色设计。</p> <p>12、抓住人物特征进行角色设计。</p> <p>13、学会不同年龄角色的绘制技法。</p>	
--	--	---	---	--

			<p>14、掌握动、植物以及精灵怪物的绘制方法。</p> <p>15、学会动物的拟人化绘制技法。</p>	
2	游戏 UI 设计	<p>通过本课程的学习，了解游戏 UI 设计的规范和设计技巧。掌握游戏美术设计职业技能等级证书（初级）所要求具备的游戏相关理论知识。</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、游戏 UI 设计基本规范。</p> <p>2、游戏 UI 设计软件使用。</p> <p>3、UI 按钮设计与制作。</p> <p>4、功能图标的设计与制作。</p> <p>5、游戏 UI 进度条的制作。</p> <p>6、三级面版的 UI 界面设计。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、掌握 photoshop 基本功能及快捷键的操作。</p> <p>2、掌握扁平风卡通形象</p>	140

			<p>的绘制。</p> <p>3、掌握休闲卡通风格功能图标的绘制。</p> <p>4、掌握多种风格材质按钮的制作。</p> <p>5、掌握卡通休闲风格进度条的制作。</p> <p>6、掌握多种游戏弹框风格界面的制作。</p>	
3	插画设计	<p>通过本课程的学习可以使使学生能进一步插画的基础知识和相关技能，并且具备插画设计的能力，熟悉插画设计的相关软件(SAI、Photoshop软件等)，逐步达到具备独立进行插画设计与创作能力，从而加强对</p> <p>学生插画设计思维训练的培养。</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、电脑插画概论及软件介绍。</p> <p>2、常见风格插画的学习及 SAI 工具的使用。</p> <p>3、电脑插画相关技法。</p> <p>4、插画画风的分类。</p> <p>5、不同色调对电脑插画的影响。</p> <p>6、光源给画面带来的影响。</p> <p>7、插画中肌理的重要性。</p>	220

			<p>二、教学要求</p> <p>1、掌握电脑插画软件 SAI 的基本操作与使用，掌握插画设计与制作的一般步骤；掌握用 SAI 进行电脑绘画的基本方法及绘制插画的技巧。了解笔刷和纸纹的设置，学习 ps 中能够调整色调的工具。</p> <p>2、能根据不同的画风调整 and 选择合适画面的笔刷和纸纹；了解电脑插画的各种具有主题性、创意性及商业价值，掌握电脑插画多种表现技法的应用及插画的主要表现形式，熟练掌握电脑插画上色技巧；重点掌握插画表现技能，并能在插画创作中进行综合应用，以增强插画创作的表现力。</p>	
--	--	--	---	--

4	After Effects	<p>通过本课程的学习了解影视视频特效制作的原理，能够运用 AE 进行影视特效编辑；能够将 AE 与其他计算机绘图及动画片制作软件结合应用；理解动画片的后期合成流程。</p>	<p>一、教学内容</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、AE 简介。</li> <li>2、素材的准备与导入。</li> <li>3、合成的基本操作与管理。</li> <li>4、图层的类型及属性。</li> <li>5、内置类滤镜的使用。</li> <li>6、实用抠像效果制作。</li> <li>7、预览与输出设置。</li> <li>8、第三方滤镜的安装与运用。</li> </ol> <p>二、教学要求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、了解视频基础知识。</li> <li>2、了解 AE 的界面布局。</li> <li>3、掌握 AE 的操作流程。</li> <li>4、了解图层的五个属性。</li> <li>5、掌握关键帧动画的设置方法。</li> <li>6、遮罩运算与操作。</li> <li>7、三维合成的属性。</li> <li>8、掌握 AE 的七种图层</li> </ol>	80
---	---------------	---	---	----

			<p>类型及创建方式。</p> <p>9、掌握各类内置滤镜的使用方法以及参数设置法。</p> <p>10、掌握追踪与稳定面板参数的作用与含义。</p> <p>11、掌握渲染设置的方法。</p> <p>12、利用数字合成及其它相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作。</p>	
5	三维设计	<p>通过本课程的学习，学生可以掌握三维建模的一般方法，学会关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法，熟练掌握三维动画从模型创建、材质编辑到动画制作、特效处理等制作流程。通过“完</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、初识 3ds Max。</p> <p>2、创建基本几何体。</p> <p>3、二维图形的创建。</p> <p>4、三维模型的创建。</p> <p>5、复合对象的创建。</p> <p>6、材质与贴图。</p> <p>7、灯光与摄影机。</p> <p>8、基础动画。</p> <p>9、粒子系统与空间扭</p>	240

		<p>整制作过程”的学习和体验，培养学生独立分析、创新、解决设计中的能力和统筹兼顾、协作学习与设计的能力。</p>	<p>曲。</p> <p>10、动力学系统。</p> <p>11、环境特效动画。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、掌握计算机数字多媒体应用专业三维动画的软件基本知识；</p> <p>2、掌握基本二维图形的创建方法；</p> <p>3、掌握三维模型的创</p> <p>4、具有创建复合对象的能力；</p> <p>5、掌握对物体进行覆</p> <p>6、掌握对模型进行灯光和摄影机应用的能力；</p> <p>7、掌握初步的动画效</p> <p>8、掌握关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制</p> <p>9、熟练掌握三维动画从模型创建、材质编辑</p>	
--	--	---	--	--

			到动画制作、特效处理等制作流程。	
6	二维设计	<p>通过本课程分为两个模块的学习使学生熟悉：</p> <p>1. Flash 软件的界面、工具的属性及基础动画操作过程，通过讲述 Flash 动画制作的概念、操作、原理和技巧，使学生快速掌握 Flash 动画制作的方法和技巧。</p> <p>2. MG 动画</p> <p>1、了解 MG 动画在视觉上的特征及功能；</p> <p>2、学会动画文案编写；</p> <p>3、学会简单的分镜头设计；</p> <p>4、学会使用图形软件绘制角色设计、场景设计；</p> <p>5、掌握万彩动画制作转场设计和角色动画；</p> <p>6、掌握配音配乐的剪辑</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、Flash 的基础知识与操作。</p> <p>2、基本动画的制作。</p> <p>3、层与高级动画。</p> <p>4、MG 动画制作常用软件。</p> <p>5、MG 动画制作流程。</p> <p>6、MG 动画选题。</p> <p>7、MG 动画文案书写。</p> <p>8、学习万彩动画软件动画制作部分内容，设置关键帧，动画特效</p> <p>9、学习动画基本运动规律原理。</p> <p>二、教学要求</p> <p>（一）1、掌握 Flash cs 软件界面和各部分功能。</p> <p>2、掌握矢量动画中关键</p>	60

		<p>方法。</p>	<p>定义和概念。</p> <p>3、掌握 Flash 软件中矢量绘制工具的使用，位图的导入与处理、矢量图的绘制与填充。</p> <p>4、掌握音频、视频文件的处理和使用。</p> <p>5、能够利用多种素材结合时间轴制作简单的动画。</p> <p>6、图形素材的应用，视频素材的应用。</p> <p>7、元件与库面板，实例的创建与应用。</p> <p>8、帧与时间轴，帧动画，形状补间动画，动作补间动画。</p> <p>9、层、引导层与运动引导层的动画，遮罩层与遮罩动画的制作，分散到图层，时间轴特效与场景动画。</p>	
--	--	------------	---	--

			<p>10、声音的导入，声音的编辑。</p> <p>(二) 1、掌握 MG 动画在视觉上的特征</p> <p>2、理解视觉暂留现象。</p> <p>3、了解 MG 动画在各个传播平台中体现出不同功能。</p> <p>4、了解 MG 动画的常用软件的界面。</p> <p>5、 能根据具体制作要求使用合理的软件 。</p> <p>6、掌握 MG 动画的制作流程。</p>	
7	premiere	<p>通过本课程的学习，学生应具备制作简单音视频的基本方法与能力，包括音频剪辑、视频剪辑，音频转场，视频转场，音频特效，视频特效等。学习完成之后可完成二维动漫或三维动</p>	<p>一、教学内容</p> <p>1、premiere 基础知识。</p> <p>2、Preimere 视频合成及处理。</p> <p>3、Premiere 综合运用。</p> <p>二、教学要求</p>	60

		漫甚至电影电视节目剪切与编辑，为动漫制作的合成与制作做准备。	<p>1、熟悉掌握项目、时间线、效果、特效控制台使用方法及技巧。</p> <p>2、掌握 premiere 的基本操作。</p> <p>3、掌握几种采集、导入和管理素材的方法。</p> <p>4、掌握影视原文件的基本操作。</p> <p>5、灵活掌握视频窗口的使用。</p> <p>6、了解各种视频文件的格式类型。</p> <p>7、掌握导出媒体文件的选项设置。</p> <p>8、掌握视频的镜头语言及剪辑技巧。</p>	
8	动漫场景美术设计	本课程主要学习场景的原理、透视原理、色彩理论等，让学生能够掌握正确的透视关系，并结合之前的设计基础课	<p>一、教学内容</p> <p>1、动画场景概述与设计方法。</p> <p>2、动漫场景的设计要素实践。</p>	80

		<p>程内容，合理的色彩搭配,并根据历史背景、地域环境、季节等因素设计场景。</p>	<p>3、场景综合技能实训。</p> <p>二、教学要求</p> <p>1、通过教学，系统科学地将影视动画场景设计基本概念、原理及在动画专业中的应用进行整合，使学生掌握基本的设计理论基础。</p> <p>2、要求学生能通过日程生活进行灵感收集，掌握场景设计的基本设计流程、绘制方法及原理。</p> <p>3、对空间构建有一定的认知，要求学生通过学习能够在进行动画场景设计时能够合理运用构成原理。</p> <p>4、要求学生通过学习能够在进行动画场景设计时能够运用构成知识；掌握景别与构图、透视在场景中的表现。</p>	
--	--	--	--	--

			<p>5、能够把握主题并在其基础上进行构思，能将构成能力应用于实践。</p> <p>6、理解场景的不同心理，掌握场景设计的流程。</p> <p>7、能根据真实场景，自行设计和绘制一些场景元素，并做出符合剧情需要的道具的场景设计。</p> <p>8、要求学生通过学习能够在进行动画场景设计时能够形成自己的构思，使其具有逻辑性，合理性、可行性。</p>	
--	--	--	--	--

## 七、教学进程总体安排

### 广西工艺美术学校动漫与游戏制作专业（三年制）课程设置及学时安排

课程分类	课程名称			课程性质	学时			学分	各学期周数或学时分配					
					总学时	理论学时	实践学时		1	2	3	4	5	6
									20周	20周	20周	20周	20周	20周
公	1	思	中国特色社会主义	必修	36	36		2	2					

共 基 础 课	2	政 课 程	心理健康与职业生涯	必修	36	36		2		2				
	3		哲学与人生	必修	36	36		2			2			
	4		职业道德与法治	必修	36	36		2					2	
	5	语文		必修	198	144	54	11	2	2	2	2		2
	6	历史		必修	90	72	18	5	2	2		2		
	7	英语		必修	144	108	36	8	2	2	2	2		
	8	数学		必修	144	72	72	8		2	2	2		2
	9	信息技术		必修	144	24	120	8		2	2	2		2
	10	体育与健康		必修	144	24	120	8	2	2	2	2		
	11	艺术		必修	72	48	24	4			2	2		
	12	劳动教育		必修	16	16		1						1
	13	安全教育		必修	10	10		0.5						1
		小计			1106	662	444	61.5	10	14	14	14	0	10
专 业 课	基 础 课 程	1	素描（几何体结构明暗）		必修	80	8	72	4	4				
		2	色彩静物		必修	60	8	52	3	3				
		3	平面构成		必修	60	8	52	3	3				
		4	色彩构成		必修	60	8	52	3	3				
		5	立体构成		必修	40	8	32	2	2				
		6	手绘插画		必修	60	8	52	3	3				
			小计			360	48	312	18	18				
	核 心 课 程	1	游戏原画基础		必修	140	12	128	7	7				
		2	游戏 UI 设计		必修	140	12	128	7	7				
		3	插画设计		必修	220	20	200	11		3		4	4
		4	动漫场景美术设计		必修	80	8	72	4		4			
		5	三维设计		必修	240	36	204	12		12			
		6	二维动画		必修	160	16	144	8		4	4		
		7	Premiere		必修	60	8	52	3			3		
		8	After Effects		必修	80	8	72	4			4		
			小计			1120	120	1000	56	14	23	11	4	0
	技 能 课 程	1	1+x 证书考前培训		选修	80	8	72	4			4		
		2	动漫剧本编写与分镜		选修	60	6	54	3				3	
		3	泥塑		选修	40	4	36	2				2	
		4	文创产品设计		选修	60	6	54	3					3
		5	课程设计		选修	100	10	90	5					5
			小计			340	34	306	17					
	实 习 实 训	1	毕业设计		必修	160	0	160	8	0	0	4	9	0
2		顶岗实习		必修	400	0	400	25					20	

	小计		560	0	560	32					20	8
	合计		3486	864	2622	184.5						

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

#### 1. 教师的基本要求

担任本专业课程教学的专任教师，应具有动漫游戏、艺术设计、计算机专业背景，并取得教师资格证。熟知动漫游戏专业定位，熟悉职业教育规律、教学效果好。能准确把握动漫游戏专业大方向和具有时代感的审美观和艺术素养；具有基础动画制作和动画设计创意、影视后期制作、游戏后期制作三维建模等内容的教学和示范能力。兼职教师应具备动漫游戏企业工作经验，具备动漫游戏专业相关知识和授课能力。

### （二）教学设施

#### 1. 教学硬件环境基本要求

多媒体网络实训机房和多媒体教室中的计算机要求安装 photoshop、3dsmax、premiere、After Effects、Flash 等软件，能保障相关课程的教师教学及学生实训需求。

### （三）教学资源

1. 教材选取应遵循“适用、实用、够用”的原则。

2. 适用。教材要以培养学生的动漫设计制作能力为基础，并符合本专业各课程的培养目标。

3. 实用。教材应符合中等职业教育学生的心理特征和认知规律，强调理论与实际的结合，便于实现“教、学、做”三位一体的教学形式。

4. 够用。教材的内容以满足动漫游戏相关专业的基本知识要求为前提，重视学生的创新思维能力和动手操作能力的训练。

动漫与游戏制作专业教材统计表

序号	课程类型	使用教材		书号
		教材名称	出版社	
1	公共必修课程	语文（基础模块）上册	高等教育出版社	9787040609158
2		语文（基础模块）下册	高等教育出版社	9787040609141
3		数学（基础模块）上册	高等教育出版社	9787040607239
4		历史基础模块 中国历史	高等教育出版社	9787040609127
5		历史基础模块 世界历史	高等教育出版社	9787040609110
6		中国特色社会主义	高等教育出版社	9787040609073
7		心理健康与职业生涯	高等教育出版社	9787040609080
8		职业道德与法治	高等教育出版社	9787040609103
9		哲学与人生	高等教育出版社	9787040609097
10		英语（基础模块）（第一册）	外语教学与研究出版社	9787521324570
11		英语（基础模块）（第二册）	外语教学与研究出版社	9787513526937
12		中等职业学校学生安全教育读本	高等教育出版社	9787040188790
13		心理健康（第五版）	高等教育出版社	9787040543704
14		体育与健康	高等教育出版社	9787040562736
15		信息技术 基础模块 WPS Office(上册)	高等教育出版社	9787040562699
16		信息技术 基础模块 WPS Office(下册)	高等教育出版社	9787040584138
17		习近平新时代中国特色社会主义思想 学生读本	人民出版社	9787010235318

16	专业课程	构成基础（第二版）	中国劳动社会保障出版社	9787516753323
----	------	-----------	-------------	---------------

#### （四）教学方法

以项目式教学法为主，其他多种教学法为辅的教学模式，利用多媒体教学、动画模拟教学、网络视频录像教学等教学手段开展教学。

#### （五）学习评价

学习评价为两个部分：平时考核+课程作业考核；

平时考核：主要考核学生的上课出勤、早退和学习态度等方面，严格要求学生出勤率。

课程作业考核：根据本课程的实际授课内容，在每个教学单元布置相应的练习作业，并为这些作品设定期末分值，没有完成或者作业质量低下，则根据作品的评分原则进行扣分。

#### （六）质量管理

由专业建设指导委员会，指导专业建设；对教学质量进行全面监控。

### 九、毕业要求

本专业毕业要求是学生通过 3 年的学习，需修满的该专业人才培养方案所规定的学时，完成规定的教学活动，毕业时应达到该专业要求的素质、知识和能力等方面的要求。