

**高校动漫专业
课程开发与教学技术改革
及质量考核评估方案实务全书**

中国教育出版社

高校动漫专业课程开发 与教学改革及质量考核评估方案实务全书

主 编 孙立军(北京电影学院动画学院教授)

第一卷

中国教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

高校动漫专业课程开发与教学改革及质量考核评估方案实务全书
主编 孙立军—中国教育出版社,2007

ISBN 7-40148-768-3

I. 高… II. 孙… III. 课程开发—教学技术—质量评估
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007)

版权所有·侵权必究

书 名: 高校动漫专业课程开发与教学改革及质量考核评估方案实务全书

责任编辑: 韩文松

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京文华印刷有限公司

规 格: 787×1092 16 开

印 张: 102

字 数: 1856 千字

书 号: ISBN 7-40148-768-3

定 价: 998.00 元 (16 开豪华精装全四卷)

如有印装错误,由经销商负责调换

前 言

当前中国动画教育正在朝着多元化、应用型、高层次方向发展,致力于为动画产业提供和贮备专业的制作人才。据不完全统计,全国开办动画专业的大专院校 200 余所,在校生约两万人。

2006 年《国务院办公厅关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》(国办发[2006]32 号)提出发挥国内教育与培训资源优势,把动漫人才培养纳入国家文化艺术类人才培养规划并给予适当支持。按照市场需求和动漫产业发展趋势,完善动漫人才培养成本分担机制,积极利用职业教育、现代远程教育等方式培养动漫人才。扩大国产动漫产品的影响。充分发挥动漫企业、科研院所、行业协会、高等教育和职业教育等机构和单位的积极性,开展动漫技术与人才培养。

为切实响应国家号召,贯彻落实相关决定精神;为推动我国游戏软件产业与本土动漫产业的发展、培养本土网游动漫专业人才,我们组织一批动漫资深专业人士和教育工作者,编写了这部书。

本书作为国内第一部专为动漫专业教育机构量身打造的大型工具书,详细阐述了高校动漫专业设置、课程建设、教育创新等内容,资料丰富,有助于广大教育机构建设和完善有特色有成效的动漫教育体系,培养本土网游动漫专业人才。

由于时间和水平所限,书中错误和疏漏之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编 者
2007 年

编 委 会

主 编：孙立军

编 委：冯文霞 姜吉善 李剑根 宋渭田
黄大智 唐 莉 江兆功 周甲银
王绵生 马青山 李树凡 张宏翔
张克法 罗建国 张子禹 卫成印
毛清祥 陈钦添 王友合 李 全
夏文泽 陈 民 郝海淳 卢厚春

目 录

第一篇 动漫与动漫教育工作总论

第一章 概 论.....	(3)
第一节 概 念.....	(3)
第二节 卡通、动漫发展概略	(7)
第二章 卡通动漫产业及市场	(11)
第一节 用动漫形象打造产业链	(11)
第二节 开发中国的动漫市场	(13)
第三章 我国动画教育现状分析	(14)
第一节 我国动画教育历史简述	(14)
第二节 动画教育现状分析	(15)
第四章 动画教育要与产业挂钩	(18)
第五章 为动画产业培养实用性人才	(20)
第一节 动画专业介绍	(20)
第二节 动画专业考试说明	(22)
第三节 素 描	(23)
第四节 色 彩	(26)
第五节 速 写	(29)
第六节 命题创作	(33)
第六章 相关政策法规	(43)
关于文化体制改革试点中支持文化产业发展若干税收政策问题的通知	(43)
国产电视动画片制作备案公示管理制度暂行规定	(46)
国家“十一五”时期文化发展规划纲要	(49)
国家广播电影电视总局关于进一步加强动画片审查和播出管理的通知	(74)

国家广播电影电视总局关于做好国产电视动画片发行许可和备案工作的通知	(75)
关于发展我国影视动画产业的若干意见	(76)
国家广电总局办公厅关于调查动画制作机构和播出机构有关情况的通知	(84)
国家广电总局关于对国产电视动画片实行题材规划管理的通知	(86)
国家新闻出版总署关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见	(88)
关于推动我国动漫产业发展的若干意见	(91)
扶持动漫产业发展部际联席会议制度	(96)
实施国际著作权条约的规定	(98)
文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见	(100)
文化建设“十一五”规划	(104)
中国共产党中央委员会、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见	(119)

第二篇 高校动画专业设置

第一章 现代卡通动漫设计的行业特点和设计要素	(131)
第一节 关于写实与变形	(134)
第二节 关于夸张、概括和扭曲	(135)
第三节 关于拟人和物化	(135)
第四节 关于具象和抽象	(136)
第二章 卡通出版物设计的技术要求、行业规范和设计要求	(137)
第三章 动画视频设计的技术要求,动画与漫画的差别,行业规范和设计要求	(142)
第四章 卡通产品设计的设计要求和行业规范	(156)

第三篇 游戏程序设计专业设置

第一章 动画专业(游戏程序设计方向)对学生的素质要求	(163)
第二章 动画专业(游戏程序设计方向)应具备的几种能力	(164)

第四篇 数字媒体艺术专业设置

第一章 数字媒体艺术专业(数字影视制作方向)	(167)
第二章 数字媒体艺术专业(网络多媒体方向)	(168)

第五篇 动画艺术概论课程开发

第一章 动画的本质与特征	(171)
第一节 动画的本质	(171)
第二节 动画的特征	(171)
第三节 动画的定义	(175)
第四节 动画的原理	(176)
第五节 动画名称的由来	(177)
第六节 动画的艺术与技术	(178)
第七节 动画中的科学	(180)
第二章 动画的发生与发展	(182)
第一节 动画艺术创始人之谜	(182)
第二节 动画艺术的理论依据	(182)
第三节 动画的原始萌芽期	(183)
第四节 动画的早期实验期	(185)
第五节 动画的探索期	(188)
第六节 动画的初步发展期	(192)
第七节 动画的成熟期	(197)
第八节 动画的发展期	(205)
第三章 动画片的片种与分类	(231)
第一节 动画片的片种	(231)
第二节 动画片的分类	(233)
第四章 动画片制作的工艺流程	(245)
第一节 传统手绘动画制作的工艺流程	(245)
第二节 计算机二维动画制作的工艺流程	(250)
第三节 计算机三维动画制作的工艺流程	(252)
第五章 动画技法	(255)

第一节 动作的研究·····	(255)
第二节 时间的掌握·····	(255)
第三节 如何掌握好动作与时间·····	(256)
第六章 计算机动画·····	(261)
第一节 计算机动画的历史·····	(261)
第二节 计算机动画的应用与发展·····	(262)
第三节 计算机二维动画·····	(262)
第四节 计算机二维动画的制作系统·····	(264)
第五节 计算机二维动画的软件·····	(265)
第六节 计算机三维动画·····	(275)
第七节 计算机三维动画的软件·····	(276)
第七章 动画的工具与材料·····	(281)
第一节 动画的工具与材料·····	(281)
第二节 其他辅助工具·····	(285)

第六篇 动画制作课程开发

第一章 动画前期制作·····	(289)
第一节 策 划·····	(289)
第二节 剧 本·····	(291)
第三节 资料的收集和整理·····	(292)
第四节 风格设计·····	(293)
第五节 角色造型设计·····	(293)
第六节 场景设计·····	(296)
第七节 分镜头台本·····	(298)
第二章 动画中期制作·····	(300)
第一节 设计稿·····	(300)
第二节 背景绘制·····	(302)
第三节 原 画·····	(302)
第四节 加 动 画·····	(304)
第五节 动作检查·····	(305)
第三章 动画后期制作·····	(306)
第一节 扫 描·····	(306)

第二节 电脑描线、上色、合成、输出	(307)
第三节 剪 辑	(310)
第四节 配 音	(310)
第五节 影片输出	(310)

第七篇 卡通动漫画设计课题实例

第一章 连载漫画设计制作实例	(313)
第二章 漫画单行本设计制作实例	(318)
第三章 绘本小说设计制作实例	(322)
第四章 FLASH 动画短片设计制作实例	(327)
第五章 音乐视频动画设计实例	(335)
第六章 吉祥物设计实例	(340)
第七章 卡通扑克牌设计实例	(346)

第八篇 卡通动漫画艺术教学与水平考级

第一章 基础临摹——单个卡通造型临摹	(349)
第二章 基础临摹——组合卡通造型临摹(黑白)	(350)
第三章 命题设定——单个彩色卡通造型	(351)
第四章 命题设定——单个卡通造型并附两个不同动态	(352)
第五章 命题设定——组合卡通人物造型	(353)
第六章 命题设定——组合卡通人物造型(含背景)	(354)
第七章 命题设定——命题组合卡通画创作	(355)
第八章 命题设定——命题组合卡通连环画创作	(356)

第九篇 动漫产业经营管理课程

第一章 产业中的中国动画	(359)
第一节 中国动画产业化势在必行	(360)
第二节 动画产业链的构成及关系	(362)
第三节 缺环断链的中国动画产业	(365)
第二章 动画策划运营	(368)

第一节 动画策划运营公司的构想	(369)
第二节 动画策划运营公司的职能	(371)
第三节 动画策划运营公司的人员	(376)
第三章 动漫产业链与动画片	(380)
第一节 国产动画片的最大弱点	(381)
第二节 解决国产动画片产业链中一些问题的途径	(383)
第四章 动画产业的宣传与影视播放系统	(393)
第一节 中国特色的广播电视	(394)
第二节 政府搭建播出平台	(397)
第三节 动画片的播出费	(399)
第四节 合理安排播出时段走全龄动画路线	(401)
第五节 建立以播出平台为核心的产业链	(403)
第五章 动画衍生产品的开发和营销	(406)
第一节 我国动画衍生产品市场现状分析	(407)
第二节 动画衍生产品的开发	(409)
第三节 国产动画衍生产品开发案例分析	(411)
第四节 形象授权	(414)

第十篇 专业课程变革

第一章 课程变革的综合景观与基本问题	(419)
第一节 课程变革作为一个复杂的系统	(420)
第二节 课程变革的基本问题	(432)
第二章 课程变革的取向与模式	(442)
第一节 课程变革的基本取向	(442)
第二节 课程变革的主要模式	(454)
第三章 课程变革的推行及其策略	(464)
第一节 课程变革推行的基本问题	(464)
第二节 课程变革的推行策略	(469)
第四章 课程变革的实施与评价	(476)
第一节 课程变革实施的基本理论	(476)
第二节 课程变革的评价	(483)

第十一篇 专业教育的发展

第一章 创新教育基本理论·····	(501)
第一节 创新教育的必要性与紧迫性·····	(501)
第二节 创新教育的可行性研究·····	(507)
第三节 创新教育的特征与对策·····	(515)
第二章 创新教育的实施要点·····	(523)
第一节 创新教育必须以人为本、因材施教·····	(523)
第二节 创新教育与专业课教学相结合·····	(531)
第三节 创新教育的课外环境·····	(540)
第四节 创新教育三要素·····	(544)
第三章 强化创新意识·····	(550)
第一节 创新基本概念·····	(550)
第二节 提高创新意识,开拓进取·····	(561)
第四章 培养创新思维·····	(570)
第一节 发散与集中思维·····	(571)
第二节 逆向思维·····	(575)
第三节 形象思维·····	(580)
第四节 直觉与灵感思维·····	(588)
第五节 综合思维·····	(593)
第五章 发掘创新潜能·····	(600)
第一节 概 述·····	(600)
第二节 创新潜力·····	(601)
第三节 创新来源·····	(609)
第六章 提高创新能力·····	(628)
第一节 概 述·····	(628)
第二节 创新技法·····	(629)
第三节 创新品格·····	(644)

第十二篇 教学技能创新

第一章 学与教的变革·····	(659)
-----------------	-------

第一节 信息社会的基本知识素养·····	(659)
第二节 为 21 世纪准备劳动者 ·····	(664)
第三节 21 世纪的学习 ·····	(672)
第四节 21 世纪能力:数字时代的基本素养 ·····	(680)
第五节 作为一种社会系统设计教育·····	(686)
第六节 超越技术整合 走向技术转换·····	(691)
第二章 五星教学标准·····	(696)
第三章 有效教学·····	(698)
第四章 教学策略及方法·····	(712)
第五章 教学过程系统分析·····	(719)
第六章 基于 WEB 教学设计的简要模式 ·····	(746)
第七章 解决良构问题与非良构问题的教学设计模式·····	(763)
第八章 面向问题解决的设计·····	(783)
第九章 有效教学的设计·····	(801)

第十三篇 现代技术在教学中的应用

第一章 教育技术与教学概述·····	(865)
第一节 教育技术内涵与应用·····	(865)
第二节 教学媒体·····	(875)
第三节 信息技术与课程整合·····	(882)
第四节 教育技术与教学·····	(889)
第二章 现代教学环境·····	(898)
第一节 校园网及其教育应用·····	(898)
第二节 多媒体教室及其教学应用·····	(905)
第三节 网络教室及其教学应用·····	(909)
第四节 数字化图书馆及其教学应用·····	(915)
第三章 数字化教学资源·····	(920)
第一节 数字化教学资源概述·····	(920)
第二节 文字、声音与流媒体 ·····	(929)
第三节 图片获取与处理·····	(933)
第四节 多媒体课件·····	(940)
第五节 网络课程·····	(950)

第四章 教学过程设计与评价	(962)
第一节 教学过程设计概述	(962)
第二节 教学过程设计的基本工作	(969)
第三节 教学策略设计	(977)
第四节 教学评价设计	(988)
第五节 教学方案编写	(995)
第五章 信息化教学模式	(998)
第一节 信息化教学模式概述	(998)
第二节 讲授型教学模式	(1006)
第三节 探究型教学模式	(1009)
第四节 合作学习	(1019)

第十四篇 教育质量管理规范

第一章 质量手册	(1029)
第二章 教育质量控制程序文件	(1061)
第三章 支持性文件	(1115)

第十五篇 教学评价与测量

第一章 教育评价概述	(1191)
第一节 教育评价的基本概念	(1191)
第二节 教育评价的功能和模式	(1201)
第三节 教育评价的历史与发展	(1211)
第二章 教育评价标准	(1221)
第一节 编制教育评价标准的依据	(1221)
第二节 设计教育评价指标体系的方法	(1229)
第三节 制定教育评价基准的方法	(1235)
第三章 收集教育评价信息	(1237)
第一节 测验法	(1237)
第二节 问卷法	(1245)
第三节 访谈法	(1249)
第四节 观察法	(1252)

第五节 文献法	(1256)
第四章 处理教育评价信息	(1259)
第一节 处理教育评价信息的方法概述	(1259)
第二节 定性分析方法	(1261)
第三节 定量分析方法	(1265)
第四节 定性与定量相结合的处理方法	(1278)
第五章 学生评价	(1283)
第一节 学生评价概述	(1283)
第二节 学生思想品德评价	(1284)
第三节 学生实践能力和创新精神的评价	(1289)
第四节 学生评价的发展趋势	(1293)
第六章 老师评价	(1298)
第一节 21 世纪的教师评价观	(1298)
第二节 班主任工作评价	(1300)
第三节 科研成果评价	(1305)
第七章 课堂评价	(1307)
第一节 课堂评价的基本思想	(1307)
第二节 课堂评价的设计与实施	(1324)
第三节 课堂评价信息采集的方法与技术	(1340)
第四节 档案袋评价	(1362)
第五节 情感评价	(1382)
第六节 标准化测验	(1401)
第七节 多元智能与多元评价	(1414)
第八章 教育信息化评价	(1430)
第一节 教育信息化评价概述	(1430)
第二节 教育信息化评价国际比较研究	(1458)
第三节 信息化评价方法	(1490)
第四节 教育信息化评价指标体系	(1505)
第五节 教育信息化评价过程	(1529)
第六节 教育信息化资源评价	(1548)
第七节 教育绩效评价	(1600)

第一篇

动漫与动漫 教育工作总论

