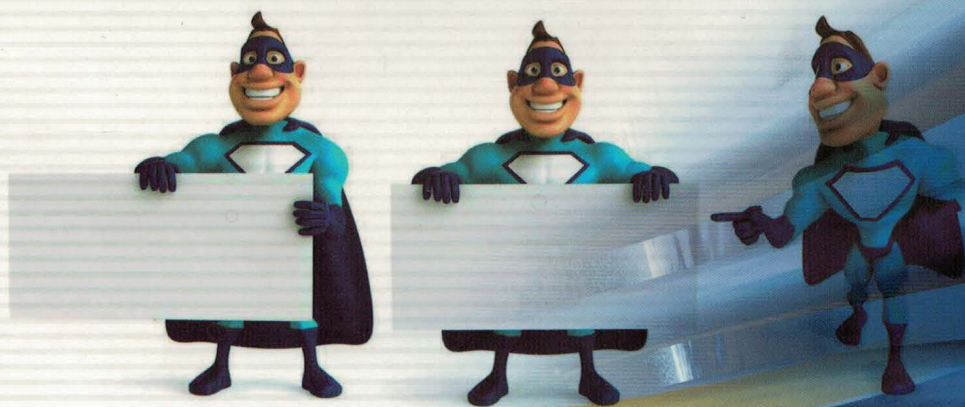




国家中等职业教育改革发展示范学校建设项目成果

# 动漫设计与制作专业 人才培养方案

广州市机电高级技工学校 组编  
徐位雄 主编



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



国家中等职业教育改革发展示范学校建设项目成果

# 动漫设计与制作专业 人才培养方案

广州市机电高级技工学校 组编

主 编 徐位雄

副主编 区信文 何 东

参 编 余熙哲 乐 晨 黄利元

主 审 陈彩凤



机械工业出版社

本书是动漫设计与制作专业的人才培养指导性方案，是基于工学结合、理实一体化的理念进行开发并组织编写的。

本书主要内容包括动漫设计与制作专业的培养目标与规格、课程结构、指导性教学安排及9门专业核心课程方案。专业核心课程方案包括：漫画绘制课程方案、插画绘制课程方案、故事原画设计课程方案、二维动画制作课程方案、三维模型制作课程方案、三维后期渲染课程方案、动作设计与制作课程方案、影视动画后期制作课程方案、项目设计课程方案。

本书结构严谨、指导性强，适合作为职业教育管理部门、职业院校和培训机构的教师、管理干部、科研人员进行动漫设计与制作专业课程开发和教学研究的参考资料。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

动漫设计与制作专业人才培养方案 / 徐位雄主编；广州市机电高级技工学校组编. —北京：机械工业出版社，2013.9

国家中等职业教育改革发展示范学校建设项目成果

ISBN 978 - 7 - 111 - 43726 - 0

I. ①动… II. ①徐… ②广… III. ①动画 - 设计 - 人才培养 - 技工学校 - 教学参考资料 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 195431 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑：梁 伟 责任编辑：李绍坤

封面设计：路恩中 责任印制：张 楠

涿州市京南印刷厂印刷

2013 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

184mm × 260mm · 4.5 印张 · 103 千字

标准书号：ISBN 978-7-111-43726-0

定价：15.00 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心：(010)88361066

教材网：<http://www.cmpedu.com>

销售一部：(010)68326294

机工官网：<http://www.cmpbook.com>

销售二部：(010)88379649

机工官博：<http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线：(010)88379203

封面无防伪标均为盗版

# 示范学校建设项目成果教材 编审委员会

主任	张可安					
副主任	丁红浩	黎家年	陈彩凤	熊邦宏		
委员	甄志鹏	王宴珑	曾国通	李永杰	梁永波	刘文丽
	罗恒年	梁达志	赖圣君	李 阳	赵吉泽	黄福桃
	吴嘉浩	庞 春	王玉晔	张善燕	贺汉明	黄晓林
	曾燕华	盘亮星	刘 浩	尹向阳	李楚樱	曾 蕾
	林嘉彬	林少宏	郭英明	胡 松	陆伟漾	王俊良
	毛晓光	刘贤文	范玉兰	姜 光	卢静霞	陈一照
	梁瑞儿	黄智亮	徐位雄	罗宇娟	乐 晨	张重骏
	区信文	黄利元	余熙哲	郑 雁	刘娅婷	谢振中
	谢信强	肖必初	何 东	黄洁凝	肖 姣	刘岩松
	田 国	黎小嫣	李海芳	王赞凯	周海蔚	封富成
	程豪华	陈移新	李红强	郭秀明	禩炜华	蔡文泉
	黎玉兰	蒋 玲	王 琴	李兆春	梁丽芬	李燕斌
	陈荔菲	胡 静	庄卓瑜	张学军	刘 琳	王宴玲
	欧阳泉清		梁 盈	崔艳娟		

# 前 言

根据国家中等职业教育改革发展示范学校建设计划精神，为培养动漫设计与制作专业学生的综合职业能力，落实“以就业为导向、以全面素质为基础、以能力为本位”的职业教育办学指导思想，广州市机电高级技工学校组织教师编写了本套教材。

本套教材采用学习领域的课程模式，以工作页的形式呈现，情境序化依照从简单到复杂的认知规律，课程体系序化遵循职业成长规律，是广州市机电高级技工学校动漫设计与制作专业一体化课程改革小组全体成员辛勤努力的结果，是集体智慧的结晶。

本套教材在实施时，教师需要组建教学团队，构建和改善教学环境，为学生提供更多的学习资源，采用行动导向的教学方法，根据学习任务的要求，组建学习小组，充分调动学生学习的主动性。对学生课业的评价采用过程性评价与结果性评价相结合的评价方式，教师在评价中起引导作用，不同的工作任务可考虑有不同的评价侧重，学习与工作的态度、工作习惯、“6S”管理等，都结合在过程性评价之中。教师从原来知识、技术的传授者，转变为提高学生综合职业能力的促进者、学习资源的提供者、制订计划与实施计划的咨询者、学习过程的监督者以及学习绩效的评估者。

学生的学习要遵循工作过程系统化的原则，即在完整的工作过程中，经历从明确任务、制订计划、实施计划、检查优化到评价反馈的整个过程，获得工作过程知识并掌握操作技能，清楚工作对象、工具材料、工作方法、劳动组织方式和工作要求等各种要素及其相互关系。学生是学习的主体，有充分独立学习的时间和空间。学生在学习时，要用好工作页，了解学习任务的学习目标、内容结构，在引导问题的帮助下，借助其他学习资源，进行主动思考和学习，尽量独立地完成工作页的填写，并能利用学习目标指导自己的学习和评价自己的学习效果。

本方案主要包括3个部分：培养目标与规格、课程结构和专业核心课程方案。

培养目标与规格：主要介绍动漫设计与制作专业的人才培养目标、规格、层次及职业范围。

课程结构：主要介绍本专业公共课程、专业课程和选修课程的组成及指导性教学安排。

专业核心课程：主要介绍 9 门专业核心课程的课程方案，方案的设计以培养学生的职业能力为目标，遵循学生的认知规律、职业成长规律和职业生涯发展规律。各课程方案的主要内容包括课程计划与课业计划两部分。

本方案由广州市机电高级技工学校组编，动漫设计与制作课题组成员徐位雄担任主编，区信文、何东担任副主编，余熙哲、乐晨和黄利元参加编写，陈彩凤担任主审。

感谢广州市职业技术教研室、学校研究所的大力支持和指导；感谢学校领导、同事、同行、课程专家、行业企业专家等，他们为本方案提出许多建设性的意见和建议。

由于编者知识和经验有限，本方案难免有疏漏和不足之处，敬请广大读者提出批评和修改意见。

编者

# 目 录

## 前言

【培养目标与规格】 .....	1
【课程结构】 .....	2
【指导性教学安排】 .....	3
【专业教师任职资格】 .....	4
【实践性教学的设备配置要求】 .....	4
【专业核心课程方案】 .....	5
漫画绘制课程方案 .....	5
插画绘制课程方案 .....	11
故事原画设计课程方案 .....	19
二维动画制作课程方案 .....	25
三维模型制作课程方案 .....	33
三维后期渲染课程方案 .....	38
动作设计与制作课程方案 .....	45
影视动画后期制作课程方案 .....	54
项目设计课程方案 .....	60

# 【培养目标与规格】

## 1. 专业名称

动漫设计与制作。

## 2. 学 制

- 1) 招生对象：高中毕业生。
- 2) 学习年限：全日制三年。
- 3) 毕业证书：中等职业学校毕业证。

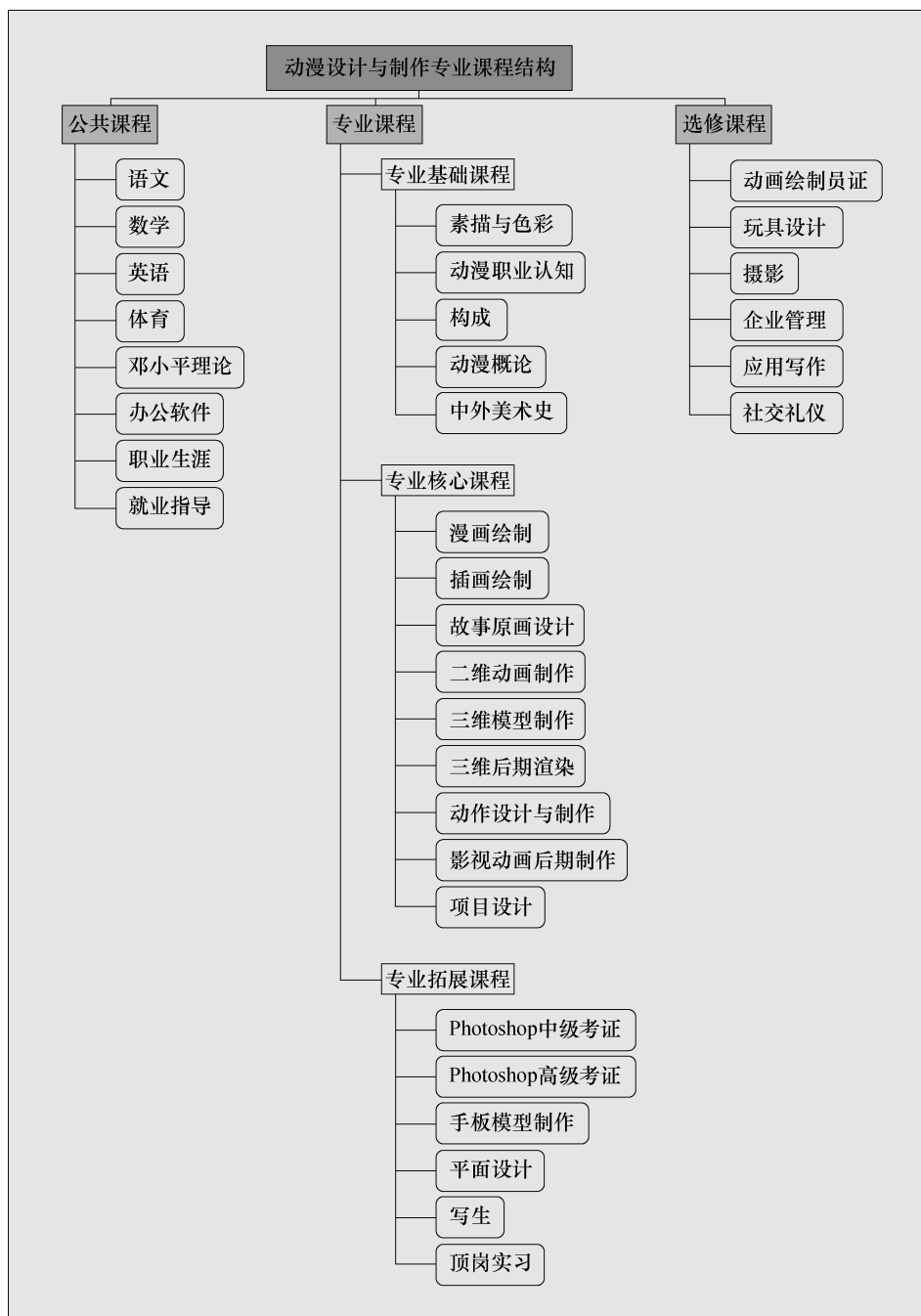
## 3. 培养目标

本专业旨在培养拥护党的基本路线，身心健康，德、智、体、美全面发展；掌握动漫设计与制作专业的基础知识、基本技能，具备较强的动漫设计表达及创作能力、实际工作能力；了解世界上先进的设计理念，具备一定的社会洞察力、艺术鉴赏能力、逻辑思辨能力、综合分析研究能力及创作创新能力；能够从事动画制作、游戏制作、插画绘制、平面设计及相关领域的动漫设计人才。

## 4. 职业范围

初始岗位主要有动画师、游戏美工设计师、原画师、插画设计师等，迁移岗位主要有平面设计师、包装设计师、玩具设计师等，发展岗位主要有动画导演、后期特效师、影视剪辑师、美术总监等。

## 【课程结构】



## 【指导性教学安排】

课程类别	序号	课程名称	学分	总课时	周课时安排						备注	
					第1学年		第2学年		第3学年			
					1	2	3	4	5	6		
					18周	18周	18周	18周	18周	18周		
公共课程	1	语文	2	36	2							
	2	数学	2	36	2							
	3	英语	2	36	2							
	4	体育	4	72	2	2						
	5	邓小平理论	2	36		2						
	6	办公软件	6	108	6							
	7	职业生涯	2	36	2							
	8	就业指导	2	36					2			
专业课程	专业基础课程	9	素描与色彩★	20	360	6	4	6	4			前9周素描,后9周色彩
		10	动漫职业认知★	2	36	2						
		11	构成★	2	36		2					
		12	动漫概论★	2	36		2					
		13	中外美术史★	4	72		2	2				
	专业核心课程	14	漫画绘制	4	72	4						
		15	插画绘制	4	72		4					
		16	故事原画设计	4	72			4				
		17	二维动画制作	4	72			4				
		18	三维模型制作	6	108		6					
		19	三维后期渲染	8	144			8				
		20	动作设计与制作	8	144				8			
		21	影视动画后期制作	8	144				8			
		22	项目设计	26	468					26		
专业拓展课程	23	Photoshop 中级考证	4	72		4						
	24	Photoshop 高级考证	4	72			4					
	25	手板模型制作	4	72			4					
	26	平面设计	4	72			4					
	27	写生	4	56			2周					
	28	顶岗实习	35	630							35	

(续)

课程类别	序号	课程名称	学分	总课时	周课时安排						备注
					第1学年		第2学年		第3学年		
					1	2	3	4	5	6	
					18周	18周	18周	18周	18周	18周	
选修课程	29	动画绘制员证	4								
	30	玩具设计	4								
	31	摄影	4								
	32	企业管理	4								
	33	应用写作	2								
	34	社交礼仪	2								
汇总	周课时				28	28	28	28	28	35	
	每学期课程数				9	9	7	5	2	1	
	总计		199	3206	504	504	560	504	504	630	
比例	公共课程比例		12.4%		一体化课程比例					87.6%	
编制:	日期:	审核:	日期:	批准:	日期:						
说明: 1) 标注★的为考试科目。 2) 第一学期办公软件考证。 3) 第二学期 Photoshop 中级考证。 4) 第四学期 Photoshop 高级考证。 5) 项目设计课程结束时须提交毕业论文。 6) “周课时安排”中的数字表示每周的课时数。 7) “写生”课程的2周课时安排在每年的10月~11月中的连续2周。											

## 【专业教师任职资格】

具有中等职业学校教师资格证书；具有本专业初级以上的专业技术职称或技师以上的技能资格证书。

## 【实践性教学的设备配置要求】

见各专业核心课程方案的设备要求。

# 【专业核心课程方案】

## 漫画绘制课程方案

### 一、课程计划

<b>课程名称</b> 漫画绘制
<b>建议教学时间</b> 72 课时
<b>对典型工作任务的描述</b> 漫画师根据项目负责人提供的任务书制订工作计划，在规定的时间内，使用计算机、数位板等，参考漫画绘制的相关资料，按任务要求绘制设计草稿，结合项目负责人及客户的审核意见，并按照专业技术要求对漫画进行优化设计，完成成稿。漫画师以小组或独立工作的方式进行创作。工作中漫画师须严格服从项目负责人的管理。
<b>学习目标</b> 在教师的指导下，学生借助漫画绘制所需的资料，以独立或小组合作的方式，制订漫画绘制计划，在规定的时间内使用计算机、数位板、绘图工具等，绘制草稿并进行优化，完成漫画成稿，同时记录工作过程并能对已完成的作品进行评价。在实施计划的过程中，

(续)

服从教师的管理并实时保持场地整齐与卫生,对已完成的任务进行提交、记录。

学习完本课程后,学生能够独立进行漫画绘制,主要包括:Q版吉祥物设计、四格漫画绘制、短篇漫画绘制。

### 工作与学习内容

#### 工作对象

- 1) 项目负责人提供的设计任务书。
- 2) 项目负责人、项目组成员。
- 3) 计算机、数位板。
- 4) 资料的收集与分析。
- 5) 漫画草稿、成稿的绘制。
- 6) 与项目负责人和客户的沟通。
- 7) 设计方案的优化与过程记录。
- 8) 成果资料的存档与提交。

#### 工具材料

- 1) 计算机。
- 2) 数位板。
- 3) 参考资料。
- 4) 绘图工具。

#### 工作方法

- 1) 根据设计任务书描述的内容分析漫画绘制要求并进行小组讨论。
- 2) 制订工作计划。
- 3) 选择需要的绘画工具及相关设备。
- 4) 按要求实施计划。
- 5) 提交漫画成稿。
- 6) 漫画成稿评审。

#### 劳动组织方式

- 1) 项目负责人向漫画师安排任务。
- 2) 漫画师确定绘制的项目所需的绘图工具及相关设备。
- 3) 以独立或合作形式完成设计任务。
- 4) 送项目负责人评审。
- 5) 草稿优化,由原漫画师独立完成。
- 6) 将漫画成稿交项目负责人。

#### 工作要求

- 1) 漫画师与项目负责人进行充分的漫画绘制方案沟通。
- 2) 制订合理的漫画绘制工作计划,满足项目负责人对项目管理的要求。
- 3) 熟练、规范地使用绘画工具,以达到最佳的绘制效果。
- 4) 对已完成的任务进行提交、记录。
- 5) 严格服从项目负责人的管理并实时保持场地整齐与卫生。

**学习任务**

- 1) Q 版漫画绘制。
- 2) 吉祥物设计。
- 3) 四格漫画绘制。
- 4) 短篇漫画绘制。

**学习组织形式与方法**

“学习准备”阶段采用自主学习和小组讨论相结合的形式，“计划与实施”阶段采用小组工作与独立工作相结合的形式。实训场地配备计算机、设计软件、数位板、绘画工具、漫画书籍等，尽可能设置与企业一致的工作环境。教学过程中以学生为中心，让学生在问题的引导下自主学习，教师适当进行引导。教师应提前准备好学习资料、任务书、教学课件和实训设备。

**学业评价建议**

- 1) 过程性评价与结果性评价相结合，以结果性评价为主。
- 2) 采用自我评价、小组评价和教师评价相结合的评价方式，以学生自我评价为主，互评为辅，教师在评价中起引导作用。
- 3) 在职业能力评价时注重专业能力和关键能力内容的整合，关注个体差异。

**二、课业计划**

学习任务	学习目标	学习内容	评价建议	课时数	教学建议与说明
<b>学习任务 1</b> Q 版吉祥物设计	1) 叙述 Q 版漫画的定义和特点。	1) 叙述 Q 版漫画的定义和特点。	1) 自我评价：是否按时上、下课，知识、技能点是	20	1) 建议学生多分析借鉴优秀案例。

学习任务	学习目标	学习内容	评价建议	课时数	教学建议与说明
<b>学习任务 1</b> Q 版吉祥物设计	2) 根据 Q 版吉祥物设计学习任务, 查阅资料获取的信息, 并在教师的指导下制订 Q 版吉祥物设计工作计划。 3) 在教师的指导下, 以小组合作或单独工作的方式, 按照标准流程和规范操作的要求设计 Q 版吉祥物形象。 4) 在教师的指导下, 根据绘画的要求对 Q 版吉祥物进行优化、修改。 5) 对工作任务的完成情况进行正确评估和反思。	2) 叙述吉祥物的定义和特点。 3) 认识吉祥物的设计理念和用途。 4) 认识吉祥物设计的步骤。 5) 了解吉祥物的衍生产品。 6) 认识草图的绘制方法。 7) 撰写 Q 版吉祥物设计的工作计划。 8) 设计 Q 版吉祥物形象。 9) 绘制不同头身比和不同表情的 Q 版人物。 10) 通过调研了解市场的需求。	否掌握, 绘画工具、绘图软件、设备的使用熟练情况。 2) 小组评价: 语言沟通情况、学习主动性、积极参与度、团队合作情况、责任意识等。 3) 教师评价: 工作页填写情况、课堂纪律、学习效果、作品创意、造型表现等。	20	2) 引导学生大胆创新。 3) 采用基于工作过程的真实任务, 着重正确操作方法的训练, 暂时不必过多关注速度。

(续)

学习任务	学习目标	学习内容	评价建议	课时数	教学建议与说明
<b>学习任务 1</b> Q 版吉祥物设计		11) 初步学会使用 Photoshop 软件和数位板。 12) 设计出有创意又符合项目需求的 Q 版吉祥物形象。		20	
<b>学习任务 2</b> 四格漫画绘制	1) 叙述四格漫画的定义和特点。 2) 根据四格漫画学习任务, 查阅资料获取的信息, 并在教师的指导下制订四格漫画设计工作计划。 3) 在教师的指导下, 以小组合作或单独工作的方式, 按照标准流程和规范操作的要求绘制四格漫画。 4) 在教师的指导下, 根据绘画的要求对四格漫画进行优化、修改。	1) 四格漫画的基础知识。 2) 草图。 3) 艺术风格。 4) ComicStudio。 5) 合理分组并制订工作计划。 6) 理解项目要求。 7) 了解市场需求。 8) 分析成功案例。 9) 收集资料并合理运用。 10) 创意。	1) 自我评价: 是否按时上、下课, 知识、技能点是否掌握, 绘画工具、绘图软件、设备的使用熟练情况。 2) 小组评价: 语言沟通情况、学习主动性、积极参与度、团队合作情况、责任意识等。 3) 教师评价: 工作页填写情况、课堂纪律、学习效果、作品创意、造型表现等。	20	1) 建议学生多分析借鉴优秀案例。 2) 引导学生大胆创新。 3) 采用基于工作过程的真实任务, 着重正确操作方法的训练, 暂时不必过多关注速度。

(续)

学习任务	学习目标	学习内容	评价建议	课时数	教学建议与说明
<b>学习任务2</b> 四格漫画绘制	5) 对工作任务的完成情况进行正确评估和反思。				
<b>学习任务3</b> 短篇漫画绘制	<p>1) 叙述短篇漫画的定义和艺术风格。</p> <p>2) 根据短篇漫画绘制学习任务, 查阅资料获取的信息, 并在教师的指导下制订短篇漫画绘制工作计划。</p> <p>3) 在教师的指导下, 以小组合作或单独工作的方式, 按照标准流程和规范操作的要求绘制短篇漫画。</p> <p>4) 在教师的指导下, 根据绘画的要求对短篇漫画进行优化、修改。</p> <p>5) 对工作任务的完成情况进行正确评估和反思。</p>	<p>1) 短篇漫画的基础知识。</p> <p>2) 草图。</p> <p>3) 艺术风格。</p> <p>4) ComicStudio。</p> <p>5) 合理分组并制订工作计划。</p> <p>6) 理解项目要求。</p> <p>7) 了解市场需求。</p> <p>8) 分析成功案例。</p> <p>9) 收集资料并合理运用。</p> <p>10) 创意。</p>	<p>1) 自我评价: 是否按时上、下课, 知识、技能点是否掌握, 绘画工具、绘图软件、设备的使用熟练情况。</p> <p>2) 小组评价: 语言沟通情况、学习主动性、积极参与度、团队合作情况、责任意识等。</p> <p>3) 教师评价: 工作页填写情况、课堂纪律、学习效果、作品创意、造型表现等。</p>	32	<p>1) 建议学生多分析借鉴优秀案例。</p> <p>2) 引导学生大胆创新。</p> <p>3) 采用基于工作过程的真实任务, 着重正确操作方法的训练, 暂时不必过多关注速度。</p>