

### 计算机动漫与游戏制作专业资源库成果统计表

年级	课程名称	教师	详细信息
			1.Pr基础知识
			2.视频编辑基础
			3.实验二：制作快慢镜头
			4.转场效果
			5.实验三：制作汽车电子相册
			6.视频特效
			7.实验四：水墨画效果和局部马赛克效果
			8.实验一：导入并管理素材
			9.实验二：制作快慢镜头
			10.实验五：制作画面望远镜特效
			11.字幕效果
			12.实验六：制作爬行字幕
			13.音频混合处理
			14.实验七：制作5.1声道
			15.输出影片
			16.实验八：城市夜景
			17.数字视频介绍

《PR软件教学》

刘杰

18.数字视频介绍
19.实验九：制作旅游专题短片
20.实验十：制作旅游专题短片
21.综合实例二：电视栏目包装
22.实验十一：电视栏目包装十一
23.实验十二：电视栏目包装十二
24.综合实例三：制作MIV
25.实验十三：制作MIV一
26.实验十三：制作MIV二
27.综合实例四：自然精灵
28.实验十五;自然精灵一
29.实验十六：自然精灵二
30.复习
1.电子表格
2.Pr基础知识一
3.视频基础编辑
4.实验二：制作快慢镜头
5.实验三：制作汽车电子相册
6.转场效果

中职一年级

7.视频特效
8.视频特效二
9.实验一
10.实验四：制作水墨画效果
11.实验五：制作画面望远镜特效
12.字幕效果
13.实验六：制作爬行字幕
14.音频混合处理器
15.实验七：制作5.1声道
16.输出影片
17.实验八：城市夜景
18.数字视频介绍
19.综合实例一：制作旅游专题短片
20.实验九：制作旅游专题短片一
21.实验十：制作旅游专题短片二
22.综合实例二：电视栏目包装
23.实验十一：电视栏目包装一
24.实验十二：电视栏目包装二
25.综合实例三：制作MTV
26.综合实例四：自然精灵

		27.实验十三:制作MTV一
		28.实验十四:制作MTV二
		29.实验十五:自然精灵一
		30.实验十六:自然精灵二
		31.复习
		1.初识Photoshop
		2.PS的工作界面及操作
		3.选区介绍
		4.画笔工具介绍
		5.图像修复工具
		6.文字工具的使用
		7.滤镜的使用
		8.高斯模糊磨皮
		9.透明鸡蛋的制作
		10.图像合成处理
		11.钢笔工具使用实例
		12.图层蒙板实例运用
		13.海报制作之有机蔬菜
		14.海报制作之文字设计
		15.期末复习案例课1
		16.期末复习案例课2
		1.认识Photoshop
		2.ps工作界面及操作
		3.选区介绍
		4.画笔工具介绍
《PS软件教学》	唐夏	

		5.图像修复工具 6.文字工具使用 7.滤镜的使用 8.高斯模糊磨皮 9.透明鸡蛋制作 10.图像合成处理 11.钢笔工具使用实例 12.图层蒙版实例运用 13.海报制作之有机蔬果 14.海报制作之文字设计 15.期末复习案例课1 16.期末复习案例课2
《办公软件教学》	蒋天才	1.数据分析 2.图表建立 3.招聘日程安排表 4.员工档案表 5.员工月度考勤表 6.员工工资表 7.规划求解最低生产成本 8.关于节假日的计算 9.学生成绩统计表 10.房贷计算 《办公软件》教案
		1.基础知识 2.基础工具入门介绍

《动漫素描》

刘禹宏

3.基础构图基本要求讲解
4.基础观察物体角度讲解
5.石膏几何体画法讲解
6.石膏几何体组合画法讲解
7.动漫人物鼻子、耳朵和五官的画法
8.动漫眼睛的画法讲解
9.动漫Q版不笑猫的画法讲解
10.动漫Q版布朗熊的画法讲解
11.动漫Q版小兔子的画法讲解
12.动漫Q版小奶牛的画法讲解
13.动漫Q版人物画法讲解
14.动漫卡通动物水彩绘制过程讲解
15.动漫卡通老人水彩绘制过程讲解
16.动漫水彩插画绘制过程
17.动漫水彩人物绘制过程
1.基础知识
2.基础工具入门介绍
3.基础构图基本要求讲解
4.基础观察物体角度讲解
5.石膏几何体画法讲解
6.石膏几何体组合画法讲解
7.动漫人物鼻子、耳朵和五官的画法
8.动漫眼睛的画法讲解
9.动漫Q版不笑猫的画法讲解
10.动漫Q版布朗熊的画法讲解

		<ul style="list-style-type: none"> <li>11.动漫Q版小兔子的画法讲解</li> <li>12.动漫Q版小奶牛的画法讲解</li> <li>13.动漫Q版人物画法</li> <li>14.动漫卡通动物水彩绘制</li> <li>15.动漫卡通老人水彩绘制</li> <li>16.动漫水彩插画绘制</li> <li>17.动漫水彩人物绘制</li> </ul>
	插画设计	<p>段星</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.插画设计概念与类型</li> <li>2.插画设计新概念新价值</li> <li>3.现代插画功能与价值</li> <li>4.现代插图的表现技巧（一）</li> <li>5.现代插图的表现技巧（二）</li> <li>6.现代插图的表现技巧（三）</li> <li>7.现代插图的表现技巧（四）</li> <li>8.现代插图的表现技巧（五）</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>1.插画的概念、类型</li> <li>2.插画的新概念新价值</li> <li>3.现代插图的功能与价值</li> <li>4.现代插图的表现技巧（一）</li> <li>5.现代插图的表现技巧（二）</li> <li>6.现代插图的表现技巧（三）</li> <li>7.现代插图的表现技巧（四）</li> <li>8.现代插图的表现技巧（五）</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>1.动态贴纸设计（一）</li> <li>2.动态贴纸设计（二）</li> </ul>

	《二维动画制作》	刘未	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.表情包</li> <li>5.MOHO简介与建模</li> <li>6.MOHO骨骼绑定与骨骼动画</li> <li>7.MOHO点动画</li> <li>8.四格小动画</li> <li>1.动态贴纸一</li> <li>2.动态贴纸二</li> <li>3.表情包一</li> <li>4.表情包二</li> <li>5.MOHO简介与建模</li> <li>6.MOHO角色骨骼绑定</li> <li>7.MOHO点动画</li> <li>8.四格小动画</li> </ul>
	《三维动画基础》	罗昊	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.花瓶的制作</li> <li>2.实物凳子的制作</li> <li>3.电视机</li> <li>4.货箱</li> <li>5.机器人</li> <li>6.Toolbag</li> <li>7.UV的讲解</li> <li>8.动画</li> <li>9.蒙皮</li> <li>10.人物头像的制作</li> <li>1.花瓶的制作</li> <li>2.实物凳子的制作</li> </ul>



中职二年级		3.电视机		
		4.货箱		
		5.机器人		
		6.Toolbag		
		7.UV的讲解		
		8.动画		
		9.蒙皮		
		10.人物头像的制作		
		《数字插画基础》	李卿民	1.Q版人物外表于性格分析
				2.Q版人物透视基础
	3.Q版人物设计			
	4.Q版人物绘画-人物分析			
	5.动漫手绘-彩铅基础			
	6.动漫手绘-上色临摹			
	7.动漫手绘与周边-海报绘制			
	8.动漫手绘-画法步骤归纳			
	9.动漫手绘-练习			
	10.课程复习			
			1.Q版人物的外表与性格分析	
			2.Q版人物透视基础	
		3.Q版人物设计		
		4.Q版人物绘画-人物分析		
		5.动漫手绘-彩铅基础		
		6.动漫手绘-上色临摹		
		7.动漫手绘与周边-海报绘制		

		8.动漫手绘-画法步骤归纳		
		9.动漫手绘-练习		
		10.课程复习		
《影视后期制作》	邓毅梅	1.日出东方		
		2.路径文字		
		3.音阶跳动		
		4.烟雾文字		
		5.老电影特效		
		6.海底世界		
		7.时码动画		
		8.七彩倒计时		
		9.鬼手动画		
		10.汽车动画		
		11.天气预报		
		12.吃球动画		
		13.下雨特效		
		14.绽放花朵		
		15.电闪雷鸣		
		16.字人组合		
		17.雀巢归鸟		
		18.冰火掌特效		
				1.日出东方
				2.路径文字
		3.音阶跳动		
		4.烟雾文字		

		5.老电影特效 6.海底世界 7.时码动画 8.七彩倒计时 9.鬼手动画 10.汽车动画 11.天气预报 12.吃球动画 13.下雨特效 14.绽放花朵 15.电闪雷鸣 16.字人组合 17.雀巢归鸟 18.冰火掌特效
		1.跳跃运动 2.水花的制作 3.走路动画的制作 1.初始二维动画 2.如何进行设定创作（一） 3.如何进行设定创作（二） 4.动画分镜头设计 5.动画中期制作（一） 6.动画中期制作（二） 7.人物常用动画制作(一) 8.人物常用动画制作（二）

《二维动画  
基础》

李玉婷

9.人物常用动画制作(三)
10.动物常用动画制作(一)
11.动物常用动画制作(二)
12.常用特效动画制作(一)
13.常用特效动画制作(二)
1.动画的概念及制作原理
2.TVP动画软件
3.如何进行设定
4.动画分镜头设计
5.设计稿
6.动画中期制作
7.动画中期制作2
8.熟悉基本运动规律
9.人物常用动画制作——表情动画
10.人物常用动画制作——转头动画
11.人物常用动画制作——转身动画
12.人物常用动画制作——抬手动画
13.人物常用动画制作——走路动画
14.人物常用动画制作——跑步动画
15.人物常用动画制作——跳跃动画
16.人物常用动画制作——走路和跑步动画
17.动物常见动画制作——鸟飞动画
18.动物常见动画制作——禽类动画
19.动物常见动画制作——鱼类动画
20.常用特效动画制作——雨和雪的制作

		21.常用特效动画制作——火焰特效制作
		22.常用特效动画制作——水动画
		23.常用特效动画制作——闪电动画
		24.常用特效动画制作——特效动画
		25.常用特效动画制作——烟雾动画
		二维动画试题
		二维动画制作实训练习题
		1.枯树枝的制作
		2.跑步
		3.树面人吉吉2UV贴图制作
		1.3DMAX动画制作流程 任务1 Bip文件的导入与动画的输出
		2.漂浮小岛场景制作 任务1 模型部分
		3.漂浮小岛场景制作 任务2 UV材质制作
		4.漂浮小岛场景制作 任务3 环境灯光渲染制作
		5.角色模型制作 任务1 树面人吉吉的模型制作
		6.角色骨骼及蒙皮制作 任务1 树面人吉吉的骨骼蒙皮制作
		7.动画制作 任务1 小球循环动画制作—曲线编辑器的应用
		8.动画制作 任务2 个性弹跳小球动画（挤压与拉
		9.动画制作 任务3 CS骨骼系统关键Pose的制作
		10.动画制作 任务4 CS带腿骨骼标准走
		11.动画制作 任务5 全身标准走

中职三年级

《三维动画  
基础》

姚红

12.动画制作 任务6 全身个性走
13.动画制作 任务7 cs跑
14.动画制作 任务8 个性跑
15.动画制作 任务9 向前跳
16.动画制作 任务10 跳台阶
17.动画制作 任务11 跳过障碍物
18.动画制作 任务12 吃东西
19.动画制作 任务13 顽皮的气球
20.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务1 飘带插件
21.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务2 顽皮的吉吉 (单人表演)
22.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务3 魔法师的帽子 (与物体的对手表演)
23.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务4 初见吉吉(双人表演)
1.3DMAX动画制作流程 任务1 Bip文件的导入与动画的输出
2.漂浮小岛场景制作 任务1 模型部分
3.漂浮小岛场景制作 任务2 UV材质制作
4.漂浮小岛场景制作 任务3 环境灯光渲染制作
5.角色模型制作 任务1 树面人吉吉的模型制作
6.角色骨骼及蒙皮制作 任务1 树面人吉吉的骨骼蒙皮制作
7.动画制作 任务1 小球循环动画制作—曲线编辑器的应用

		8.动画制作 任务2 个性弹跳小球动画（挤压与拉
		9.动画制作 任务3 CS骨骼系统关键Pose的制作
		10.动画制作 任务4 CS带腿骨骼标准走
		11.动画制作 任务5 全身标准走
		12. 动画制作 任务6 全身个性走
		13.动画制作 任务7 cs跑
		14. 动画制作 任务8 个性跑
		15.动画制作 任务9 向前跳
		16.动画制作 任务10 跳台阶
		17.动画制作 任务11 跳过障碍物
		18.动画制作 任务12 吃东西
		19.动画制作 任务13 顽皮的气球
		20.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务1 飘带插件
		21.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务2 顽皮的吉吉 (单人表演)
		22.噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务3 魔法师的帽子 (与物体的对手表演)
		23. 噜噜与吉吉之欢乐岛糗事 任务4 初见吉吉 (双人表演)
		三维动画试题
		三维动画习题
		1. 蜘蛛角色模型制作分析
		2.蜘蛛角色模型UV展开
		3.游戏道具战斧制作
		4. bodypaint软件教学

《三维动画基础》	宗辉	5.课上问题总结
		6.足球制作
		7.人头结果讲解
		8.人头模型制作步骤
		1. 蜘蛛角色模型制作分析
		2.蜘蛛角色模型UV展开
		3.游戏道具战斧制作
		4. bodypaint软件教学
		5.课上问题总结
		6.足球制作
		7.人头结果讲解
		8.人头模型制作步骤
		1.《数字插画》项目训练梨的绘制
		2.《数字插画》项目训练苹果的绘制
3.《数字插画》项目训练西瓜的绘制		
1.认识数字插画		
2.数字插画的硬件要求		
3.数字插画的常用软件CSP		
4.数字插画的常用软件PS		
5.项目一利用套索工具绘制-正方体		
6.项目一利用套索工具绘制-木桩线稿		
7.项目一利用套索工具绘制-木桩上色		
8.长方体的延伸练习 砖块的绘制		
9.项目一单个水果数位板及软件练习001		
10.卡通动物的绘制ppt		



《数字插画  
基础》

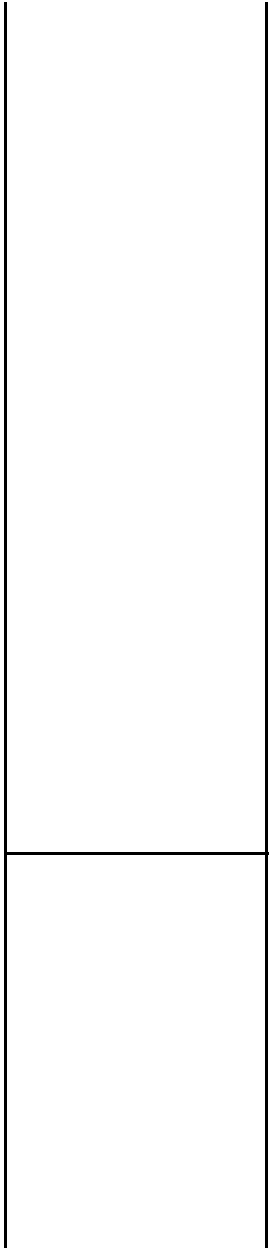
林敏

1.认识数字插画
2.数字插画的常用软件PS
3.数字插画的常用软件CSP
4.利用多边形套索工具绘制 正方体
5.利用多边形套索工具绘制 正方体
6.木桩线稿的绘制
7.木桩线稿的上色
8.砖块的绘制
9.苹果的数位板绘制练习
10.梨的绘制
11.西瓜的绘制
12.风景天空的绘制
13.场景草稿的绘制 1
14.场景线稿的绘制 2
15.场景线稿的上色 3
16.卡通动物草稿的绘制 1
17.卡通动物线稿的绘制 2
18.卡通动物线稿的上色 3
19.儿童插画草稿的绘制 1
20.儿童插画线稿的绘制 2
21.儿童插画线稿的绘制 3
22.日式插画草稿的绘制 1
23.日式插画线稿的绘制 2
24.日式插画线稿的上色 3
25.厚画法绘制杂志封面草稿 1

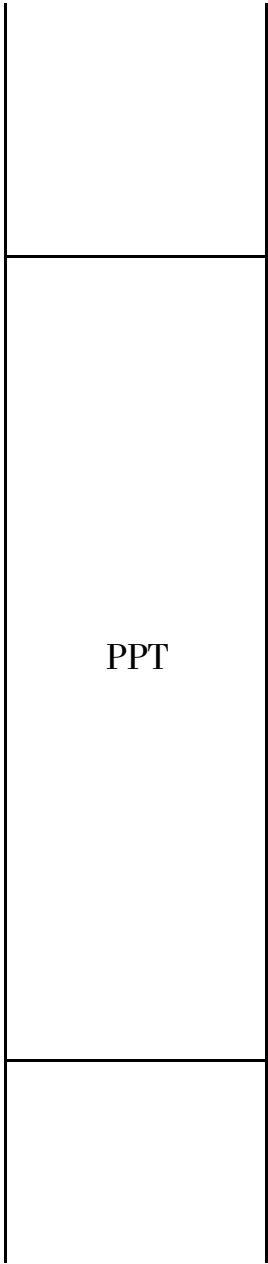
		26.厚画法绘制杂志封面上色 2
		27.游戏人物的草稿绘制 1
		28.游戏人物线稿的绘制 2
		29.游戏人物线稿的上色 3
		数字插画试题
		数字插画习题
	实训手册	实训手册

资源类型

PPT



教案



教案

PPT

教案

教案

PPT



PPT
教案

PPT

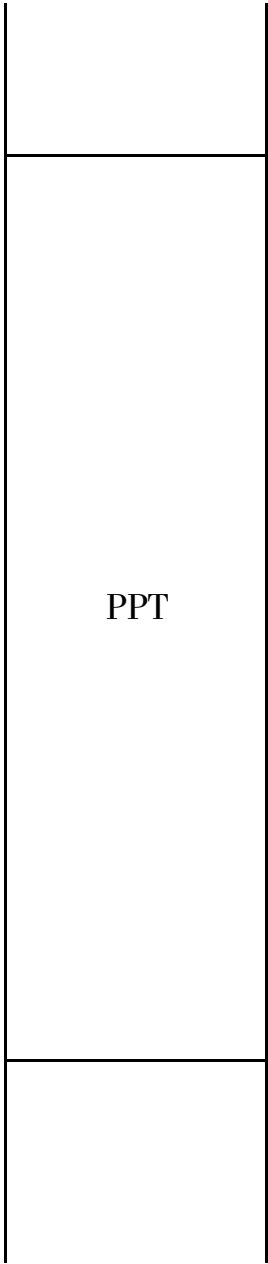
教案

PPT

教案

PPT

教案



PPT

教案

微课

PPT

教案

练习题

习题

微课

111



教案

练习题

习题

DDT

111

教案

微课

PPT

教案

练习题
习题
实训手册