

重庆市工艺美术学校 市级中职示范校项目建设会议签到表

会议名称: 课程标准研讨会

会议地点: 二楼动漫工作室

会议时间: 2017.6.24

序号	姓名	单位	职务	联系电话	备注
1	李永成	重庆市工艺美术学校		13628300568	
2	刘航	重庆市工艺美术学校	教师	15223208938	
3	刘东	重庆市工艺美术学校	教师	15023615672	
4	唐夏	重庆市工艺美术学校	教师	18883964835	
5	胡安	重庆市工艺美术学校	教师	13271940102	
6	李亚娟	重庆市工艺美术学校	教师	1478720175	
7	李银凤	重庆市工艺美术学校	教师	18883275696	
8	罗昊	重庆市工艺美术学校	教师	18223598591	
9	刘亚娟	重庆市工艺美术学校	教师	18025276965	
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

序号	姓名	单位	职务	联系电话	备注
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					

重庆市工艺美术学校 市级中职示范校项目建设会议记录

会议名称: 课程标准研讨会

会议地点: 二楼动漫工作室

会议时间: 2017.6.24

主持人: 林敏

记录人: 刘禹宏

会议内容:

今天我们针对课程标准撰写进行了针对性讨论。
根据典型工作任务、职业领域和工作任务如下。

林:按照多次研讨,初步确定为三类职业领域,是二维动画,
是三维动画,是原画漫画,结合职业领域简单设定工作任务。

一、二维动画:工作任务:1.影视动画,2.游戏动画,3.后期
编辑,4.动画语言,如没有补充就确定下来。

二、三维动画:工作任务:1.道具模型制作,2.场景模型制作,
3.角色模型制作,4.基础动画制作,5.角色动画制作,6.表
情动画,7.3D打印基础。

大家看看,有没有补充,没有的话我们就确定下来。

三、原画、漫画:工作任务:

1. 构图制作
2. 分镜头设计
3. 分镜制作
4. 上色制作
5. 场景设计
6. UI设计
7. 造型设计

对应职业能力: 影视动画: 了解动画制作的基本流程, 掌握影视动画原理及运动规律, 具有一定的视听语言基础. 能够理解影视剪辑的一般原理及规律并绘制分镜头. 能够理解剧本的意图. 按照分镜头表进行创作.

二. 下面我们讨论一下, 专业核心课程.

必要的课程: 计算机基础(办公软件), 动画素描, 动画色彩, 动画运动规律, Photoshop基础, Flash基础, Premiere影视后期编辑, 3D Max动画基础, 分镜头设计, 动画周边制作, 二维游戏动画制作, AE特效制作, 传统动画制作, 3D Max游戏模型制作, 3D Max动画制作,

3D打印基础, 数字漫画制作, 数字插画制作,
UI设计. 针对学生进行选修课操作模式: 动漫周边,
动漫手机, COSPLAY, 就业指导.

三. 按照专业基础课, 公共基础课, 专业核心课, 分别
出来的课程. 按下表. 各位老师自己所擅长的对应
课程进行. 按照课程标准.

计算机基础(办公软件) 由刘杰负责.

动漫素描, 动漫色彩, 由刘西强负责.

动画运动规律 由李亚玲负责.

Photoshop基础由邓毅梅负责.

Flash基础由刘西强负责.

Premiere影视后期剪辑由刘杰负责

3D MAX动画基础由 姚川负责。

分镜头设计、二维游戏动画制作、特效制作负责。

AE特效制作由 邓毅梅负责。

3D MAX 游戏模型与动画制作；动画片制作由 姚川负责

数字漫画、插画制作 由 杨敏负责。

UI设计、网页周边制作由 杨敏负责

3D打印由 刘西培负责。

这样，我们把任务分解，大家各司其职完成课程材料

的撰写与录制工作。

在写这门课程的时候多交流。



※计算机动漫与游戏制作项目组课程标准研讨



※计算机动漫与游戏制作项目组课程标准研讨



※计算机动漫与游戏制作项目组课程标准研讨



※计算机动漫与游戏制作项目组课程标准研讨

