

重庆市工艺美术学校计算机动漫与游戏制作专业

《数字插画制作》课程标准

一、前言

（一）课程性质

本课程是中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业的一门专业技能方向课程，适用于中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业，是将来进入出版社，游戏公司，动漫公司，漫画工作室，玩具公司、广告公司等从事插画师岗位工作的必修课程，其主要功能是使学生掌握掌握插画设计基础知识，具有较强的创新意识；了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法。使学生能够比较熟练的进行插画设计的制作，能够制作出具有完整展示效果的插画作品；具有开拓创新意识和实践精神。为从事插画师工作打下坚实的基础。

（二）接续关系

前导课程有：《计算机基础》、《动漫素描》、《动漫色彩》、《Photoshop 基础》、《分镜头设计》等。应与《数字漫画制作》、《UI 设计》《动漫周边制作》同时开设。

（三）设计思路

课程理念：本课程的设计思路主要应以教育部发布的本专业教学标准为依据，结合典型工作任务与职业能力分析结果，确定课程目标，设计课程内容。遵循能力本位职业教育思想，以工作任务和职业实践为主线，序化课程内容及结构，设计教育教学活动。

课程目标：本课程基于出版社，游戏公司，动漫公司，漫画工作室，玩具公司、广告公司插画师的岗位职业能力和职业资格要求，结合中职学生

身心发展特点，依据职业能力分析结果制定包括知识、技能、态度三个方面的课程总体目标和具体目标。教材选用、教师授课、教学评价都应在依据这一目标定位进行。

课程内容：本课程从知识、技能和态度三个方面对课程内容进行规划与设计，以使课程内容更好地与工作岗位对接。要求学生具备主题立意、风格设定、造型设计、氛围塑造和文字编排的工作技能，系统掌握数字插画的基本知识，可以独立完成数字插画技能操作。

教学方法：本课程教学以情景教学、互动教学等为主要方法，教学过程与工作过程密切结合。教学在插画实训室中进行。

教材开发：本课程教材按项目组织，每一个项目的学习都以插画的实际工作设置，以工作任务为中心整合，通过项目实训实现学生对数字插画技能的掌握。

本课程总课时为 324 学时。

二、课程目标

（一）总体目标

通过本课程的学习，可以使学生能够了解插画的设计绘制方法；具备大胆的创新意识和理念，并具备付诸于实践的行动力。培养了职业关键能力与素质，使学生从事插画相关的工作所必须的知识、技能和态度打下坚实的基础。培养专业职业能力的基础，成为计算机动漫与游戏行业第一线需要的具有职业资格的技能型人才。

（二）具体目标

1.知识目标

- (1) 掌握插画设计基础知识
- (2) 具有较强的创新意识
- (3) 了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法

2.技能目标

- (1) 理解创意文字，能将根据创意要求绘制出插画草图
- (2) 绘制设计能力，即能够掌握插画制作流程，了解制作规范，设计出符合主题风格的系列具体画面
- (3) 掌握绘画软件（CSP/Photoshop)进行插画绘制的能力
- (4) 掌握用色彩表现氛围和情绪的能力
- (5) 掌握运用绘画软件软件（PS/SAI)表明色彩、表现质感、风格及大关系的能力

3.情感态度目标

- (1) 具备较高的政治思想觉悟，良好的行为规范和较高的职业素养
- (2) 具有较强的语言表达能力和理解交流能力
- (3) 具备严谨的工作态度和吃苦耐劳的工作作风
- (4) 养成安全操作意识
- (5) 养成良好的团队意识和沟通能力
- (6) 具备创新能力和不断学习的能力
- (7) 养成爱护设备的良好习惯

三、课程内容和要求

表1 课程内容和要求

序号	工作任务	知识要求	技能要求	参考学时
1	插画漫画基础知识	<ol style="list-style-type: none">1. 了解插画基本概念2. 了解插画发展历史3. 优秀插画赏析4. 插画接稿交稿的基本流程。5. 插画构图的基础知识6. 了解使用软件进行插画制作的流程。7. 了解数字插画的主要绘制工具，常用数字绘画软件的基	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握接稿交稿的基本流程2. 能根据策划要求进行插画构图设计。3. 掌握常用数字绘画软件的基本性能（SAI, CSP, PS）。并能够运用绘画软件绘制不同风格的符合设计和创作要求的插画。	12

		本性能。 8. 了解插画的设计和创作要求		
2	数位板及软件练习项目 (一) 单个水果的绘制	1. 了解数位板的基本性能和使用方法。 2. 了解运用PS软件进行绘制单个水果的基本流程。 3. 了解运用PS软件进行临摹绘制单个水果的基本方法和技巧。	能熟练掌握数位板的性能 能熟练使用PS软件 能够按要求设置图片大小, 绘画精度, 色彩模式。 能够在PS中合理的使用图层。 能够导入笔刷, 并使用笔刷绘制水果。 能按要求输出相应格式的数字文件	12
3	数位板及软件练习项目 (二) 风景的绘制	1. 了解数位板的基本性能和使用方法。 2. 了解运用PS软件进行风景的基本流程。 3. 了解运用PS软件进行绘制风景的基本方法和技巧。	能熟练掌握数位板的性能 能熟练使用PS软件 能够按要求设置图片大小, 绘画精度, 色彩模式。 能够在PS中合理的使用图层。 能够使用笔刷临摹风景图。 能按要求输出相应格式的数字文件	16
4	数位板及软件练习项目 (三) 建筑风景练习	了解数位板的基本性能和使用方法。 2. 了解运用PS软件进行建筑风景的基本流程。 3. 了解运用PS软件进行绘制风景的基本方法和技巧。	能熟练掌握数位板的性能 能熟练使用PS软件 能够按要求设置图片大小, 绘画精度, 色彩模式。 能够在PS中合理的使用图层。 能够使用笔刷临摹建筑风景图。 能按要求输出相应格式的数字文件	16
5	数位板及软件练习项目 (四) 简单卡通线稿绘制练习	1. 了解数位板的基本性能和使用方法。 2. 了解运用CSP软件进行卡通线稿绘制的基本流程。 3. 了解运用CSP软件进行卡通线稿的基本方法和技巧。	1. 能熟练掌握数位板的性能 2. 能较为地熟练使用CSP软件 3. 能够按要求设置图片大小, 绘画精度, 色彩模式。 4. 能够在CSP中合理的使用图层和勾线笔刷。 5. 能够使用笔刷卡通线稿。 6. 能按要求输出相应格式的数字文件	12
6	数位板及软件练习项目 (五) 简单卡通线稿上色绘制练习	1. 了解数位板的基本性能和使用方法。 2. 了解运用PS软件为卡通线稿上色绘制的基本流程。 3. 了解运用PS软件进行卡通线稿上色的基本方法和技巧。	1. 能熟练掌握数位板的性能 2. 能较为地熟练使用PS软件 3. 能够按要求设置图片大小, 绘画精度, 色彩模式。 4. 能够在PS中合理的使用图层和笔刷。 5. 能够使用笔刷卡通线稿上色。 6. 能按要求输出相应格式的数字文件	12

7	项目教学 (一)黑白图书内页插图	通过项目《熟能生巧》，了解图书黑白内页插画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用CSP软件绘制黑白插图稿的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及风格要求。 2. 掌握绘制黑白内页插图的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行内页插画构图设计。 5. 能够运用CSP绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的黑白插画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的黑白数字插图文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	16
8	项目教学 (二)儿童插画	通过项目《青蛙王子》，了解儿童插画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制儿童插画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及儿童插画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制儿童插画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行儿童插画构图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的儿童插画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的儿童插画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	24
9	项目教学 (三)日式插画	通过项目《美少女》，了解日式插画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制儿童插画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及日式插画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制日式插画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行日式插画构图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的日式插画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的日式插画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	24

10	项目教学 (四)水墨风 插画	通过项目《古诗配图》，了解水墨风插画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制水墨风插画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及水墨风插画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制水墨风插画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行水墨风插画构图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的水墨风插画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的水墨风插画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	24
11	项目教学 (五)厚涂法 插画	通过项目《明星肖像》，了解厚涂法插画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制厚涂法插画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及厚涂法插画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制厚涂法插画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行厚涂法插画构图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的厚涂法插画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的水墨风插画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	24
12	项目教学 (六)游戏人 物原画	通过项目《剑侠》1-3个人物原画，了解游戏人物原画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制游戏人物原画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及游戏人物原画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制游戏人物原画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行游戏人物原画构图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的游戏人物原画。 6. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的游戏人物原画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。 	40
13	项目教学 (六)游戏场 景原画	通过项目《女法师》《剑侠》1-3个人物原画，了解游戏人物原画项目的设计特点与制作技巧，重点掌握运用软件绘制游戏人物原画的技巧。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确解读并理解策划意图及游戏人物原画风格和色彩要求。 2. 掌握绘制游戏人物原画的基本流程 3. 初步掌握数位板的使用技巧。 4. 能根据策划进行游戏人物原画构 	40

			图设计。 5. 能够运用绘画软件将构图设计稿绘制成符合要求的游戏人物原画。 6. 能够按尺寸, 像素, 格式的要求输出相应的游戏人物原画文件。 7. 能够按接稿交稿的基本流程完成整个绘制工作。	
14	自主创意项目	能运用所学的插画基础知识, 结合自身特点, 任选一种插画形式创作1-3幅插画作品。	1. 能够在计划时间内, 按流程完成整个绘制工作。 2. 能使用相关软件进行插画制作 3. 能够按设计尺寸, 像素, 格式的要求输出相应的插画文件。 4. 能写出创意说明并解说作品	48
	机动课时			4
合计:				324

四、实施建议

(一) 教材选用

1.要求: 选用教材必须根据本标准。本课程标准为最低标准, 教材内容应有所拓展, 充分体现通用性、实用性和先进性, 反映新技术, 新工艺, 体现地区行业特点。

2.理念: 以工作任务为主线设计教材, 将专业知识分解成若干项目。

3.形式: 教材应图文并茂, 提高学生的学习兴趣和加深学生对数字插画的认知。

(二) 教学方法

1.任务驱动教学: 本课程在教学过程中, 应立足于加强学生实际应用能力的培养, 采用任务驱动教学法, 通过角色模拟提高学生学习兴趣。

2.情境教学: 要创设工作情境, 加强操作训练, 紧密结合职业能力考核来开展教学。

3.互动教学: 教学关键是现场教学, 教与学应很好互动, 教师示范, 学

生操作，学生提问、教师解答、指导。

4.项目教学法：对于典型项目中的核心技能用生动、直观的项目进行导入。

5.启发式教学：学生掌握项目的职责方法后，对项目涉及的知识技能进行拓展提问，启发学生去思考，使学生能够举一反三，拓宽设计思路。

(三) 教学评价

1.主体：本课程学生成绩考核的主体应包括学生自己、同学、教师和相关企业人员。

2.要素：本课程评价的内容包括工作态度、文案理解、工作流程、软件及图层的合理使用、插画绘制的质量权重分别为 10%、10%、10%、30%、40%、

3.过程：增加应用、创作知识的考核，增加知识能力体系的考核，强化学生自主学习，增加作业、课堂表现等成绩在学业成绩评定中的比重。

4.方法：本课程评价的方法包括观察法、考试、实训考核等。

(四) 资源建设

1.校内实训条件要求

数字插画实训室

2. 校外实训实习条件要求

企业接收学生实习的能力，不能超过员工总数的 20%，不能超过具体岗位的 30%。

3.课程教学资源要求

为保证教学顺利进行，故教学用机要求配置较高，需利用多媒体进行实例教学。

4.师资队伍建设要求

数量：学校按 1:20 的师生比配备本专业专任教师，其中，专业课教师应占 60%以上。目前本课程教学需教师 2 名。

素质：教师应具有双师型的工作能力，具有与课程内容相关的插画制作能力，边操作、边讲解、边指导。

(五) 其他说明

本课程教学标准适用于中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业。

起草人：林敏

工作单位：重庆市工艺美术学校

联系电话：13628300568

电子邮箱：1170672611@qq.com

审稿人：林敏

