

重庆市工艺美术学校
市级中等职业教育改革发展示范学校建设
计算机动漫与游戏制作专业

课程体系构建报告

二零一七年十月

目 录

一、课程体系建构的依据	1
(一) 整体课程体系建构依据	1
(二) 专业课程体系构建依据	1
二、课程设置办法	9
(一) 公共基础课	9
(二) 专业技能课	9
(三) 选修课	11
三、课程体系结构	12
四、教学安排	12
五、下一步思考	14

一、课程体系建构的依据

(一) 整体课程体系建构依据

依据《教育部办公厅关于制订中等职业学校专业教学标准的意见(教职成厅[2012]5号)》文件要求,构建重庆市工艺美术学校计算机动漫与游戏制作课程体系。

(二) 专业课程体系构建依据

1. 典型工作任务及职业能力

表1 典型工作任务与职业能力分析表

序号	职业领域	工作任务	职业能力
1	二维动画	1.1 影视动画	<ul style="list-style-type: none"> ●能了解动画制作的基本流程。 ●能掌握动画的基本原理及运动规律。 ●具有一定的视听语言基础知识,能够理解影视剪辑的一般原理及规律,并绘制分镜头剧本。 ●能正确理解剧本的意图,按照分镜要求进行创作。 ●具有一定的手绘能力,能够绘制出人物、动物的常用动态及自然现象。 ●能熟练应用 PS、Sai 等绘图软件。 ●能熟练应用 Flash、Tvp、Spine 等动画软件,达到中级工水平。 ●会运用 premiere 软件对影片进行剪辑,添加字幕,基础的调色,进行声音编辑。 ●具有良好的沟通能力及团队精神。
		1.2 骨骼动画	<ul style="list-style-type: none"> ●能了解动画制作的基本流程 ●能掌握动画的基本原理及运动规律 ●能根据角色特点使用 PS 拆开部分组件,并完善补充拆分后的各大块 ●会使用 Flash,Spine 等动画软件给角色进行骨骼绑定和权重的设定 ●能输出特定的格式的文件

			<ul style="list-style-type: none"> ●具有良好的协调能力及应变能力
		1.3 游戏动画	<ul style="list-style-type: none"> ●能掌握市场主流游戏的流行趋势。 ●了解用户的需求和习惯，用户的心理。 ●能掌握动画的基本原理及运动规律。 ●能掌握色彩搭配的基本知识。 ●能应用 Flash、Spine、AE 等动画软件进行角色动作、表情设计、游戏特效的制作。 ●掌握简单的交互动画制作。 ●具有良好的沟通能力及团队精神。
2	三维动画	2.1 三维模型	<ul style="list-style-type: none"> ●熟知关键帧、自动关键点、视频制式的概念，能制作物体缩放、旋转、位移、透明度等基本动画； ●掌握路径约束、注视约束动画技巧，能独立完成飞机、小鸟、鱼儿、眼镜等简单物体及角色的动画制作； ●掌握反向动力学，正向动力学技巧，能独立完成简单机械动画制作，如机械臂。
		2.2 人形角色动画	<ul style="list-style-type: none"> ●了解 max 导入、合并、保存、导出、归档存取文件的区别，能将完成好的模型按要求导入导出； ●掌握 CS 骨骼系统，并根据模型对 CS 骨骼进行放大缩小隐藏等编辑，使其匹配模型； ●对异形模型，分析模型整体情况，设计模型骨骼走向与父子连接关系，对角色添加骨骼； ●了解角色肌肉走向，根据模型对角色进行蒙皮制作。 ●能正确使用互联网图书室等学习工具搜索参考图文视频，充分了解人体与动物身体结构； ●熟练掌握 3D 动画模块的功能，具有扎实的动画基本功，理解并能运用动画原理，能根据原画的设计独立制作出符合角色个性的动作； ●充分沟通，熟悉后期对文件格式的要求，根据要求输出制定格式动画文件。 ●熟悉 3D 制作流程和环节协作关系，对各环节制作技术法有清楚的认识； ●有较强的综合分析能力，创新能力，准确理解工作并需求高校完成；

		2.3 两足角色动画	<ul style="list-style-type: none"> ●了解 max 导入、合并、保存、导出、归档存取文件的区别，能将完成好的模型按要求导入导出； ●掌握 CS 骨骼系统，为异形模型修改 CS 骨骼，增减并设计骨骼走向完成父子连接关系，使其匹配模型 ●掌握 CS 骨骼系统，具备为模型选择相应骨骼并编辑的能力 ●了解角色肌肉走向，根据模型对角色进行蒙皮制作。 ●能正确使用互联网图书室等学习工具搜索参考图文视频，充分了解人体与动物身体结构与运动规律； ●熟练掌握 3D 动画模块的功能，具有扎实的动画基本功，理解并能运用动画原理，能根据原画的设计独立制作出符合角色个性的动作； ●充分沟通，熟悉后期对文件格式的要求，根据要求输出制定格式动画文件 ●熟悉 3D 制作流程和环节协作关系，对各环节制作技术法有清楚的认识 ●有较强的综合分析能力，创新能力准确理解工作需求并高效完成
		2.4 四足角色动画	<ul style="list-style-type: none"> ●了解 max 导入、合并、保存、导出、归档存取文件的区别，能将完成好的模型按要求导入导出； ●掌握 CS 骨骼系统，为异形模型修改 CS 骨骼，增减并设计骨骼走向完成父子连接关系，使其匹配模型； ●熟悉 CAT 骨骼系统，具备为模型选择相应骨骼并编辑骨骼的能力； ●了解角色肌肉走向，根据模型对角色进行蒙皮制作。 ●能正确使用互联网图书室等学习工具搜索参考图文视频，充分了解动物身体结构与运动规律； ●熟练掌握 3D 动画模块的功能，具有扎实的动画基本功，理解并能运用动画原理，能根据原画的设计独立制作出符合角色个性的动作； ●充分沟通，熟悉后期对文件格式的要求，根据要求输出制定格式动画文件。 ●熟悉 3D 制作流程和环节协作关系，对各环节制作技术法有清楚的认识； ●有较强的综合分析能力，创新能力，准确理解工作并需求高校完成。

		2.5 表情动画	<ul style="list-style-type: none"> ●能根据原画设计稿，完成表情制作。 ●根据文本描述，能总结分析电影、游戏、动画中不同年龄不同职业不同性格掌握人物的性格，为角色配套设计相应的表情。 ●了解角色的面部肌肉，为制作表情提供更好的理论支持。
3	三维模型制作	3.1 道具制作	<ul style="list-style-type: none"> ●具有一定的图纸分析能力，根据三视图、效果图或者设计手稿，进行 3D 道具的模型制作； ●具有扎实的美术功底与空间想象力，制作的模型要比例准确、人物造型美观、机械模型要符合机械工作原理； ●熟知动画与游戏的布线技巧，根据要求完成模型布线，以确保动画阶段的制作； ●熟练使用各种类型的材质球，在三维制作软件材质编辑器中调节材质； ●能区分 max 材质编辑器面板各种材质贴图的功能与效果及参数设置，为模型制作有一定难度的材质与贴图，如混合材质、顶底材质、置换贴图、凹凸贴图； ●熟知 UV 展开要求，根据模型能进行正确的 UV 展开，并将展好的 UV 网格按要求导出用于绘制贴图； ●有扎实的美术功底和较好的贴图绘制能力，会使用 Photoshop 平面软件，按照要求完成不同材质的制作，如金属、布料、木头、石头等，把做好的素模通过贴图和材质的配合实现出真实的质感效果。表现出物体物理属性细节； ●贴图要保证颜色正确，纹理清晰，大小适宜； ●了解高模与低模的区别，掌握拓扑低模，烘焙法线技巧； ●初步了解标准灯光以及渲染器的设置为制作好的模型进行简单的渲染输出。 ●会 3D 运用打印技术。
		3.2 场景制作	<ul style="list-style-type: none"> ●具备道具制作的所有技能技巧； ●具有丰富的空间想象力和造型能力，根据文本、原画设计图独立完成 3D 场景相关模型的搭建和贴图制作； ●了解各个时代的建筑风格与特点，善于吸收和借鉴成功案例，并能够遵循项目的具体要求进行制作； ●团队合作精神，沟通意识及能力，良好的团队意识及服务理念，能在压力下完成项目任务； ●小组团队完成复杂动画场景\游戏场景制作与组

			合。
		3.3 三维模型	<ul style="list-style-type: none"> ●具备场景制作的所有技能技巧； ●精通人体造型结构、对各种类型的动物形体有正确的认识； ●能独立制作 3D 高级角色，BOSS 等怪物模型等； ●了解 ZBrush，对细节较多的模型要导入到雕刻软件中进行模型雕刻； ●会使用 Photoshop 平面软件，能独立完成项目中的角色不同贴图制作。 ●有独立的审美情趣，能总结分析总结电影、游戏、动画中不同年龄不同职的特点，遵循项目需要处理不同风格的模型； ●热爱 CG，影视动漫和游戏制作，能配合项目人员完成上级布置的任务。
4	插画 漫画 制作	4.1 构图制作	<ul style="list-style-type: none"> ●了解不同插画、漫画的风格和格式要求。能够绘制各种风格的构图类型。 ●能根据文案或剧本策划要求，运用绘画软件结合进行插画漫画构图设计。
		4.2 分镜设计	<ul style="list-style-type: none"> ●能够正确解读剧本并理解剧本意图，具有将剧本绘制为画面的能力。 ●能够运用不同的分镜技巧表达不同的情节的能力。 ●运用掌握不同的绘画软件结合数位板绘制分镜头草图的能力。
		4.3 勾线制作	<ul style="list-style-type: none"> ●能够正确理解分镜草图表达的意图，并能将分镜草图绘制成线稿。 ●了解运用绘画软件结合数位板漫画勾线的技巧及要求，并能够绘制出线条流畅，结构合理，透视准确的漫画插画线稿。 ●具有吃苦耐劳，注意力集中，克服单调枯燥工作环境完成勾线任务的能力。
		4.4 上色制作	<ul style="list-style-type: none"> ●具备一定的色彩制基础知识，能够运用色彩原理进行色彩搭配的能力。 ●掌握用色彩搭配，表现不同情绪和的氛围能力。 ●掌握运用绘画软件使用数位板为漫画插画上色的能力 ●具有吃苦耐劳注意力集中克服单调枯燥工作环境能力

		4.5 背景制作	<ul style="list-style-type: none"> ●具备一定的透视基础知识。绘制出透视准确背景图的能力。 ●了解不同的建筑和环境特点。能够绘制出不同建筑时代, 风格, 类型, 结构, 质感背景图的能力。 ●能够根据剧本和分镜要求, 绘制出背景图的能力。
5	影视编辑	5.1 影视电视	<ul style="list-style-type: none"> ●能领会影视文案的含义、中心思想, 主要结构域, 并能读懂分镜和剧本, 了解视听语言, 能按照脚本进行影视素材收集和整理。 ●能具备影视编辑的基础知识, 理解影视剪辑的一般原值. 规律. 并能理解景别, 轴线, 镜头运动方式, 拍摄角度, 场景转换等知识点的含义。 ●能理解图像分辨率和影片帧速率的含义, 掌握他们的格式区别。 ●能理解电视制式, 了解 PAL 制式和 NTSC 制式的各种常见的影片格式, 掌握隔行扫描和逐行扫描的区别。 ●会使用 Photoshop 软件处理图像, 调节图像的景深, 对图像进行修饰, 掌握滤镜的使用方法, 图层蒙版, 以及图层的混合模式, 对图像进行编辑修改, 快速去灰, 了解直方图的含义, 了解是 alpha 通道。 ●会运用 premiere 软件对影片进行剪辑, 添加字幕, 基础的调色, 进行声音编辑添加马赛克等视频的特效, 对影片进行输出。 ●会运用 After Effecte 中心调节层进行影片的调色处理。进行拍摄素材的抠像操作。制作各种文字特效。制作各种粒子特效, 制作各种光效。制作三维合成特效, 了解四视图的含义。进行追踪和稳定。输出各种格式影片 ●会运用 Audition 等音常见软件进行录音, 消除噪音, 剪辑音频, 输出 音频材质的操作。
		5.2 影视包装	<ul style="list-style-type: none"> ●会运用 After Effecete 中心调节层进行影片的调色处理。进行拍摄素材的抠像操作。制作各种文字特效。制作各种粒子特效, 制作各种光效。制作三维合成特效, 了解四视图的含义。进行追踪和稳定。输出各种格式的影片 ●会运用 3ds max 动画时间制作动画效果 ●会运用 3ds 进行粒子流的制作 ●会运用 3ds max 默认渲染器对场景进行渲染输出单帧或影片 ●会运用 Audition 等常见软件进行录音消除噪音,

			剪辑音频，输出，音频材质的操作
6	游戏原画制作	6.1 UI 设计	<ul style="list-style-type: none"> ●解不同类型的 UI 设计。 ●了解当前的流行趋势，了解用户的需求和习惯，用户的心理。 ●能掌握图像创意、色彩搭配、设计构成的基础知识。 ●具备收集、整理和使用素材的能力，能够运用不同的素材进行创作。 ●能熟练掌握 Ps、Sai、Ai 等绘图软件。 ●熟悉各平台设计规则，运行格式。
		6.2 角色设计	<ul style="list-style-type: none"> ●了解国内外的传统文化，具备一定的文化底蕴 ●能准确解读策划文案的意图及需求 ●能根据游戏时代背景（设计文字）进行相对于的角色设计。 ●了解人体结构的基本知识，具有较强的手绘功底，准确表达物体质感，角色动态，角色 Pose。 ●具有合理的使用素材扭曲变形进行再创作的能力。 ●能熟练掌握 Ps, Sai 的绘制工具：画笔 钢笔 模糊 图层样式 选区工具 滤镜等工具
		6.3 场景设计	<ul style="list-style-type: none"> ●了解国内外的传统文化，具备一定的文化底蕴 ●能根据策划绘制相应的场景（雪地，城市，草原，火山等） ●具备整理并应用素材的能力 ●掌握不同的材质的绘制技巧，如：岩石，布料，草，火山，水，冰等。 ●掌握草图大师、Ps, Sai 等绘图软件

2.典型工作任务与课程对应表

表 2 典型工作任务与课程对应表

序号	工作领域	典型工作任务	对应课程
1	二维动画	1.1 影视动画	《动漫素描》《动漫色彩》《动画运动规律》《Photoshop 基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《分镜头设计》《帧动画制作》《AE 特效制作》《二维动画制作》《无纸动画制作》

		1.2 骨骼动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《分镜头设计》《帧动画制作》《AE特效制作》《二维动画制作》《无纸动画制作》
		1.3 游戏动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《分镜头设计》《帧动画制作》《AE特效制作》《二维动画制作》《无纸动画制作》
2	三维动画	2.1 三维模型	《Photoshop基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《3D MAX 动画基础》《AE特效制作》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》
		2.2 人性角色动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《3D MAX 动画基础》《分镜头设计》《AE特效制作》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《3DMAX 动画片制作》
		2.3 两足角色动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《3D MAX 动画基础》《分镜头设计》《AE特效制作》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《3DMAX 动画片制作》
		2.4 四足角色动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《Premiere 影视后期编辑》《3D MAX 动画基础》《分镜头设计》《AE特效制作》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《3DMAX 动画片制作》
		2.5 表情动画	《动画运动规律》《Photoshop基础》《帧动画基础》《3D MAX 动画基础》《分镜头设计》《AE特效制作》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《3DMAX 动画片制作》
3	三维模型制作	3.1 道具制作	《Photoshop基础》《3D MAX 动画基础》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《ZBRUSH 基础》《3D 打印基础》
		3.2 场景制作	《Photoshop基础》《3D MAX 动画基础》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《ZBRUSH 基础》《3D 打印基础》
		3.3 三维模型	《Photoshop基础》《3D MAX 动画基础》《3DMAX 游戏模型制作》《3DMAX 游戏动画制作》《ZBRUSH 基础》《3D 打印基础》
4		4.1 构图制作	《动漫素描》《动漫色彩》《Photoshop基础》《分镜头设计》《数字漫画制作》《数字插画制作》
		4.2 分镜设计	《Photoshop基础》《分镜头设计》《数字漫画制作》《数字插画制作》

	插画 漫画 制作	4.3 勾线制作	《Photoshop 基础》《数字漫画制作》《数字插画制作》
		4.4 上色制作	《Photoshop 基础》《数字漫画制作》《数字插画制作》
		4.5 背景制作	《动漫素描》《动漫色彩》《Photoshop 基础》《分镜头设计》《数字漫画制作》《数字插画制作》
5	影视 编辑	5.1 影视电视	《Photoshop 基础》《Premiere 影视后期编辑》《分镜头设计》《AE 特效制作》
		5.2 影视包装	《Photoshop 基础》《Premiere 影视后期编辑》《分镜头设计》《AE 特效制作》
6	游戏 原画 制作	6.1 UI 设计	《Photoshop 基础》《动漫周边制作》《AE 特效制作》《数字漫画制作》《数字插画制作》《UI 设计》
		6.2 角色设计	《动漫素描》《动漫色彩》《动画运动规律》《Photoshop 基础》《帧动画基础》《动漫周边制作》《数字插画制作》
		6.3 场景设计	《动漫素描》《动漫色彩》《Photoshop 基础》《数字插画制作》

二、课程设置办法

(一) 公共基础课

此类课程为全校公共文化课程，是每个专业的学生都必修的课程，主要包含了语文、数学、英语、德育、体育、音乐、普通话、心理健康等。该类课程的开设主要是为了培养学生德、智、体、美全面发展。

(二) 专业技能课

1. 专业核心课程

此类课程为本专业的基础课程，是每个方向的学生都必修的课程。在我专业的专业核心课程的开设主要是为学生学习专业方向课程奠定基础。

计算机动漫与游戏制作所有方向专业核心课程均有：动漫素描、动漫色彩、动画运动规律、PHOTOSHOP 基础、帧动画基础、PREMIERE 影视后期编辑、3Dmax 动画基础、分镜头设计、动漫周边制作。

2.专业方向课程

此类课程为本专业的方向课程，不同的方向学习不同的课程。该类课程的开设主要是为了培养学生的专业技能，有针对性的对不同的工种进行专项的训练。

二维动画方向专业方向课有帧动画制作 AE 特效制作、传统动画制作、无纸动画制作。

三维动画方向专业方向课 3Dmax 游戏模型制作、3Dmax 游戏动画制作、3Dmax 动画片制作、Zbrush 基础、3D 打印基础。

插画漫画方向专业方向课有数字漫画制作、数字插画制作、UI 设计。

3.综合实训课

充分利用合作企业资源，以岗位实战案例为主线，以实训工作室为平台，以企业能工巧匠为指导，改革教学方法，让学生参与实战项目，提高学生实战操作能力。建设课程教学资源库，为学生完成作品提供丰富素材，引导学生学习提高，充分发挥主观能动性，逐步提升技能。

综合实训课分三个阶段，第一阶段为认知阶段，主要是认识岗位，安排在学生入学后第一二学期，通过课堂任务完成、校内实训基地基础技能训练、企业参观学习和相关基础知识理论学习。

第二阶段为认同阶段，主要是跟岗拓岗训练阶段，安排在第三四学期。本着学生志愿的原则，将学生分入二维动画、三维动画、原画漫画项目组进行有针对性的学习。这个阶段的学生，按企业构建相应的企业架构，选出有层级的项目梯队，将学生分配到不同的工作岗位上去完成项目任务。每个项目组这个阶段的实训内容是企业项目。由教师与企业专家交替授课，企业专家重点负责项目任务的制定、规则的讲解、任务的分配、工作时间的确定；教师负责任务的监督与跟进，技术问题的解决当技术问题无法解决时及时与企业专家沟通；同时，各个项目组还安排高年级的项目负责

学生带领低年级的学生进行实训练习，形成专业教师、企业专家、高年级项目负责学生的工作室“三先生制”教学。并取得相对应的职业资格证书。

第三阶段为技能专项补充阶段。主要安排在第五学期。通过试岗的阶段，可以让学生感受企业文化了解企业要求，也能让其回到学校将自己的所学所见反馈给其他同学。同时再进入工作室进行技能专项补充训练。

4.顶岗实习

中等职业学校学生第6学期为顶岗实习学习阶段。顶岗实习作为提高学生实践技能和专业能力的重要教学方式，也是重要的学习阶段。对顶岗实习进行科学设计、合理安排、精心组织、规范管理是提高顶岗实习教学质量的关键，也是提高人才培养质量的重要课题，同时为教学改革提供依据。

实习学生的要求：

(1) 在实习期间，学生是学校的学生，实习是教学的组成部分。学生必须遵守中学生行为规范，遵守学校的规章制度，服从实习管理教师的管理，按照学校的安排到实习单位实习，不得拒绝。

(2) 学生实习期间，学生即是学校的学生，也是单位的员工或试用员工。学生必须遵守国家法律法规；遵守实习单位的规章制度，遵守劳动纪律、遵守职业道德；听从实习单位的安排、服从管理。

(3) 学生在实习期间，未经实习单位领导和实习管理教师许可，不得擅自离开实习单位。对擅自离开实习的学生，实习单位领导和管理教师不得认定实习合格，不得出具实习鉴定资料和证明。

(4) 学生实习完成以后，写出实习报告或工作总结。分析怎样将专业技术用于实践工作中。

(三) 选修课

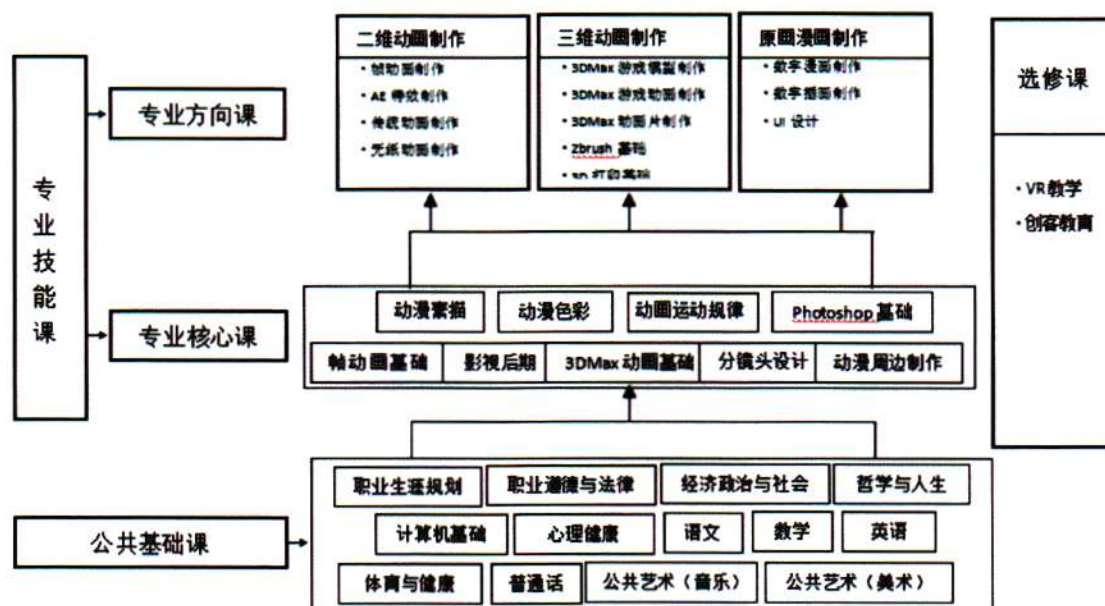
学生在具有计算机动漫与游戏制作领域必备的基础理论知识的基础

上，学生还有自主学习和综合发展，因此我们开设的选修课有：VR 教学、创客教育。选修课的学习时间根据学生对计算机动漫与游戏制作知识的认知时间而定，使学生在学好专业基本技能的基础上多一些对行业的了解。

学生还应具有良好的职业道德和敬业精神及吃苦耐劳的精神。因此，本专业安排了军训入学教育。

三、课程体系结构

图 1 课程体系结构图



四、教学安排

表 3 教学计划表

课程类别	课程名称	总学时	学期					
			1	2	3	4	5	6
			周数	周数	周数	周数	周数	课时
			18	18	18	18	18	18
公共基础课	职业生涯规划	36	2					
	职业道德与法律	34		2				
	经济政治与社会	36			2			
	哲学与人生	36				2		

		心理健康	36					2		
		语文	267	3	3	3	3	3		
		数学	178	2	2	2	2	2		
		英语	178	2	2	2	2	2		
		体育与健康	178	2	2	2	2	2		
		普通话	35	1	1					
		公共美术	35	1	1					
		公共音乐	35	1	1					
		计算机基础	36	2						
		小计	1120	15	14	11	11	11		
		动漫素描	106	4	2					
		动漫色彩	106	4	2					
		动画运动规律	105		3	3				
		PHOTOSHOP 基础	106	4	2					
		帧动画基础	105	3	3					
		PREMIERE 影视后期编辑	88		2	3				
		3Dmax 动画基础	68		4					
		分镜头设计	36			2				
		动漫周边制作	18	1						
		小计	738							
		二维动画方向	帧动画制作	216			4	4	4	
	AE 特效制作		252			4	5	5		
	传统动画制作		252			4	5	5		
	无纸动画制作		252				7	7		
	小计		972							
		三维动画方向	3Dmax 游戏模型制作	324			4	7	7	
	3Dmax 游戏动画制作		270			4	4	7		
	3Dmax 动画片制作		252				7	7		
	Zbrush 基础		72			4				
	3D 打印基础		54				3			
	小计		972							
		原画漫画方向	数字漫画制作	324			4	7	7	
	数字插画制作		324			4	7	7		
	UI 设计		324			4	7	7		
	小计		972							
		综合实训		1047						
		顶岗实习		540						30
	选修课	特色素质课	军训入学教育	32		1周				
			专业选修课						2	
			创客教育						2	
备注：选修课两者任选其一，不纳入总课时计算。										

五、下一步思考

根据专业核心课与专业方向课的置该，计算机动漫与游戏制作需要编写相关课程标准然。根据各科课程标准编写或选用适合本校学生情况的教材。

表 4 计算机动漫与游戏制作编写课程标准计划表

序号	课程名称	责任人
1	《数字漫画制作》	林敏
2	《二维动画制作》	李玉婷
3	《3DSMAX 动画基础》	姚红
4	《3Dmax 游戏模型与动画制作》	姚红
5	《3DSMAX 动画片制作》	姚红
6	《3D 打印》	刘禹宏
7	《动漫色彩》	刘禹宏
8	《动漫素描》	刘禹宏
9	《FLASH 基础》	刘禹宏
10	《动画运动规律》	李玉婷
11	《分镜头设计》	李玉婷
12	《动漫周边产品设计》	林敏
13	《UI 设计》	林敏
14	《计算机基础》	刘杰
15	《AE 影视后期》	邓毅梅
16	《数字插画制作》	林敏