

内部资料，严禁外传

上海邦德职业技术学院

2019级游戏设计专业

教学大纲汇编



教务科研处

2019年7月

目录

《素描》课程教学大纲.....	3
《素描》课程实训教学大纲.....	5
《色彩》课程教学大纲.....	7
《色彩》课程实训教学大纲.....	11
《透视》课程教学大纲.....	13
《图像创意》课程教学大纲.....	17
《图像创意》课程实训教学大纲.....	21
《UI 界面》课程教学大纲.....	26
《UI 界面》课程实训教学大纲.....	29
《数字摄影与摄像》课程实训教学大纲.....	32
《数字摄影与摄像》课程教学大纲.....	35
《游戏造型设计》课程教学大纲.....	37
《游戏造型设计》课程实训教学大纲.....	40
《多媒体影像制作》课程教学大纲.....	44
《3D MAX》课程教学大纲.....	48
《3D MAX》课程实训教学大纲.....	50
《VR 项目制作》课程教学大纲.....	52
《VR 项目制作》课程实训教学大纲.....	55
《游戏场景设计》课程教学大纲.....	59
《游戏场景设计》课程教学大纲.....	64
《影视特效合成》课程教学大纲.....	70
《游戏项目制作》课程教学大纲.....	75
《游戏项目制作》课程实训教学大纲.....	80
《游戏角色设计》课程教学大纲.....	87
《游戏角色设计》课程实训教学大纲.....	90
《校外综合实习》课程教学大纲.....	93
《毕业环节(实习+设计)》课程教学大纲.....	96

《素描》课程教学大纲

课程名称：素描

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一 课程性质与任务

本课程是本专业基础必修课之一。根据高职技能应用型人才的培养目标，以技能训练、实践教学、创新意识为要求，把提高技能、训练思维、发展能力作为素描教学的核心思想，在知识结构上确立学生以递进式的训练来完成设计素描的训练，重点突出对学生素描基础知识与基础造型技能训练的同时，挖掘学生个性思维，提升创造能力，加强审美修养，提高视觉表达方法，调动学生对素描学习的兴趣，为培养学生的实践动手能力和设计创新能力奠定扎实的基础。

二、课程基本要求

素描课程教学要从艺术基础知识、基本素质和技能诸方面培养学生造型和创意的思维和语言的表达能力。学生艺术素质和能力的提高包含几个方面：一方面是审美鉴赏能力的提高，二方面则是徒手绘画实际动手能力的提高，三方面是创意思维能力的提高。本课程的教学目标就是争取在有限的学时内通过系列的课题训练、理论讲授、作品赏析、写生辅导、师生互动、作业指导、讲评交流等多种教学方式的灵活运用，使学生在概念认知、方法体验、能力培养三个阶段教学过程中获取素描课程所给予的设计营养，完成从素描走向设计的任务。

三、课程内容

（一）结构素描训练

重点：学习结构素描的概念以及对骨骼结构的研究

难点：结构素描的表现方法

（二）具象写实素描

重点：提高学生对客观对象进行准确描绘的能力以及创造性的表现。

难点：色彩的心理效应

（三）平面意象表现训练

重点：提高学生对形象的敏感思维能力与丰富的想象能力。

难点：平面意象表现的方法

（四）素描的创造性思维与表现能力

重点：培养学生的创意思维与想象能力。

难点：不同物质属性的转换训练

（五）素描领域人才需求市场调研

重点：“学”与“用”在知识衔接上的统一。

难点：提高学生对于课程学习的主动性与积极性。

四、课程与其它课程的关系

本课程是游戏设计专业的一门基础课，注重培养学生的素描实际操作和应用能力，为后续学习其它游戏设计类专业课程提供色彩理论和实践创造的基础能力。

五、教学时数分配

序数	教学内容	总学时	讲课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设 计（大 作业）
1	结构素描训练	15	4	11		
2	具象写实素描	15	4	11		
3	平面意象表现训练	15	4	11		
4	素描的创造性思维与表现能力	15	4	11		
5	素描领域人才需求市场调研	4	4	0		
	小计	64	20	44		

六、教材及参考书

《素描》，田敬、韩凤元著，河北美术出版社

《从素描到设计》王中义、许江著，中国美术学院出版社

《素描》课程实验实训教学大纲

课程代码	课程名称		基础素描		
课程基本情况	1、学分 4 总学时：64 学时		实验实训学时 44 学时		
	<p>2、课程的性质、目的与任务：</p> <p>《基础素描》的实践内容，是作为本课程重要的必不可少的组成部分而存在，是理论诉诸实践，进一步理解、掌握、运用各种造型原理方法，培养创造性思维、抽象造型思维能力的重要途径和手段。</p> <p>本课程应该结合素描理论知识、分阶段、针对性的进行造型练习、写生静物练习，使学生从理论到实践，逐渐认识、掌握素描，并逐渐熟练运用铅笔作为绘画设计工具。素描的理论内容必须通过与之相对应的实践与练习，达到相应的能力目标的提高。通过素描的写生、创作等手段训练学生的素描基本功和培养学生运用素描语言进行创新的能力，为创作打下坚实的素描基础。</p> <p>3、适用专业：游戏设计专业方向</p> <p>4、适用对象：高职高专</p> <p>5、教材及实验、实训指导书、参考书目：《结构素描》、《伯里曼 人体绘画教程全集》</p> <p>6、考核方式：考查</p> <p>7、主要设备及实训手段：专业画室及专业画具</p>				
实验实训项目与内容	序号	实验实训项目名称	内容提要		实验实训时数
	1	结构素描训练	使学生对结构有一个正确的认识，培养正确的观察方法和作画方法。要求学生的作业能比较正确地表达写生对象的结构和素描关系，能充分表现出静物的明、暗、灰部。四开纸大作业二张，工具材料不限。		11
					专业画室

提 要	2	具象写实素描	静物写生主要是训练学生在写生时不仅要追求造型的准确,更要表现景物的生动性和某种气氛、意境的美感,训练学生学会为游戏和漫画创作收集素材,为创作打下坚实的素描造型基础。四开纸大作业三张,工具材料不限。	11	专 业 画室
	3	造型意象表现训练	要求学生达到构图严谨、造型准确,让学生研究人物头像的基本构造、人物皮肤和头发的质感的表现方法。刻画生动、明暗关系准确、画面整体性强。四开纸大作业四张,工具材料不限。	11	专 业 画室
	4	动漫素描的创造性思维与表现能力	挖掘学生的创作潜能,和表现欲望,在他们可以接受的基础上给予一定的技能辅导,降低写实性的要求,鼓励学生多运用夸张、变形等表现手法为主,开拓学生的思路,丰富学生想象力。张扬学生个性,创设艺术氛围。长期作业一张,工具材料不限。	11	专 业 画室

《色彩》课程教学大纲

课程名称：色彩

适用专业：游戏设计

总学时：64

一、课程的性质、目的和任务

性质：本课程是高等院校艺术专业必修课程，是重要的专业基础课程之一。

目的：目的在于培养学生对色彩的观察、认识、感受和表现的能力，掌握和运用色彩语言去表现物体、表达思想情感的基本知识和方法。

任务：通过写生、创作等手段训练学生的色彩基本功和培养学生运用色彩语言进行创作的能力，为创作打下坚实的色彩基础。

二、课程教学的基本内容和要求

本课程应该结合色彩理论知识、分阶段、针对性的进行色彩配色练习、色彩写生练习，使学生从理论到实践，逐渐认识、掌握色彩，并逐渐熟练运用色彩作为设计工具。因此在课程教学的方法上，授课教师应该多准备实例素材，通过幻灯、多媒体向学生展示讲解，并通过课堂示范教学，使学生更直观的学习写生技法及色彩设计的方法及步骤。

（一）色彩静物

1、教学目的要求

使学生对色彩有一个正确的认识，纠正错误的作画步骤，培养正确的观察方法和作画方法。要求学生的作业能比较正确地表达写生对象色彩感觉，有一定的条件色，固有色、光源色和环境色，补色关系及色彩空间透视。

2、教学重点与难点

本章重点内容为色彩基本理论。难点为静物写生的方法。

3、教学内容

第一节 色彩元素

（1）原色、间色与复色

（2）色相、明度、纯度、色度与鲜艳度

(3) 条件色、固有色、光源色和环境色

(4) 色彩空间透视

(5) 补色关系

第二节 静物写生的方法步骤

(1) 起稿

(2) 铺大色块

(3) 调整画面

(二) 色彩风景

1、教学目的要求

使学生对风景色彩有一个正确的认识,纠正错误的作画步骤,培养正确的观察方法和作画方法。要求学生的作业能比较正确地表达写生风景对象色彩感觉,有一定的条件色,固有色、光源色和环境色,补色关系及色彩空间透视。

2、教学重点与难点

本章重点内容为色彩风景。难点为色彩风景的方法步骤。

3、教学内容

第一节 色彩风景

(1) 远、近、中

(2) 色相、明度、纯度、色度与鲜艳度

(3) 条件色、固有色、光源色和环境色

(4) 色彩空间透视

(5) 整体关系

第二节 风景写生的方法步骤

(1) 取景

(2) 风景写生构图(近景、中景、远景)

(3) 铺大的冷暖关系

(4) 调整画面

(三) 色彩人像

1、教学目的要求

要求学生达到构图严谨、造型准确,让学生研究人物头像的基本构造、人物

皮肤和头发的质感的表现方法。刻画生动、色彩关系准确、画面整体性强。

2、教学重点与难点

本章重点内容为人物头像。难点为人物头像的方法步骤。

3、教学内容

- (1) 色彩人像的作品欣赏
- (2) 色彩人像的各种形式
- (3) 色彩人像写生的方法步骤
- (四) 色彩创作

1、教学目的要求

挖掘学生的创作潜能，和表现欲望，在他们可以接受的基础上给予一定的技能辅导，降低写实性的要求，鼓励学生多运用夸张、变形等表现手法为主，开拓学生的思路，丰富学生想象力。张扬学生个性，创设艺术氛围。

2、教学重点与难点

创作的主题和表现方法

3、教学内容

- (1) 名家作品欣赏与分析
- (2) 色彩创作的方法

三、课程学时安排

章节	内容	讲课学时	习题课学时	实习	小计
一	色彩的基本知识与方法	4	8		12
二	色彩静物写生的基本方法	4	8		12
三	色彩风景写生的基本方法	3	7		10
四	色彩风景创作	3	7		10
五	色彩人物头像写生基本方法	3	7		10
六	色彩的命题创作	3	7		10
七	期末考试	0	0		0
课时总计		20	44		64

四、参考教材

《设计色彩》作者：金晖 学林出版社出版

《色彩》课程实验实训教学大纲

课程代 码	课程名称		基础色彩		
课 程 基 本 情 况	1、学分 4 总学时：64 学时		实验实训学时 44 学时		
	<p>2、课程的性质、目的与任务：</p> <p>《基础色彩》的实践内容，是作为本课程重要的必不可少的组成部分而存在，是理论诉诸实践，进一步理解、掌握、运用各种造型原理方法，培养创造性思维、抽象造型思维能力的重要途径和手段。</p> <p>本课程应该结合色彩理论知识、分阶段、针对性的进行色彩配色练习、色彩写生练习，使学生从理论到实践，逐渐认识、掌握色彩，并逐渐熟练运用色彩作为绘画设计工具。</p> <p>色彩的理论内容必须通过与之相对应的实践与练习，达到相应的能力目标的提高。通过色彩的写生、创作等手段训练学生的色彩基本功和培养学生运用色彩语言进行创新的能力，为创作打下坚实的色彩基础。</p> <p>3、适用专业：游戏设计设计专业方向</p> <p>4、适用对象：高职高专</p> <p>5、教材及实验、实训指导书、参考书目：《水彩技法》</p> <p>6、考核方式：考查</p> <p>7、主要设备及实训手段：专业画室及专业画具</p>				
实 验 实 训 项 目 与 内 容	序 号	实验实训项目名称	内容提要		实验实 训时数
	1	色彩静物写生	<p>使学生对色彩有一个正确的认识，培养正确的观察方法和作画方法。要求学生的作业能比较正确地表达写生对象的造型和色彩关系，能充分表现出静物的条件色、固有色、光源色和环境色。</p> <p>四开纸大作业二张，工具材料不限。</p>		11 学时
					实验 实训 场所
					专业 画室

提 要	2	色彩风景写生	色彩风景写生主要是训练学生在写生时不仅要追求造型的准确,更要表现景物的生动性和某种气氛、意境的美感,训练学生学会为游戏和漫画创作收集素材,为创作打下坚实的色彩造型基础。四开纸大作业三张,工具材料不限。	11 学时	户外 风景区
	3	色彩头像写生	要求学生达到构图严谨、造型准确,让学生研究人物头像的基本构造、人物皮肤和头发的质感的表现方法。刻画生动、色彩关系准确、画面整体性强。四开纸大作业四张,工具材料不限。	11 学时	专业 画室
	4	色彩创作	挖掘学生的创作潜能,和表现欲望,在他们可以接受的基础上给予一定的技能辅导,降低写实性的要求,鼓励学生多运用夸张、变形等表现手法为主,开拓学生的思路,丰富学生想象力。张扬学生个性,创设艺术氛围。长期作业一张,工具材料不限。	11 学时	专业 画室

《透视》课程教学大纲

课程名称：透视

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

（一）性质：专业基础课

（二）目的：透视学是游戏设计专业的基础，通过课程的学习，使学生正确理解和运用物体视觉形态与画面空间层次的推移，为以后的课程打下坚实的理论基础。

（三）开课对象：游戏设计专业

二、本课程教学的基本内容和要求

通过一系列图形的创意与联想，了解并熟练应用最常规的表现手段，将内容与形式有机结合，并敢于打破思维常规和视觉常规，做出具有一定视觉新异的作品。

在教学方法上将采取以下方法：

1) 突显课题设计在教学中的功能与价值，以课题的方式、资源、线索、内容、媒介、程序体现课程的目标与要求。以分解与综合、趣味与理性、发散与交叉等多元、多维、多样化课题设计方法，体现出课程的过程性与开放性。

2) 加强教学环节的链接与整合，将理论讲授、信息收集、专业调研、草图构思、讨论讲评、材料选择、作业制作、课程总结等方面构成综合与多样的教学方法。

3) 强调学生对教学过程的体验，强调绘制大量的草图，多次快速方案练习，展开师生间的教学互动讨论，综合性的文本制作等。

4) 运用现代教育技术辅助教学，多媒体课件教学。课件的制作过程使课程资源、内容等知识范畴的材料得以优化。

三、本课程的重点

第一章 透视的基本概念

透视图的形成原理 视域、画面、物体与视点的关系 近大远小与消失 视点位置的选择与构图

重点难点：掌握透视的基本原理及透视中几个重要关系

学生掌握要点：理解透视与画面的关系

第二章 视觉运动中的几种单视域空间

平行透视 成角透视

重点难点：平行透视中的消失点的变化；成角透视的做法

学生掌握要点：合理运用平行透视、成角透视表现物体和空间

第三章 曲线透视

曲线透视画法 曲线透视的应用

重点难点：如何正确运用曲线透视的应用

学生掌握要点：把握圆形变化的特点

第四章 人物透视

视高与人物高度的关系 头部的透视变化

重点难点：视高与人物高度的关系

学生掌握要点：把握测定人物高低变化的基准

第五章 阴影与反影透视

阴影透视 反影透视

重点难点：阴影的形成规律 反影透视的做法

学生掌握要点：不同环境中的阴影透视和反影透视

第六章 视觉运动中的集中复合视域

透视法则的相对性

重点难点：散点透视复合视域的构成

学生掌握要点：对透视法的灵活运用和强化运用

(二) 实践部分

1. 平行透视中消失点的偏移产生的各种变化、消失点和灭点的变化练习

- 2.成角透视图的作法练习
- 3.曲线及圆形透视图的作法练习
- 4.测定人物高低的变化的练习
- 5.灯光和日光下的阴影透视练习
- 6.水面和镜面反映透视的做法练习
- 7.多种透视方法的综合练习

重点难点：不同空间、物体的透视表现

学生掌握要点：综合运用多种透视方法

四、课程与其它课程的关系

本课程与《游戏角色设计》、《游戏场景设计与表现》《虚拟图像制作》等课程有着密切的联系，它是《速写线描》后续课程，《创意漫画制作》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	透视的基本概念	10	3	7		
2	视觉运动中的几种单视域空间	10	3	7		
3	曲线透视	9	3	6		
4	人物透视	9	3	6		
5	阴影与反影透视	9	3	6		
6	视觉运动中的集中复合视域	9	3	6		
7	应用	9	2	6		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法,以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

(一) 教材

《美术理论技法》 魏永利 殷金山 高等教育出版社

(二) 教参目录

《艺术与设计透视学》 白璎 上海人民美术出版社

《室内设计资料集》 张绮曼 郑曙杨 中国建筑工业出版社

《图形创意》课程教学大纲

课程名称：图形创意

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

1、性质：专业基础课

《图形创意》是游戏专业的重要课程之一。目的在于通过写生、变形、再创作、培养学生认识和创造美的能力，提高学生的创造性思维能力，摆脱习惯的思维方式，从新的角度去观察、认识、理解、表达事物。了解和运用设计的形式美法则，为动漫创作打下良好的创意基础。

2、教学目标和任务

通过本课程的学习,加强和培养学生发现图形,创造图形和处理图形的能力。使他们掌握现代图形设计观念,创意策略,表达方式和造型规律,熟悉各类图形的特点并能灵活应用。在教学中强调理论与实践相结合,通过讲授与大量配套练习有意识引导学生将所学知识运用于视觉传达各领域,为今后的动漫实践打好基础。

二、本课程教学的基本内容和要求

通过一系列图形的创意与联想,了解并熟练应用最常规的表现手段,将内容与形式有机结合,并敢于打破思维常规和视觉常规,做出具有一定视觉新异的作品。

在教学方法上将采取以下方法:

1) 突显课题设计在教学中的功能与价值,以课题的方式、资源、线索、内容、媒介、程序体现课程的目标与要求。以分解与综合、趣味与理性、发散与交叉等多元、多维、多样化课题设计方法,体现出课程的过程性与开放性。

2) 加强教学环节的链接与整合, 将理论讲授、信息收集、专业调研、草图构思、讨论讲评、材料选择、作业制作、课程总结等方面构成综合与多样的教学方法。

3) 强调学生对教学过程的体验, 强调绘制大量的草图, 多次快速方案练习, 展开师生间的教学互动讨论, 综合性的文本制作等。

4) 运用现代教育技术辅助教学, 多媒体课件教学。课件的制作过程使课程资源、内容等知识范畴的材料得以优化。

三、本课程的重点

1) 基本元素训练、特定元素训练

基本要求: 通过理论传授使学生对图形设计有全面的认识 and 了解, 并通过由浅入深的设计练习, 使学生的创造性思维得以开发。

1. 图形概述
2. 图形创惹
3. 图形表现

2) 异影图形

基本要求: 从现实的生活影子中寻求新的创意。要求学生放弃写实性影子的概念, 在写意影子的基础上寻找异影的可塑性。

1. 异影的原理
2. 异影的意义
3. 异影的可塑性
4. 视觉化异影的美学质量

3) 反转图形

基本要求: 反转图形的训练正是强调虚实的同等重要, 要求学生用心观察发现生活中“一语双关”的设计元素。

主要内容: 以中国太极图和超现实主义经典作品为例, 说明反转图形的含义及视觉效果, 并分析反转图形的特征及构成条件, 挖掘反转图形的艺术价值。

4) 显异图形

基本要求，强调显异图形的创造观念，显异图形不在于追求生活上的真实，要注重视觉惹义上的艺术性和合理性。

主要内容：讲授显异图形的“重整体”的概念和视觉化的美学质量及如何解决物与物、形与形之间的对立、矛盾，使之协调、统一。

5) 延异图形

基本要求：这是一种创造的综合能力，要求把握事物变化的全过程，作由此及彼、由表入里、由浅及深、推陈出新的创意设计。并运用高度的抽象能力及具象的表现来体现一种创造。

主要内容：相似形的两个元素如何进行延异；不同形的两个元素如何进行延异。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《游戏角色设计》、《游戏场景设计与表现》《虚拟图像制作》等课程有着密切的联系，它是《速写线描》后续课程，《创意漫画制作》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	形及图形概述	10	3	7		
2	图形设计的构成要素与设计原则	10	3	7		
3	图形创意的应用	9	3	6		
4	图形创意思维	9	3	6		
5	图形创意表象形式与手法	9	3	6		
6	图形创意联想	9	3	6		
7	图形变形创作	9	2	6		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法,以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的,教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《图形与创意》 东方出版中 2010

参考书籍:

《设计原理》汪海 北京文艺出版社

《图形与图像》于彤 人民美术出版社

《图形创意》课程实训环节教学大纲

课程名称： 图形创意

适用专业： 游戏设计

实训学时： 44

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《图形创意》课程的实训部分，属必修课。，总学时44。

（二）目的：通过本课程的学习，加强和培养学生发现图形，创造图形和处理图形的能力。使他们掌握现代图形设计观念，创意策略，表达方式和造型规律，熟悉各类图形的特点并能灵活应用。

（三）任务：

在教学中强调理论与实践相结合，通过讲授与大量配套练习有意识引导学生将所学知识运用于视觉传达各领域，为今后的动漫实践打好基础。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

通过一系列图形的创意与联想，了解并熟练应用最常规的表现手段，将内容与形式有机结合，并敢于打破思维常规和视觉常规，做出具有一定视觉新异的作品。

在教学方法上将采取以下方法：

1) 突显课题设计在教学中的功能与价值，以课题的方式、资源、线索、内容、媒介、程序体现课程的目标与要求。以分解与综合、趣味与理性、发散与交叉等多元、多维、多样化课题设计方法，体现出课程的过程性与开放性。

2) 加强教学环节的链接与整合，将理论讲授、信息收集、专业调研、草图构思、讨论讲评、材料选择、作业制作、课程总结等方面构成综合与多样的教学

方法。

3) 强调学生对教学过程的体验, 强调绘制大量的草图, 多次快速方案练习, 展开师生间的教学互动讨论, 综合性的文本制作等。

4) 运用现代教育技术辅助教学, 多媒体课件教学。课件的制作过程使课程资源、内容等知识范畴的材料得以优化。

三、本实习/实训课程的教学重点

1) 基本元素训练、特定元素训练

基本要求: 通过理论传授使学生对图形设计有全面的认识 and 了解, 并通过由浅入深的设计练习, 使学生的创造性思维得以开发。

1. 图形概述
2. 图形创惹
3. 图形表现

2) 异影图形

基本要求: 从现实的生活影子中寻求新的创意。要求学生放弃写实性影子的概念, 在写意影子的基础上寻找异影的可塑性。

1. 异影的原理
2. 异影的意义
3. 异影的可塑性
4. 视觉化异影的美学质量

3) 反转图形

基本要求: 反转图形的训练正是强调虚实的同等重要, 要求学生用心观察发现生活中“一语双关”的设计元素。

主要内容: 以中国太极图和超现实主义经典作品为例, 说明反转图形的含义及视觉效果, 并分析反转图形的特征及构成条件, 挖掘反转图形的艺术价值。

4) 显异图形

基本要求，强调显异图形的创造观念，显异图形不在于追求生活上的真实，要注重视觉惹义上的艺术性和合理性。

主要内容：讲授显异图形的“重整体”的概念和视觉化的美学质量及如何解决物与物、形与形之间的对立、矛盾，使之协调、统一。

5) 延异图形

基本要求：这是一种创造的综合能力，要求把握事物变化的全过程，作由此及彼、由表入里、由浅及深、推陈出新的创意设计。并运用高度的抽象能力及具象的表现来体现一种创造。

主要内容：相似形的两个元素如何进行延异；不同形的两个元素如何进行延异。

四、本实习/实训课程学时分配

项目 编号	实习、实训 项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲 课学时	实习/实训 课学时数	实习/实 训场所
1	形及图形概述	1. 图形概述 2. 图形创惹 3. 图形表现	3	7	教室
2	图形设计的构成要素与设计原则	1. 异影的原理 2. 异影的意义 3. 异影的可塑性 4. 视觉化异影的美学质量	3	7	教室
3	图形创意的应用	以中国太极图和超现实主义经典作品为例，说明反转图形的含义及视觉效果，并分析反转图形的特征及构成条件，挖掘反转图形的艺术价值。	3	6	教室

4	图形创意思维	强调显异图形的创造观念，显异图形不在于追求生活上的真实，要注重视觉意义上的艺术性和合理性。5	3	6	教室
5	图形创意表象形式与手法	要求把握事物变化的全过程，作由此及彼、由表入里、由浅及深、推陈出新的创意设计。并运用高度的抽象能力及具象的表现来体现一种创造。	3	6	教室
6	图形创意联想	相似形的两个元素如何进行延异；不同形的两个元素如何进行延异。	3	6	教室
7	图形变形创作	讲授显异图形的“重整体”的概念和视觉化的美学质量及如何解决物与物、形与形之间的对立、矛盾，使之协调、统一。	2	6	教室
	小 计		20	44	

五、本实习/实训课程的考核与评价：

实行以实训项目考核为主的考核方法，以个人的实训平时成绩和小组完成综合实训项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐教材及实验实训指导书、参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的,教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《图形与创意》 东方出版中 2010

参考书籍:

《设计原理》汪海 北京文艺出版社

《图形与图像》于彤 人民美术出版社

《UI 界面》课程教学大纲

课程名称：UI 界面

适用专业：游戏设计

总学时：64

一、本课程的性质、目的和任务

性质：本课程为游戏专业的专业基础课，为必修课程。

目的：当今影视、游戏都已经离不开数字绘画了，通过 ps 课程的学习，可以使学生在 painter 电脑脑绘画和基础绘画理论技巧上，用 ps 软件代替铅笔等工具进行绘画，从而使得基础绘画技巧借电脑软件进行实用绘画的过渡。；在技能上，要求学生从模仿到掌握线条的艺术表现方法，鼓励学生研究、创新个性化的表现形式；在教学的创造领域中，使学生能熟练掌握 ps 软件的特性，绘制出传统铅笔所无法达到的绘画真实感。

任务：培养学生的实际应用及创新能力。这是动漫专业的学生在以后的专业学习中所必备的素质。

二、本课程教学的基本内容和要求

要求学生从模仿到掌握基础工具；理解基本基础工具的组合应用，对于后续的游戏创作打好基础。

图层，滤镜渲染等工具的应用，以及 ps 特有的画笔的透明度、流量、自定义画笔形状、油画笔、水彩笔、丙烯画笔、蜡笔、材料笔、等 130 余种画笔的特点和通常使用组合的表现

线的粗细、轻重、方向

线面结合速写

肌理质感的表现

三、本课程的重点

本大纲结合邦德学院高职教育的实际情况，以培养学生的技术应用能力为原则。

1、强调结构素描的表现技法，并通过基本透视规律的学习，要求学生进行空间想象以及能够自由合理地对人物外形构建。这对今后学生在实际设计工作中，运用电脑操作有着直接、现实的意义。

2、针对邦德学院入学生源艺术基础的差异特点，以及课时总数较少的实际情况，在课程内容的安排上，有别于其它艺术专业的本科院校，主要是研究人物的结构和外形规律

3、对学生基础素描创意的培养，是动漫专业的教学重点。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《paint 软件应用》、《游戏脚本创作》等课程有着密切的联系，它是《基础素描》后续课程，《painter 软件》的前修课程。

五、课程学时的安排

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	介绍 ps 绘图的特点和方法	9	2	7		
2	选区工具的运用	10	3	7		
3	画笔	9	3	6		
4	图层	9	3	6		
5	色彩	9	3	6		
6	滤镜	9	3	6		
7	综合训练——作品临摹	9	3	6		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的

团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《photoshop》 应菲 东方出版中 2010

参考书籍：

《ps 操作技能》王伟 中国经济出版社

《ps 渲染》霍华 天津美术出版社

《电脑绘画指南》方松仁 花山文艺出版社

《UI 界面》课程实训环节教学大纲

课程名称： UI 界面

适用专业： 游戏设计

实训学时： 44

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《photoshop》课程的实训部分，属必修课总学时 48。

（二）目的：当今影视、游戏都已经离不开数字绘画了，通过 ps 课程的学习，可以使学生在 painter 电脑脑绘画和基础绘画理论技巧上，用 ps 软件代替铅笔等工具进行绘画，从而使得基础绘画技巧借电脑软件进行实用绘画的过渡。；在技能上，要求学生从模仿到掌握线条的艺术表现方法，鼓励学生研究、创新个性化的表现形式；在教学的创造领域中，使学生能熟练掌握 ps 软件的特性，绘制出传统铅笔所无法达到的绘画真实感。

（三）任务：

培养学生的实际应用及创新能力。这是动漫专业的学生在以后的专业学习中所必备的素质。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

要求学生从模仿到掌握基础工具；理解基本基础工具的组合应用，对于后续的游戏创作打好基础。

图层，滤镜渲染等工具的应用，以及 ps 特有的画笔的透明度、流量、自定义画笔形状、油画笔、水彩笔、丙烯画笔、蜡笔、材料笔、等 130 余种画笔的特点和通常使用组合的表现

线的粗细、轻重、方向

线面结合速写

肌理质感的表现

三、本实习/实训课程的教学重点

（本大纲结合邦德学院高职教育的实际情况，以培养学生的技术应用能力为原则。

1、强调结构素描的表现技法，并通过基本透视规律的学习，要求学生进行空间想象以及能够自由合理地对人物外形构建。这对今后学生在实际设计工作中，运用电脑操作有着直接、现实的意义。

2、针对邦德学院入学生源艺术基础的差异特点，以及课时总数较少的实际情况，在课程内容的安排上，有别于其它艺术专业的本科院校，主要是研究人物的结构和外形规律

3、对学生基础素描创意的培养，是动漫专业的教学重点。

四、本实习/实训课程学时分配

项目编号	实习、实训项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲课学时	实习/实训课学时数	实习/实训场所
1	介绍 ps 绘图的特点和方法	使学生对色彩有一个正确的认识,能正确地使用图层关系,画笔的透明度,同时配色中培养色调感	2	4	教学机房
2	选区工具的运用	使学生对色彩有一个正确的认识,能正确地使用图层关系,画笔的透明度,同时配色中培养色调感	2	4	教学机房
3	画笔	使学生对色彩有一个正确的认识,能正确地使用图层关系,画笔的透明度,同时配色中培养色调感	2	4	教学机房
4	图层	使学生对图层有一个正确的认识,能正确地使用图层关系,画笔的透明度,同时配色中培养色调感	2	4	教学机房

5	色彩	使学生对色彩有一个正确的认识,能正确地使用图层关系,画笔的透明度,同时配色中培养色调感	2	4	教学机房
6	滤镜	使学生对滤镜有一个正确的认识,能正确地使用滤镜相关功能	3	4	教学机房
7	综合训练——作品临摹	培养学生综合操作软件的能力	3	5	教学机房
	小 计	64	20	44	

六、本实习/实训课程的考核与评价:

实行以实训项目考核为主的考核方法,以个人的实训平时成绩和小组完成综合实训项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐教材及实验实训指导书、参考书:。

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的,教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《photoshop》 应菲 东方出版中 2010

参考书籍:

《ps 操作技能》王伟 中国经济出版社

《ps 渲染》霍华 天津美术出版社

《电脑绘画指南》方松仁 花山文艺出版社

《数字摄影与摄像》课程教学大纲

课程名称：数字摄影与摄像

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业的一门专业基础课程，属必修课。总学时 64。

（二）目的：

通过课程学习，让学生了解照相机的成像原理，了解数码相机的基本构造，懂得摄影构图、用光，并对各种不同质感的产品能建立不同的拍摄方案。

（三）任务：

主要是学习和研究用摄影的角度去观察世界。使学生通过学习和实践，掌握相关的摄影知识、技能和技巧，提高学生的观察能力和审美能力，表现美和创造美的能力，更好地为专业学习服务。

二、本课程教学的基本内容和要求

课程属于职业基础课模块，通过本课程的讲授与设计实践，使学生掌握了解摄影的基本概念。对摄影器材的使用有一定的认识。了解摄影技术的发展及应用领域。熟练掌握数码相机的设置，学会熟练使用相机进行基础摄影。

三、课程内容与重点

（一）静物拍摄的基本技能和要领

要求：对静物的质感表现和布光要点的掌握。

重点：静物的摆设和质感表现、布光方式的掌握。

（二）人像拍摄的基本技能和要领

要求：人像造型、布光、构图的把握。

重点：人物姿态和构图的表达、表情的抓拍能力。

（三）风光建筑摄影的基本拍摄技能

要求：建筑风光的透视、光线表现及特征性把握。

重点：对建筑、风光的光线和影调的表达、透视的表达和调整。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《字体与版式设计》、《印刷工艺》等课程有着密切的联系，它是《包装设计制作》后续课程，《包装设计师考证培训》的前修课程。

五、课程学时分配

序数	教学内容	总学时	讲课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	摄影的基本概念	15	4	11		
2	静物拍摄的基本技能和要领	17	6	11		
3	人像拍摄的基本技能和要领	15	4	11		
4	风光建筑摄影的基本拍摄技能	17	6	11		
	小计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以静物、人像、风光建筑拍摄项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人课堂作品成绩占 50%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用教材：

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《商业摄影与实训》 曾绍玮 著 东方出版中心 2010

参考书籍：

《美国纽约摄影学院摄影教程》 纽约摄影学院编中国摄影出版社 2005.8

《摄影》 大卫·里三联书店出版社 2002.2

《数字摄影与摄像》课程实训环节教学大纲

课程名称： 数字摄影与摄像

适用专业： 游戏设计

实训学时： 44

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业的一门专业基础课程，属必修课。总学时 64。

（二）目的：

通过课程学习，让学生了解照相机的成像原理，了解数码相机的基本构造，懂得摄影构图、用光，并对各种不同质感的产品能建立不同的拍摄方案。

（三）任务：

主要是学习和研究用摄影的角度去观察世界。使学生通过学习和实践，掌握相关的摄影知识、技能和技巧，提高学生的观察能力和审美能力，表现美和创造美的能力，更好地为专业学习服务。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

课程属于职业基础课模块，通过本课程的讲授与设计实践，使学生掌握了解摄影的基本概念。对摄影器材的使用有一定的认识。了解摄影技术的发展及应用领域。熟练掌握数码相机的设置，学会熟练使用相机进行基础摄影。

三、本实习/实训课程的教学重点

（一）静物拍摄的基本技能和要领

要求：对静物的质感表现和布光要点的掌握。

重点：静物的摆设和质感表现、布光方式的掌握。

（二）人像拍摄的基本技能和要领

要求：人像造型、布光、构图的把握。

重点：人物姿态和构图的表达、表情的抓拍能力。

（三）风光建筑摄影的基本拍摄技能

要求：建筑风光的透视、光线表现及特征性把握。

重点：对建筑、风光的光线和影调的表达、透视的表达和调整。

四、本实习/实训课程学时分配

序数	教学内容	总学时	讲课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	摄影的基本概念	15	4	11		
2	静物拍摄的基本技能和要领	17	6	11		
3	人像拍摄的基本技能和要领	15	4	11		
4	风光建筑摄影的基本拍摄技能	17	6	11		
	小计	64	20	44		

五、课程考核与评价

实行以静物、人像、风光建筑拍摄项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人课堂作品成绩占 50%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩。

《游戏造型设计》课程教学大纲

课程名称：游戏造型设计

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

- (一) 性质：本课程是游戏设计专业的一门专业课程，属必修课。总学时 64。
- (二) 目的：本课程从人体动态造型直接与实际游戏创作紧密接轨的全新视角，采用边讲解，边看，边操作的训练方法，力求通过动态造型概论，认识和理解人体特征，把握运动的人体动作。游戏运动规律是游戏设计专业的主要必修课程和学位课程。
- (三) 任务：通过这门课程的学习，使学生在基础造型阶段就了解游戏的基本原理与规律，明白动态造型训练对于日后游戏创作的重要性，减少不必要的重复和描绘游戏形象时造成的困难，培养和提高学生的能力。

二、本课程教学的基本内容和要求

动漫造型的教学基本要求是：要使学生具有一定的动态观察力、动态形象造型能力、对各种动作敏锐的感知力、快速而准确地捕捉对象形象的能力、进一步概况和描绘形象的能力和真实并夸张地表现动作的能力。掌握与社会达成共识的积极协作精神。并为接下来的游戏方面专业学习打下良好的基础。

三、课程内容与重点

本课程的主要内容与要求

(一)、动态造型概论

内容：动态造型的基本概念、类型与特征、与传统美术的关系。

要求：通过学习了解动态造型的概念和理念，并通过对动态造型研究的方法的说明和对动态造型与传统美术的区别的论证，更加深入地讲解了有关于动态

造型的内容。

(二)、认识和理解人体特征

内容：(1)人体结构 (2)人体比例 (3)体块与形体关系 (4) 人体透视和四肢透视

要求：通过学习了解人体结构解剖，人体比例，“体块”与形体，人体透视关系，四肢肢体透视关系等基础知识。

(三)、把握运动的人体

内容：运动骨架、运动重心、动态线

要求：通过学习了解如何对运动中的人体特征进行把握和表现，主要讲解了对人体运动骨架、运动重心、动态线方式，从几种不同的角度来理解人体动作。

(四)、动态造型技法

内容：游戏中的线条、连环画中的线条、线条的风格与表现、明暗变化表现、线调结合法。

要求：通过学习了解动态造型的主要手段和技法，包括游戏中的线条，连环画、漫画中的线条表现，线条的风格与塑造，明暗调子表现，线调结合法等以
适应游戏专业发展要求。

(五)、人体动作的主观表现

内容：主观表现法、游戏中的主观表现、变换角度的主观表现法、形象特征和动作特征。

要求：通过学习了解人体动作的主观表现的基本概念、主观表现的方法、变换角度的主观表现训练及形象特征和运动特征。

(六)、连续动作表现法

内容：形象概况法、连续动作中的典型动作、“打高尔夫球”的动作、驱赶法

要求：通过学习了解运动中的典型动作“关键帧”的特征及表现

(七)、连续运动的类型动作

内容：走路动作、跑跳动作、上下台阶动作、重量和力量动作、田径类动作、球类动作、起卧动作、双人格斗动作

要求：通过学习了解各类生活动作和运动项目动作。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《素描》、《速写》、《运动规律》等课程有着密切的联系，它是《素

描》、《速写》后续课程，《原画设计》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实训 操作	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	动态造型概论	1	1			
2	认识和理解人体特征	5	3	2		
3	把握运动的人体	5	3	2		
4	动态造型技法	3	1	2		
5	人体动作的主观表现	20	3	17		
6	连续动作表现法	10	5	5		
7	连续运动的类型动作	20	3	17		
	小 计	64	16	48		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用“十二五”全国高校动漫游戏专业规划教材。

《游戏动态造型》 陈静晗 京华出版社 2012

《游戏造型设计》课程实训环节教学大纲

课程名称： 游戏造型设计

适用专业： 游戏设计

实训学时： 48

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《游戏造型设计》课程的实训部分，属必修课。适用游戏设计专业，总学时 48。

（二）目的：本课程从人体动态造型直接与实际游戏创作紧密接轨的全新视角，采用边讲解，边看，边操作的训练方法，力求通过动态造型概论，认识和理解人体特征，把握运动的人体动作。游戏运动规律是游戏设计专业的主要必修课程和学位课程。

（三）任务：

通过这门课程的学习，使学生在基础造型阶段就了解游戏的基本原理与规律，明白动态造型训练对于日后游戏创作的重要性，减少不必要的重复和描绘游戏形象时造成的困难，培养和提高学生的能力。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

动漫造型的实训要求是：要使学生具有一定的动态观察力、动态形象造型能力、对各种动作敏锐的感知力、快速而准确地捕捉对象形象的能力、进一步概况和描绘形象的能力和真实并夸张地表现动作的能力。掌握与社会达成共识的积极协作精神。并为接下来的游戏方面专业学习打下良好的基础。

三、本实习/实训课程的教学重点

（二）、认识和理解人体特征

内容：(1)人体结构 (2)人体比例 (3)体块与形体关系 (4) 人体透视和四肢透视

要求：通过学习了解人体结构解剖，人体比例，“体块”与形体，人体透视关系，四肢肢体透视关系等基础知识。

(三)、把握运动的人体

内容：运动骨架、运动重心、动态线

要求：通过学习了解如何对运动中的人体特征进行把握和表现，主要讲解了对人体运动骨架、运动重心、动态线方式，从几种不同的角度来理解人体动作。

(四)、动态造型技法

内容：游戏中的线条、连环画中的线条、线条的风格与表现、明暗变化表现、线调结合法。

要求：通过学习了解动态造型的主要手段和技法，包括游戏中的线条，连环画、漫画中的线条表现，线条的风格与塑造，明暗调子表现，线调结合法等以
适应游戏专业发展要求。

(五)、人体动作的主观表现

内容：主观表现法、游戏中的主观表现、变换角度的主观表现法、形象特征和动作特征。

要求：通过学习了解人体动作的主观表现的基本概念、主观表现的方法、变换角度的主观表现训练及形象特征和运动特征。

(六)、连续动作表现法

内容：形象概况法、连续动作中的典型动作、“打高尔夫球”的动作、驱赶法

要求：通过学习了解运动中的典型动作“关键帧”的特征及表现

(七)、连续运动的类型动作

内容：走路动作、跑跳动作、上下台阶动作、重量和力量动作、田径类动作、球类动作、起卧动作、双人格斗动作

要求：通过学习了解各类生活动作和运动项目动作。

四、本实习/实训课程学时分配

项目 编号	实习、实训 项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲 课学时	实习/实 训课学 时数	实习/实训场所
2	认识和理解人体特征	完成人体比例，“体块”与形体，人体透视关系，四肢肢体透视关系的练习	3	2	游戏创作实训室
3	把握运动的人体	完成人体运动骨架、运动重心、动态线方式的练习	3	2	游戏创作实训室
4	动态造型技法	练习游戏中的线条，连环画、漫画中的线条表现，线条的风格与塑造，明暗调子表现，线调结合法等	1	2	游戏创作实训室
5	人体动作的主观表现	根据主观表现的方法、变换角度的主观表现训练及形象特征和运动特征进行训练	3	17	游戏创作实训室
6	连续动作表现法	训练运动中的典型动作“关键帧”	5	5	游戏创作实训室
7	连续运动的类型动作	进行各类生活动作和运动项目动作训练	3	17	游戏创作实训室

五、本实习/实训课程的考核与评价：

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐使用教材或参考书

课程使用“十二五”全国高校动漫游戏专业规划教材。

《游戏动态造型》 陈静晗 京华出版社 2012

《多媒体影像制作》课程教学大纲

课程名称：多媒体影像制作

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、课程性质与任务

课程性质：多媒体制作是高职游戏设计专业的一门操作性很强的专业技术基础课。

课程任务：通过本课程的学习，使学生掌握以 WINDOWS 和 FLASH 为工作平台，应用计算机有创意地制作多媒体教学课件的基本手段和方法，提高学生创意设计能力。具体包括：第一，掌握多媒体的相关基本概念、基本原理；第二，熟练掌握 FLASH 软件各菜单命令的应用及使用技巧；第三，综合应用 FLASH 各功能，有创意地制作演示型课件、人机交互型课件，以把各课程教学中抽象的理论知识、无法观察到的实验等用生动、活泼的课件有艺术性地展示出来。

二、课程基本要求

通过本课程的教学，使学生达到下列基本要求：

1. 在理论学习中，充分掌握多媒体创作的基本概念、FLASH 动画原理；
2. 在实践应用中能应用所学知识和动画制作技术制作多媒体演示型课件。

在 FLASH 中，通过使用 AS 脚本语言制作人机交互型课件。

三、课程内容

（一）多媒体理论基础

1. 教学基本内容：

- （1）多媒体的概念、特点、分类
- （2）多媒体的发展与应用
- （2）交互艺术设计的概念、结构、逻辑
- （3）多媒体开发的相关软件介绍

2. 教学基本要求：通过教学，使学生了解多媒体的基本知识

3. 教学重点难点：交互艺术设计的逻辑

4. 教学建议：合理利用网络资源查阅资料

（二）多媒体制作流程

1. 教学基本内容：

（1）交互设计原则

（2）多媒体开发流程

（3）素材的分类及获取

2. 教学基本要求：通过教学，使学生熟悉多媒体开发流程和前期准备工作。

3. 教学重点难点：开发流程

4. 教学建议：采用举例分析法

（三）初识 Flash

1. 教学基本内容：

（1）软件介绍

（2）界面认识

2. 教学基本要求：通过教学，使学生了解 FLASH 的操作界面。

3. 教学重点难点：FLASH 界面操作

4. 教学建议：演示讲解

（四）Flash 的工具

1. 教学基本内容：

（1）绘图类工具

（2）填充类工具

（3）选择类工具

（4）文本工具

2. 教学基本要求：通过教学，使学生学会使用 FLASH 的工具。

3. 教学重点难点：文本工具

4. 教学建议：结合实例演示讲解

（五）元件、实例、库

1. 教学基本内容：

（1）元件、实例与库

(2) 元件的创建和编辑

(3) 元件实例的属性

(4) 导入外部文件

2. 教学基本要求：通过教学，使学生掌握三种类元件的区别和使用。

3. 教学重点难点：元件实例的属性

4. 教学建议：结合实例演示讲解

(六) 时间轴

1. 教学基本内容：

(1) 时间轴与帧

(2) 洋葱皮

(3) 图层管理、分配、混合

(4) 逐帧动画

(5) 补间动画

(6) 引导层动画

(7) 遮罩动画

(8) 时间轴特效

2. 教学基本要求：通过教学，使学生学会使用 FLASH 中时间轴制作一些简单的动画。

3. 教学重点难点：遮罩动画、时间轴特效

4. 教学建议：结合实例演示讲解

(七) Action Script 动作脚本的编辑

1. 教学基本内容：

(1) 动作面板

(2) Action Script 介绍

(3) 常用指令

(4) 组件

2. 教学基本要求：通过教学，使学生掌握 Action Script 的常用指令。

3. 教学重点难点：Action Script 常用指令

4. 教学建议：模拟或实战案例操作

(八) 综合实例

1. 教学基本内容:

- (1) MTV 设计制作
- (2) 网页设计常用 FLASH 制作
- (3) FLASH 小游戏制作
- (4) 电子书设计制作
- (5) 多媒体课件设计制作

2. 教学基本要求: 通过教学, 使学生熟练使用 Flash 制作多媒体交互作品。

3. 教学重点难点: 多媒体课件设计制作

4. 教学建议: 案例实战

四、课程与其它课程的关系

软件菜单和命令的讲解要少而精, 重点要结合实际应用技巧来讲, 每一项功能都要结合案例来讲, 即采用案例教学法。教师应选择一些经典的案例做示范操作, 引导学生举一反三, 重视课内的实际操作练习和辅导, 使学生逐渐养成应用快捷键的操作习惯。注意调动学生的学习兴趣 and 创造性。

五、教学时数分配

章序	课程内容 (章题)	学时
一	多媒体理论基础	4
二	多媒体制作流程	2
三	初识 Flash	2
四	Flash 的工具	4
五	元件、实例、库	6
六	时间轴	12
七	Action Script 动作脚本的编辑	22
八	综合实例	20

六、教材及参考书

《3D MAX》课程教学大纲

课程名称：3D MAX

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

性质：专业课、属必修课

目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知,游戏设计专业大多是研究平面设计的范畴,对三维形态的感知往往是薄弱的,为了弥补这样的不足开设了本课程,目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言,为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。

任务：本课程的任务是学习动画模型制作的有关知识,注重动画模型的设计制作。对于游戏设计专业设计课起到重要作用。

二、本课程的基本内容

第一章 三维的基础理论

通过对本章节的学习,使学生能够掌握基本的三维塑造理论,同时增强学生们理性的三维意识。通过模型作品欣赏与基础理论学习相结合,使学生能够将理论深入理解,并应用到动画设计实践当中。

第二章 教学内容

第一节 模型分类及工具

第二节 模型材质

第三节 模型制作设计

第四节 模型制作基本方法

第五节 模型制作特殊技法

第六节 模型色彩

第七节 模型场景制作

三、本课程的要求

通过对本章节的学习,使学生能够掌握基本的塑造理论,同时增强学生们理

性的三维意识。通过模型作品欣赏与基础理论学习相结合，使学生能够将理论深入理解，并应用到设计实践当中。

课程的重点与难点：

课程的重点是：本课程重点内容是掌握模型设计与制作的方法和原则，并能够根据课程和教师的要求独立完成模型设计制作方案。

课程的难点是：难点在于让学生了解三维形态的思考方式及认识的过程，掌握形态要素的灵活应用。除此之外更为重要的是让学生用意识来带动创造，用合理的技术来完成以上的过程，让学生从大自然和生活中提取素材，通过设计使之在应用到生活中。

四、课程学时的安排

章节	内容	讲课学时	实习实训	小计
第一章	模型分类及工具	2	5	
第二章	模型材质	4	5	
第三章	模型制作设计	4	5	
第四章	模型制作基本方法	4	5	
第五章	模型制作特殊技法	4	5	
第六章	模型色彩	4	7	
第七章	模型场景制作	2	8	
课时总计		24	40	64

五、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐使用教材或参考书

《3ds Max 建筑动画设计技法与实例详解》 中国青年出版社

《3D MAX》课程实验实训教学大纲

课程代码		课程名称	3D MAX 动画模型制作		
课程基本情况	<p>1、学分 4 总学时：64 实验实训学时 40</p> <p>2、课程的性质、目的与任务</p> <p>性质：专业课、属必修课</p> <p>目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知, 艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴, 对三维形态的感知往往是薄弱的, 为了弥补这样的不足开设了本课程, 目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言, 为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。</p> <p>任务：本课程的任务是学习模型制作的有关知识, 注重动画模型的设计制作。对于后续专业设计课起到辅助作用。</p> <p>3、适用专业：应用艺术设计专业</p> <p>4、适用对象：3D 动画方向</p> <p>5、教材及实验、实训指导书、参考书目：</p> <p>6、考核方式：考试</p> <p>7、主要设备及实训手段</p> <p>机房+教室</p>				
实验实训项目与内容	序号	实验实训项目名称	内容提要	实验实训时数	实验实训场所
	1	模型工具的运用	模型分类及工具	5	教室
	2	模型材料的运用	模型材料	5	教室
	3	简单模型制作	模型制作设计	5	教室

提 要	4	模型制作	模型制作基本方法	5	机房 + 教室
	5	模型制作特殊技 法	模型制作特殊技法	7	教室
	6	模型色彩 模型场景制作	模型色彩 模型场景制作	8	机房 + 教室
说 明					

《VR 项目制作》课程教学大纲

课程名称：VR 项目制作

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

(一) 性质：本课程是游戏设计专业的一门专业课程，属必修课，总学时 64。

(二) 目的：本课程使学生能够熟练掌握三维虚拟建筑构件建模、标准修改器、2D 转 3D 建模方法、灯光和摄影机、材质应用、动画与粒子系统、渲染系统、三维虚拟图像综合案例。

(三) 任务：通过本课程学习使学生能够掌握三维虚拟动画制作软件的基本使用方法，为其职业生涯开拓良好的基础。

二、本课程教学的基本内容和要求

虚拟图像制作的教学基本要求是：要使学生熟悉三维虚拟图像制作方法和了解动画片特效的原理。掌握为动画片添加特效的方法。

三、课程内容与重点

本课程的主要内容与要求

(一)、创建基本模型

内容：创建标准三维几何体、创建扩展三维几何体、选择物体、变换物体、复制物体、渲染。

要求：要求学生掌握创建二维图形，熟悉选择物体、变换物体、复制物体、渲染。

(二)、修改基本模型

内容：Modify 面板，Taper 修改器、二维造型修改器，Edit Mesh 修改器，演示窗口的作用与属性设置，程序调试与运行。

要求：熟悉 Modify 面板，Taper 修改器、二维造型修改器，Edit Mesh 修改器，

演示窗口的作用与属性设置，程序调试与运行。

（三）、给实体添加材质和贴图

内容：材质编辑器，基本材质、贴图和贴图坐标，复合贴图、程式贴图、高级材质。

要求：掌握材质编辑器，基本材质、贴图和贴图坐标，复合贴图、程式贴图、高级材质。

（四）、设置灯光、设置摄像机

内容：创建环境光、散射光、聚光灯、定向光、阳光，创建摄像机、设置镜头参数、创建摄像机动画。

要求：了解和掌握环境光、散射光、聚光灯、定向光、阳光，创建摄像机、设置镜头参数、创建摄像机动画。

（五）、创建动画

内容：动画的原理、动画控制按钮组；在 MAX 中生成动画、动画预览；Track View 对话框、用跟踪图编辑动画；运动命令面板。

要求：动画的原理、动画控制按钮组；在 MAX 中生成动画、动画预览；Track View 对话框、用跟踪图编辑动画；运动命令面板。

（六）影像后处理

内容：影像后处理对话框；加入场景事件、加入图形输入事件、加入过滤器事件；图层事件与图形合成；用 Video post 渲染示例。

要求：掌握影像后处理对话框；加入场景事件、加入图形输入事件、加入过滤器事件；图层事件与图形合成；用 Video post 渲染示例。

（七）粒子系统和空间翘曲

内容：系统创建命令；几何体变形空间翘曲；基于修饰器的空间翘曲。

要求：了解掌握系统创建命令；几何体变形空间翘曲；基于修饰器的空间翘曲。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《3D MAX 软件应用》等课程有着密切的联系，它是《3D MAX 软件应用》后续课程，《动画项目制作综合实践》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	创建基本模型	9	3	6		
2	修改基本模型	9	3	6		
3	给实体添加材质和贴图	9	3	6		
4	设置灯光、设置摄像机	9	3	6		
5	创建动画	9	3	6		
6	影像后处理	9	3	6		
7	粒子系统和空间翘曲	10	2	8		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法,以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考

《多媒体技术与虚拟现实》 清华大学出版社

《VR 项目制作》课程实验实训教学大纲

课程名称：VR 项目制作

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《虚拟图像制作》课程的实训部分，属必修课。适用游戏设计专业，总学时 44。

（二）目的：本课程使学生能够熟练掌握三维虚拟建筑构件建模、标准修改器、2D 转 3D 建模方法、灯光和摄影机、材质应用、动画与粒子系统、渲染系统、三维虚拟图像综合案例。

（三）任务：通过本课程学习使学生能够掌握三维虚拟动画制作软件的基本使用方法，为其职业生涯开拓良好的基础。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

虚拟图像制作的教学基本要求是：要使学生熟悉三维虚拟图像制作方法和了解动画片特效的原理。掌握为动画片添加特效的方法。

三、本实习/实训课程的教学重点

（一）、创建基本模型

内容：创建标准三维几何体、创建扩展三维几何体、选择物体、变换物体、复制物体、渲染。

要求：要求学生掌握创建二维图形，熟悉选择物体、变换物体、复制物体、渲染。

（二）、修改基本模型

内容：Modify 面板，Taper 修改器、二维造型修改器，Edit Mesh 修改器，演示窗口的作用与属性设置，程序调试与运行。

要求：熟悉 Modify 面板，Taper 修改器、二维造型修改器，Edit Mesh 修改器，演示窗口的作用与属性设置，程序调试与运行。

(三)、给实体添加材质和贴图

内容：材质编辑器，基本材质、贴图和贴图坐标，复合贴图、程式贴图、高级材质。

要求：掌握材质编辑器，基本材质、贴图和贴图坐标，复合贴图、程式贴图、高级材质。

(四)、设置灯光、设置摄像机

内容：创建环境光、散射光、聚光灯、定向光、阳光，创建摄像机、设置镜头参数、创建摄像机动画。

要求：了解和掌握环境光、散射光、聚光灯、定向光、阳光，创建摄像机、设置镜头参数、创建摄像机动画。

(五)、创建动画

内容：动画的原理、动画控制按钮组；在 MAX 中生成动画、动画预览；Track View 对话框、用跟踪图编辑动画；运动命令面板。

要求：动画的原理、动画控制按钮组；在 MAX 中生成动画、动画预览；Track View 对话框、用跟踪图编辑动画；运动命令面板。

(六) 影像后处理

内容：影像后处理对话框；加入场景事件、加入图形输入事件、加入过滤器事件；图层事件与图形合成；用 Video post 渲染示例。

要求：掌握影像后处理对话框；加入场景事件、加入图形输入事件、加入过滤器事件；图层事件与图形合成；用 Video post 渲染示例。

(七) 粒子系统和空间翘曲

内容：系统创建命令；几何体变形空间翘曲；基于修饰器的空间翘曲。

要求：了解掌握系统创建命令；几何体变形空间翘曲；基于修饰器的空间翘曲。

四、本实习/实训课程学时分配

项目 编号	实习、实训 项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲 课学时	实习/实训 课学时数	实习/实 训场所
----------	---------------	-----------	------------	---------------	-------------

1	创建基本模型	创建标准三维几何体、 创建扩展三维几何体、 选择物体、变换物体、 复制物体、渲染。	3	6	动画创作 实训室
2	修改基本模型	Modify 面板, Taper 修 改器、二维造型修改器, Edit Mesh 修改器, 演示 窗口的作用与属性设 置, 程序调试与运行。	3	6	动画创作 实训室
3	给实体添加材质和贴图	材质编辑器, 基本材质、 贴图和贴图坐标, 复合 贴图、程式贴图、高级 材质。	3	6	动画创作 实训室
4	设置灯光、设置摄像机	创建环境光、散射光、 聚光灯、定向光、阳光, 创建摄像机、设置镜头 参数、创建摄像机动画。	3	6	动画创作 实训室
5	创建动画	动画的原理、动画控制 按钮组; 在 MAX 中生成 动画、动画预览; Track View 对话框、用跟踪图 编辑动画; 运动命令面 板。	3	6	动画创作 实训室
6	影像后处理	影像后处理对话框; 加 入场景事件、加入图形 输入事件、加入过滤器 事件; 图层事件与图形 合成; 用 Video post 渲 染示例。	3	6	动画创作 实训室

7	粒子系统和空间翘曲	系统创建命令；几何体变形空间翘曲；基于修饰器的空间翘曲。	2	8	
---	-----------	------------------------------	---	---	--

五、本实习/实训课程的考核与评价：

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐使用教材或参考

《多媒体技术与虚拟现实》 清华大学出版社

《游戏场景设计》课程教学大纲

课程名称：游戏场景设计

适用专业：游戏设计

总学时：64

一、本课程的性质、目的和任务

性质：本课程为游戏设计专业的专业基础课，为必修课程。

目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知，艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴，对三维形态的感知往往是薄弱的，为了弥补这样的不足开设了本课程，目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言，为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。

任务：本课程的重点包括：三维动画模型的色彩、造型与场景设计实践两个部分。三维动画模型课程，是艺术设计专业视觉动漫方向的主干课程，重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力，以及发现问题和解决问题的能力，加大对动漫的兴趣和创意，使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

二、本课程教学的基本内容和要求

系统地了解本学科的内容，以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。

掌握完整的 3D MAX 建模方法，并能运用于动画建模设计之中。

要求有独创性，有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型，有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。

要求有较强的特征性，能准确刻画建筑模型特征和造型，有较强的视觉冲击力。

建模的方法

1) 基本造型法：像堆积木

2) 平面增长法：一种是在高度上拉伸（[Extrude]（拉伸）、[Bevel]（倒角）等，将二维曲线如 Spline、Shape “增长厚度”成三维模型）；另一种是绕固定轴旋转（[Lathe]（旋转））。

3) 放样法：

4) 修整模型法：

1. 1. 2 增加环境效果阶段

建立材质

光线处理：灯光和阴影在建筑效果图中起着至关重要的作用。质感通过照明得以体现，建筑物的外形和层次则通过阴影来确定。

3ds max 提供 3 种类型的灯光系统：

调整透视角度：

1. 1. 3 渲染输出阶段

1. 1. 4 后期处理阶段

1. 2 初识 3ds max

1. 3 3ds max 界面的调整

1. 4 创建和选取对象的方法

1. 5 移动、旋转、缩放对象

1. 6 复制对象

第 2 章 基础建模专项实例训练

2. 1 用三维几何体创建模型

2. 2 用布尔运算创建模型

编辑几何体子对象建模

选择子对象的方法

子对象名称：

1) 顶点（或 vertex, 点, 节点, 端点）；

2) 边（或分段, edge, segment）；

3) 面（或 face, 三角形面）；

4) 多边形（或 polygon, 四边形面）；

5) 元素（或 element）；

6) 路径（或 path）；

7) 图形（或 shape）；

8) Gizmo；

9) 晶格；

10) 控制点。

放样法创建模型

放样创建模型的方法

材质贴图专项实例训练

材质编辑器的使用方法

样本浏览器：调整示例球的数目、示例球的表现形式、示例球的显示模式、放大显示示例球的方法

编辑材质的步骤

材质的管理：材质层级结构图、材质库

材质库的使用方法

材质与贴图

材质与贴图的关系：材质与贴图的概念、材质的贴图通道

材质和贴图的区别：

3ds max 提供的材质类型

3ds max 提供的贴图类型：贴图类型的分类、制作建筑效果图常用的纹理贴图

设置标准材质的物理属性

材质的渲染属性和渲染方式：渲染属性、渲染方式

编辑标准材质的物理属性：材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光效果的控制、材质透明度的控制

设置标准材质的纹理图案

设置材质的凹凸、反射、折射效果

设置标准材质的凹凸效果的方法

设置标准材质的反射效果的方法

设置标准材质的折射效果的方法

设置标准材质凹凸的实例

设置标准材质的反射效果

设置标准材质的折射效果

复合材质的编辑方法

调整贴图的方法

三、课程的重点

重点：是让学生能准确地把握表现动画模型的结构，发挥想象力和独到的创意。提高建模的塑造力和新颖的创作力。

难点：写实性和创意性的有机结合，设计出既富有神韵又有独特的特征的动画模型。精准写实与独到创意的有机结合。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《游戏角色造型设计》、《paint 软件应用》等课程有着密切的联系，它是《游戏角色造型设计》后续课程，《photoshop》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	理论教学	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	基础建筑表现手法	16	6	10		
2	掌握基础造型技能	16	6	10		
3	场景材质和色彩的搭配	16	6	10		
4	灯光、摄像机与后期处理	16	6	10		
	小 计	64	24	40		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏场景设计与表现》 东方出版社 2010

参考书籍：

《游戏场景设计》朱敏 中国软件出版社

《场景材质绘画》 Mill Touch 新世界出版社

《场景中的艺术》 人民美术出版社

《游戏场景设计》课程实训环节教学大纲

课程名称： 游戏场景设计

适用专业： 游戏设计

实训学时： 40

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《游戏场景设计与表现》课程的实训部分，属必修课。总学时 44。

（二）目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知，艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴，对三维形态的感知往往是薄弱的，为了弥补这样的不足开设了本课程，目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言，为今后的专业课多拓展一些技术上的手段

（三）任务：

本课程的重点包括：三维动画模型的色彩、造型与场景设计实践两个部分。三维动画模型课程，是艺术设计专业视觉动漫方向的主干课程，重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力，以及发现问题和解决问题的能力，加大对学生对动漫的兴趣和创意，使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

系统地了解本学科的内容，以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。

掌握完整的 3D MAX 建模方法，并能运用于动画建模设计之中。

要求有独创性，有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型，有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。

要求有较强的特征性，能准确刻画建筑模型特征和造型，有较强的视觉冲击力。

建模的方法

1) 基本造型法：像堆积木

2) 平面增长法：一种是在高度上拉伸（[Extrude]（拉伸）、[Bevel]（倒角）等，将

二维曲线如 Spline、Shape “增长厚度” 成三维模型)；另一种是绕固定轴旋转 ([Lathe](旋转))。

3)放样法:

4)修整模型法:

1. 1. 2 增加环境效果阶段

建立材质

光线处理：灯光和阴影在建筑效果图中起着至关重要的作用。质感通过照明得以体现，建筑物的外形和层次则通过阴影来确定。

3ds max 提供 3 种类型的灯光系统:

调整透视角度:

1. 1. 3 渲染输出阶段

1. 1. 4 后期处理阶段

1. 2 初识 3ds max

1. 3 3ds max 界面的调整

1. 4 创建和选取对象的方法

1. 5 移动、旋转、缩放对象

1. 6 复制对象

第 2 章 基础建模专项实例训练

2. 1 用三维几何体创建模型

2. 2 用布尔运算创建模型

编辑几何体子对象建模

选择子对象的方法

子对象名称:

1)顶点 (或 vertex, 点, 节点, 端点);

2)边 (或分段, edge, segment) ;

3)面 (或 face, 三角形面);

4)多边形 (或 polygon, 四边形面);

5)元素 (或 element) ;

6)路径 (或 path) ;

7) 图形（或 shape）；

8) Gizmo；

9) 晶格；

10) 控制点。

放样法创建模型

放样创建模型的方法

材质贴图专项实例训练

材质编辑器的使用方法

样本浏览器：调整示例球的数目、示例球的表现形式、示例球的显示模式、放大显示示例球的方法

编辑材质的步骤

材质的管理：材质层级结构图、材质库

材质库的使用方法

材质与贴图

材质与贴图的关系：材质与贴图的概念、材质的贴图通道

材质和贴图的区别：

3ds max 提供的材质类型

3ds max 提供的贴图类型：贴图类型的分类、制作建筑效果图常用的纹理贴图

设置标准材质的物理属性

材质的渲染属性和渲染方式：渲染属性、渲染方式

编辑标准材质的物理属性：材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光效果的控制、材质透明度的控制

设置标准材质的纹理图案

设置材质的凹凸、反射、折射效果

设置标准材质的凹凸效果的方法

设置标准材质的反射效果的方法

设置标准材质的折射效果的方法

设置标准材质凹凸的实例

设置标准材质的反射效果

设置标准材质的折射效果

复合材质的编辑方法

调整贴图的方法

三、本实习/实训课程的教学重点

重点:是让学生能准确地把握表现动画模型的结构,发挥想象力和独到的创意。提高建模的塑造力和新颖的创作力。

难点:写实性和创意性的有机结合,设计出既富有神韵又有独特的特征的动画模型。精准写实与独到创意的有机结合。

四、本实习/实训课程学时分配

项目 编号	实习、实训 项目名称	实习、实训内容介绍	实习/实训 课学时数	实习/实 训场所
1	基础建筑表现 手法	1)基本造型法:像堆积木 2)平面增长法:一种是在高度上拉伸([Extrude](拉伸)、[Bevel](倒角)等,将二维曲线如 Spline、Shape“增长厚度”成三维模型);另一种是绕固定轴旋转([Lathe](旋转))。 3)放样法: 4)修整模型法:	10	教学机房

2	掌握基础造型技能	<p>1) 顶点 (或 vertex, 点, 节点, 端点);</p> <p>2) 边 (或分段, edge, segment);</p> <p>3) 面 (或 face, 三角形面);</p> <p>4) 多边形 (或 polygon, 四边形面);</p> <p>5) 元素 (或 element);</p> <p>6) 路径 (或 path);</p> <p>7) 图形 (或 shape);</p> <p>8) Gizmo;</p>	10	教学机房
3	场景材质和色彩的搭配	<p>材质的渲染属性和渲染方式: 渲染属性、渲染方式</p> <p>编辑标准材质的物理属性: 材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光效果的控制、材质透明度的控制</p> <p>设置标准材质的纹理图案</p>	10	教学机房
4	灯光、摄像机与后期处理	<p>设置标准材质的凹凸效果的方法</p> <p>设置标准材质的反射效果的方法</p> <p>设置标准材质的折射效果的方法</p> <p>设置标准材质凹凸的实例</p> <p>设置标准材质的反射效果</p> <p>设置标准材质的折射效果</p> <p>复合材质的编辑方法</p>	10	教学机房

五、本实习/实训课程的考核与评价

实行以实训项目考核为主的考核方法,以个人的实训平时成绩和小组完成综合实训项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项

目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐教材及实验实训指导书、参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏场景设计与表现》 东方出版社 2010

参考书籍：

《游戏场景设计》朱敏 中国软件出版社

《场景材质绘画》Mill Touch 新世界出版社

《场景中的艺术》 人民美术出版社

《影视特效合成》课程教学大纲

课程名称：影视特效

适用专业：游戏设计

总学时： 64

一、本课程的性质、目的和任务

(一) 性质：本课程是游戏设计专业的一门专业课程，属必修课，总学时 64。

(二) 目的：本课程使学生能够掌握影视特效制作软件、动画创作、剪辑合成和特效制作等编辑操作，并输出可以满足多种领域需要的视频影片，同时具备影视后期制作技能、分析能力、策划能力、协作能力和学习能力，具有一定竞争力。

(三) 任务：通过本课程学习使学生能够熟练使用特效合成软件中的各种工具，按创意要求完成合成任务，同时具备分析素材、描述问题、利用资源的能力。熟悉影视后期特效制作的流程和方法，并最终输出为影视特效成品文件。

二、本课程教学的基本内容和要求

影视特效的教学基本要求是：使学生能够掌握影视特效制作软件、动画创作、剪辑合成和特效制作等编辑操作，并具备实践操作能力、团队协作能力。

三、课程内容与重点

本课程的主要内容与要求

1、传统的电影电视制作系统

基本要求：

(1) 让学生通过对电影制作的历史的回顾了解电影剪辑的产生

(2) 使学生了解电视编辑的历史，并且掌握机械剪辑和电视编辑各自的特点

点

主要内容:

- (1) 电影制作的历史: 电影的诞生、蒙太奇的出现、基于胶片的电影剪辑
- (2) 电视的诞生和电视编辑的历史—基于磁带的编辑: 电视的产生、电视编辑的产生 (磁带录像机的发明、磁带剪辑方法、基于磁带的线性电视编辑)

2、非线性编辑的发展沿革

基本要求:

- (1) 让学生了解非线性编辑的发展历史和三个阶段
- (2) 熟悉基于硬盘的非线性编辑系统的构成和特点

主要内容:

- (1) 非线性编辑发展回顾: 基于录像带的电视非线性编辑系统、基于激光视盘的电视非线性编辑系统、基于光盘的电视非线性编辑系统
- (2) 基于硬盘的数字非线性编辑阶段: 基于硬盘的电视非线性编辑系统的硬件构成、基于硬盘的电视非线性编辑系统的硬件的特点

3、线性编辑与非线性编辑

基本要求:

- (1) 熟悉线形编辑的概念、特点以及它的应用领域
- (2) 掌握“非线性”及“非线性编辑”的含义
- (3) 掌握非线性编辑的两个特征和几个类型

主要内容:

- (1) 线性编辑: 线性编辑的概念、线性编辑的缺点
- (2) 非线性编辑: 非线性编辑的概念、非线性编辑的特征和类型

4、非线性编辑的特点与性能

基本要求:

- (1) 了解非线性编辑的七个特点
- (2) 熟悉非线性编辑的性能

主要内容:

(1)非线性编辑的特点：信号处理数字化、素材存取随机化、编辑方式非线性、合成制作集成化、编辑手段多样化、节目制作网络化、记录载体永久化

(2)非线性编辑的性能：多种特技及多层画面合成、一体化字幕图形环境、友好的操作界面、强大的网络功能

5、 数字视频基础知识

基本要求：

- (1)了解数字视频技术与非线性编辑的联系
- (2)掌握数字视频的三个特点
- (3)了解数字视频的压缩的必要性、可能性、原理等
- (4)能够区分几种数字录象机的格式及各自的参数特征

主要内容：

(1) 数字视频的特点：

- ①数字视频是由一系列二进位数字组成的编码信号，它比模拟信号更精确，而且不容易受到干扰
- ②数字信号做多少次处理和控制在，画面质量几乎不会下降，可以多次复制而不失真
- ③可以运用多种的编辑工具（如编辑软件）对数字视频进行编辑加工
- ④数字信号可以被压缩，使更多的信息能够在带宽一定的频道内传输，大大增加了节目资源。

(2) 数字视频的压缩：压缩的必要性、压缩的可能、压缩原理、压缩编码标准、数字视频的压缩比与图像质量

(3) 几种视频格式：介绍 DV 格式详解、数字录像机、常用视频格式

6、非线性编辑系统构成

基本要求：

- (1)了解非线性编辑系统的工作原理
- (2)能够分析非线性编辑系统的组成、性能评价标准、掌握搭建非编系统的方法
- (3)熟悉非编系统的软件环境

主要内容：

(1) 非线性编辑系统工作原理：非线性编辑系统概述、非线性编辑系统工作原理

(2) 非线性编辑系统：非线性编辑的硬件系统、非线性编辑系统的软件环境
7、After Effects 应用

基本要求：

(1) 掌握 After Effects 软件的基本操作

(2) 掌握综合运用多种软件进行视频后期编辑的能力

主要内容：

(1) After Effects 7.0 界面和视频编辑的基本制作流程，以及软件的系统要求和各项设置。

(2) After Effects 7.0 中层的概念，层的常用模式，关键帧动画的基本概念以及初级动画知识。

(3) After Effects 7.0 中三维空间合成的工作环境以及 3D 对象、摄像机和灯光的使用等知识。

(4) After Effects 7.0 中建立和编辑遮罩的方法，动态遮罩的基础知识，键控方式的使用方法。

(5) After Effects 7.0 中文本特效的设置，文字的区域编辑以及文本特效的创建方式。

(6) After Effects 7.0 中常用的基础特效知识及操作方法。

(7) After Effects 7.0 关键帧运动的控制方法以及对关键帧运动的高级控制方法。

(8) After Effects 7.0 与其他软件相结合的系统知识以及与其他软件相结合的方法。(9) After Effects 7.0 中渲染输出的系统知识及渲染输出的步骤和方法。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《3D MAX 软件应用》、《虚拟图像制作》等课程有着密切的联系，它是《游戏场景设计与表现》后续课程，《动画项目制作综合实践》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	传统的电影电视制作系统	1	1			
2	非线性编辑的发展沿革	2	1	1		
3	线性编辑与非线性编辑	2	1	1		
4	非线性编辑的特点与性能	2	1	1		
5	数字视频基础知识	2	1	1		
6	非线性编辑系统构成	3	1	2		
7	After Effects 应用	52	14	38		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法,以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考

《After Effects 数字艺术后期合成案例教程》 刘必光 编著
高等教育出版社出版

《游戏项目制作》课程教学大纲

课程名称：游戏项目制作

适用专业：游戏设计

总学时：64

一、本课程的性质、目的和任务

性质：本课程为游戏设计专业的专业基础课，为必修课程。

目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知，艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴，对三维形态的感知往往是薄弱的，为了弥补这样的不足开设了本课程，目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言，为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。

任务：本课程的重点包括：三维动画模型的色彩、造型与场景设计实践两个部分。三维动画模型课程，是艺术设计专业视觉动漫方向的主干课程，重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力，以及发现问题和解决问题的能力，加大对学生对动漫的兴趣和创意，使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

二、本课程教学的基本内容和要求

系统地了解本学科的内容，以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。

掌握完整的 3D MAX 建模方法，并能运用于动画建模设计之中。

要求有独创性，有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型，有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。

要求有较强的特征性，能准确刻画建筑模型特征和造型，有较强的视觉冲击力。

建模的方法

1) 基本造型法：像堆积木

2) 平面增长法：一种是在高度上拉伸（[Extrude]（拉伸）、[Bevel]（倒角）等，将二维曲线如 Spline、Shape “增长厚度”成三维模型）；另一种是绕固定轴旋转（[Lathe]（旋转））。

3)放样法:

4)修整模型法:

1. 1. 2 增加环境效果阶段

建立材质

光线处理: 灯光和阴影在建筑效果图中起着至关重要的作用。质感通过照明得以体现, 建筑物的外形和层次则通过阴影来确定。

3ds max 提供 3 种类型的灯光系统:

调整透视角度:

1. 1. 3 渲染输出阶段

1. 1. 4 后期处理阶段

1. 2 初识 3ds max

1. 3 3ds max 界面的调整

1. 4 创建和选取对象的方法

1. 5 移动、旋转、缩放对象

1. 6 复制对象

第 2 章 基础建模专项实例训练

2. 1 用三维几何体创建模型

2. 2 用布尔运算创建模型

编辑几何体子对象建模

选择子对象的方法

子对象名称:

1) 顶点 (或 vertex, 点, 节点, 端点);

2) 边 (或分段, edge, segment);

3) 面 (或 face, 三角形面);

4) 多边形 (或 polygon, 四边形面);

5) 元素 (或 element);

6) 路径 (或 path);

7) 图形 (或 shape);

8) Gizmo;

9) 晶格;

10) 控制点。

放样法创建模型

放样创建模型的方法

材质贴图专项实例训练

材质编辑器的使用方法

样本浏览器：调整示例球的数目、示例球的表现形式、示例球的显示模式、放大

显示示例球的方法

编辑材质的步骤

材质的管理：材质层级结构图、材质库

材质库的使用方法

材质与贴图

材质与贴图的关系：材质与贴图的概念、材质的贴图通道

材质和贴图的区别：

3ds max 提供的材质类型

3ds max 提供的贴图类型：贴图类型的分类、制作建筑效果图常用的纹理贴图

设置标准材质的物理属性

材质的渲染属性和渲染方式：渲染属性、渲染方式

编辑标准材质的物理属性：材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光

效果的控制、材质透明度的控制

设置标准材质的纹理图案

设置材质的凹凸、反射、折射效果

设置标准材质的凹凸效果的方法

设置标准材质的反射效果的方法

设置标准材质的折射效果的方法

设置标准材质凹凸的实例

设置标准材质的反射效果

设置标准材质的折射效果

复合材质的编辑方法

调整贴图的方法

三、课程的重点

重点：是让学生能准确地把握表现动画模型的结构，发挥想象力和独到的创意。提高建模的塑造力和新颖的创造力。

难点：写实性和创意性的有机结合，设计出既富有神韵又有独特的特征的动画模型。精准写实与独到创意的有机结合。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《游戏角色造型设计》、《paint 软件应用》等课程有着密切的联系，它是《游戏角色造型设计》后续课程，《photoshop》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学 时	讲 课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设 计（大作 业）
1	基础建筑表现手法	16	5	11		
2	掌握基础造型技能	16	5	11		
3	场景材质和色彩的搭配	16	5	11		
4	灯光、摄像机与后期处理	16	5	11		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法，以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的,教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏场景设计与表现》 东方出版社 2010

参考书籍:

《游戏场景设计》朱敏 中国软件出版社

《场景材质绘画》Mill Touch 新世界出版社

《场景中的艺术》 人民美术出版社

《游戏项目制作》课程实训环节教学大纲

课程名称： 游戏项目制作

适用专业： 游戏设计

实训学时： 40

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《游戏场景设计与表现》课程的实训部分,属必修课。总学时 44。

（二）目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知,艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴,对三维形态的感知往往是薄弱的,为了弥补这样的不足开设了本课程,目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言,为今后的专业课多拓展一些技术上的手段

（三）任务：本课程的重点包括：三维动画模型的色彩、造型与场景设计实践两个部分。三维动画模型课程,是艺术设计专业视觉动漫方向的主干课程,重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力,以及发现问题和解决问题的能力,加大对学生对动漫的兴趣和创意,使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

系统地了解本学科的内容,以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。掌握完整的 3D MAX 建模方法,并能运用于动画建模设计之中。

要求有独创性,有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型,有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。

要求有较强的特征性，能准确刻画建筑模型特征和造型，有较强的视觉冲击力。

建模的方法

1) 基本造型法：像堆积木

2) 平面增长法：一种是在高度上拉伸（[Extrude]（拉伸）、[Bevel]（倒角）等，将二维曲线如 Spline、Shape “增长厚度”成三维模型）；另一种是绕固定轴旋转（[Lathe]（旋转））。

3) 放样法：

4) 修整模型法：

1. 1. 2 增加环境效果阶段

建立材质

光线处理：灯光和阴影在建筑效果图中起着至关重要的作用。质感通过照明得以体现，建筑物的外形和层次则通过阴影来确定。

3ds max 提供 3 种类型的灯光系统：

调整透视角度：

1. 1. 3 渲染输出阶段

1. 1. 4 后期处理阶段

1. 2 初识 3ds max

1. 3 3ds max 界面的调整

1. 4 创建和选取对象的方法

1. 5 移动、旋转、缩放对象

1. 6 复制对象

第 2 章 基础建模专项实例训练

2. 1 用三维几何体创建模型

2. 2 用布尔运算创建模型

编辑几何体子对象建模

选择子对象的方法

子对象名称：

1) 顶点（或 vertex, 点, 节点, 端点）；

2) 边（或分段, edge, segment）；

- 3)面（或 face, 三角形面）;
- 4)多边形（或 polygon, 四边形面）;
- 5)元素（或 element）;
- 6)路径（或 path）;
- 7)图形（或 shape）;
- 8)Gizmo;
- 9)晶格;
- 10)控制点。

放样法创建模型

放样创建模型的方法

材质贴图专项实例训练

材质编辑器的使用方法

样本浏览器：调整示例球的数目、示例球的表现形式、示例球的显示模式、放大显示示例球的方法

编辑材质的步骤

材质的管理：材质层级结构图、材质库

材质库的使用方法

材质与贴图

材质与贴图的关系：材质与贴图的概念、材质的贴图通道

材质和贴图的区别：

3ds max 提供的材质类型

3ds max 提供的贴图类型：贴图类型的分类、制作建筑效果图常用的纹理贴图

设置标准材质的物理属性

材质的渲染属性和渲染方式：渲染属性、渲染方式

编辑标准材质的物理属性：材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光效果的控制、材质透明度的控制

设置标准材质的纹理图案

设置材质的凹凸、反射、折射效果

设置标准材质的凹凸效果的方法

设置标准材质的反射效果的方法

设置标准材质的折射效果的方法

设置标准材质凹凸的实例

设置标准材质的反射效果

设置标准材质的折射效果

复合材质的编辑方法

调整贴图的方法

三、本实习/实训课程的教学重点

重点：是让学生能准确地把握表现动画模型的结构，发挥想象力和独到的创意。

提高建模的塑造力和新颖的创作力。

难点：写实性和创意性的有机结合，设计出既富有神韵又有独特的特征的动画模型。精准写实与独到创意的有机结合。

四、本实习/实训课程学时分配

项目编号	实习、实训项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲课学时	实习/实训课时数	实习/实训场所

1	基础建筑表现手法	<p>1) 基本造型法：像堆积木</p> <p>2) 平面增长法：一种是在高度上拉伸（[Extrude]（拉伸）、[Bevel]（倒角）等，将二维曲线如 Spline、Shape “增长厚度”成三维模型）；另一种是绕固定轴旋转（[Lathe]（旋转））。</p> <p>3) 放样法：</p> <p>4) 修整模型法：</p>	5	11	教学机房
2	掌握基础造型技能	<p>1) 顶点（或 vertex, 点, 节点, 端点）；</p> <p>2) 边（或分段, edge, segment）；</p> <p>3) 面（或 face, 三角形面）；</p> <p>4) 多边形（或 polygon, 四边形面）；</p> <p>5) 元素（或 element）；</p> <p>6) 路径（或 path）；</p> <p>7) 图形（或 shape）；</p> <p>8) Gizmo；</p>	5	11	教学机房

3	场景材质和色彩的搭配	材质的渲染属性和渲染方式： 渲染属性、渲染方式 编辑标准材质的物理属性： 材质颜色的控制、材质反光效果的控制、材质自发光效果的控制、材质透明度的控制 设置标准材质的纹理图案	5	11	教学机房
4	灯光、摄像机与后期处理	设置标准材质的凹凸效果的方法 设置标准材质的反射效果的方法 设置标准材质的折射效果的方法 设置标准材质凹凸的实例 设置标准材质的反射效果 设置标准材质的折射效果 复合材质的编辑方法	5	11	教学机房

五、本实习/实训课程的考核与评价：

实行以实训项目考核为主的考核方法，以个人的实训平时成绩和小组完成综合实训项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐教材及实验实训指导书、参考书：

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设

计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏场景设计与表现》 东方出版社 2010

参考书籍：

《游戏场景设计》 朱敏 中国软件出版社

《场景材质绘画》 Mill Touch 新世界出版社

《场景中的艺术》 人民美术出版社

《游戏角色设计》课程教学大纲

课程名称：游戏角色设计

适用专业：游戏设计

总学时：64

一、本课程的性质、目的和任务

性质：本课程为游戏设计专业的专业基础课，为必修课程。

目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知,艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴,对三维形态的感知往往是薄弱的,为了弥补这样的不足开设了本课程,目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言,为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。

任务：系统地了解本学科的内容，以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。

要求有独创性，有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型，有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。

二、本课程教学的基本内容和要求

- 1、人体躯干比例认识
- 2、上肢绘制
- 3、下肢绘制
- 4、游戏角色人物设计
- 5、卡通人物设计
- 6、道具设计
- 7、人物服饰设计
- 8、室内场景设计
- 9、室外场景设计
- 10、关卡鬼怪分析和设计

三、课程的重点

：游戏角色脸部基本规律学习和各类游戏角色的特征造型与场景设计实践两个部分。游戏角色是艺术设计专业视觉动漫方向的必要课程,重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力,以及发现问题和解决问题的能力,加大对动漫的兴趣和创意,使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

四、课程与其它课程的关系

本课程与《paint 软件应用》、《photoshop》《游戏场景设计与表现》等课程有着密切的联系,它是《电脑绘画基础》后续课程,《基础素描、基础色彩》的前修课程。

五、课程学时分配

序号	教 学 内 容	总学时	讲 课	实验 实训 上机	习题课 讨论课	课程设计 (大作业)
1	头部结构分析	20	6	14		
2	游戏头像绘制	20	7	13		
3	游戏原画人物整体设计	24	7	17		
	小 计	64	20	44		

六、课程考核与评价

实行以项目考核为主的考核方法,以个人的平时成绩和小组完成综合项目的成绩计算总评成绩,个人平时作品成绩占 30%,项目的成绩,则是根据项目设计完成的质量和水平,按照 50%纳入学生期末总成绩,在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖,将适当的加分,以资鼓励。

七、推荐使用教材或参考书

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的,教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏角色造型》 东方出版中 2010

参考书籍:

《游戏角色设计发展》 东方出版社

《游戏角色造型设计概述》 原子能出版社

《游戏角色设计》课程实训环节教学大纲

课程名称： 游戏场景设计

适用专业： 游戏设计

实训学时： 40

一、本实习/实训课程的性质、目的和任务

（一）实习/实训课程性质：

本课程是游戏设计专业《游戏角色设计》课程的实训部分，属必修课。，总学时 44。

（二）目的：本课程研究的对象是对三维形态的进一步感知,艺术设计专业大多是研究平面设计的范畴,对三维形态的感知往往是薄弱的,为了弥补这样的不足开设了本课程,目的是通过实际操作真实地感受三维形态的生成规律及形态语言,为今后的专业课多拓展一些技术上的手段。

（三）任务：系统地了解本学科的内容，以及本学科在逻辑思维空间上的运用与理解。要求有独创性，有新的构思、新的形式、新的结构、新的造型，有整体美感、有细节及真实感、有竞争力。 要求有较强的特征性，能准确刻画模型特征和造型，有较强的视觉冲击力。 本课程的重点：是让学生能准确地把握表现动画模型的结构，发挥想象力和独到的创意。 本课程的深度：写实性和创意性的有机结合，设计出既富有神韵又有独特的特征的动画模型。

二、本实习/实训课程的基本内容和要求

- 1、人体躯干比例认识
- 2、上肢绘制
- 3、下肢绘制
- 4、游戏角色人物设计
- 5、卡通人物设计
- 6、道具设计

- 7、人物服饰设计
- 8、室内场景设计
- 9、室外场景设计
- 10、关卡鬼怪分析和设计

三、本实习/实训课程的教学重点

游戏角色脸部基本规律学习和各类游戏角色的特征造型与场景设计实践两个部分。游戏角色是艺术设计专业视觉动漫方向的必要课程，重点加强培养学生的创新思维能力和三维空间能力，以及发现问题和解决问题的能力，加大对动漫的兴趣和创意，使动画模型既有创新性又能符合市场的需求。

四、本实习/实训课程学时分配

项目编号	实习、实训项目名称	实习、实训内容介绍	理论讲课学时	实习/实训课学时数	实习/实训场所
1	头部结构分析	要求对人物的标准比例，素描关系，前后关系、光影关系等处理方法理解到位。	6	14	教学机房
2	游戏头像绘制	要求所设计的人物角色特征突出，能表现出人物的性格、气质和行为等。 每个人物设计要写上设计说明：游戏的背景、性格、名字、职业等。	7	13	教学机房
3	游戏原画人物整体设计	要求所设计的人物角色特征突出，能表现出人物的性格、气质和行为等。 每个人物设计要写上设计说明：游戏的背景、性格、名字、职业等。	7	17	教学机房

五、本实习/实训课程的考核与评价：

实行以实训项目考核为主的考核方法，以个人的实训平时成绩和小组完成综合实训项目的成绩计算总评成绩，个人平时作品成绩占 30%，项目的成绩，则是根据项目设计完成的质量和水平，按照 50%纳入学生期末总成绩，在工作室完成项目过程中的团结精神和工作态度占总成绩的 20%。学生的作品参加包装设计比赛获奖，将适当的加分，以资鼓励。

六、推荐教材及实验实训指导书、参考书：

课程使用由教育部高职高专艺指委主编的，教育部高等学校高职高专艺术设计类“十一五”重点推荐教材。

《游戏角色造型》 东方出版中 2010

参考书籍：

《游戏角色设计发展》 东方出版社

《游戏角色造型设计概述》 原子能出版社

《校外综合实习》课程教学大纲

课程名称：校外综合实习

适用专业：游戏设计

总学时：8 周

学分：8

一、综合实习性质目的和任务

（一）性质：本课程是游戏设计专业的学生在第五学期的综合实训课程，该课程也是本专业学生在毕业前的一门顶岗实习的课程，通过实习，使学生接触生产、科研、企业管理等实际业务，了解社会、了解自己、达到理论与实践相结合，加深对影视动画专业的了解，拓宽知识面，提高分析问题和解决问题的实际能力。

（二）目的：通过该门实训课程的训练学生参与实际岗位的工作、学习、了解生产和社会实际，培养学生综合运用所学知识和技能，提高分析问题和解决实际问题的能力，使学生熟练影视动画企业岗位技术要求和企业规章制度，以适应目前工作需要的各项技能和专业理论。

（三）任务：以掌握适应工作岗位需要的专业理论知识和动手技能，具有就业能力。

二、综合实习的形式

- 1、校企合作企业：上海曦山网络科技有限公司
- 2、推荐企业：
- 3、其他：
- 4、由企业安排给学生专业的训练

三、综合实习的要求

（一）实习教学的要求

- 1、对实习所在企业的工作性质、组织管理体制、生产或事务的运作机制有比较全面的概貌的了解。
- 2、了解实习所在企业的先进技术和先进管理体制。
- 3、了解项目技术人员，生产管理人员等在生产或事业的运作中的作用和职责，广泛地接触他们，从他们身上学习优良的品质和作风。
- 4、掌握所从事的工作的基本技术和方法
- 5、通过实习，学会观察，搜集资料，调查研究，整理报告等方法，提高分析问题和解决问题的能力。
- 6、懂得运用动画理论和实践知识解决所从事的项目的方法。

（二）学生注意事项

- 1、遵守实习单位规章制度，服从实习安排，虚心学习，注意安全，讲究礼貌，举止文明。
- 2、根据实习任务书，结合实习内容，努力掌握应用技术，提高职业能力。
- 3、实习过程中要将所学的理论知识与所在单位的实际结合，在实习中进一步提高自己分析问题、解决问题的和勇于创新的能力。实习过程中要完成学校布置的相关任务。
- 4、实习期间，根据实习工作小组安排返校小结交流，鉴定总结。并事先向实习单位请假。每个学生在实习期间要遵纪守法，维护学校和专业的荣誉；实习期间如遇有突发情况，要及时与辅导员和指导老师联系处理。

四、综合实习的管理

（一）为了做好综合实训的工作，综合实习实行由学校教务处、实践办和分院统一部署，教研室组织安排、指导教师具体负责制。

（二）根据综合实习教学大纲制订具体的实习指导方案，细分实习小组，指定指导老师。

（三）专业在实习开始前召开实习动员大会，下发实习期间需要填写完成的各相关材料，并告知学生实习期间的注意事项。

（四）根据学校就业指导办公室提供的就业实习岗位，推荐学生参加实习；学生也可以自己网上应聘相应实习岗位。

（五）对由于特殊原因，在实习开始两周后仍未进行综合实习的学生实行校内综合实习环节，由指定专业教师根据专业特点布置任务。

（六）学生在实习结束后返校并提交有关材料。

（七）学生在实习过程中的实习材料等原始记录要妥善保存，实习结束后，由指导老师按学校规定顺序装订，每位学生一册。

（八）指导教师按照学校规定根据学生的实习情况及所写材料给出相应的成绩。

五、实习成绩的评定

综合实习的成绩由实习单位提出初评意见，校内指导老师提出建议成绩，最后由分院实习领导小组审定，给出综合成绩。

综合实习成绩分优、良、中、及格、不及格。实习不及格不予毕业。

《毕业环节（实习+设计）》教学大纲

课程名称： 毕业环节（实习+设计）

适用专业： 游戏设计

实训学时： 15 周

一、 课程的性质、目的和任务

（一）性质：本课程是游戏设计专业的学生在毕业前的最后一次 实习实训，学生完成了第五学期的综合实训以后，在企业和学生双向选择的情况下，开始参加企业毕业顶岗实习。

（二）目的：通过该门实训课程的训练使学生真正掌握本专业的各项技能，能尽快适应其就业岗位。

（三）任务：本次毕业顶岗实习是与就业密切挂钩，学生在其就业单位里进行为时 15 周的顶岗实习，要求深入企业，学习企业文化，融入企业职工 队伍，掌握所在岗位的理论知识和动手操作技能。

二、 本课程教学的基本内容和要求

实现岗位对接，通过学生主观努力，较快地融入企业，成为企业的一分子，缩短培训时间，在实习中增强对企业感情，实习目标明确，为顺利进入企业工作打下良好的基础。

（一）毕业顶岗实习目标

1、使学生更进一步了解今后就业的企业，不但对其工作内容进行了解，而且还要了解企业的文化，熟悉企业环境，为融入企业、适应企业环境创造有利的条件。

2、使学生对专业知识体系有较为全面的了解，理解本专业在实际应用中的要求，自觉做到补缺补差，增强专业理论和动手实践的能力。

3、通过反馈企业信息，改进部分专业课程设置和教学管理，要求学生提合理化建议，师生双方努力，缩短与就业岗位要求差距，实现岗位技能的对接。

（二）毕业顶岗实习企业

- 1、校企合作企业
- 2、推荐企业：来自校就业办渠道以及家长、老师等推荐
- 3、其他企业：通过招聘、网络等渠道

（三）毕业顶岗实习保障措施

- 1、实习企业根据自身要求提前介入：对学生毕业实习顶岗需要的基本专业技能进行提前的培训，并请企业相关人员对学生进行面试技巧和职场规则等方面的培训，让学生掌握一定面试技巧，并对职场建立进一步认识。
- 2、对学生实习中出现的思想问题、不良习惯，与家长及时沟通，让家长了解子女在企业顶岗实习的表现，加强沟通，和学校共同努力，使实习顺利进行。
- 3、辅导员、指导老师和企业密切注意学生的实习情况，了解学生的思想状况，同时对学生的工作变换动向随时掌握。指导老师需一方面和学生保持密切联系，同时要和学生所在的企业保持沟通，对学生顶岗实习中出现的技术疑难需要及时给予指导和解惑，使学生能较快适用岗位的需求，为在企业中站稳脚跟打下扎实的基础。

三、本实习/实训课程的教学重点

- （一）使学生更进一步了解今后就业的企业，不但对其工作内容进行了解，而且还要了解企业的文化，熟悉企业环境，为融入企业、适应企业环境创造有利的条件。
- （二）使学生对专业知识体系有较为全面的认知，理解本专业在实际应用中的要求，自觉做到补缺补差，增强专业理论和动手实践的能力。
- （三）通过反馈企业信息，改进部分专业课程设置和教学管理，要求学生提出合理化建议，师生双方努力，缩短与就业岗位要求差距，实现岗位技能的对接。

四、实习/实训课程学时分配

项目 编号	实习/实训项目名称	实习\实训内容介绍	实习/实训 课学时数	理论讲 课学时	实习/实 训场所
1	毕业实习、设计	根据企业岗位要求，结合学生知识	15周		校外

		和技能实际，提供相关岗位给学生锻炼和提高。为学生融入企业，适应企业环境和胜任岗位工作创造条件			
--	--	--	--	--	--

五、 实习/实训课程的考核与评价

（一）成绩等级：根据学生毕业顶岗实习情况，成绩分为五个等级，即优、良、中、合格、不合格

（二）成绩评定：由企业和学校两方共同进行，企业根据学生在企业实习情况给予实习鉴定评语，并给出相应成绩；分院综合实习领导小组结合学生实习表现及实习状态，听取指导老师意见，给予全面综合评议。对因故未能完成实习的学生不予成绩评定