

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 《AI 设计辅助技术》

教 研 室： 动漫制作技术（影视动画）

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 潘 彧

审 核 人： 刘冬娜

制 订 时 间： 2025 年 2 月

教务处制

2025 年 2 月

《AI设计辅助技术》课程标准

一、课程基本信息

课程代码		课程名称	《AI设计辅助技术》
课程学分		课程学时	32学时
课程类别	理论+实践	考核方式	考查
开设学期	第5学期	适用专业	动漫制作技术（影视动画）
先修课程	创意思维训练1		
后续课程	商业插画设计		

二、课程定位

（一）课程性质

本课程是动漫制作技术专业选修课程。该课程主要培养学生的 AI 生成软件使用技术。在当下数字化和智能化深度融合的时代，AI 技术已广泛渗透到设计的各个环节。课程聚焦主流 AI 生成软件，全面系统地向学生传授运用 AI 进行文本、图形、三维模型及视频创作的核心技术。通过理论与实践紧密结合，帮助学生紧跟 AI 设计前沿趋势，大幅提升设计效率与创新能力，以适应设计行业智能化发展的新需求。

（二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	运营策划； 原画师； 建模师；	1. 具备 ChatGPT 文本生成能力；
		2. 具备 SD 图像、视频生成能力；
		3. 具备 Tripo3D 三维模型生成能力；
竞赛	大广赛；	设计作品技术表现力

三、课程目标

（一）课程总目标

本课程主要分为四大模块，呈递进式讲解：模块一“AI 技术运用原理概述及文本内容生成”，帮助学生了解 AI 技术运用原理并过 ChatGPT、DeepSeek 等 AI 文本生成应用进行各类文档作品生成；模块二“图像模块”，通过 SD 的 WebUI、ComfyUI 等 AI 图像生成应用进行图像作品生成；模块三“视频模块”通过 SD 的 ComfyUI、可灵等 AI 视频生成软件进行视频作品生成；模块四“模型模块及 AI 技术综合应用”，通过 Tripo3D 等 AI 三维建模应用进行模型类作品生成，并通过各类 AI 生成技术进行综合作品创作；由学生结合所学知识完成合作企业提供的训练用实践项目，对接后续跟岗实习；由以上四个模块通过全方位教学，帮助学生熟练掌握各类 AI 生成软件在文本、图形、三维模型创作中的操作技巧，能够运用 AI 技术独立完成具有创新性的设计项目，并培养学生对 AI 设计技术的敏锐洞察力和持续学习能力，为其在设计领域的职业发展奠定坚实基础。

（二）课程具体目标

1. 知识目标

- （1）透彻了解常见 AI 生成软件（如 Midjourney、Stable Diffusion、ChatGPT、Runway 等）在不同创作领域的功能特点与适用场景。
- （2）深入掌握 AI 文本生成的原理，熟练运用提示词撰写技巧与逻辑。
- （3）熟悉 AI 图形、三维模型和视频生成技术的算法基础，精准把握不同风格作品生成的参数设置。

2. 能力目标

- （1）熟练运用 AI 软件生成高质量文本内容，如广告文案、故事脚本、设计说明等，并能对生成文本进行高效优化与整合。
- （2）精准运用提示词和参数设置，快速生成契合设计需求的图形，如插画、海报、图标等，且具备对生成图形进行专业后期处理和再创作的能力。
- （3）借助 AI 技术高效生成三维模型，熟练掌握模型细节调整、材质赋予和场景搭建的方法，能将 AI 生成的三维模型灵活应用于动画、游戏、虚拟场景等领域。
- （4）熟练运用 AI 视频生成软件，结合文本、图形、三维模型等元素，创作出情节连贯、视觉效果出色的视频作品，掌握视频剪辑、特效添加等后期制作技巧。

（5）学会整合多种 AI 生成内容，实现文本、图形、三维模型和视频的协同创作，完成复杂的综合性设计项目。

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）培养学生自主学习的能力；
- （2）培养学生良好的沟通能力；
- （3）培养学生知识整合能力；
- （4）培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养。

四、课程内容与教学设计

（一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	AI 技术运用原理概述及 文本内容生成	1. AI 技术运用原理； 2. AI 文本生成应用实操； 3. 关键词与训练方式； 4. 本地部署应用实操；	4	4	8
2	图像模块	1. SD 应用原理； 2. WebUI 及 ComfyUI 应用实操； 3. 关键词与模型训练； 4. 本地部署应用实操；	4	4	8
3	视频模块	1. V2V 应用原理； 2. 节点应用； 3. 视频生成网站应用；	4	4	8
4	模型模块及 AI 技术综合应用	1. Tripo3D 应用实操； 2. 本地部署应用实操； 3. 综合 AI 应用技术作品创作	4	4	8
合计			16	16	32

（二）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目(模块)	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	AI 技术运用原理概述及文本内容生成	1. AI 技术运用原理; 2. AI 文本生成应用实操; 3. 关键词与训练方式; 4. 本地部署应用实操;	1.文本作品创作	【导入知识 点】 (引导法) ↓ 【案例演示】 (示范法) ↓ 【引入技能】 (引导法) ↓ 【实践指导】 (实践法) ↓ 【小结】	8	形成性考核
2	图像模块	1. SD 应用原理; 2. WebUI 及 ComfyUI 应用实操; 3. 关键词与模型训练; 4. 本地部署应用实操;	1.图像作品创作		8	形成性考核
3	视频模块	1. V2V 应用原理; 2. 节点应用; 3. 视频生成网站应用;	1.视频作品创作		8	形成性考核
4	模型模块及 AI 技术综合应用	1. Tripo3D 应用实操; 2. 本地部署应用	1. 模型作品创作 2. 综合性作		8	形成性考核

		实操；	品创作			
		3. 综合 AI 应用				
		技术作品创作				

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称		学生实践结果（可展示）	学时安排
		文本作品创作	文本作品	
		图像作品创作	图像作品	
3	视频模块	视频作品创作	视频作品	4
4	模型模块及 AI 技术综合应用	模型作品创作 综合性作品创作	模型作品 综合性创作作品	4

五、课程考核

（一）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的40%。

(二) 评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	10
	作业完成	作业完成质量	评改作业	10
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	50
合 计				100

六、教学实施建议

(一) 授课教师基本要求

(1) 深入掌握 AI 生成技术原理，熟练运用 Midjourney、Stable Diffusion 等主流软件进行文本、图形、三维模型、视频创作，能应对复杂技术难题，如精准调整参数、优化提示词等；

(2) 拥有扎实的设计理论基础，熟悉色彩搭配、构图、造型等知识，能从设计视角指导学生优化 AI 生成作品，提升作品审美与实用性；

(3) 密切关注 AI 和设计行业动态，及时学习新算法、软件功能，将前沿知识融入教学，使学生接触到最新技术；

(4) 课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；

(5) 具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力。

(二) 实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	动漫设计实训室	校内	电脑机房 (U3D\3DMAX\AE\PS)

（三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《AI 创造力：智能产品设计与研究》	图书	清华大学出版社	吴卓浩	2024. 09. 01

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	2024版SD教程	https://www.bilibili.com/video/BV1XqUjYaEdv/?share_source=copy_web&vd_source=0b153d346d0b99274ca14d76ec030ab1

七、其他说明

1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

2、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

附件：

授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	AI 技术运用原理概述及文本内容生成	2	2	4	
第二周	AI 技术运用原理概述及文本内容生成	2	2	4	
第三周	图像模块	2	2	4	
第四周	图像模块	2	2	4	
第五周	视频模块	2	2	4	

第六周	视频模块	2	2	4	
第七周	模型模块及 AI 技术综合应用	2	2	4	
第八周	模型模块及 AI 技术综合应用	2	2	4	
合计		16	16	32	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 设计构成

教 研 室： 动漫制作技术

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 谭泽鸿

审 核 人： 张雪松

制 订 时 间： 2025 年 1 月

教务处制

2025 年 1 月

《设计构成》课程标准

一、课程基本信息

课程代码	Z205020107	课程名称	《设计构成》
课程学分	2学分	课程学时	48学时
课程类别	理论+实践（专业必修课）	考核方式	考查
开设学期	第2学期	适用专业	动漫制作技术
先修课程	造型基础		
后续课程	图形图像合成、平面设计、创意思维训练		

二、课程定位

（一）课程性质

本课程是动画设计专业大一必修的专业必选课程。该课程培养学生设计表现方面的综合能力，包括掌握设计构成的三大板块。本课程主要对学生的创意思维进行训练，包括：观察能力、动手能力、创新能力，特别强调认知与表现的科学性，即在平面上，运用点线面构成原理，着力研究物象构造，提高学生的创新能力和设计能力。培养学生的画面构成能力，设计创新能力，引导学生的审美。结合行业订单式人才培养，完成优质人才输出。

（二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	动漫设计师	1. 具备优秀的艺术审美与认知能力 2. 具备扎实的创意思维与设计能力 3. 具备对新知识、新技能的学习能力 4. 具备平面构成的组合能力
竞赛	全国“大学生广告设计”大赛	具备创意思维与创新能力

三、课程目标

（一）课程总目标

学生通过本课程的学习，了解设计构成有哪些板块，每个板块有哪些技巧，提升学生的基础专业技能。重点掌握点线面的应用和色彩构成的原理，培养学生扎实的设计思维与创造能力，为以后的设计课程打下坚实的基础知识。

（三）课程具体目标

1. 知识目标

- （1）掌握和理解设计构成基本概念。
- （2）掌握设计构成语言和规律。
- （3）掌握用设计构成不同的创意想法，进行创作。
- （4）掌握科学的观察能力、分析能力、理解能力、创意能力。

2. 能力目标

- （1）具备良好的观察能力。
- （2）能准确快速的手绘能力。
- （3）具备认识、分析与表达形体的能力。
- （4）能以自己独特方式去探索和表现事物能力。
- （5）能在平面的基础上结合美的原理与原则进行创意设计。
- （6）具备从事设计工作岗位的职业素质。

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）通过实际动手操作，培养学生对设计具体的了解，对构成有一定的方法和技巧。
- （2）通过完成各实训项目和制定工作量，培养学生能适应一定强度的工作安排。
- （3）通过完成各实训项目，培养学生的创造思维、集中精力、明确目标和有效工作的素质，培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚韧的素质。

四、课程内容与教学设计

（一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	设计构成—平面构成	设计构成的概念	5	1	6
2		构成规律与点线面的运用	5	1	6
3		平面构成的讲解和展示	1	5	6
		作业的制作和点评	1	5	6
4	设计构成—色彩构成	色彩构成的讲解和展示	1	5	6
5		作业的制作和点评	1	5	6
6	设计构成—立体构成	立体构成的讲解和展示	1	5	6
7		作业的制作和点评	1	5	6
合计			16	32	48

（二）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	设计构成—平面构成	设计构成概 率	1. 能理解线什么是设计构成; 2. 设计构成分那些模块	1. 讲解技法; 2. 作品展示; 3. 学生提问; 4. 老师示范; 5. 学生提问; 6. 老师评讲	6	作品展示
2		平面构成的要素	培养学生对设计有初步的认识		6	作品展示
3	设计构成—色彩构成	1、色彩关系 2、色彩构成原理	1. 颜色怎么来的。 2. 色彩构成有哪些技巧	1. 老师进行启发引导理解; 2. 作品展示; 3. 学生提问;	12	作品考核

4	设计构成—立体构成	1. 空间透视关系 2. 空间构成原理	1. 立体空间的透视关系。 2. 立体构成有哪些技巧	4. 老师示范； 5. 学生作画并讨论； 6. 老师评讲	12	作品考核
---	-----------	------------------------	-------------------------------	------------------------------------	----	------

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	设计构成—平面构成	1. 设计构成的概念	8
		2. 构成规律与点线面的运用	12
		3. 平面构成的讲解和展示	
2	设计构成—色彩构成	1. 色彩规律与点线面的运用 2. 色彩构成的讲解和展示	12
3	设计构成—立体构成	1. 空间规律与点线面的运用 2. 空间构成的讲解和展示	12
4	作业汇报	课程作业汇报演讲	4

五、课程考核

（一）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

（二）评价指标

表 5 课程考核方案（根据课程情况调整）

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10

	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

六、教学实施建议

（一）授课教师基本要求

（二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	二教南侧厂房 A	校内	多媒体、画架、画板
2			

（三）教材选用与编写

本课程所用的教材，在内容和结构上必须体现原画设计所需要的的核心内容，并能适应动漫制作技术（影视动画）专业学生的教学要求。（教材原则上选用近三年出版的国家或省级规划高职高专教材和教学参考书，但考虑到相关原画的规划教材极少，也可考虑使用行业学习教材。）

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址

七、其他说明

1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

2、教学过程管理

基于课程改革的思路，积极推进课程创新，大力推动实习就业。在本课程执行过程中，应加大校企联动，引入企业用于招聘人员的测试项目。同时加强由校企协同审核项目过程性结果的监管模式，引入企业监督和评价体系。

3、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

邀请行业和企业专家来举办线上或者线下的讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，定期安排学生走出去，深入企业第一线，接受岗位技能认知培训。

深入发展校企双方的紧密办学关系，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	设计构成的概率 点线面的运用 PPT 讲解	6	2	8	
第二周	立体构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第三周	立体构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第四周	色彩构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第五周	立体构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第六周	作业的讲解与汇报	2	6	8	
合计		16	32	48	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 原画表现基础 1

教 研 室： 动漫制作技术

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 黎海南

审 核 人： 张雪松

制 订 时 间： 2025 年 2 月

教务处制

2025 年 2 月

《原画表现基础 1》课程标准

一、课程基本信息

课程代码		课程名称	原画表现基础1
课程学分	3分	课程学时	48学时
课程类别	理论+实践（专业必修课）	考核方式	考查
开设学期	第二学期	适用专业	动漫制作技术（影视动画）
先修课程	图形图像合成、设计构成		
后续课程	商业插画设计、游戏UI绘制、动漫场景制作		

二、课程定位

（一）课程性质

本课程是动漫制作技术（影视动画）专业必修的专业核心课程。该课程培养学生对原画人体结构表达能力和绘画技巧；强化训练动漫游戏所需的数字绘画基本功。使学生能够独立完成角色的结构绘制，增强学生的对人体结构的基础理解与绘制技法，为后续的动漫光影结构、材质表现技巧、商业插画设计、游戏 UI 绘制、动漫场景制作课程做前置技术支撑。

（二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	原画绘制员	1. 具备对图形的观察和分析能力
		2. 具备图形图像的数字绘画表现的能力
		3. 具备夯实的美术表现能力
竞赛	“生肖有礼”生肖创意设计大赛、厦门国际动漫节“金海豚”、大广赛、学院奖等。	绘画基础表现能力和设计表达能力

三、课程目标

（一）课程总目标

本课程主要分为四大模块，呈递进式讲解：模块一“基础造型分析与练习”，帮助学生了解并掌握人与物的基础线稿绘画技法以及几何道具的造型结构刻画；模块二“人体比例与结构分析与练习”，帮助学生了解并掌握人体结构与比例的基本知识；模块三“人体局部结构分析与练习”，帮助学生了解头、手、腿部结构的比例与结构关系以及绘画技法；模块四“几何体光影表现分析与练习”，帮助学生了解并掌握几何静物的光影规律和绘制表现技法；模块五“人体光影表现基础分析与练习”，帮助学生了解并掌握人体的光影规律和绘制表现技法；模块六“头部及五官光影表现基础分析与练习”，帮助学生了解头部及五官光影规律和绘制表现技法。

（四）课程具体目标

2. 知识目标

- （1）掌握动漫人体绘画基本原理与应用；
- （2）掌握动漫人体的结构与比例关系；
- （3）掌握动漫人体的头部、手部、腿部结构比例关系以及绘画技巧；
- （4）掌握几何物体的光影规律以及绘画技巧；
- （5）掌握人体结构的光影规律以及绘画技巧；
- （6）掌握头部以及五官的光影规律以及绘画技巧；

2. 能力目标

- （1）能熟练掌握运营数字绘画软件创作的能力；
- （2）能熟练掌握动漫人体结构和比例关系；
- （3）能基本完成动漫人体线稿的绘画；
- （4）能掌握与熟悉动漫人体手部、腿部、头部和躯干的结构绘画；
- （5）能熟悉刻画不同角度的人体动态与局部结构动态。
- （6）能基本完成夸张变形风格下的人物造型绘制能力与人体体块关系；
- （7）能掌握同一角色或物体在多种光照下的光影表现能力；

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）培养学生自主学习的能力；
- （2）培养学生良好的沟通能力；
- （3）培养学生知识整合能力；
- （4）培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养；
- （5）通过活化优秀传统文化，培养学生的文化自信及多元文化的认同感。

四、课程内容与教学设计

（一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	基础造型分析与练习	1、基础绘画技巧训练 2、几何道具结构训练	4	4	8
2	人体比例与结构分析与练习	1、人体比例关系 2、人体动态绘画技巧与训练	4	4	8
3	人体局部结构分析与练习（（企业老师介入点评作业）	1、头部比例结构关系分析与训练 2、手、腿部比例结构关系分析与训练 3、企业老师介入点评作业	4	4	8
4	几何体光影表现分析与练习	1、几何道具的光影规律 2、几何道具的光影绘画技巧与训练	4	4	8
5	人体光影表现基础分析与练习	1、人体的光影规律 2、人体的光影绘画技巧与训练	4	4	8
6	头部及五官光影表现基础分析与练习	1、头部及五官光影规律 2、头部及五官光影绘画技巧	4	4	8

	((企业老师介入点评 作业))	与训练 3、企业老师介入点评作业			
合计			24	24	48

(二) 教学设计

表3 课程教学设计

序号	项目(模块)	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	基础造型分析与练习	1、基础绘画技巧训练 2、几何道具结构训练	分析了解基础绘画技巧	【导入知识点】 (引导法) ↓ 【案例演示】 (示范法) ↓ 【引入技能】 (引导法) ↓ 【实践指导】 (实践法) ↓ 【小结】	8	形成性考核
2	人体比例与结构分析与练习	1、人体比例关系 2、人体动态绘画技巧与训练	分析及练习人体比例与结构、人体动态的绘画技巧		8	
3	人体局部结构分析与练习	1、头部比例结构关系分析与训练 2、手、腿部比例结构关系分析与训练	分析及练习头、手、腿部比例、结构与动态绘画技巧		8	
4	几何体光影表现分析与练习	1、几何道具的光影规律 2、几何道具的光影绘画技巧与训练	分析及练习几何道具的光影规律以及绘画技巧		8	
5	人体光影表	1、人体的光影规	分析及练习人		8	

	现基础分析与练习	律 2、人体的光影绘画技巧与训练	体的光影规律以及绘画技巧			
6	头部及五官光影表现基础分析与练习	1、头部及五官光影规律 2、头部及五官光影绘画技巧与训练	分析及练习头部及五官的光影规律以及绘画技巧		8	

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	完成基础绘画技巧认知	完成基础绘画训练	4
2	完成人体比例与结构绘画技法与规律	完成人体比例与结构动态设计方案	4
3	完成人体局部结构绘画技法与规律	完成头、手、腿部比例与结构动态设计方案	4
4	完成几何体光影规律以及绘画技法	完成几何体光影结构设计方案	4
5	完成人体光影规律以及绘画技法	完成人体光影结构设计方案	4
6	完成头部、五官光影规律以及绘画技法	完成头部、五官光影结构设计方案	4

五、课程考核

（一）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

（二）评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

六、教学实施建议

（一）授课教师基本要求

- （1）熟练原画基础绘制技术；
- （2）熟悉数字绘图工具的使用；
- （3）具有动漫制作技术（影视动画）的制作技能；
- （4）掌握动漫制作技术（影视动画）作品的综合评价方法；
- （5）课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- （6）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力。

（二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
----	----------	-------	-------------

1	画室	校内	多媒体课室及投影仪
2	动漫设计实训室	校内	电脑机房（PS）

（三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	漫原画道动漫工作室捐赠资源库	链接： https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw 提取码：avhc
2	站酷	https://www.zcool.com.cn/

七、其他说明

1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

2、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

邀请行业和企业专家走进来举办讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，安排学生走出去，到企业顶岗实训实习，深入企业第一线实地培养专业能力。深入发展校企双方的紧密办学关系，切实实现实训教学的实景训练，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	基础造型分析与练习 1、基础绘画技巧训练 2、几何道具结构训练	4	4	8	分析了解基础绘画技巧
第二周	人体比例与结构分析与练习 1、人体比例关系 2、人体动态绘画技巧与训练	4	4	8	完成并掌握人体比例与结构、人体动态的绘画技巧
第三周	人体局部结构分析与练习 1、头部比例结构关系分析与训练 2、手、脚部比例结构关系分析与训练 3、企业老师介入点评作业	4	4	8	完成头、手、腿部比例与结构动态的绘画技巧
第四周	几何体光影表现分析与练习 1、几何道具的光影规律 2、几何道具的光影绘画技巧与训练	4	4	8	完成并掌握几何体光影规律和绘画技巧
第五周	人体光影表现基础分析与练习 1、人体的光影规律 2、人体的光影绘画技巧与训练	4	4	8	完成并掌握人体光影规律和绘画技巧

第六周	头部及五官光影表现基础分析与练习 1、头部及五官光影规律 2、头部及五官光影绘画技巧与训练 3、企业老师介入点评作业	4	4	8	完成并掌握头部、五官光影规律结构绘画技巧
合计		24	24	48	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 专业技能提升

教 研 室： 工业设计教研室

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 董泽钦

审 核 人： 方 岩

制 订 时 间： 2025 年 2 月 25 日

教务处制

2025 年 2 月

《专业制作技能提升》课程标准

一、课程基本信息

课程代码	Z205020649	课程名称	专业制作技能提升
课程学分	2	课程学时	48
课程类别	专业必修课	考核方式	形成性考核
开设学期	2024-2025-2	适用专业	动漫设计/动漫创新班
先修课程	图形图像合成(PS+AI)		
后续课程			

二、课程定位

(一) 课程性质

1、课程定位

(1) 基础技能培养课程

作为动漫设计专业的入门工具课，帮助学生掌握数字图像处理的基础操作（如图层、选区、调色、滤镜等），为后续角色设计、场景绘制、动画分镜等专业课程奠定技术基础。

(2) 软件认证衔接课程

试题汇编通常涵盖 Adobe 认证考试（如 ACA）的核心知识点，可作为学生备考软件技能认证的辅助教材，提升就业竞争力。

(3) 项目实践支撑课程

通过针对性试题训练（如素材合成、特效制作），强化学生将软件操作与动漫设计实际需求（如贴图绘制、后期处理）结合的能力。

2、课程作用

(1) 技术能力提升

熟练掌握 Photoshop 在动漫设计中的核心功能（如线稿清理、上色技巧、光

影处理)。

培养解决常见设计问题的能力（如材质表现、画面氛围调整）。

(2) 行业标准适配

通过标准化试题训练，使学生操作符合行业规范（如分辨率设置、文件格式输出），缩短与岗位需求的差距。

(3) 创意落地支持

在技术训练中融入设计思维（如通过蒙版、笔刷等工具实现创意表达），帮助学生将概念草图转化为符合生产要求的数字作品。

(4)、跨课程协同作用

为原画设计、UI 界面设计、动画后期等课程提供技术支持，提升学生综合项目能力。

3、动漫设计中的针对性应用

角色设计：试题中涉及的人像修饰、服装纹理绘制可直接应用于角色原画创作。

场景构建：通过色彩调整、素材合成训练，强化场景绘制的层次感与细节表现。

特效制作：利用滤镜、图层样式等功能模拟光效、粒子等动画特效。

分镜与后期：掌握画面合成与调色技巧，提升动画分镜的视觉连贯性。

(二) 课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

功能模块	定位方向	核心内容	培养目标	关联课程/项目
基础技能训练	技术入门	- 图层、选区、调色、滤镜等基础操作	掌握数字图像处理核心技能，为专业设计奠定技术基础	原画设计
		- 线稿清理、上色技巧、光影处理		场景绘制
职业认证衔接	职业能力认证	- Adobe 认证考试（ACA）知识点覆盖	提升软件操作认证通过率，增强就业竞争力	职业资格培训
		- 标准化操作流程与规范		技能竞赛
项目实践应用	实践能力强化	- 素材合成、特效制作（光效/粒子）	将技术应用于动漫设计实际需求（如角色/场景	动画分镜制作

		- 贴图绘制、画面调色与后期处理	设计)	游戏UI设计
创意表达支持	创意与技术融合	- 蒙版、笔刷等工具实现创意设计	通过技术工具实现创意构思，提升作品表现力	概念设计
		- 材质表现与画面氛围调整		短片创作
跨课程协同	综合能力整合	- 为原画、UI、动画后期提供技术支持	提升学生多领域协作能力，适应复杂项目需求	三维建模与渲染
		- 多软件协作流程（如PS与AE、Maya对接）		动画后期合成
行业标准适配	职业岗位对接	- 分辨率设置、文件格式规范	缩短课堂教学与行业需求的差距，培养岗位适配能力	企业实训
		- 输出标准与团队协作流程		毕业设计项目

三、课程目标

（一）课程总目标

课程教学以高职动漫专业特色为依据，以提升学生职业能力、理论知识、职业素质、符合职业资格标准的需要为目标，通过系统学习《Photoshop CS5 试题汇编》，使学生掌握 Photoshop 软件的核心操作技能，能够熟练运用数字图像处理技术完成动漫设计领域的典型任务（如角色原画、场景绘制、特效合成等），同时培养符合行业规范的职业素养和创意表达能力，为后续专业课程学习及职业发展奠定坚实基础。

为了保证考试和培训的需要，本课程分为 8 个专题，分别是：鼠绘模拟手工绘画、平面设计、艺术文字、摄影技术、网页元素、特效创意和海报包装。让学生本课程注重理论与实践相结合。每一周以专题的形式进行授课，结合小作业。通过考证知识点训练和考察，让学生进入自己的项目实践中。

（五）课程具体目标

1、知识目标

（1）软件基础理论

掌握 Photoshop CS5 的界面布局、工具功能及基础操作流程（如图层管理、选区编辑、色彩模式）。

理解分辨率、文件格式（PSD、PNG、JPEG）与输出规范对动漫设计的影响。

（2）设计原理应用

熟悉动漫设计中色彩搭配、光影表现、构图法则等美学原理在 PS 中的实现方法。

了解滤镜、蒙版、通道等技术在材质表现（如金属、布料）与特效合成中的应用逻辑。

（3）行业标准认知

掌握动漫行业对图像精度、文件分层管理、团队协作流程的基本要求。

2、能力目标

（1）技术操作能力

能独立完成线稿清理、分层上色、贴图绘制等基础动漫设计任务。

能使用调色工具、滤镜库实现画面氛围调整（如赛博朋克风格、奇幻场景渲染）。

（2）创意实现能力

能结合剧本或分镜需求，通过合成技术（如蒙版融合、笔刷特效）实现动态视觉表达。

能根据角色设定，设计并优化服装纹理、光影细节（如毛发、皮肤质感）。

（3）问题解决能力

能针对设计需求（如分辨率不足、色彩偏差）快速调整技术方案。

能通过多软件协作（如 PS 与 Maya、AE 的文件互导）完成复杂项目流程。

（4）团队协作能力

能按行业规范输出分层文件，适应团队分工协作模式。

能通过标准化命名、版本管理提升项目沟通效率。

3、素质目标（含课程思政目标）

（1）职业素养

培养严谨的工作态度（如文件备份、操作规范），避免技术失误导致项目返工。

树立版权意识，规范使用素材（如原创优先、商用授权查询）。

（2）创新思维

鼓励在技术限制下探索个性化表达方式（如自定义笔刷、混合模式创新）。

培养通过案例分析（如经典动漫海报）提炼设计灵感的能力。

(3) 持续学习能力

适应软件版本更新(如从 CS5 到新版 PS、AI 工具联动),掌握自主学习路径。

能通过行业论坛、赛事作品等渠道追踪动漫设计趋势与技术革新。

四、课程内容与教学设计

(一) 内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. PS 软件套索魔棒等工具等选取编辑功能 2. PS 软件的常用工具使用 3. 加深减淡工具等使用 4. 各种选取的快捷键	0	6	6
2	Photoshop 手工绘画	1. PS 软件画笔工具 2. PS 软件的渐变功能 3. 图片叠加，减淡等的方法 4. 添加条码数字	0	6	6
3	Photoshop 平面设计	1. PS 软件的模糊和涂抹工具 2. PS 软件的滤镜工具使用 3. 图片替换的方法 4. 调整图片的明暗程度	0	6	6
4	Photoshop 艺术文字	1. PS 软件的艺术字体功能 2. PS 软件的常用文字工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的文字	0	6	6
5	Photoshop 摄影技术	1. PS 软件修改升级照片 2. PS 软件的修复画笔工具使用	0	6	6
6	Photoshop 网页元素	1. 了解图形工具，并运用它们制作出各种基本团 2. 调色工具各选项含义及使用方法 3. 渐变的使用方法	0	6	6
7	Photoshop 特效创意	1. PS 软件的特效滤镜功能	0	6	6

		2. PS 软件的常用滤镜工具使用 3. 各种滤镜的编辑方式 4. 各种滤镜制作不同效果的图片			
8	Photoshop 海报包装	1. PS 软件的特效功能 2. PS 软件的钢笔、套索、魔棒工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的组合图案	0	6	6
合计			0	48	48

（二）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. PS 软件套索魔棒等工具等选取编辑功能 2. PS 软件的常用工具使用 3. 加深减淡工具等使用 4. 各种选取的快捷键	简报及项目设计定位	1. 讲授法：通过言语形象生动地讲解，帮助学生理解技巧要点； 2. 案例教学法：利用优秀示范视频和学生提交报告，进行课堂对比分析；	6	形成性考核
2	Photoshop 手工绘画	1. PS 软件画笔工具 2. PS 软件的渐变功能 3. 图片叠加，减淡等的方法 4. 添加条码数字	绘制创意海报背景	3. 练习法：内化理论知识，对相关知识点进行实例操作，提升技能； 4. 小组合作探究	6	形成性考核
3	Photoshop 平面设计	1. PS 软件的模糊和涂抹工具 2. PS 软件的滤镜工具使用 3. 图片替换的方法 4. 调整图片的明	创意海报设计表现	法：分组学习讨论，互相促进提升，贯穿始终，提高学习效率和团队意识。	6	形成性考核

		暗程度				
4	Photoshop 艺术文字	1. PS 软件的艺术字体功能 2. PS 软件的常用文字工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的文字	创意海报文字设计		6	形成性考核
5	Photoshop 摄影技术	1. PS 软件修改升级照片 2. PS 软件的修复画笔工具使用	创意海报图形图像设计表现		6	形成性考核
6	Photoshop 网页元素	1. 了解图形工具，并运用它们制作出各种基本团 2. 调色工具各选项含义及使用方法 3. 渐变的使用方法	创意海报版式设计	1. 讲授法：通过言语形象生动地讲解，帮助学生理解技巧要点； 2. 案例教学法：利用优秀示范视频和学生提交报告，进行课堂对比分析；	6	形成性考核
7	Photoshop 特效创意	1. PS 软件的特效滤镜功能 2. PS 软件的常用滤镜工具使用 3. 各种滤镜的编辑方式 4. 各种滤镜制作不同效果的图片	创意海报的后期制作	3. 练习法：内化理论知识，对相关知识点进行实例操作，提升技能； 4. 小组合作探究法：分组学习讨论，互相促进提升，贯穿始终，提高学习效率和团队意识。	6	形成性考核
8	Photoshop 海报包装	1. PS 软件的特效功能 2. PS 软件的钢笔、套索、魔棒工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的组合图案	创意海报成果展示		6	形成性考核

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. 了解 PS 的鼠绘，绘模拟题目，完成练习作业。 2. 设计简报及项目设计定位演示文件	6
2	Photoshop 手工绘画	1. 了解 PS 的手工绘画题目，完成鼠绘模拟和手工绘画抽取的题目作业 2. 运用知识绘制创意海报背景	6
3	Photoshop 平面设计	1. 了解 PS 平面设计题目，完成练习作业 2. 创意海报设计表现	6
4	Photoshop 艺术文字	1. 了解 PS 的艺术文字题目，完成平面设计和艺术文字抽取的题目作业 2. 创意海报文字设计	6
5	Photoshop 摄影技术	1. 了解 PS 的摄影技术题目，完成练习作业 2. 创意海报图形图像设计表现	6
6	Photoshop 网页元素	1. 了解 PS 的网页元素题目，完成摄影技术和网页元素抽取的题目作业 2. 创意海报版式设计	6
7	Photoshop 特效创意	1. 了解 PS 的特效创意题目，完成练习作业 2. 创意海报的后期制作	6
8	Photoshop 海报包装	1. 了解 PS 的特效创意题目，完成特效滤镜和海报包装抽取的题目作业 2. 成果展示，完善创意海报	6

五、课程考核

（一）成绩构成

平时成绩 50%： 包括：学习态度（10%）考勤（15%）、课内实训（10%）、每堂课上完成课业的质量（15%）。根据教学过程中展现出来的与人交流、恪守商业机密、严谨求实、有序工作、准时完成工作、自主学习等职业素质进行综合评价。

实训项目设计 50%：根据学生完成情况及每个阶段的检查情况给分。对学生所做每个拓展项目设计的设计思路、合理化设计程度、实际设计项目文件等进行评价，并确定综合评价。

(二) 评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	10
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	15
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	50
合 计				100

六、教学实施建议

(一) 授课教师基本要求

- 1、具有良好的职业道德和责任心，关心学生；
- 2、校内专职教师要求：原则上中级以上职称，研究生硕士学位，产品设计或艺术设计专业，双师素质；具有 3 年以上从事设计类课程教学经验，掌握设计基本分析和技术分析的方法，能够设计与开发培养学生应用能力的实训项目。
- 3、行业兼职教师要求：原则上大学本科学士以上学历，中级以上职称，艺术设计相关专业，企业任职经历不少于五年，且属于企业主管以上人员。具备市场营销经验，具备培训经历，能够整合行业资源为学生提供实战经验和实训机会。

(二) 实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
----	----------	-------	-------------

1	多媒体及设计实训室	校内	Photoshop cs5
2	相关对接企业	校外	实训场地

（三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《PhotoshopCS5 试题汇编》		北京希望电子出版社，	肖松岭、豆玉杰	2020 年三月

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《PhotoshopCS5 试题汇编》		北京希望电子出版社，	国家职业技能鉴定专家委员会	2020 年二月

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	教学视频网址	https://ds.gzccc.edu.cn/suite/solver/classView.do?feature=blockItem&action=browse&blockKey=114878370&siteKey=1648916&key=114881120
2	资料学习网址	http://ds.gzccc.edu.cn/suite/wv/1648916

七、其他说明

无

附件：

授课计划表

周次	教学内容（章节名称、 主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	Photoshop 鼠绘模拟	0	6	6	1. 了解 PS 的鼠绘模拟题目，完成练习作业。 2. 设计简报及项目设计定位演示文件
第二周	Photoshop 手工绘画	0	6	6	1. 了解 PS 的手工绘画题目，完成鼠绘模拟和手工绘画抽取的题目作业 2. 运用知识绘制创意海报背景
第三周	Photoshop 平面设计	0	6	6	1. 了解 PS 平面设计题目，完成练习作业 2. 创意海报设计表现
第四周	Photoshop 艺术文字	0	6	6	1. 了解 PS 的艺术文字题目，完成平面设计和艺术文字抽取的题目作业 2. 创意海报文字设计
第五周	Photoshop 摄影技术	0	6	6	1. 了解 PS 的摄影技术题目，完成练习作业 2. 创意海报图形图像设计表现
第六周	Photoshop 网页元素	0	6	6	1. 了解 PS 的网页元素题目，完成摄影技术和网页元素抽取的题目作业 2. 创意海报版式设计
第七周	Photoshop 特效创意	0	6	6	1. 了解 PS 的特效创意题目，完成练习作业

					2. 创意海报的后期制作
第八周	Photoshop 海报包装	0	6	6	1. 了解 PS 的特效创意题目,完成特效滤镜和海报包装抽取的题目作业 2. 成果展示,完善创意海报
合计		0	48	48	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称: 创意思维训练 2

教 研 室: 数字创意专业群

教 学 单 位: 艺术与设计学院

执 笔 人: 李雪松

审 核 人: 方岩

制 订 时 间: 2025 年 1 月

教务处制

2023 年 1

《创意思维训练》课程标准

一、课程基本信息

课程代码		课程名称	创意思维训练2
课程学分	1学分	课程学时	24学时
课程类别	实践(专业必修课)	考核方式	考查
开设学期	第三学期	适用专业	影视动画
先修课程	图形图像合成		
后续课程	文创产品设计		

二、课程定位

(一) 课程性质

本课程是广告艺术设计专业的必修课程。该课程培养学生对于自我创新意识的发掘与完善；通过将视觉表现与形象思维、设计中的分析与计划相结合，拓展学生的思维和想象力，提高创造主动性，为学生奠定设计思维的基础，提升设计作品的内涵；最终将思维开发作为创造力的基础，并将艺术的想象力、形象思维和设计以及发现问题解决问题的能力结合起来，开启学生的心智，为以后专业设计、相关岗位需求奠定基础。

(二) 课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	平面设计师	1. 具备设计分析的能力
		2. 具备图形图像处理的能力
		3. 具备资料整理与版面编排的能力
	广告制作员	1. 具备图形图像处理的能力
		2. 具备文案组织与版面编排的能力
		3. 具备广告图文制作的能力
X 证书	数字媒体交互设计职业等级证书	数字交互图形的创意设计能力
竞赛	大学生广告设计大赛/学院奖	创意思维训练的表达能力

三、课程目标

（一）课程总目标

本课程将创意思维训练分为三大模块，呈递进式讲解：模块一“创意思维认知训练”，帮助学生了解并掌握创意思维训练的概念与意义；模块二“创意思维培养训练”，着眼于学生基础知识的获得与设计习惯、思维习惯的生成即职业岗位能力与职业可持续发展能力的培养；模块三“创意思维实践”，打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，通过设计专题训练构建相关理论知识，发展思维能力、沟通能力和团队协作能力。

（六）课程具体目标

3. 知识目标

- （1）掌握创意思维的概念与特点；
- （2）掌握创意思维的不同方式；
- （3）掌握创意思维禁锢的原因；
- （4）掌握创意思维训练的技巧；
- （5）掌握创意思维的方法。

2. 能力目标

- （1）能运用创意思维训练的方法进行创意；
- （2）能运用创意思维训练的方法找到思维禁锢的对策；
- （3）能运用创意思维的技巧展开创意构想；
- （4）能运用创意思维训练的方法进行信息的收集与整理；
- （5）能运用多种创意思维的方法进行创意构思。

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）培养学生运用创造性思维方法解决设计表达的能力；
- （2）培养学生运用创意思维进行信息沟通的能力；
- （3）培养学生举一反三，将创意思维训练的方法用于不同设计领域的能力；
- （4）培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养；
- （5）通过创意活化优秀传统文化，培养学生的文化自信与文化的认同感。

四、课程内容与教学设计

（一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	创意思维认知	创意思维认知概念	0	6	6
2	创意思维培养	创意思维的方法与技巧	0	6	6
3	创意思维实践	创意思维训练的实操能力	0	12	12
合计			0	24	24

（二）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	创意思维认知	创意思维认知概念	1. 自我认知 2. 创新思维训练 3. 跨界思维训练	【导入知识点】 （引导法）↓	6	形成性考核
2	创意思维培养	创意思维的方法与技巧	1. 设计观察训练 2. 设计创意思维技巧训练 3. 设计创意思维沟通训练	【案例分析】 （分析法）↓ 【引入技能】 （引导法）↓	6	形成性考核
3	创意思维实践	创意思维训练的实操能力	1. 项目创意的前期预调研 2. 项目创意的实施 3. 项目创意的评估与提案	【实践指导】 （实践法）↓ 【小结】	12	形成性考核

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计（此项是否要与表 3 任务对应）

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	创意思维认知	案例分析 PPT	6
2	创意思维培养	项目分析 PPT	6
3	创意思维实践	项目提案 PPT	12

五、课程考核

（二）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

（二）评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

六、教学实施建议

（一）授课教师基本要求

- （1）熟练创意思维训练的方法；
- （2）熟悉相关理论及工具的使用；
- （3）具有创意思维训练的经验和技能；
- （4）掌握创意思维训练作品的综合评价方法；
- （5）课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- （6）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力。

（二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	多媒体课室	校内	多媒体课室及投影仪
2	广告设计实训室	校内	机房

（三）教材选用与编写

本课程所用的教材，在内容和结构上必须体现创意思维训练课程的核心内容，并能适应广告艺术设计专业学生的教学要求。（教材原则上选用近三年出版的国家或省级规划高职高专教材和教学参考书。）

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	创意设计思维训练	“十三五”规划教材	上海交通大学出版社	张晋政	2020.8

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	设计思维与方法	“十三五”规划教材	上海交通大学出版社	张同	2021.5

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	创意思维训练 (在线课程)	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/218639952.html
2	设计在线	http://cn.dolcn.com/
3	设计之星	http://www.gbdo.com/

七、其他说明

1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

2、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

邀请行业和企业专家走进来举办讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，安排学生走出去，到企业顶岗实训实习，深入企业第一线实地培养专业能力。深入发展校企双方的紧密办学关系，切实实现实训教学的实景训练，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

授课计划表

(需遵循以每次课为项目基础的原则)

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	创意思维认知概念 1. 自我认知 2. 创新思维训练 3. 跨界思维训练	0	6	6	案例分析 PPT
第一周	创意思维的方法与技巧 1. 设计观察训练 2. 设计创意思维技巧训练 3. 设计创意思维沟通训练	0	6	6	项目分析 PPT
第二周	创意思维训练的实操能力 1.项目创意的前期预调研 2.项目创意的实施 3.项目创意的评估与提案	0	12	12	项目提案 PPT
合计		0	24	24	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 三维动画（初级）

教 研 室： 动漫制作技术

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 郑璐

审 核 人： 张雪松

制 订 时 间： 2025.2

教务处制

2025 年 2 月

《三维动画（初级）》课程标准

一、课程基本信息

课程代码	Z205020384	课程名称	三维动画（初级）
课程学分	3	课程学时	48
课程类别	专业核心课	考核方式	考查
开设学期	2	适用专业	动漫制作技术
先修课程			
后续课程	三维建模1、三维建模2、三维动画制作		

二、课程定位

（一）课程性质

本课程是动漫制作技术专业必修的一门专业核心技能课程,是为了在后续学习三维建模、三维动画课程的前提下,开设的一门理论+实践的基础课程,其功能是对接专业人才培养目标,面向三维模型、三维动画的工作岗位,培养模型、动作设计与制作能力,为后续三维建模课程、三维动画制作学习奠定基础的专业核心等课程。

（二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	三维模型岗： 1. 根据游戏风格和要求，完成角色、道具和场景等模型制作； 2. 具备二次设计能力，能独立完成相应模型的制作和优化。 三维动作师： 1. 根据角色设定要求，完成不同角色的骨骼搭建和蒙皮绑定； 2. 根据角色特性，制作角色动作。	1. 熟练操作 3dsmax 等三维软件
		2. 具备独立完成三维角色模型、场景模型的制作
		3. 具备角色绑定能力、动作制作能力
X 证书	游戏美术设计职业技能等级 1+X 证书	
竞赛	广东省职业院校学生专业技能大赛动漫制作赛项	

三、课程目标

（一）课程总目标

本课程属必修的理论加实践的专业技能课程。本课程以简单的3Ds Max模块介绍主线，通过对三维软件基本模块的区分，设计了从基本几何体创建到动力学的几个环节。通过本课程的学习，学生能掌握3Ds Max的基本操作，并且能够运用二维线性建模与多边形建模两种基本建模方式进行模型构建，并为模型添加灯光、材质、基础动画、添加粒子系统等等。结合后期的三维建模1、三维建模2、三维动画制作等课程，让学生完成从建模到动画制作的课程学习。

（七）课程具体目标

1. 知识目标

- （1）了解市场调查与分析的基本情况。
- （2）掌握3Dmax软件的基本操作方法。
- （3）掌握多边形建模等修改命令的操作方法。
- （4）掌握灯光与摄像机搭建方法。
- （5）掌握材质和贴图的基本操作。
- （6）掌握粒子系统和动力学的基本操作。

2. 能力目标

- （1）能够培养学生的自主学习能力；良好的职业道德。
- （2）能够具备市场调查与分析能力。
- （3）能够具备根据剧本设计动作的能力。
- （4）能够具备讨论方案，总结问题得出结果的能力。
- （5）能够具备沟通能力与团队协作精神。
- （6）能够具备分析问题、解决问题的能力。
- （7）能够具备良好的表达和交际能力。
- （8）能够具备敏锐的观察能力和审美能力。
- （9）能够具备创新能力。

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）通过实际动手操作，培养学生的动手操作、集中精力、明确目标和有

效工作的素质；

(2) 通过完成各实训项目，培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚忍的素质；

四、课程内容与教学设计

(一) 内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	认识 3ds max	3ds max 的应用领域和工作界面	4	4	8
2	基础建模	标准基本体、扩展基本体、复合对象、二维图形	4	4	8
3	灯光与摄像机技术	目标灯光、自由灯光、目标平行光、泛光、摄像机景深、摄像机模糊效果	4	4	8
4	材质与贴图技术	材质面板功能介绍、陶瓷、金属、玻璃等材质。 不透明贴图、棋盘格贴图、位图贴图	4	4	8
5	动画技术	关键帧、动画约束	4	4	8
6	粒子系统与动力学	雨、雪、喷射；刚体、柔体；毛发	4	4	8
合计					48

(二) 教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	3Ds Max 应用领域及工作界面	工作界面的认识及作用	工作界面的认识及作用	教师实际现场操作示范	8	考查
2	基础建模认识	标准基本体、扩展基本体、复合对象、二	床头柜、电视柜、戒指、罗马柱模型制作	教师实际现场操作示范	8	考查

		维图形				
3	灯光与摄像机技术	目标灯光、自由灯光、目标平行光、泛光、摄像机景深、摄像机模糊效果	射灯、台灯、卧室日光、烛光	教师实际现场操作示范	8	考查
4	材质与贴图技术	材质面板功能介绍、陶瓷、金属、玻璃等材质；不透明贴图、棋盘格贴图、位图贴图	玻璃杯、生锈的椅子；叶子、地砖、沙发	教师实际现场操作示范	8	考查
5	动画技术	关键帧、动画约束	风车旋转动画、金鱼游动动画、挖掘机约束动画	教师实际现场操作示范	8	考查
6	粒子系统、动力学、毛发与布料	雨、雪、喷射；刚体、柔体；毛发	燃气烧水、导弹发射；钢球碰撞动画；雄狮毛发	教师实际现场操作示范	8	考查

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	3Ds Max 应用领域及工作界面	工作界面的认识及作用	8
2	基础建模认识	床头柜、电视柜、戒指、罗马柱模型制作	8
3	灯光与摄像机技术	射灯、台灯、卧室日光、烛光	8
4	材质与贴图技术	玻璃杯、生锈的椅子；叶子、地砖、沙发	8
5	动画技术	风车旋转动画、金鱼游动动画、挖掘机约束动画	8
6	粒子系统与动力学	燃气烧水、导弹发射；钢球碰撞动画；雄狮毛发	8

五、课程考核

（一）成绩构成

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
形成性考核 (50%)	学习态度	学习主动性	是否认真听讲	10
	上课考勤	出勤情况	有无迟到、旷课或早退	10
	平时测验	课堂提问	回答问题积极性	10
	作业完成	课堂练习	是否按要求完成课堂练习	10
	课外实践	课外练习	是否按要求完成课外练习	10
终结性考核 (50%)	综合实训	能够创作流程连贯的作品	完成	30
	期末考试	作品形式新颖、有创意，画面完整	项目考核	20
合 计				100

（二）评价指标

表 5 课程考核方案

序号	考核内容	考试要点	考核评分的扣分标准	配分
1	造型把握精准、控件结构合理（20）	具有相应的结构知识和文化素养	空间造型符合原画风格	10
		对结构有敏锐感觉	对造型有一定的表现，模型不能够偏离原画太多	10
2	造型比例准确、和谐（20）	具有一定的造型知识、空间造型观念强	形体从空间中各个角度去审视都有较好的视觉效果，模型饱满。	20
3	模型各部分的质感体现准确（30）	能够准确地控制形体比例，各部分和谐统一	细节部分细腻，各部分比例和谐，无	30

			过长、过短	
4	灯光效果（10）	熟悉灯光的各项属性和表现效果	灯光准确体现结构阴影层次细腻	10
5	渲染输出效果(20)	渲染输出效果图	能够为后续工序输出符合制作规范的模型格式	20
6	合计			100

六、教学实施建议

（一）授课教师基本要求

- （1）熟练 3dsmax 软件的应用技术
- （2）熟悉软件建模工具、材质贴图的使用
- （3）熟悉动画约束功能、骨骼搭建、蒙皮技术的技能
- （4）具有特效制作的技能
- （5）掌握三维游戏和动画流程中各个岗位标准检验方法
- （6）课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- （7）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力

（二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	实训机房	校内	3dsmax

（三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《3ds Max 三维建模设计		北京希望电子出	任剑岚，	2025-1

	与制作案例实战（双色）》		版社	梁勇坤， 杨爱刚	

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	用微课学 3ds max2019 中文版基础案例教程		电子工业出版社	何柳清， 邓飞	2020-8

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址

七、其他说明

附件：

授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识 点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	认识 3ds max	4	4	8	
第二周	基础建模	4	4	8	
第三周	灯光与摄像机技术	4	4	8	
第四周	材质认识与贴图技术	4	4	8	
第五周	动画技术	4	4	8	
第六周	粒子系统与动力学	4	4	8	
合计				48	

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 版式设计

教 研 室： 动漫制作技术

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 张雪松

审 核 人： 刘冬娜

制 订 时 间： 2025 年 1 月

教务处制

2025 年 1 月

《版式设计》课程标准

一、课程基本信息

课程代码		课程名称	版式设计
课程学分	3学分	课程学时	48学时
课程类别	理论+实践	考核方式	考查
开设学期	第2学期	适用专业	动漫制作技术
先修课程	图形图像合成技术、设计构成、造型基础		
后续课程	商业插画设计		

二、课程定位

（一）课程性质

本课程是动漫制作技术（影视动画）专业必修的专业核心课程。该课程培养学生对图像、文字、色彩要素的编排能力，为本专业其他专业课的学习奠定一个良好的基础。课程要求学生了解版式设计发展的现状和未来版式设计的表现形式，并掌握版式设计的基本方法，从而创造出富有个性的版面设计作品。并以此为基础，为后续的商业插画设计、游戏 UI 绘制等课程做前置技术支撑。

（二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	UI 设计师	1. 具备对图形的观察和分析能力
		2. 具备图形、文字、色彩的编排能力
		3. 具备夯实的美术表现能力
竞赛	米兰设计周/未来设计师	1. 具备对品牌策略单的解读和分析能力
		2. 具备统筹能力、团队能力
		3. 具备夯实的设计要素编排能力

三、课程目标

（一）课程总目标

本课程的任务是将各种平面形态中的文字、图形、色彩、符号等视觉元素根据特定内容的需要，有机地排列组合在一定的版面上，将理性的思维以视觉传递

方式个性化地加以表现。

（八）课程具体目标

4. 知识目标

- （1）掌握排版的基本原理与应用；
- （2）掌握视觉元素的组合应用技巧；
- （3）掌握图像、文字和色彩要素的编排能力。

2. 能力目标

- （1）能熟练掌握文字编排的能力；
- （2）能熟练掌握图像编排的能力；
- （3）能熟练掌握色彩表现的能力；
- （4）能独立完成文字、海报、画册和 APP 界面的版式设计；

3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）培养学生自主学习的能力；
- （2）培养学生良好的沟通能力；
- （3）培养学生知识整合能力；
- （4）培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养；
- （5）通过活化优秀传统文化，培养学生的文化自信及多元文化的认同感。

四、课程内容与教学设计

（一）内容模块

表2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	版式设计概述	概念与实践	2	2	4
2	版式设计原理和要素	1. 版式设计原理 2. 版式设计原则 3. 版式设计三大要素 4. 项目实践训练	14	14	28
3	应用实践	1. APP 界面设计	8	8	16
合计			24	24	48

（二）教学设计

表3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	版式设计概述	概念与实践	排版实践	【导入知识点】 （引导法）↓	4	形成性考核
2	版式设计原理和要素	1. 版式设计原理 2. 版式设计原则 3. 版式设计三大要素	1. 网格系统应用 2. 动漫字体设计 3. 动漫画册设计	【案例演示】 （示范法）↓ 【引入技能】 （引导法）↓ 【实践指导】	28	形成性考核
3	应用实践	1. APP 界面设计	1. 游戏 APP 界面设计	（实践法）↓ 【小结】	16	形成性考核

（三）实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	完成排版训练	完成排版训练方案	2
2	完成网格系统应用	完成网格系统应用方案	4
3	完成动漫字体设计	完成动漫字体设计方案	4
4	完成动漫画册设计	完成动漫画册设计方案	6
5	完成动漫 APP 应用界面设计	完成动漫 APP 应用界面设计方案	8

五、课程考核

（三）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

（二）评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20

结果考核	综合项目/期末 考试	项目任务完成情况/试 卷得分	综合评价/批 改试卷	40
合 计				100

六、教学实施建议

（一）授课教师基本要求

- （1）熟练版式设计能力；
- （2）熟悉数字绘图工具的使用；
- （3）具有设计审美与检验方法；
- （4）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力；
- （5）课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- （6）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力。

（二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	画室	校内	多媒体课室及投影仪
2	动漫设计实训室	校内	电脑机房（PS）

（三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	字体与版式设计		上海交通大学出版社	沈卓娅	2018-01
2					

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1					

（四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	漫原画道动漫工作室捐赠资源库	链接： https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw 提取码：avhc
2	站酷	https://www.zcool.com.cn/

七、其他说明

1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

2、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

邀请行业和企业专家走进来举办讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，安排学生走出去，到企业顶岗实训实习，深入企业第一线实地培养专业能力。深入发展校企双方的紧密办学关系，切实实现实训教学的实景训练，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

（授课计划表）（第二学期 版式设计（界面））

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	版式设计概论和原理	4	4	8	
第二周	版式设计原则——网格法	4	4	8	
第三周 第四周	1. 版式设计三大要素 2. 字体设计 3. 画册设计	8	8	16	
第五周 第六周	应用实践——游戏 APP 界面设计	8	8	16	
合计		24	24	48	