

# 动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

## 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

## 三、修业年限

基本学制为3年，修业年限为3—5年。

## 四、职业面向

1. 所属专业大类（代码）	电子信息大类（51）
2. 所属专业类（代码）	计算机类（5102）
3. 对应行业（代码）：	1. 文化艺术业（88） 2. 印刷和记录媒介复制业（23） 3. 文教、工美、体育和娱乐用品制造业（24） 4. 专业技术服务业（74） 5. 新闻出版业（86） 6. 广播、电视、电影和录音制作业（87）
4. 主要职业类别（代码）：	1. 工艺美术与创意设计专业人员（20-90-6），2. 专业化设计服务人员（40-80-8） 3. 文教、工美、体育和娱乐用品制作人员（60-90-0） 4. 工艺美术品制作人员（60-90-3） 5. 印刷复制工程技术人员（20-23-3）

5. 主要岗位群或技术领域举例	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2D 动画设计与制作</li> <li>2. 3D 动画设计与制作</li> <li>3. 短片设计与制作</li> <li>4. 广告创意设计与制作</li> <li>5. 网络短视频设计与制作</li> <li>6. IP 形象设计与制作</li> <li>7. 展台设计与制作</li> <li>8. 网络视传设计与制作</li> <li>9. 影视包装设计</li> <li>10. 交互体验设计与制作。</li> </ol>
6. 职业技能等级证书	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 动画制作职业技能等级证书</li> <li>2. 数字影视特效制作职业技能等级证书</li> </ol>

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展的，适应行业发展趋势要求的，具备可持续创新精神和较强的创意与思辨能力，熟练掌握本专业必需的基础理论和必要的基本技能、方法及相关知识，受到动漫设计与制作专业设计师职位素质、知识和能力体系严格训练专业人才。毕业生能够熟练掌握所学的专业知识和实践能力。能够在企业从事动画制作、广告制作、创意设计、建筑渲染、虚拟现实、外包动画、游戏设计、插画设计、新媒体广播制作等有关工作的专门人才。

### （二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

#### 1. 素质要求

- （1）具备社会主义核心价值观和较高的思想政治素质。
- （2）具备良好的道德、人文、科学及职业素养。

- (3) 具备创新和务实精神。
- (4) 具备良好的人际沟通和团队合作素质。
- (5) 具备德、智、体、美、劳全面发展的综合素质。

## 2. 知识要求

- (1) 具有一定的设计与艺术和人文社会科学基础知识。
- (2) 系统地掌握本专业原理和知识及相关领域的基本常识。
- (3) 了解本行业国内外最新发展动态。
- (4) 熟悉包装（标签）、商标、广告、知识产权等法规。

## 3. 能力要求

- (1) 具有逻辑思维和形象思维能力。
- (2) 具有正确运用本国语言和文字的能力。
- (3) 具有使用本专业通用电脑软件操作能力。
- (4) 具有独立获取并运用知识解决问题的能力。
- (5) 具有良好的沟通表达能力和团队协作、组织管理能力，
- (6) 熟练掌握本专业一个以上细分岗位的技能。

# 六、课程设置及要求

## （一）公共基础课程

### 1. 思想道德与法治

**课程目标：**《思想道德与法治》课程以中国特色社会主义新时代背景下青年大学生肩负的历史使命和时代责任为切入点，以培养担当民族复兴大任的时代新人为主线，以思想引导、道德涵化、法治教育为主体内容，最后落脚到行为的养成，促进大学生思想道德素质和法治素养的提升。该课程主要帮助大学生了解法律特别是社会主义法律的特征和运行，掌握以宪法为核心的中国特色社会主义法律体系的基本内容，领会坚持走中国特色社会主义法治道路的基本原则，引导大学生积极培养法治思维，合理行使法律规定的权利和义务。

**主要内容：**《思想道德与法治》课程包括三大知识模块：一是思想政治教育。包括“领悟人生真谛 把握人生方向”、“追求远大理想 坚定崇高信念”、“继承优良传统 弘扬中国精神”、“明确价值要求 践行价值准则”等内容，旨在引导帮助大学生树立正确的人生观，确立科学的理想信念，承续以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，积极培育践行社会主义核心价值观。二是道德教育。包括“遵守道德规范 锤炼道德品格”等内容，旨在帮助大学生理解道德的本质和作用，继承中华民族优秀美德和中国革命道德，遵循社会主义道德核心和原则，遵守道德规范，提升个人品德。三是法治教育。包括“学习法治思想，提升法治素养”等内容。

**教学要求：**《思想道德与法治》课程学习学生能够了解思想道德与法治课对当代大学生成才的意义，认可大学生的成才目标，认同并践行社会主义核心价值体系，在实践中提高独立生活学习的能力。了解理想和信念的含义、理想和信念对大学生成长成才的意义。了解爱国主义的科学内涵和中华民族爱国主义的优良传统，新时期的爱国主义的内涵及时代价值，了解中华民族精神，在现实的磨练中做忠诚的爱国者。从人生观和人生价值的基本内容了解正确的人生观和人生价值观的涵义；通过分析错误人生观的危害选择正确的人生价值评价标准；从了解人与环境的关系深化认识人的全面发展，正确对待人生环境。了解道德的本质和中华民族的优良道德传统的主要内容。从道德的功能和作用出发来认识社会主义市场经济条件下加强社会主义道德建设和公民道德建设的重大意义，从现实中的诚信危机分析让学生了解诚实守信是做人之本。了解我国社会主义法律体系及法的运行环节。掌握法的内涵、本质特征。树立社会主义法制观念，加强社会主义法律修养，养成依法办事的习惯。坚持全面依法治国。维护宪法权威，自觉尊法学法守法用法。

## 2. 形势与政策

**课程目标：**《形势与政策》课程立足全球视野，紧密围绕国内外形势、重大事件、重要时事和我国对外政策，紧密结合我省经济社会发展实际，旨在以提高大学生对形势与政策的认知能力为着力点，进行马克思主义形势观、政策观教育，引导大学

生正确把握国内外形势大局，塑造大学生的良好心智习惯。使大学生不断增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信，牢固树立建设中国特色社会主义共同理想和共产主义崇高理想，为建设新时代中国特色的社会主义而奋发学习和健康成长。

**主要内容：**《形势与政策》课程具有及时性与时效性的特点，因此其具有着区别于其他课程的特点，其教学内容应时应势而变，各学期教学内容不尽相同。本课程教学内容遵循教育部社会科学司下发的《高校“形势与政策”教育教学要点》，围绕党和国家推出的重大战略决策和国际、国内形势的热点、焦点问题，结合我校教学实际情况和大学生关注的热点、焦点问题选定，以此组织实施我校大学生《形势与政策》课程教学工作。本课程着重进行党的基本理论、基本路线、基本纲领和基本经验教育；进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就教育；进行党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施教育。

**教学要求：**《形势与政策》课程使用案例教学法将理论与实际联系起来，加深大学生对理论的理解在教学实践中通过使用精选案例调动大学生的思维和积极性，帮助大学生迅速、深入地理解所学知识点，克服抽象晦涩的理论对大学生产生的学习压力，促进大学生学以致用，提高大学生分析问题、解决问题的能力。随时代发展、技术创新更新教学内容，统筹思政课程，变教材体系为教学体系在教学过程中不断丰富教学方法，提高大学生的参与度，加强大学生的主体性，更新教学内容、与时俱进，把随着时代发展、科技进步产生的新的实践理论讲授给大学生，拓宽大学生的视野，并在教学过程中注重培养大学生的唯物辩证意识，提高辩证思维能力、历史思维能力、战略思维能力、底线思维能力和创新思维能力，注重大学生思考、解决实际问题能力的培养。统筹思政系列课程，挖掘内在联系，转变教材体系为教学体系，逐步为大学生构建完整的系统的知识体系框架。

### 3. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

**课程目标：**《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程通过讲授中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，充分反映马克思主义中

国化的两次历史飞跃和两大理论成果。帮助学生系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理及其对当代中国发展的重大意义，正确认识中国特色社会主义建设的发展规律，认识党的民族政策和宗教政策，把握新世纪新阶段各民族共同团结奋斗、共同繁荣发展的民族工作主题，形成科学的世界观、人生观和价值观，树立正确的民族观、宗教观和祖国观，坚定在中国共产党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，增强在党的领导下全面建设小康社会，加快推进社会主义现代化进程的自觉性和坚定性。

**主要内容：**《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程是以中国化的马克思主义为主题，以马克思主义中国化为主线，以中国特色社会主义为重点，着重讲授中国共产党将马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，以及马克思主义中国化两大理论成果即毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系等相关内容，从而坚定大学生在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。

**教学要求：**《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程是对学生进行系统的马克思主义中国化理论教育，帮助学生系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理，正确认识我国社会主义初级阶段的基本国情和党的路线方针政策，正确认识和分析中国特色社会主义建设过程中出现的各种问题，从而培养学生运用马克思主义基本原理分析和解决实际问题的能力，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，增强投身到我国社会主义现代化建设中的自觉性、主动性和创造性。

#### 4. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

**课程目标：**《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》课程旨在引导大学生从整体上掌握习近平新时代中国特色社会主义思想是当代中国马克思主义、二十一世纪马克思主义，是中华文化和中国精神的时代精华，是马克思主义中国化新的飞跃。帮助大学生掌握马克思主义立场、观点、方法，提高学生分析问题、解决问题的能力，正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命。

**主要内容：**《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》课程包括当代中国马克思主义、21世纪马克思主义；新时代坚持和发展中国特色社会主义的领导力量；新时代坚持和发展中国特色社会主义的根本立场；新时代坚持和发展中国特色社会主义总任务和战略安排；新时代坚持和发展中国特色社会主义的根本动力；新时代坚持和发展中国特色社会主义的法治保障；新时代中国特色社会主义经济建设；新时代中国特色社会主义政治建设；新时代中国特色社会主义文化建设；新时代中国特色社会主义社会建设；新时代中国特色社会主义生态文明建设；新时代坚持和发展中国特色社会主义的重要保障；新时代中国特色大国外交；新时代坚持和发展中国特色社会主义的政治保证；习近平总书记擘画新时代东北全面振兴；做有理想有本领有担当的时代新人。

**教学要求：**《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》课程通过全面系统讲授习近平新时代中国特色社会主义思想，引导大学习生认真读原著、学原文、悟原理，深刻认识这一思想的时代意义、理论意义、实践意义、世界意义，深刻把握贯穿这一思想的马克思主义立场观点方法，深刻掌握这一思想的理论逻辑、历史逻辑、实践逻辑，增进政治认同感、思想认同、情感认同，切实做到学思用贯通、知信行统一，努力成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

## 5. 大学体育

**课程目标：**过体育教育教学手段和科学的体育锻炼过程，提高学生的体育素质，熟练掌握增进健康的技能和方法，基本形成终身体育意识、自觉锻炼的习惯、良好的行为规范和健康的生活方式，从而表现出良好的体育道德风尚、团队精神、体育文化素养和顽强的意志品质。

**主要内容：**课程和教学内容的选择，要以学生为中心、从素质教育角度出发，依据体育学科的特点和大学生身心发展的规律进行选择（根据《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》）制定本原则：

1、健康性与文化性相结合。紧扣课程的主要目标，把“健康第一”的指导思想作为确定课程内容的基本出发点，同时重视课程内容中的体育文化含量。

2、选择性与实效性相结合。应根据学生特点以及地域、气候和场馆设施等不同情况确定课程内容，内容应力求丰富多彩，为学生提供较大的选择空间。要注意课程内容对促进学生健康发展的实效性，并注意与高中体育课内容的衔接。

3、科学性与可接受性相结合。教学内容应与学科发展相适应，反映本学科的新进展、新成果。要以人为本，遵循大学生的身心发展规律和兴趣爱好，既要考虑主动适应学生个性发展的需要，也要考虑主动适应社会发展的需要，为学生所用，便于学生课外自学、自练。

4、民族性与世界性相结合。弘扬我国民族传统体育，汲取世界优秀体育文化的精华，体现时代性、发展性、民族性和中国特色。

5、充分实践和体现教育部、国家体育总局制定的《学生体质健康标准》的内容和要求。

#### **教学要求：**

1、任课教师要严格执行体育教研室指定的各项教学规章制度，落实以学生为中心、因材施教的教育原则，实行按学生运动水平和自身条件分项目、多层次（在同一班级中）进行教学。

2、实行开放式教学，让学生根据自身的情况，自选课程，为学生提供较大的选择空间。班型实行双向选择，根据学生的意愿和教学班的具体情况分班。

3、我校每学期的第一周在校园网上选择课程，根据课程设置班型、人数，每人必须选择一门课程。每名教师的班型不得多于 35 人。

4、学生选择的课程和班型的期限规定为一学期，原则上要求不得重复选项

5、学生要按照体育课堂规定着装，考勤方式是在体育课上点名记录。

6、对学生的体育成绩评价，每学期评定一次。评定采取达标加技评的方式，考勤合格者允许学生在学期末最后一周内申请二次考试。

7、凡测试项目成绩累计之和达到 60 分及以上者为学期成绩合格并获得学分。

#### **6. 大学英语**

**课程目标：**本课程从高职学生在生活和未来的工作中使用英语进行交流的实际需

求出发，通过多种行业典型的交际任务，培养学生的英语交流能力。课堂同时注重对学生人文素质的培养，通过一系列设计巧妙的活动，将英语语言技能与人文素质的培养有效融合，避免说教，让学生在行动中学习和感悟。

**主要内容：**以每个单元出现的重点词汇、短语及语法为主，从而提升学生的实际语言应用能力，比如汉译英或英译汉。通过每堂课师生互动的形式去培养学生的英语表达和朗读习惯，从而提升他们的英语口语表达能力。书及练习册上面的习题有效地复习每堂课的重点难点，以达到巩固和强化的目的。通过教师理论化的讲述到学生的实操实练，高效地吸收书本上的知识，不仅提高的语言能力，也提升了应试能力。

**教学要求：**课堂以讲授教学法为主、配合讨论法和练习法。在教学方法上注重讲学练三者之间的紧密联系、循序渐进，同时又相对独立，教师根据学生的实际水平进行灵活调整。课堂注重培养学生的语言输出能力，切实帮助学生克服发音障碍。知识要点的选择贴近高频性和实用性，课堂设计层层铺垫，有效帮助学生克服朗读发音的困难。化繁为简，精心引导，帮助学生掌握词汇语法的同时，提升其对英语学习的兴趣以及以我为主的自主学习能力。针对不同层次的学生，开展不同形式的补充性教学，体现因材施教的原则。

## **7. 办公自动化软件应用：**

**课程目标：**培养学生使用计算机进行信息处理，提升学生应用信息技术解决问题的综合应用能力。使学生掌握计算机的基础知识和基本操作技能，能根据教师要求完成文字录入、文本编辑、电子表格计算处理、幻灯片制作、网络信息搜索等任务。

**主要内容：**掌握 Win10 等操作系统的的使用，熟练掌握计算机的基本操作技能，熟练掌握常用办公软件 Word 文本处理系统、Excel 电子表格系统、PowerPoint 幻灯片设计与制作，能熟练使用互联网进行邮件的收发、信息的检索以及相关资料的下载和上传，并能对计算机进行基本日常的维护和修理。

**教学要求：**经过本课程的学习，学生应掌握常用操作系统和办公软件的使用。根据高职高专学生的特点，本课程以讲授操作技能为主，理论知识为辅，把理论的问题和概念融入到应用软件之中。本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助

学生了解现代社会信息技术发展趋势，使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题。

## **8. 军训与军事理论**

### **入学与国防教育，军事理论课**

**课程目标：**通过本系列的两门课程，学生接受国防教育，掌握基本的军事知识和技能，增强国防观念，增强组织性和纪律性，了解和掌握中国国防和军事思想，增强国家安全意识，弘扬爱国主义精神。

**主要内容：**中国国防，国家战略环境，国家安全，军事思想，现代战争，信息化装备。

**教学要求：**熟悉我国国防历史、现状和未来发展趋势，理解军队建设指导思想，掌握国防建设的主要内容，增强国防观念和国家安全意识，弘扬爱国主义精神，传承红色基因，提高综合国防素质。

## **9. 专题教育类基础通识课程**

**大学生心理健康教育，大学生职业生涯规划与就业创业指导，创新方法与创业基础，劳动教育**

**课程目标：**本系列课程旨在使学生掌握心理健康知识，掌握职业选择的原则和方向，了解就业政策及劳动力市场信息，掌握创业所需的基本知识与技巧，掌握开展创业活动所需要的基本理论，培养学生的创业精神。

**主要内容：**心理健康知识包括大学生心理困惑与咨询、自我意识，人格发展，学习心理，情绪管理，人际交往，性心理与恋爱心理，压力管理与挫折应对，生命教育与心理危机等内容。职业选择的原则和方向包括，职业生涯探索，职业生涯规划，职业生涯决策，职业素质，职业能力，职业性格等内容。就业指导包括求职准备与技巧，就业指导与就业协议，职业适应与职业发展，创业概述，法律法规与自我权益维护等内容。创业与创新包括创业机会，创业准备，创业资源，创业团队、创业计划，创业风险识别与管控，新企业创办与管理等内容。

**教学要求：**课程内容讲授与具体案例分析相结合，课堂头脑风暴与社会调研相结合，教师引导与情境模拟相结合，采取灵活多样的教学方法。

## （二）专业（技能）课程

### 专业基础课

#### 1. 速写

**课程目标：**认识并理解速写的基本概念、表现技巧及主要表现形式，基本掌握铅笔速写的一般规律，能够以迅速、简练的手法对物象进行瞬间捕捉再现出来。培养学生敏锐的观察、分析、综合形象能力，提高学生的审美水平，为后续课程特别是今后收集设计素材和绘制创意草图打下坚实基础。

**主要内容：**动画速写的定义与分类、动画速写的类型、动画速写的特点与作用。了透视的基本知识、透视现象及视觉原理。了解整体、深入具体、立体、动态的动画速写观察方法、动画速写构图的概念、构图的原则以及常见的构图形式。

**教学要求：**掌握对不同静态物象的造型基本特点及规律的观察分析方法，并能够运用简练的手法再现出来；理解对于自然景物的认识和观察方法，并基本掌握运用简练手法再现自然景物的能力；基本掌握人体以及头部、手、脚的结构与造型规律；理解动物的骨骼、肌肉与结构；基本掌握动物速写的基本画法与形式技巧。

#### 2. 绘画基础

**课程目标：**了解并掌握素描绘画与水粉颜料特性及其绘画工具运用技巧，理解室内外光影与色彩的变化规律，掌握石膏几何形体、蔬果器皿静物和日常生活用品静物的色彩临摹与写生的步骤和技法，掌握物象特征认识和构图、色调、光感、质感、量感等形式美法则。

**主要内容：**石膏几何形体素描色彩临摹与写生；蔬果器皿静物素描色彩临摹与写生；生活用品静物素描色彩写生。

**教学要求：**基本掌握石膏几何形体素描色彩临摹与写生的步骤和技法；基本掌握

蔬果器皿静物素描色彩临摹与写生的步骤和技法；熟练掌握日常生活用品静物素描色彩临摹与写生的步骤和技法。

### 3. 动画概论

**课程目标：**通过系统的讲解世界动画的发展史及着重讲解中国动画的发展史，从而使学生更加的了解动画这个专业的整体情况。通过对中国动画行业的介绍，使学生对未来的职业发展有所信心和合理规划。学生在熟练掌握三维动画相关软件操作的基础上来尝试三维角色设计并创作的过程，这些软件包括 3ds max 以及一些后期合成、剪辑相关的工具软件。

**主要内容：**通过本课程的学习，学生应该掌握以下几项内容：了解动画的形态，认识动画的本质，树立正确的动画基本观念，了解动画片的创作方法和基本的工艺流程，掌握动画片生产的基本知识，掌握学习动画的基本方法，为后续课程的学习打下基础，从而大大促进学生的观察能力、感悟能力和创造创新能力的培养。

**教学要求：**掌握本专业职场细分岗位的种类，掌握各细分岗位的基本概念；了解本专业职场细分岗位的基本发展概况；理解本专业及其职场细分岗位的价值与意义。透过设计实例，使学生了解国内外动漫设计与制作及其研究的历史发展和最新成果；了解动漫设计与制作的基本原则与发展，树立正确合理的设计观。动画的起源、发展等基本要素，初步理解设计原理；了解动画的概念与特性以及不同流派的动画特点与规律。

### 4. 软件基础 I (PS)

**课程目标：**本课程是让学生掌握和运用 PS 进行初级图形绘制，提高计算机图形处理的应用和操作能力。善于利用日益增多的各类设计素材库，对图像进行描摹，变化出更为丰富的视觉语言，并且能够激发学生无穷创造力和想象空间。教学要求课堂理论教学与实践教学结合。

**主要内容：**PS 的基础知识、图像和色彩处理、文本编辑、滤镜及相关内容、路径及形状工具、蒙版及通道等软件工具应用。

**教学要求：**了解 PS 软件的特点和处理图像的流程，掌握 PS 软件中的各类工具及

每种工具的实用特性，从实例出发有针对性的进行软件使用练习，能做到处理简单图片编辑的要求。

## 5. 软件基础 II (AI)

**课程目标：**通过本课程的学习，能够熟练使用 Illustrator 的常用功能绘制简单的矢量图形，能将矢量图形加工处理成新的素材，能制作一些常见的文字或图形特效，能够制作一些基本的设计案例。最后使学生能进行平面设计、企业形象设计、包装设计、技术插图或制版印刷设计，为毕业后从事相关专业职业岗位工作具备基本计算机应用能力打下坚实的基础。

**主要内容：**本课程任务是通过案例教学，掌握软件功能，熟悉艺术设计思路，扩展学生实际应用能力，通过商业案例实训，帮助学生掌握商业图形设计理念和设计元素，可以实现平面广告设计、包装设计、标志设计、CIS 设计、网页以及排版等。

**教学要求：**本课程以 AI 软件为学习工具，学会使用软件进行设计，提升学生的审美能力。为了更好实施“职业情境，项目主导”的工学结合人才培养模式，开展基于各种设计的项目实践教学。以项目的开发过程为主线，将知识的讲解贯穿于项目的开发过程中，随着项目的进展来推动知识的拓展，根据开发过程中需要的知识与技能规划教学进度，组织课堂教学。

## 6. 二维动画制作基础

**课程目标：**通过二维动画制作课程的讲授、实践和作业练习，使学生系统地掌握构图的基础理论、基本知识、基本技能，并能较熟练地运用于动画设计和创作中。使学生系统的掌握构图的形式美法则，了解各种典型的构图风格样式，进而发现并掌握设计、绘画构图的规律性知识，提高学生经营静态和动态画面构图的能力和构图的审美能力，为后续的动画设计、艺术创作打下构图基础。

**主要内容：**二维动画制作的构图概述，构图形式美的基本法则，构图的基本类别，光影构图，色彩构图。

**教学要求：**本课程的重点在讲授并使学生掌握构图的系统性知识体系建立与应

用；难点在把理论知识较自如地运用于构图实践并对其规律有融会贯通和较深刻的领会，并提高学生的构图修养和形式审美品位，较主动而准确地运用构图理论、技能、技法表现客观物象和表达主观感受，从而提高学生驾御画面形式能力，重视构图形式本身美在动画设计中的作用。

## 7. CINAMA4D 动画基础

**课程目标：**理解三维动画的整个制作流程知识以及一些细节的技术知识，同时能够分析三维动画的制作方法并能灵活运用到相关应用领域和实际项目当中。综合关键帧动画的制作方法及其运动规律等其它课程的知识调节三维角色动画，使角色动起来，具有一定的团队合作、学习与创造、心智习惯能力。分析与学习目前比较市场化的软件应用知识点，增强动手和探索思辨能力并建立诚信等社会主义核心价值观。

**主要内容：**C4D 动画介绍，动画类型和编辑器的使用，变形器的创建和约束类型的学习，特效装配，特效局部、整体动画制作，非人物类角色动画实践。

**教学要求：**C4D 的动画模块介绍，动画界面的基本操作，曲线编辑器的使用，驱动关键帧的设置，深入理解变形器的创建方法和变形器的编辑工具，理解动画模块中的约束类型，反转脚的绑定，躯干 IK 样条手柄的使用和约束的选择，手部的绑定，面部表情的控制器创建，角色权重绘制的工具使用。

## 8. 玛雅动画基础 I

**课程目标：**动画制作是高等院校动漫专业的一门专业课，是学习三维动画制作的一门专业基础课。主要任务是使学生掌握 MAYA 的使用方法，学会制作一些简单的三维动画与立体场景。通过介绍 MAYA 的使用方法让学生学会制作简单的三维图像与动画。通过多媒体设备进行教学，并采用电子教案、CAI 课件等先进教学手段。使学生掌握 MAYA 的使用方法，并能制作简单的三维图像与动画。

**主要内容：**计算机动画的相关知识、认识 MAYA 的操作界面、创建和编辑基本三维物体、使用二维图形创建造型、为物体造型设置材质/贴图 and 背景、灯光处理、设置摄像机、用关键帧与轨迹视图制作动画、动画控制器的使用、动画制作实例、粒子系统、空间扭曲、渲染效果控制。

**教学要求：**通过本课学习，基本了解计算机动画的先关知识，并对 MAYA 的操作有

一定了解，并掌握如何创建和编辑三维物体和使用二维图形进行创建造型。进而通过实例熟练为物体造型设置材质、贴图、灯光、设置摄像机等操作。最终形成可满足社会实践所需的操作要求。

## 9. 玛雅动画基础 II

**课程目标：**MAYA 动画制作是高等院校动漫专业的一门专业课，是学习三维动画制作的一门专业基础课。主要任务是使学生掌握 MAYA，制作建筑类动画以及室内装潢效果图。熟练掌握 VRAY 渲染器的使用。

**主要内容：**建筑类动画的相关知识、认识 VRAY 的操作界面、创建和编辑室内模型、使用二维图形创建室外楼体模型、为室内模型设置 VRAY 材质/贴图和背景、VRAY 灯光处理、设置摄像机、用关键帧与轨迹视图制作室外场景动画、VRAY 材质的 GI 效果控制、建筑类动画制作实例。

**教学要求：**了解什么是建筑类动画，动画的工作原理及动画的发展过程，了解 MAYA 工具软件制作建筑类动画的基本步骤。熟悉 VRAY 的操作界面，了解菜单、工具栏、控制面板的布局及其基本操作命令。了解 MAYA 包含的基本物体和扩展物体的类型、创建方法和物体创建的参数设置。完成室内模型的创建；了解 MAYA 包含的基本图形的类型、创建方法和图形创建的参数设置，掌握利用二维图形生成三维造型的技术。完成室外楼梯体模型的创建。了解 VRAY 材质的概念和基本用途，学会激活材质编辑器中 VRAY 材质的设置，了解 VRAY 材质编辑器中特殊命令的基本用途和功能。

## 10. 风景写生

**课程目标：**通过风景写生的学习让学生了解自然风景色彩与静物色彩之间不同的变化。使学生掌握色彩风景写生的基本方法。培养学生观察风景在不同的时间、环境下色彩的变化，同时注重对学生创意思维的启发。使学生能够熟练的掌握运用色彩表现风景的方法，为艺术设计各专业的学习打下坚实基础。

**主要内容：**通过教学，使学生学会取景，掌握户外光线、色彩变化规律，描绘景物的高、宽、深、三度空间和近、中、远景的关系，正确处理天空、地面和建筑物的关系，明确画面的主色调，研究风景画的意境的表达。通过本阶段的学习，使学生对

自然景物的色彩归纳、形象归纳、气氛渲染、技法运用等方面有一定的处理能力，既能绘画出各种自然景物面貌，又具有较好的表现技巧。

**教学要求：**教学以实践辅导和基本理论讲解相结合。不同的阶段采用不同的讲解方法，前期注重色彩在风景中的运用以及不同的表现手法，中后期强调画面上的表现形式和主观意识。在教学过程中加强对学生创作思维的启发，因材施教注重学生个性的发展，做到教学相长。

### 11. 数字特效制作

**课程目标：**通过本课程的学习，培养学生的制作能力，包括：学习刚体和柔体的概念，掌握约束属性，熟悉柔体基本概念，熟练使用弹簧父对象、点、方向、极向量等约束属性，让学生能完成特效制作；培养学生分析问题、解决问题的科学方法，为其后续更深入的学习和实践打下良好的基础；培养学生的动画特效能力，包括：学习粒子属性，学习粒子发射及制作效果分析等。

**主要内容：**本课程系统讲授使用三维动画软件 Maya 进行动画及特效的方法，内容主要包括认识熟悉 Maya 软件的具体操作，主要以实际上机操作为主要培养点。使学生了解 Maya 软件的应用操作基础，熟悉掌握 MAYA 动画绑定及特效部分，能够独立完成动画特效的制作和合成。本课程注重对学生学习兴趣的培养，将素质教育与知识技能作为课程的重要目标，为学生的职业能力和职业素质打下基础。

**教学要求：**课程的中心在于重视学生的自主学习，以学生为课堂教学的主体，让学生通过知识技能理论的学习来丰富动手实践能力，增强学生学习能力与创造能力，提高培养学生“通”与“专”两方面的能力。

## 专业核心课

### 1. 动画美术前期设定

**课程目标：**动画美术前期设定是动画创作的前期阶段，是动画创作的创作基础和重要前提，通过美术设计课程的学习和实践，使学生能正确认识动画片的特征及属性，将美术与电影有机的结合起来，掌握动画这一独特的艺术样式，能够根据剧本要求为动画进行合理有效的美术设计。

**主要内容：**美术设计的概念，动画片艺术风格的确定，动画场景设计，动画角色

设计。

**教学要求：**要求学生掌握有关动画美术风格的知识，结合剧本创作课的练习，学习动画片艺术风格的确定、角色造型原理和造型技法及场景设计的规律。结合以前所学的课程，将所学知识灵活应用到本次创作课的设计中去。

## 2. 手办模型制作

**课程目标：**动画美术前期设定是动画创作的前期阶段，是动画创作的创作基础和重要前提，通过美术设计课程的学习和实践，使学生能正确认识动画片的特征及属性，将美术与电影有机的结合起来，掌握动画这一独特的艺术样式，能够根据剧本要求为动画进行合理有效的美术设计。

**主要内容：**美术设计的概念，动画片艺术风格的确定，动画场景设计，动画角色设计。

**教学要求：**要求学生掌握有关动画美术风格的知识，结合剧本创作课的练习，学习动画片艺术风格的确定、角色造型原理和造型技法及场景设计的规律。结合以前所学的课程，将所学知识灵活应用到本次创作课的设计中去。

## 3. 原动画设计

**课程目标：**通过学习使学生具备一定的动作设计能力和中间画的绘制技巧。充分了解原动画在动画片诸多的制作工序中所起的作用及其职责和任务。理解原画和动画（中间画）的意义以及两者之间联系。深刻认识原动画设计师的艺术修养和技术水平，对于一部动画片的成败所起到的至关重要的作用。

**主要内容：**动画片中的动画和原画，原画技法，动画（中间画）技法。

**教学要求：**认识到编剧所构思的主题情节、导演的总体创作意图、美术设计所创造的角色形象等，都必须通过动画和原画的再创造，才能体现在观众面前。理解预备动作、主体动作、缓冲动作的关系，时间距离与空间幅度。循环动作与分层的重要意义以及怎样计算时间和填写摄影表。领会原画意图，熟练掌握三种中间画的绘制技术。

## 4. 动画运动规律

**课程目标：**《动画运动规律》是高职专科层次动漫专业学生必修的专业课，也是现代远程教育试点高校网络教育实行全国统一考试的部分公共基础课之一。通过本课程的学习，学生学会运用二维动画运动规律的基本原理，以及提高对二维动画制作流程的理解能力，并通过讲解、练习了解二维动画运动规律在影视、游戏动画中的运用方法，使其在设计中发挥巨大作用。

**主要内容：**如何观察生活中的运动规律及如何在网络上展示自己，帧、帧频及拍制的概念在动画运动规律中的运用，时间与空间幅度的概念及在动画运动规律中的运用，动画标尺在动画运动规律中的运用，摄影表在动画运动规律中的运用，人物的侧面行走，人物的正面行走，人物的背面行走，人物的侧面跑。

**教学要求：**掌握如何创建自己的网站空间，利用小球来研究帧的概念，利用小球来研究时间与空间幅度的概念，利用小球挤压弹跳来研究动画标尺的运用，利用三种不同质量的球研究摄影表的运用，运用长腿的小球练习人物的侧面行走，运用长腿的小球练习人物的正面行走，运用长腿的小球练习人物的背面行走，运用长腿的小球练习人物的侧面跑。

## 5. 动画剧本与分镜头创作

**课程目标：**本课程是动画专业的必修课之一。通过本课程的学习，使学生剧本写作的基本规律和方法，并能结合学生特性创作剧本。培养学生在充分掌握剧本写作的规律基础上，独立创作剧本的能力，为动画创作奠定良好的编导基础。本课程的任务是通过学习，使学生掌握剧本写作的基本规律和方法，并能结合学生特性创作剧本。从而引导学生创造性的进行剧本写作。

**主要内容：**动画导演基础、动画剧作的基本概念、动画剧本的特性、动画片与动画人物、动画人物的剧作特征、动画人物的造型与对白、动画剧作中塑造人物的小窍门、题材与视角，情节、冲突与结构、改编、动画短片、剧本写作及要求、动画短片剧本创作。

**教学要求：**教学以理论讲授和实践辅导相结合，并针对不同阶段的课题，采用不同的教学方法。在理解剧本的结构、组成等基本概念的基础上，并结合动画特有的思维方式，使学生较为详实的掌握剧本写作的基本方法。教学过程中发挥教师的主导作用，采用理论讲授与教学示范相结合的方式。通过对优秀动画剧本的分析，加强对学生动画艺术思维的启发，引导学生创造性的进行剧本写作，做到因材施教。

## 6. 影视后期与特效制作

**课程目标：**随着数字化技术的发展，使得数码影像类产品价格降低及相关影视编辑类软件得以普及，音像节目制作已不再是电视领域的专利，其它行业及个人建立自己的数码影像工作室成为可能，掌握数码影视节目制作，无疑增加了该专业学生就业的选择面。为了培养学生摄、采、编、录、刻综合能力，最终达到电视节目制作的业余或准专业水平，我们对开设的《影视后期与特效制作》课程进行了综合化整合。影视后期与特效制作课程，既是一门技术课，又是一门艺术课，它综合了多门学科的知识，可以提高学生的摄、采、编、录、刻综合一体化能力。

**主要内容：**After Effect 的操作及使用，After Effect 特效运用

**教学要求：**了解并掌握 AE 的操作包括特效及后期合成，AE 的安装和设置，理解 AE 的各个命令菜单，素材的导入方式，素材的查看、编辑与管理，层的概念及层的操作，对层进行动画设置，遮罩的概念和使用。以及熟练使用 AE 的特效包括 Effect 菜单下常用滤镜的使用，灯光和摄像机的运用，AE 对影片的时间进行控制及 AE 控制影片的原理，AE 中渲染的设置。

## 7. 动态叙述与漫画

**课程目标：**通过学习使学生了解计算机如何介入二维动画中后期制作，计算机技术与传统二维动画制作技术的承接关系；熟练操作二维动画制作软件 RETAS\_Pro。理解摄影表在软件中的使用方法；掌握动画画稿在计算机中的的输入与存储，熟练操作 RETAS\_Pro 的三个模块，了解多个软件配合使用及文件格式的转换。

**主要内容：**RETAS Pro — Traceman，RETAS Pro — Paintman，RETAS Pro — CoreRETAS。

**教学要求：**通过学习使学生掌握画稿输入，用 RETAS Pro—Traceman 模块提取线，文件保存格式的操作方法。学习动画画稿的基本文件管理。掌握 RETAS Pro—Paintman 的操作方法，掌握 RETAS Pro—CoreRETAS 模块的操作方法。

## 选修课

### 1. Zbrush

**课程目标：**通过本课程的学习，培养学生的制作能力，包括：雕刻建模技术、Zbrush 笔刷建模技术等，让学生能完成从简单场景道具到复杂角色的模型制作，从简单动物建模到复杂人物、生物建模的完整制作流程；培养学生的造型能力，包括：基础型分析、结构素描、结构块面分析等；培养学生分析问题、解决问题的科学方法，为其后续更深入的学习和实践打下良好的基础。

**主要内容：**课程讲系统的学习到该软件的基本功能，应用范围和工作模式，雕刻模型的技巧，Z 求建模，ZB 的绘制工具，绘制纹理等技巧，能适应高端影视动画、次时代游戏制作等岗位要求。

**教学要求：**按照“以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体的模块化专业课程体系”的总体设计要求，该门课程以学会计算机辅助设计的使用，形成应用计算机进行辅助制图的基本技能为基本目标，彻底打破学科课程的设计思路，紧紧围绕工作任务完成的需要来选择和组织课程内容，突出工作任务与知识，增强课程内容与职业岗位能力要求的相关性，提高学生的就业能力。

### 2. 网页设计

**课程目标：**使学生掌握常用的网页设计工具，熟练运用多种网页设计技术，具备 Web 网页设计、制作及站点管理的基本知识和基本技能，学生能够独立制作中小型的网站及微信公众号。

**主要内容：**主要培养学生从事网页设计与制作的基本技能，使学生掌握网页设计的概念和方法，能够运用专业的网页设计工具和脚本语言，进行网站规划、建立和维护，具备网页设计岗位的职业技术能力，并为后续课程打好基础。

**教学要求：**本课程的设计体现“以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体”，打破了传统的学科体系的模式，将网页设计职业岗位能力中用到的知识点融合在项目中。学生通过各项目的系列练习操作，熟练地掌握岗位所需知识和技能，并不断强化，项目体现操作能力和解决问题能力的培养。它体现了职业教育“以就业为导向，以能力为本位”的职业教育理念。

### 3. 摄影基础

**课程目标：**本课程是一门技术与艺术相结合，理论与实践相促进，综合性应用型的课程，仅仅掌握理论知识是远远不够的，学生拍摄技术和技巧需要通过大量的实践

训练才能完美的结合，只有把理论和技巧在实践中进行使用与总结，才能培养学生的动手操作能力，才能养成精益求精的工作态度和敬业精神。

**主要内容：**学生通过学习该课程，初步了解摄影的基本内容。了解照相机的构造和工作原理，掌握照相机并能运用摄影构图、摄影用光等摄影的方法拍摄照片。

**教学要求：**以真实设计项目和典型案例为载体，采用理实一体化教学模式，基于平面设计实际工作流程设计教学实施过程，创造最佳的基于工作过程的学习环境；以学生为中心，采用项目导向、任务驱动、案例教学等行动导向教学法实施教学，充分调动学生的学习积极性；合理利用网络资源，多渠道拓展职业能力；充分体现课程职业性、实践性和开放性的特点。

#### 4. DV 与短视频拍摄

**课程目标：**培养学生在短视频拍摄与剪辑工作岗位中，熟练掌握短视频策划、脚本撰写、拍摄、剪辑等职业技能，能够策划、拍摄和剪辑出较高水平的短视频作品，在淘宝网、抖音等电商平台、短视频平台上展示和传播，具有较强的产品视频策划和执行能力，能制作相应的短视频广告，培养学生掌握剪辑、拍摄、特效制作、字幕制作、颜色校正、多机位剪辑等职业技能。

**主要内容：**课程主要介绍短视频的特点、趋势、类别、摄像知识等，让学生掌握短视频创意、短视频策划、脚本撰写等职业能力。让学生熟悉 Premiere 软件的基本操作，能用已有的视频素材制作视频作品。训练学生广告创意，通过团队分工进行拍摄与制作，熟悉广告视频的整个制作过程，促进学生团队合作意识。

**教学要求：**本课程应根据短视频拍摄与剪辑的内容和学生特点，灵活运用项目教学法、任务驱动法、讲授法、引导教学法、实训作业法等教学方法，引导学生积极思考、乐于实践，提高教、学效果。教学组织形式应多样化，尽量利用教育信息化手段。

#### 5. 影视包装

**课程目标：**通过这门课程的学习使学生掌握电视栏目包装、影视特效、影视片头、MV 制作的一般流程及技能，掌握在影视制作软件 AE 上进行视频合成，制作电视、MV 作品，重点培养影视特效制作能力。

**主要内容：**第一阶段：熟练掌握影视特效制作概论、关键技术、流程；第二阶段：掌握数字音频技术、图像处理技术、视频技术；第三阶段：影视栏目包装软件操作基础、动画制作及设计思维的构建；第四阶段：综合运用影音合成的技术和设计能

力展开具有实战性的项目制作。

**教学要求：**在教学中建议在课堂展播用 AE 进行过后期合成的影视作品和教师亲自示范直观演示教学法，学生对 AE 的使用有明确的认识。实训环节强调学生使用工具的能力，在此基础之上可提出创意要求，学生有表达创意的自由。要寓教于乐，让学生在学的过程中充分感受到专业学习的乐趣，提高他们的想像力以及创作力，熟练掌握工具使用的同时培养创新能力。实训环节上应鼓励学生创作属于自己风格的作品并将美学、动感、流行元素发挥到作品中。

## 6. 广告设计

**课程目标：**通过本课程的学习，学生应该能够独立掌握图形编辑软件，通过最新广告理论、策略分析、文案配合、图形概念提取、设计表现等知识点的学习，目标是让同学们能综合所学知识及手段，独立完成平面广告设计。

**主要内容：**设置本课程的任务是通过学习让学生能够掌握广告设计的基本概念，设计概念的由来及其发展，广告设计的基本特征，各种不同的平面广告设计语言的特点，各种应用广告设计形式的区别和共同点，广告设计的正确程序，及现代出版印刷知识。使学生在设计定位、设计创意、设计能力、团队精神、综合素质等各个方面都得到切实的锻炼和提高。

**教学要求：**本课程在教学过程中以学生为中心，针对学生的认知特点和不同的教学内容，在使用传统的讲授法的基础上进行了多种教学方法的拓展。把真实的企业项目作为工作任务引入课堂，引导学生在完成任务的过程中模拟进入岗位角色，并以公司的工作制度、工作流程来要求学生完成作品的创作。

### 实践教学

#### 1. 三维数字创意实践

**课程目标：**本课程以三维软件为工具，以三维角色动画中典型内容为载体组织教学活动，按照三维角色动画工作过程设计教学过程，将工作任务与基础知识、基础技能的学习和掌握紧密联系起来。强调动手能力的培养，强调对创意表现的新工具、新技术、新材料的学习和应用，增强学生的就业能力，增加学生的职业知识，激发学生的学习热情和兴趣，从而提高实训教学的技术含量，来提高学生参加工作后的发展后劲。

**主要内容：**通过临摹成功设计案例的训练，培养学生的创新能力；通过项目实训，让学生在完成项目的实践中熟练掌握具体的设计程序和方法；通过学习，通过形

式、创意训练和项目综合实训，将理论与实践相结合，确实提高学生三维动画思维在实际项目中的应用能力。通过小组作业的形式，加强团队协作能力和综合素质的培养。

**教学要求：**应立足于学生实际应用能力的培养，采用项目式教学法，课程形式多样化，并以任务引领型项目带动学生对产品设计三维角色动画的学习，提高学习兴趣，增强学习的积极性和主动性。

## 2. 三维项目及综合制作实践

**课程目标：**本课程以学生的就业为导向，使学生具备三维产品的设计与制作能力，具有计算机三维动画的一般能力，为动画制作、影视广告打下基础，根据三维动画制作行业、企业专家对本专业所涵盖的岗位进行的任务和职业能力分析，以相应的岗位职业能力为依据，遵循高职业学生的认知规律，紧密结合三维动画制作的具体工作项目，确定本课程的工作模块和课程内容过程”为主线，培养学生的实践动手能力。

**主要内容：**通过本课程的学习，学生会可以掌握三维建模的一般方法，学会关键帧动画，约束动画，粒子动画以及渲染动画制作的基本方法，并能熟练掌握三维动画制作从模型创作、材质编辑到动画制作、特效处理、后期编辑等制作流程，通过项目化教学，学生能利用该门课程完成三维，广告和片头动画制作，虚拟场景的设计与制作等工作。

**教学要求：**本课程的教学内容将企业实际设计项目引入课堂，以项目带动教学的形式，模拟企业岗位分工，按照企业的要求来完成教学；以“项目导向”的原则实现教、学、做一体化，尽量将本课程的内容以分组形式完成，使学生实现组之间的分工合作，体验不同岗位的上下游合作，训练团队合作精神。

## 3. 二维数字创意实践

**课程目标：**二维创意实践是以创作为主要实践教学内容的综合类集中实践课程，通过本课程的教学，使学生运用已经掌握的动画软件技能，结合动画相关软件进行动画的角色设计。根据自己的创意，将二维创意创作实际动手完成，主要针对学生将动画创作思维表现在动画角色的能力训练中来。让学生从市场调研到设计思路的开拓，再从动手操作到作品的完成，最后满足市场的需求。

**主要内容：**对二维动画设计岗位群进行职业能力进行分析，并考虑学生以后的职业资格证书获取等可持续发展的需要。遵循高职学生的认知规律，根据实际的工作过

程来序化知识的教授和相关技能的训练。学生通过课程学习掌握二维动画基础知识，使用二维动画软件掌握动画设计能力。

**教学要求：**本课程的总体设计理念是以公司真实制作流程和岗位职业能力分析为基础，以职业能力培养为本位，以工作过程为导向，通过工学结合、学做一体的教学方式，培养学生的职业能力、职业道德及可持续发展能力。突出专业课程的职业性、实践性和开放性。注重与企业合作，按照“职业岗位→岗位需求能力→确立教学项目”的项目导向式的运行机制来组织教学。学以致用，以“用”促学，边“用”边学，突出“教、学、做”一体化的教育理念。学生是学习主体，鼓励学生职业能力发展，加强创新能力和意识培养的理念。

#### 4. 二维项目制作实践

**课程目标：**本课程以培养学生职业能力为重点的基本要求，以培养能胜任动画制作岗位任务的高素质技能型人才为目标，根据企业工作过程系统性授课，设计由易到难的学习情境，逐步提升学生的技术能力，并将角色扮演、任务驱动、项目导向、启发引导、分组教学等多种教学方法灵活应用于教学过程中，将教学过程映射为工作过程，通过企业仿真的教学环境、丰富的网络教学资源、多元化的考核方式实现培养目标。

**主要内容：**本课程主要介绍二维动画项目设计与制作的相关知识、技能、方法，侧重于二维软件的具体应用。通过本课程的教学，掌握二维动画的基本概念，掌握动画开发设计的基本原理、技巧和方法，为日后进入动画工作岗位打下坚实的基础。

**教学要求：**本课程是一门兼技能性和设计性的课程，所以在教学中要注重培养学生岗位操作能力和动画创意设计能力。在教学实施过程中再现企业真实工作过程，将工作岗位能力要求转化为学习情境工作任务的知识、能力、素质要求，按照企业动画项目开发规范，递进式完成阶段成果，进而完成动画项目。以教师主导、学生为主体，由学生自主创意，完全独立完成；每个项目由若干个工作任务组成，每个项目都有能力、知识和素质目标，学生在学习过程中可以举一反三、循序渐进，在教学实施中，突出学生的责任感、团队合作精神、自学能力、创新能力、项目开发能力、沟通能力的培养，突出强化学生的岗位综合能力和综合素质培养，为学生的发展提供起飞的平台。

## 5. 1+X

**课程目标：**培养胜任广告传媒企业、动漫设计企业和其他企事业单位信息类岗位，具有良好的职业道德和行为规范，掌握计算机动漫与游戏制作专业相关知识，能够服务一线，从事手绘动画制作、平面设计、CG 数字绘画、二维动画制作、二维动画与游戏制作、影视后期制作等工作的高素质劳动者和技能型人才。

**主要内容：**切实对标高职学生学情和企业用工需求，根据“1+X”证书技能要求，以企业的技能标准认定以及游戏美术设计证书的“初级、中级、高级”等级划分为参照，将工作岗位技能需求、工作任务、工作程序、相关技术、行动纪律作为授课内容。

**教学要求：**以企业项目为主线，将知识点贯穿于每个情景中，增加项目数量，由易到难，多层递进，以实现学生综合能力的全面发展。将“1+X”考证题库引入教学实训环节，同时与校外有合作的动漫企业共同设计更适合学生学情的实训任务。用真实的项目贯穿教学过程，用企业的制度规范作业质量，由学校和企业对学生进行共同教育，构建职业教育“三全育人”新格局。教师、企业导师及学生共同构建了基于“动漫产品生产流程”的产教融合混合式教学模式，并在教学实施过程中结合任务驱动法、项目教学法、情境教学法、探究式教学法等教学方式，以保证教学效果的提升。

## 七、教学进程总体安排

### (一) 学年编制表

学年	学期	项目 周数	总周数	课堂 教学	集中实 践教学	毕业实 践教学	考试	机动	入学与 国防教 育(军 训)	毕业 教育
一	1		20	16	0	0	1	1	2	
	2		20	16	2	0	1	1		
二	3		20	16	2	0	1	1		
	4		20	14	4	0	1	1		
三	5		20	8	10	0	1	1		
	6		17	0	0	15	0	0		2
合计			117	70	18	15	5	5	2	2
课时与学分统计				总计	理论课程	实践教学		素质教育		
						课内 实践	集中 实践			
			课时	2508	752	874	726	156		
			%	100.00%	29.98%	63.80%		6.22%		
			学分	142	46	83		13		
学分占比	100%	32%	58%		9%					

(二)、课堂教学安排表

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	课时				考核性质	按学期分配周课时数						备注	
					总课时	理论课时	实践课时			1	2	3	4	5	6		
							实验	其他									16
通识课程平台	基础通识课程	必修课	009010300 1	思想道德与法治 (G)	3	48	40		8		3						思政类
			009010301 7	形势与政策 (G) I	1	8	8				1						
			009010301 8	形势与政策 (G) II		8	8				1						
			009010302 1	形势与政策 (G) III		8	8					1					
			009010302 2	形势与政策 (G) IV		8	8						1				
			009010302 7	形势与政策 (G) V		8	8							1			
			009010302 8	形势与政策 (G) VI		8	8								1		
			009010302 0	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (G)	2	32	32			ks		2					
			009010303 2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (G)	3	48	40		8	ks			3				
			010010400 1	大学体育 I	1	36			30		2					体育竞赛 6 学时	
			010010400 2	大学体育 II	1	36			32			2				体育竞赛 4 学时	
			010010400 3	大学体育 III	1	36			32				2			体育竞赛 4 学时	

		006020503 5	大学英语 (G) I	3	48	48			ks	3						外语类
		006020503 6	大学英语 (G) II	3	48	48			ks		3					
		006020503 7	大学英语 (G) III	3	48	48			ks			3				
		011050000 1	办公自动化软件应用 (G)	2	32	16		16			2					计算机类
																理工类
		<b>小计</b>				23	460	320	0	110		11	8	9	1	1
交叉 通识课程	选修课		选修尔雅网络课程平台课程或校内公共选修课	6	96	96										
		<b>小计</b>				6	96	96	0	0		0	0	0	0	0
专业课程平台	专业基础课程	011045100 1	速写	2	32	8		24		2						
		011045100 2	绘画基础	3	48	16		32		3						
		011045100 3	动漫概论	2	32	24		8		2						
		011045100 4	软件基础 I (ps)	3	48	16	32			3						
		011045100 5	软件基础 II (AI)	4	64	16	48				4					
		011045100 6	二维动画制作基础 (AN)	4	64	16	48				4					

		0110451007	CINEMA4D 动画基础	3.5	56	16		40				4				
		0110451008	玛雅动画基础 I	3	48	16		32			3					
		0110451009	玛雅动画基础 II	4	64	16		48				4				
		<b>小计</b>		<b>28.5</b>	<b>456</b>	<b>144</b>	<b>128</b>	<b>184</b>		<b>10</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
		0110451010	动画美术前期设定	3	48	16		32			3				H	
		0110451011	手办模型制作	4	64	16		48					8		H	
		0110451012	原动画设计	3	48	16		32				3			H	
		0110451013	动画运动规律	2	32	16		16				2			H	
		0110451015	动画剧本与分镜头创作	4	64	24		40				4			H	
		0110451016	影视后期与特效制作 (AE)	3.5	56	16	8	32					4		H	
		0110451017	动态叙事与漫画	3.5	56	16	8	32					4		H	
		0110451018	风景写生	3.5	56	16	8	32					4			
		0110451019	数字特效制作	4	64	16		48						8		
		<b>小计</b>		<b>30.5</b>	<b>488</b>	<b>152</b>	<b>24</b>	<b>312</b>		<b>0</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	
专业选修课	选修课	0110451020	Zbrush	2	32	8		24				2				二选一
		0110451021	网页与公众号设计													

			011045102 2	摄影基础	2	32	8	24						2		二选一			
			011045102 3	DV 与短视频拍摄															
			011045102 4	影视包装	2	32	8	24							2		二选一		
			011045102 5	广告设计															
			<b>小计</b>					<b>6</b>	<b>96</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
职业课程平台	1+X 课程	选修课	011045102 6	动画制作职业技能训练	2	32	12	20							2	二选一			
			011045102 7	数字影视特效制作职业技能训练															
			<b>小计</b>					<b>2</b>	<b>32</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
	职业技能课程	必修课	011045102 8	数字动画制作	2	28	4	24											
			<b>小计（最低学分和学时要求）</b>																<b>2</b>
素质培养平台	课内素质教育	必修课	103011100 2	入学与国防教育（军训）	2	44		44									实践 2周		
			011050000 2	军事理论课															
			011050000 3	大学生职业生涯规划与就业创业指导	1	16	12	4		1									
			103040100 6	大学生心理健康教育															
			011050000 4	创新方法与创业基础	2	32	16	16				2							

		011050000 5	劳动教育	1	16			16								
		小计		9	156	68	0	88		2	2	2	0	0	0	
课外 素质 教育	选修 课		学生通过社会实践、科研活动、文体比赛、职业技能等活动获得学分	4	64											
		小计（最低学分和学时要求）		4	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0
合计				111	1812	820	152	810		23	24	28	19	21	1	

### （三）、实践教学安排表

#### 实践教学安排表

序号	课程代码	课程名称	学分	课时	按学期分配周数						备注
					1	2	3	4	5	6	
1	0110451029	二维数字创意实践	2	44		2					
2	0110451030	三维数字创意实践	2	44			2				
3	0110451031	二维项目制作实践	2	88				4			
5	0110451032	三维项目及综合制作实践	10	220					10		
16		毕业实习	15	330						15	
合计			31	726	0	2	2	4	10	15	

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

1. 专业学科带头人配置要求：专业学科带头人应具有扎实的理论基础，丰富的实践经验，能够掌握行业最新发展动态，预测行业发展走向。在专业建设方面，能够根据专业的发展以及行业的需求，及时动态地调整人才培养体系，在实验室建设，实习实训基地建设和校企合作方面做出突出贡献。

2. 专业骨干教师配置要求：专业知识扎实，具备较高的专业理论水平，具备丰富的行业项目经验，具有较强的理论教学和实践教学研究能力，在专业建设方面发挥中坚作用。专任教师 100%具有信息科学的硕士或以上学位，能够主讲 2 门以上专业课程。

3. 兼职教师配置要求：聘用具有丰富的动漫行业工作经验的专家和技术人员担任兼职教师。兼职教师应具有信息科学的硕士或以上学位，并具有 5 年以上的动漫行业工作经历，在企业中担任艺术总监、导演等职位。

### （二）教学设施

根据动漫制作技术专业特点，建设专业教室，实习实训教室，并筛选出稳定的校外实训基地。专业教室和实习实训教室需要建有稳定的网络连接，教室设备的功能和参数应达到企业生产现场的同级水平。校外实训基地需要满足学生的企业项目实践和顶岗实习的需要，具有长期稳定的动画、漫画、影视、广告等项目，能够提供一定数量的顶岗实习岗位。

### **（三）教学资源**

动漫制作技术专业教学资源建设采用共享共建的原则，建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等数字教学资源，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

### **（四）教学方法**

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，总结推广现代学徒制试点经验，普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动大数据、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的运用，坚持学中做、做中学。

### **（五）学习评价**

系统制定人才学业评价标准，改革学生学业评价的标准和方法，采用多维度的评价体系，积极探索企业等第三方参与的评价体系，评价体系中兼顾学生的学业考核评价，职业资格证书获取情况，行业大赛获奖情况等综合因素，体现出评价标准的多元化。

### **（六）质量管理**

建立并完善以课程建设标准，专业教学标准，课堂评价标准为主要内容的质量管理体系。综合学生满意度，用人单位满意度，结合同行评价标准，建立以提升学生的职业技能和职业素养为核心的质量管理体系。建立学生顶岗实习质量跟踪机制，关注学生的长期职业发展。

## 九、毕业要求

完成学校对高职生提出的德智体美劳全面发展的要求，在规定学习年限内，修完人才培养方案要求的全部课程，所修课程全部合格，总修读学分不少于 142 学分。