

高等职业教育

专业代码：610207

动漫制作技术专业人才培养方案

(三年制)

负责人：贾西科

执笔人：张兰 卢争艳

审核人：黎永碧

高等职业教育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：610207

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

全日制三年。

四、职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
电子信息大类 (61)	计算机 (6102)	广播、电视、电影和录音制作 (87)	数字媒体专业人员 (2-09-06-07) 动画设计人员 (2-09-06-03)	二维动画制作 三维动画制作 影视动画制作 手绘漫画师	Adobe 认证产品专家 (Photoshop) Adobe 中国认证设计师 (创意设计) 二维动画设计师 C、D 级 三维动画设计师 C、D

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

动漫制作技术专业培养拥护党的基本路线，适应生产、建设、服务、管理第一线需要的，德、智、体、美等方面全面发展的，具有良好的职业道德和创新精神，熟悉动漫制作基本知识，掌握动画制作、

影视剪辑、广告制作、游戏制作、多媒体制作等技能，在动漫、广告、游戏、数字多媒体、创意设计等领域，从事角色场景设计、虚拟模型制作、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等方面工作，有可持续发展能力的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

- 1) 能够阅读一般性英语技术资料 and 简单口语交流。

- 2) 有必备的基础理论知识和专业知识;
- 3) 熟练掌握计算机基本操作和应用。
- 4) 具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能;
- 5) 掌握动画设计理论和制作技巧, 能熟练地运用各种制作软件和设备制作动漫作品;
- 6) 掌握动画创意、设计和制作技能;
- 7) 具有较强的平面动画和三维动画设计制作能力。

3. 能力

- 1) 具有计划能力和执行能力, 具有分析、评价、总结能力。
- 2) 具有自我培养能力及从不同信息平台获取信息的能力。
- 3) 具有全局思维、系统思维和创新思维的能力;
- 4) 具有记录、收集、保存、处理各类信息资料的意识和能力。
- 5) 具有自信, 进取, 有追求成就的意识, 具有良好心理承受力。
- 6) 具有一定的人文艺术、社会科学知识。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

1. 思想道德修养与法律基础

课程着重针对大学生的思想和行为进行思想政治教育，启迪学生自觉进行道德修养，以实现个性的全面和谐发展和人格自我完善；同时传授法律基础知识，与其他思想政治教育课及其社科类课程共同发挥德育作用。通过学习，使学生全面了解党和国家对大学生政治、思想、道德品质和心理素质方面的基本要求，掌握成才规律，实现从中学生到大学学生的角色转变；使学生了解马克思主义法学的基本观点，掌握我国宪法和法律的基本精神和主要内容，增强法律意识，提高法律素质，培养遵纪守法的好习惯，完善和优化知识结构和文化素质。

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程全面论述了毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想、科学发展观和新时代中国特色社会主义思想的科学涵义、形成发展过程、科学体系、历史地位、指导意义、基本观点以及中国特色社会主义建设的路线方针政策。通过学习，使学生了解近现代中国社会发展的规律，增强坚持中国共产党的领导和走社会主义道路的信念；了解中国共产党人实现马克思主义基本原理与中国的具体实际相结合的三次历史性飞跃及其理论成果，增强建设社会主义的自觉性。

3. 形势与政策

课程主要是帮助学生全面正确地认识党和国家面临的形势和任务，拥护党的路线、方针和政策，增强实现改革开放和社会主义现代

化建设宏伟目标的信心和社会责任感。同时使学生基本掌握相关的基础理论知识和分析问题的基本方法。达到使学生较为全面系统地掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法，理解政策的途径及我国的基本国情、党和政府的基本治国方略，形成正确的政治观，学会用正确的立场、观点和方法观察分析形势，理解和执行政策。

4. 大学英语

课程精选反映当代社会生活、科学技术和文教体育等各类主题且又贴近高职高专学生生活的原文做课文。主要讲授课文、单词、词组以及各种句子结构。在深入学习课文的基础上，从词、句、篇等角度进行读、听、写、译等方面的语言操练，着重培养学生的英语语言能力实际从事涉外交际活动的语言应用能力。

5. 信息技术

课程主要讲授计算机应用的基本知识，典型操作系统的常规操作和应用，如 Windows2010 或 Windows XP；典型办公自动化套装软件的操作和应用，使学生掌握文字处理软件 Word、电子表格软件 Excel、和演示文稿制作软件 Powerpoint；掌握 Internet 的基本知识和基本操作技能，使学生对信息技术知识有较深的了解，为学生利用计算机学习其它课程打下良好基础。

6. 大学体育

基本内容：体育基本理论知识、技术、技能和锻炼身体的方法、体育卫生保健知识。

基本要求：学会一两项目自我锻炼身体的手段和方法，达到发展身

体素质，提高心血管系统功能及对自然环境的适应能力和对疾病的抵抗力；发展学生个性，培养运动兴趣，促进身心健康，以及自我体质评价的能力，养成锻炼的习惯，使其终身受益。

7. 高等数学

课程讲授函数微积分等方面的基本理论、思维方式和基本运算方法。逐步培养学生的抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力和自学能力，使学生具备较熟练的运算能力和综合运用所学知识分析问题、解决问题的能力，为学习后继课程以及进一步获得数学知识奠定必要的数学基础。

8. 就业指导

课程主要讲职业规划和求职就业的有关知识，掌握就业政策和就业策略。达到拓展学生视野，增强参与就业竞争和承受就业挫折的能力，为学生确立高尚的职业理想，树立正确的择业观念，培育健康的就业心理，正确地选择职业，成功地走向社会奠定基础。

（二）专业（技能）课程

1. 图像处理

课程名称		图像处理
课程目标	知识目标	(1) 掌握数字图像的基本概念和分类，了解常用的图像文件格式。 (2) 掌握色彩的基本概念和色光三原色，了解数字图像的色彩模式。 (3) 掌握常见图形图像的输入设备的类型。 (4) 掌握 Photoshop CS 工作界面的构成和文档的基本操作。 (5) 掌握常用绘图及编辑工具的使用。 (6) 掌握选区的创建、编辑的操作方法。 (7) 掌握图层的创建、编辑操作，了解图层的样式。

	<p>(8) 掌握路径的绘制、编辑操作和“路径面板”的使用。</p> <p>(9) 掌握图像色彩的简单调整、精细调整和特殊色调的调整。</p> <p>(10) 了解通道的基本概念，掌握通道的基本操作和蒙板的操作。</p> <p>(11) 了解十七种基本滤镜的使用。</p> <p>(12) 掌握“动作面板”的使用，会用“自动”命令进行图像的自动化处理。</p>
能力目标	<p>(1) 使学生掌握 Photoshop 软件的功能，熟悉工作界面，掌握菜单、控制面板的使用方法。</p> <p>(2) 能够熟练掌握 Photoshop 软件的使用，能够利用 Photoshop 对位图进行输入、编辑、输出、创作。</p> <p>(3) 能独立完成一定的、完整的平面图形图像设计。</p>
素质目标	<p>(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力；</p> <p>(2) 树立团队协作精神；</p> <p>(3) 具备分析问题、解决问题的能力；</p> <p>(4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风；</p> <p>(5) 树立质量意识；</p> <p>(6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格；</p> <p>(7) 具备自主、开放的学习能力</p>
主要教学内容	Photoshop 基础知识、Photoshop 的基本操作、图像选区的操作、图像编辑和绘制、图层的使用、文字设计、图像的调整技术、蒙版和通道、路径与形状、Photoshop 的自动化。
教学要求	大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合
	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时（考勤、课堂提问、课堂实例完成情况）50分+上机测试50分</p>

2. CorelDraw

课程名称	CorelDraw
------	-----------

课程 目 标	知识目标	<p>(1) 掌握图形编辑与制作基础文化知识;</p> <p>(2) 掌握 CorelDraw 的操作方法以及职业技能训练;</p> <p>(3) 掌握网页、广告、报刊书籍、产品包装等的图片处理形式;</p> <p>(4) 了解 CorelDraw 软件以后的工作方向;</p> <p>(5) 熟悉当代图片处理的艺术手法。</p>
	能力目标	<p>(1) 具有鉴赏和审美能力;</p> <p>(2) 具有观察和分析能力;</p> <p>(3) 具有实际操作 CorelDraw 的能力;</p> <p>(4) 具有跟上时代潮流, 大胆创新的思想。</p>
	素质目标	<p>(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力;</p> <p>(2) 树立团队协作精神;</p> <p>(3) 具备分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风;</p> <p>(5) 树立质量意识;</p> <p>(6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格;</p> <p>(7) 具备自主、开放的学习能力</p>
主要 教学 内容	<p>(1) 图形编辑与制作相关知识包括当代图形的艺术形式、与图形设计等;</p> <p>(2) 图形的设计手法以及在各方面的运用;</p> <p>(3) CorelDraw 软件内容: ① 矢量绘图工具 ② 版面设计工具 ③ 透镜特效</p>	
教学 要求	<p>做为 一门和艺术相关的实际操作课程, 首先使用讲授法让学生学习一些色彩和形状搭配以及常见的艺术手法, 教授学生创新思维。然后采取讲演及实践法让学生逐步掌握 CorelDraw 的技能方法, 通过不断地举实例让学生熟练操作。最后使用练习法开展实训课, 布置和以后工作相关的作业进行练习, 到达自己能够独立操作并进行设计。</p>	
	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时(考勤、课堂提问、课堂实例完成情况) 50 分+上机测试 50 分</p>	

3. AE 动效制作

课程名称		AE 动效制作
课程 目 标	知识目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握影视后期制作基础文化知识; (2) 掌握影视后期软件操作方法以及职业技能训练; (3) 掌握当代影视制作的趋势; (4) 了解影视后期工作方向; (5) 熟悉当代各种影片动画的手法。
	能力目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 具有鉴赏和审美能力; (2) 具有概括和分析影片动画的能力; (3) 具有实际操作 AE 的能力; (4) 具有跟上时代潮流, 大胆创新的思想。
	素质目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力
教学 要求	<ul style="list-style-type: none"> (1) 影视基础相关知识包括当代艺术形式影片制作等; (2) 影片的剪辑; (3) AE 软件内容: <ul style="list-style-type: none"> ①各种动画形式包括基础层动画、文字视频图片动画以及轨道动画; ②影视特效包括轨道蒙版、模拟仿真以及插件特效。 	
	<p>作为一门和艺术相关的实际操作课程, 首先使用讲授法让学生学习一些当今艺术形式及影视动画相关潮流趋势, 教授学生创新思维。然后采取讲演及实践法让学生逐步掌握 AE 的技能方法, 通过不断地举实例让学生熟练操作。最后使用练习法开展实训课, 布置和以后工作相关的作业进行练习, 到达自己能够独立操作并进行设计。</p>	
课程 考核 建议	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时(考勤、课堂提问、课堂实例完成情况) 50分+上机测试 50分</p>	

4. Maya 建模与材质

课程名称	Maya 建模与材质	
课程目标	知识目标	(1) 掌握三维建模和材质的基础文化知识; (2) 掌握 Maya 操作方法以及职业技能训练; (3) 掌握三维动画形象的建模与贴材质的方法; (4) 了解 Maya 三维建模和材质可的工作方向; (5) 熟悉当代各种受欢迎的动画形象。
	能力目标	(1) 具有鉴赏和审美能力; (2) 具有三维空间与光影关系的判断能力; (3) 具有实际操作 Maya 的能力; (4) 具有跟上时代潮流, 大胆创新的思想。
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力
主要教学内容	(1) 三维空间与光影关系; (2) 三维动画相关知识包括三维建模、材质的选择与贴图、三维形象设计等; (3) Maya 软件内容: ①点、线、面的基础建模; ②常见物体与建筑环境的设计与建模; ③常见人物与动画的设计与建模; ④各种材质的选择, 导入以及贴图。	
教学要求	作为一门和三维动画相关的课程, 首先使用讲授法让学生学习一些三维空间和光影关系的知识, 让学生建立起空间概念。然后采取讲演及实践法让学生逐步掌握 Maya 三维建模与材质的技能方法, 通过不断地举实例让学生熟练操作。最后使用练习法开展实训课, 布置和以后工作相关的作业进行练习, 到达自己能够独立操作并进行设计。	

上机测试+基于过程的作业考核方式。

平时（考勤、课堂提问、课堂实例完成情况）50分+上机测试50分

5. Maya 动画与后期制作

课程名称		Maya 动画与后期制作
课程目标	知识目标	(1) 掌握三维动画的基础文化知识； (2) 掌握 Maya 操作方法以及职业技能训练； (3) 掌握三维动画的运动轨道及制作方法； (4) 了解三维动画制作的工作方向； (5) 熟悉当代各种动画特效的制作方法。
	能力目标	(1) 具有鉴赏和审美能力； (2) 具有三维空间、光影关系、动画轨道的判断能力； (3) 具有实际操作 Maya 的能力； (4) 具有跟上时代潮流，大胆创新的思想。
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力； (2) 树立团队协作精神； (3) 具备分析问题、解决问题的能力； (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风； (5) 树立质量意识； (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格； (7) 具备自主、开放的学习能力
主要教学内容	(1) 三维空间、光影、动画轨道的基础知识； (2) 三维动画相关知识包括轨道动画、力的作用、各种现实模拟仿真特效等； (3) Maya 软件内容：①物体的基础物理动画； ②自然环境的模拟仿真轨道动画； ③常见动物的仿真轨道动画； ④人物的仿真轨道动画。	
教学要求	这是一门三维动画的课程，首先使用讲授法让学生学习一些三维空间和光影以及三维空间动画轨道的关系的知识，让学生建立起空间运动的概念。然后采取讲演	

	<p>及实践法让学生逐步掌握 Maya 三维动画制作的技能方法，通过不断地举实例让学生熟练操作。最后使用练习法开展实训课，布置和以后工作相关的作业进行练习，到达自己能够独立操作并进行设计。</p>
	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时（考勤、课堂提问、课堂实例完成情况）50分+上机测试 50分</p>

6. 二维动画设计与制作

课程名称		二维动画设计与制作
课程目标	知识目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握动画基础知识、Flash 文件的基本操作 (2) 掌握绘图工具、选取工具和图形编辑工具 (3) 掌握与颜色相关的控件和工具使用；混色器与颜色样本面板的使用。 (4) 掌握变形工具的使用 (5) 掌握人的身体比例以及卡通人物手脚的画法。 (6) 掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件和库的使用方法。 (7) 掌握基本的动画创建方法；帧和关键帧的使用；逐帧动画、补间动画的多种变化形式，使用缓入/缓出曲线来更有效率地创作动画。 (8) 掌握引导层动画的编辑、遮罩动画。 (9) 掌握在 Flash 影片和按钮中插入声音。 (10) 掌握制作网络流式视频文件。 (11) 掌握使用 ActionScript 程序控制影片和实现交互。 (12) 掌握 Flash 的测试、导出和发布，以及发布设置。 (13) 了解 MTV 的制作思路和动画的合成
	能力目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 理解舞台、后台、剧本的含义及相互关系； (2) 理解色彩原理及色彩通道 在图形图像中的重要性； (3) 理解帧的动画原理，掌握涂层的相互关系，分析各种图层效果； (4) 理解图库与库元件的使用方法，了解 ActionScript 的基本语法，掌握几个常用的语句语法；

		(5) 了解音频基本知识及可控属性, 养成动画制作的良好习惯。
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力
主要内容	Flash 基础知识、Flash 绘图入门、Flash 色彩工具、Flash 文字特效、Flash 的对象编辑和变形、Flash 原件和库、Flash 特效的应用、Flash 帧和图层的基本操作、Flash 动画制作初、Flash 高级动画制作技巧、声音的编辑和使用、ActionScript 函数基础、Flash 组件应用、优化与发布动画。	
教学要求	大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合	
	上机测试+基于过程的作业考核方式。 平时(考勤、课堂提问、课堂实例完成情况) 50分+上机测试 50分	

7. 音效设计与制作

课程名称		音效设计与制作
课程目标	知识目标	(1) 掌握影视作品中的声音分类; (2) 理解声音在影视作品中的作用; (3) 掌握配音与音效的使用技巧; (4) 学习影视作品中声音的创作特点; (5) 学会使用工具软件制作音效和录制配音; (6) 学会根据影视作品要求制作音效; (7) 学会按要求给影视作品配音。

	素质目标	<p>(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力;</p> <p>(2) 树立团队协作精神;</p> <p>(3) 具备分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风;</p> <p>(5) 树立质量意识;</p> <p>(6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格;</p> <p>(7) 具备自主、开放的学习能力</p>
主要内容	<p>本课程主要介绍如何配音各类动画作品，讲解各种动画配音的创作要素、配音方法及技巧，使同学们能够锤炼语言、解放肢体、变化节奏、丰富想象、促发激情、拓展艺术创作领域，提高学生整体素养的目的。</p>	
教学要求	<p>在课堂讲授上采用多媒体电子课件等现代化教学手段，做到图文并茂，易于视听传达，便于学生理解课程内容。在教学过程中穿插问题的提出，引发学生的思考；通过课外作业的训练以及优秀作品的讲评，加深对知识点的理解，提高学生的创意能力。</p>	
	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时（考勤、课堂提问、课堂实例完成情况）50分+上机测试 50分</p>	

8. 动画分镜设计

课程名称		动画分镜设计
课程目标	知识目标	<p>(1) 分镜头台本的作用</p> <p>(2) 影片风格的分析和掌握</p> <p>(3) 角色场景造型的风格设定方法</p> <p>(4) 空镜的运用</p> <p>(5) 画面空间的构图方法</p> <p>(6) 分镜头的画面透视</p> <p>(7) 景别的运用和作用</p> <p>(8) 机位的运用和轴线</p> <p>(9) 镜头之间的链接技巧</p>

	能力目标	<p>(1) 通过学习和实践, 让学生能够具备分析影视动画镜头语言的能力;</p> <p>(2) 掌握动画片的制作流程及一定的故事创作和镜头语言运用技能;</p> <p>(3) 具备将剧本改写成文字分镜脚本的能力;</p> <p>(4) 具备较好的美术设定的能力;</p> <p>(5) 具备熟练运用镜头语言的能力;</p> <p>(6) 具备动画分镜头设计岗位的管理和协调能力。</p>
主要内容		<p>(1) 分镜头台本与影片风格的分析 and 掌握</p> <p>(2) 角色场景造型的风格设定方法</p> <p>(3) 空镜的运用</p> <p>(4) 画面空间的构图方法</p> <p>(5) 分镜头的画面透视</p> <p>(6) 景别的运用和作用</p> <p>(7) 机位的运用和轴线</p> <p>(8) 镜头之间的链接技巧</p>
教学要求		<p>在课堂讲授上采用多媒体电子课件等现代化教学手段, 做到图文并茂, 易于视听传达, 便于学生理解课程内容。在教学过程中穿插问题的提出, 引发学生的思考; 通过课外作业的训练以及优秀作品的讲评, 加深对知识点的理解, 提高学生的创意能力。</p> <p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时 (考勤、课堂提问、课堂实例完成情况) 50 分+上机测试 50 分</p>

9. C4D

课程名称		C4D
课程目	知识目标	<p>通过对本课程的学习, 使学生了解并掌握包含建模、动画、渲染、角色、粒子以及新增的插画模块, 还包括完整的修补时间线, 能够输出全播放品质的图片和动画, 也能够输出整批成像。</p>

标	素质目标	<p>(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力;</p> <p>(2) 树立团队协作精神;</p> <p>(3) 具备分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风;</p> <p>(5) 树立质量意识;</p> <p>(6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格;</p> <p>(7) 具备自主、开放的学习能力</p>
主要教学内容	<p>毛发系统、高级渲染模块、三维纹理绘画、CINEBENCH 、Dynamics: 动力学模块、MOCCA: 骨架系统,多用于角色设计、NET Render: 网络渲染模块、PyroCluster: 云雾系统、Sketch & Toon: 二维渲染插件, Thinking Particles: 粒子系统、Sculpt: 雕刻系统, 可烘焙法线贴图, 置换贴图。</p>	
教学要求	<p>本课程教学上使用高配置计算机, 根据教学内容采取启发式、引导法等教学方法, 开展教学活动。通过在采用蓝墨云软件进行课堂分组、比赛、研讨等多种形式, 提高学生的学习兴趣, 增强学生学习能力; 按学时要求, 大约 4 学时布置一次课后作业, 一般视思考题份量每次布置 1—3 道题, 由授课教师自行掌握; 在考试题目的设计上, 尽可能灵活新颖, 重点检验学生应用所学知识解决实际问题的能力。</p>	
	<p>上机测试+基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时(考勤、课堂提问、课堂实例完成情况) 50 分+上机测试 50 分</p>	

10. 微电影制作

课程名称	微电影制作	
课程目标	知识目标	<p>通过学习微电影理论, 学生能够全方位、系统了解微电影, 并对微电影这一新兴艺术形式产生浓厚的兴趣; 在整个课程学习之后, 学生的兴趣特长的到一定的巩固和发扬, 审美鉴赏能力、动手实践能力得到一定的发展, 人文素养和科学素质的到潜移默化的提升。</p>

	素质目标	<p>(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力;</p> <p>(2) 树立团队协作精神;</p> <p>(3) 具备分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风;</p> <p>(5) 树立质量意识;</p> <p>(6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格;</p> <p>(7) 具备自主、开放的学习能力</p>
主要内容	<p>第一章 微电影概说</p> <p>第一节 微电影的定义</p> <p>第二节 微电影的特征</p> <p>第三节 微电影的分类</p> <p>第四节 微电影发展趋势</p> <p>活动设计一 调查：你眼中的微电影</p> <p>第二章 微电影鉴赏</p> <p>第一节 影视鉴赏基础</p> <p>第二节 微电影鉴赏指导</p> <p>第三节 微电影佳作欣赏</p> <p>第四节 微电影作品推荐</p> <p>活动设计二 交流：微电影爱好者沙龙</p> <p>第三章 微电影制作</p> <p>第一节 拍摄准备</p> <p>第二节 拍摄过程</p> <p>第三节 后期制作</p> <p>第四节 拍摄实践</p> <p>第五节 成果推广</p> <p>活动设计三 策划：我的微电影发布会</p>	
教学要求	<p>由于本课程是社会实践类课程,教学时应以学生鉴赏、写作和微电影制作活动为,理论学习只是必要的铺垫。教师在教学时不能单独地进行知识讲解,而是要将理论学习、活动体验和创新实践融合起来。要多采用启发式教学,突出课堂上的师生互动,使学生在理论学习中入门,在活动体验中发展自我,在创新实践中升华自我。</p>	

	上机测试+基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例完成情况）50分+上机测试50分
--	--

11. 核心技能综合实训

(1) 训练目的

通过核心技能训练，加深巩固学生所学的专业课程的基本理论知识，培养学生的实践能力、分析问题和解决问题的能力以及综合运用所学基础知识和基本技能的能力，进一步培养学生综合分析问题和解决问题的能力；使学生得到搜集资料、整理相关素材、动画设计等方面的实践训练。

(2) 核心技能训练内容

- ①PS 图像处理训练；
- ②Flash 动画制作训练；
- ③三维动画制作训练；
- ④影视后期制作训练；
- ⑤微电影制作训练；

(3) 训练要求

- ①紧密联系实际，突出实训成果。
- ②按照设计时间，制定设计计划，明确设计进度，认真编写设计报告或设计文档。
- ③充分发挥自己的积极性和创造性，按时独立完成全部设计任务，并将设计过程及基本操作写入实训说明文档中。
- ④按时提交设计报告或设计文档。

12. 顶岗实习及劳动

(1) 实习目的

通过理论与实际的结合、学校与社会的沟通，使学生更加全面了解本专业的性质及特点，进一步提高学生的思想觉悟、业务水平，尤其是观察、分析和解决问题的实际工作能力。通过专业综合实习可增强学生对所学专业的理解和认识，了解自己未来的发展方向，为以后的工作打下基础；启发学生的创造性，培养学生综合运用所学的基础知识和基本技能，以便把学生培养成为能够主动适应社会主义现代化建设需要的高素质技能型专门人才。

(2) 实习内容

①熟悉企业生产过程

在企业实训教师的指导下，熟悉企业的动画设计与制作岗位的作业流程，了解企业管理及其有关制度规定，最后写出专题实习报告。

②动画描线与上色岗位实习

在企业实训教师的指导下，熟悉动画公司的手绘动画员工作流程，了解动画描线的岗位要求，掌握动画勾线的基本要求及技能，写出专题实习报告。

③三维图形建模岗位实习

在企业实训教师的带领下，了解企事业单位三维动画建模的基本方法、步骤，熟悉动画三维简目的岗位要求，最后写出专题实习报告。

④三维贴图与渲染岗位实习

在企业实训教师的指导下，熟悉动画公司三维贴图设计与绘制的

基本方法，能够独立三维贴图 and 渲染。最后写出专题实习报告。

⑤动画特效岗位实习

在企业实训指导教师的指导下，了解动画公司二维及三维动画的特效制作流程，能够根据动画情节要求使用特效工具进行基本的特效制作。最后写出专题实习报告。

⑥动画后期合成输出岗位实习

在企业实训指导教师的指导下，了解三维、二维动画前期工作的制作完成以后，能够根据动画剧本及相关镜头进行动画的整合输出要求及岗位技能。最后写出实习报告。

(3) 实习要求

①学生在实习期间，要在指导老师或实习单位有关人员的指导下，认真完成指导老师或实习单位下达的有关实习任务。深入实际，按时、保质、足量全面完成实习任务。

②学生在实习期间要随时做好实习记录，实习结束时，提交《顶岗实习报告书》，由实习单位给出实习鉴定意见。

③要虚心向实习单位员工学习，认真从实践中求知，努力培养发现、分析和解决实际问题的能力。掌握专业应用的实践能力，提高专业水平。

④学生完成全部实习任务，提交实习资料方可参加考核。

⑤实习生应围绕实习内容，根据实习中调查和收集的资料，进行分析研究，提出自己的见解。

⑥注意实习纪律和实习事项。

七、教学进程总体安排

附表一 动漫制作技术专业教学活动时间分配表

学年	教学周	入学教育与军训	实习(含顶岗实习)	设计(含毕业设计)	毕业教育	考试	假期	合计
一	33	2	3			2	12	52
二	34		4			2	12	52
三			27	10	1	2	12	52
合计	67	2	34	10	1	6	36	156

附表二 动漫制作技术专业教学进程表

学期	周数																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	★	★																		:
二																	×	×	×	:
三																		×	×	:
四																		×	×	:
五	×	×	×	×	×	×	×	×	×	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	:
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	:
备注	★入学教育与军训 ×课程实习 ○课程设计 ※毕业设计(论文) ▲专业资格证课 ●顶岗实习 △毕业教育 :考试																			

附表三 动漫制作技术专业课程设置表

课程分类	序号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年		修读方式
							1	2	3	4	5	6	
							19	19	19	19	19	19	
公共基础课	1	入学教育与军训	2				2周						必修
	2	思想道德修养与法律基础	3	66	50	16	2	2					
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	68	40	28			2	2			
	4	形势与政策	1	48	48	0	≥8学时/学期						
	5	大学英语	6	100	60	40	2	2	2				
	6	高等数学	6	100	60	40	4	2					
	7	信息技术	4	64	32	32		4					
	8	大学体育	8	134	44	90	2	2	2	2			
	9	职业规划	1	17	12	5	1						
	10	就业指导	1	17	12	5				1			
	11	军事理论	2	34	34	0	2						
	12	心理健康教育	2	34	24	10	2						
	13	中华优秀传统文化	2	34	24	10	2						
	14	艺术	2	34	24	10	2						
	15	创新创业教育	2	34	24	10			1	1			
	16	毕业教育	1									1周	
专业技能课	1	图像处理	7	132	68	64	4	4					
	2	图像处理实训	1	24	4	20		1周					
	3	CorelDraw	4	64	32	32		4					
	4	CorelDraw实训	1	24	4	20		1周					
	5	Maya建模与材质	5	96	48	48		6					
	6	三维建模与材质实训	1	24	4	20		1周					
	7	Maya动画与后期制作	6	96	48	48			6				
	8	三维动画制作实训	1	48	8	40			2周				
	9	AE动效制作	4	68	32	36			4				

	10	动画分镜设计	4	68	32	36			4			
	11	HTML5 制作	4	64	32	32				4		
	12	HTML5 制作实训	1	48	8	40				2周		
	13	C4D	4	68	34	34				4		
	14	核心技能综合实训	9	216	16	200					9周	
	15	毕业设计	10	240	0	240					10周	
	16	顶岗实习及劳动	18	432	32	400						18周
素质拓展课	1	国家安全教育	2	32	32	0		2				二选一
	2	影视动画赏析	2	32	32	0		2				二选一
	3	程序设计基础	2	34	17	17			2			二选一
	4	表演基础	2	34	17	17			2			二选一
	5	绘画基础	4	68	34	34	4					二选一
	6	服饰设计	4	68	34	34	4					二选一
	7	音效设计与制作	3	51	25	26			3			二选一
	8	音乐赏析	3	51	25	26			3			二选一
	9	二维动画设计与制作	4	68	34	34				4		二选一
	10	定格动画	4	68	34	34				4		二选一
	11	微电影制作	4	68	34	34				4		二选一
	12	中外艺术思潮与流派	4	68	34	34				4		二选一
合计			146	2717	1066	1751	27	28	26	22		

附表四 动漫制作技术专业实习安排表

序号	实习名称	实习内容	周数	第一学年		第二学年		第三学年	
				1	2	3	4	5	6
1	图像处理实训	Ps 图像设计与制作	1		√				
2	CoreDraw/AI 实训	CoreDraw 设计与制作	1		√				

3	三维建模与材质实训	Maya 建模与材质设计制作	1		√				
4	三维动画制作实训	Maya 动画设计	2			√			
5	HTML5 实训	网页制作	2				√		
6	动漫专业综合实训	专业综合	9					√	
7	顶岗实习及劳动	顶岗实习及劳动	18						√
合计			34	0	3	2	2	9	18

附表五 动漫制作技术专业设计安排表

序号	设计名称	设计内容	周数	第一学年		第二学年		第三学年	
				1	2	3	4	5	6
1	毕业设计	毕业设计作品的设计及毕业论文撰写	10					10	
合计			10					10	

附表六 动漫制作技术专业资格证书一览表

资格证书类别	资格证书名称	等级	必修	选修
职业资格证书	Adobe 认证创意设计师 Adobe Photoshop	中级	✓	
职业资格证书	Adobe 认证影视后期设计师 Adobe After Effects	中级	✓	
职业资格证书	Adobe 认证影视后期设计师 Adobe Premiere Pro	中级		✓
职业资格证书	ACAA 认证 Flash 动画师	中级	✓	
职业资格证书	三维建模师	初级	✓	
职业资格证书	三维渲染师	初级	✓	
职业资格证书	三维动画师	初级	✓	
体育	大学生体质健康合格证书	合格	✓	

教学总学时：2717，其中

公共基础必修课学时：784，占教学总学时的 28.86%；

专业技能必修课学时：1967，占教学总学时的 68.71%；

选修课学时：312，占教学总学时的 11.48%。

八、实施保障

（一）师资队伍

目前该专业共配备专兼职教师 15 名，副高职称 3 名，讲师 8 名，助讲 3 名，实验员 1 名，学历均在大学本科以上，其中硕士 12 名，双师教师队伍 11 名，他们既有丰富的理论知识，又有娴熟的操作技能。师资队伍结构合理，老中青结合，业务能力强，综合素质高，教学经验丰富，职称梯次合理，专兼职结合，具有很强的教育教学、实验实训教学及科研教研能力，能够胜任本专业主要课程的理论教学和

实践教学工作。

（二）教学设施

目前动漫制作技术专业有建筑面积近 600m²的教学设施场所，教学设备约 150 万元，计算机等实验设备共 280 多台（套）。本专业已经建成的实验室有：组装维护实训室、动画制作实训室、多媒体实训室、软件工程实训室等 7 个专业实训室。专业的教学环境可以保障实践教学的顺利开展，实训课开出率 100%。同时，已经与多家公司签约共建校外实训基地。

（三）教学资源

学院严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，根据需要组织编写校本教材，开发数字化教学资源。现有馆藏图书 52 万册，期刊 2988 种。拥有真实职业氛围和产学研一体化功能的现代化校内实验实训室和稳定的校外实训基地。教材、图书和数字资源能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

（四）教学方法

本专业实施案例教学法，通过一个个精选的案例使学生轻松地掌握了各种建模方法的实际应用及其差异，达到了预期的教学目的和教学效果。其次，采取多种形式进行案例教学，根据案例在教学过程中的作用的不同，案例教学的基本方法可分为以下几类：案例讲授法、案例讨论法和案例练习法等。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，因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学

等方法，坚持学中做、做中学，从而达成预期教学目标。

（五）教学评价

教学整体效果好，课堂气氛也很活跃，知识也做了较好的拓展，使学生对所学内容有更深了解；且授课内容所选择的角度——切入点新颖，有新意，能充分吸引生的注意力，符合学生的学习兴趣；师生间有较好的互动，营造了良好的课堂氛围，尤其是师讲课风格灵活，语言幽默，生动，深得学生喜爱，而且也非常注重学生实际操作的培养，教师通过对案例的独到深入的讲解，达到了很好的教学效果，知识系统深入，并能结合多种教学手段，使学生对知识的掌握更深。教学内容重点突出，教学目的十分明确，学习者在教师引领下既能充分吸收新知识，又有大的思维发展空间，通过顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式，真正达到了教学的目的要求。

（六）质量管理

在常规教学管理中，主要抓六个方面的工作：一是先进的教学思想管理。全面推进素质教育和课改，观念是先导，教师是关键。用先进的教育理念武装教师的头脑，是教学工作的重要任务。在先进的教育理念引领下，学校各项教学工作才会充满勃勃生机。二是周密的教学计划管理。学校教学工作计划是教学工作的纲领，是教师教学行为的指南，是实现教学目标的操作蓝本。我们要重视学校教学工作计划、教研组工作计划、教师学科教学计划的制订和落实，对其内容程序、要求都要作明确的规定。三是严密的教学组织管理。学校要建立有效的教学指挥系统，做到教学工作层层有人负责，教学各个环节有人把关。

备课组是教学管理的中间环节，我们要充分发挥备课组的作用，明确职责，集集体的智慧进行教学研究，并组织好听、评课活动，保证学校教学计划的顺利实施。四是严格的教学制度管理。为保障教学工作依法施教，学校要建立一系列的教学工作制度，如教师教学工作规程、教学质量考核评估制度、教师教学质量奖惩制度、优质课评比制度、科研论文评比制度、教师实绩综合考核制度等，严格贯彻执行这些规章制度，才能保证教学工作按部就班地进行。五是严谨的教学过程管理。加强教学过程管理是提高教学质量的关键途径。所以我们对备课、上课、作业、辅导、考核教学过程的五环节都要作明确的要求；并加强教师的教学全过程和学生的学习过程的管理，就会调动师生教与学的积极性，提高教学过程的效益。六是全面的质量管理。学校要按照“全员抓质量，全程抓质量，全面抓质量”的总体思路，坚持“看结果，更看过程；重业绩，更重效益”的科学质量观。

九、毕业要求

（一）学业要求

按规定修完所有课程、成绩全部合格。学分达到毕业学分 146 学分规定。

（二）考证要求

要求取得的职业资格证书见七中的附表六。

（三）其它要求

参加 6 个月的顶岗实习并考核合格。

十、附录

(一) 教学进程安排表

动漫制作技术专业教学进程表

学期 \ 周数	周数																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	★	★																		:
二																	×	×	×	:
三																		×	×	:
四																		×	×	:
五	×	×	×	×	×	×	×	×	×	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	:
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	:
备注	★入学教育与军训 ×课程实习 ○课程设计 ※毕业设计(论文) ▲专业资格证课 ●顶岗实习 △毕业教育 :考试																			

(二) 人才培养方案执行变更审批表

人才培养方案执行变更审批表

申请单位	
申请时间	
申请变更培养方案的专业、年级	
申请变更理由及其课程调整方案	申请变更理由:
	调整方案:(写明调整前的课程名称、学时、学分、考核形式、开课学期及调整后的课程名称、学时、学分、考核形式、开课学期)
系部意见	负责人签名(公章): _____ 年 月 日
教务处意见	负责人签名(公章): _____ 年 月 日
主管院长意见	签 名: _____ 年 月 日
备注	