冀中职业学院动漫制作技术专业人才培养方案

目 录

一、专业名称及代码

二、入学要求

三、修业年限

四、职业面向

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

（二）培养规格

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

（二）专业（技能）课程

七、教学进程总体安排

（一）公共基础课程教学进程表

（二）专业（技术）课程教学进程表

（三）周课时统计表

（四）各类课程学时分配表

八、实施保障

（一）师资队伍

（二）教学设施

（三）教学资源

（四）教学方法

（五）学习评价

（六）质量管理

九、毕业要求

（一）学分要求

（二）计算机和普通话水平要求

（三）职业资格证书或“1+X”证书

十、附录

冀中职业学院信息工程系

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫制作技术

（专业代码：510215）

二、入学要求

高等职业学校学历教育入学要求一般为高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

修业年限为3年。

四、职业面向

表4-1 职业面向表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
| 电子与 信息大 类（51）  | 计算机 类 （5102） | 互联网 和相关 服 务 （64） 软件和 信息技 术服务 业（65） | 专业化设计服务人员（40808）、工艺美术与创意设计专业人员 （20906）、工业（产品）设计工程技术人员（20234） | 初级就业岗位 | 插画及故事版创作、3D及2D动画制作、FLASH设计师  | 助理三维动画师、助理后期处理师、助理平面动画师（初级）原画师、三维建模师、三维渲染师（中级） |
| 高级就业岗位 | 动漫周边设计师、动画师、渲染师、动画策划 | 三维动画师、合成剪辑师、三维动画总监、后期艺术总监等职业的认证（高级） |

表4-2 岗位分析表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 工作领域 | 工作任务 | 职业能力 | 相关课程 |
| 平面设计师 | 广告公司、婚纱摄影工作室、信息技术公司、动漫公司 | [1.负责公司日常宣传、策划设计制作、公司展览会议布置；](http://zhidao.baidu.com/search?word=%E5%B1%95%E8%A7%88%E4%BC%9A&fr=qb_search_exp&ie=utf8" \o "http://zhidao.baidu.com/search?word=%E5%B1%95%E8%A7%88%E4%BC%9A&fr=qb_search_exp&ie=utf8) | 1. 具有良好的审美能力及色彩感觉，具备出色的理解力、沟通能力和组织协调能力； |
| 2.负责平面设计、制作及其它图文处理； | 2. 能熟练运用图形图像处理软件如PHOTOSHOP、CORLEDRAW。 |
| 3.协助其他部门人员完成对设计及美学方面的工作； | 3. 对排版、印刷等后期制作有一定的了解。 |
| [4.负责平面设计类项目风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片整理、企业徽标处理等业务。](http://zhidao.baidu.com/search?word=%E5%BE%BD%E6%A0%87&fr=qb_search_exp&ie=utf8" \o "http://zhidao.baidu.com/search?word=%E5%BE%BD%E6%A0%87&fr=qb_search_exp&ie=utf8) |  |
| 动画设计师 | 动画公司、电视台、游戏制作公司及其它广告传媒单位 | 1.负责设计制作卡通形象，完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色、3D模型建造、动画制作，以及部分后期处理工作； | 1.精通3Dmax及相关插件的应用，并具备MAYA设计能力； |
| 2.参与表现多媒体展示项目中三维部分的创意策划； | 2.熟练使用AE、premiere等辅助合成软件； |
| 3.测试动画场景，组织协调同期动漫音效、书写测试报告。 | 3.具备扎实的美术功底，具有良好的创意能力和设计表达能力。 |
| 影视后期合成技术人员 | 影视广告制作公司、电视台 | 1.负责相关影音项目的剪接和图象处理；  | 1.熟悉非线性编辑系统，熟练掌握AE特效合成软件、MAYA或3DMAX三维软件、Premiere等后期制作软件；  |
| 2.完成相关节目宣传、活动宣传等在播部分的合成制作；  | 2. 了解影视语言，能根据创意、脚本或文案进行二次创作和编排；  |
| 3.在剪辑中配合编导实现节目构思并提供合理化建议，提升节目质量；  | 3.能够独立剪辑合成，并与编导很好的沟通；  |
| 4.协助影音资料整理归档。 | 4.视觉效果表达能力强，具有良好的审美和创新能力；  |
|  | 5.可独立完成栏目包装、三维片头动画、宣传片等的设计及制作； |
| 动漫专业培训教师 | 动画培训机构、民办院校 | 1.负责专业软件的教学、学生辅导和答疑。 | 1.熟练使用动漫类软件，有专业知识基础。 |
| 2.能够承担计算机动漫专业课程的教学任务。 | 2.有较强的美术功底，具有很强的审美观念及丰富的创意，能独立完成设计方案。 |
| 3.具备一定的教师职业素质。 | 3.有良好的表达、沟通和应变能力。 |

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,掌握必须的科学文化和专业理论知识,具有良好的职业道德、较强的专业实践技能和综合职业技能,适应现代化市场生产、服务、管理要求的富有设计创造性及相关学科较高深的专门知识，能从事动画片制作、漫画书籍、杂志、电子出版物的美术编辑及影视设计产品制作的高技能应用型专门人才。

**（二）培养规格**

该专业核心能力为：动漫制作技术。

1.素质方面

（1）思想政治素质

学习马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的理论观点和思想方法，树立科学的世界观、人生观和价值观，树立正确的道德观、法制观和职业观，培育拥护中国共产党、热爱社会主义祖国、服务中国特色社会主义建设的理想信念，以培养合格的思想政治素质为核心，构建支撑高职大学生职业发展的综合素质。

（2）人文素养与科学素质

具有较为宽阔的视野，文理交融，具有一定的科学思维和科学精神，具备健康、高雅的审美情趣和正确的审美观点、较强的审美能力和文化修养，个性鲜明、学有所长。

（3）身体心理素质

具有一定的体育运动和生理卫生知识，养成良好的锻炼身体、讲究卫生的习惯，掌握一定的运动技能，达到国家规定的体育健康标准；具有坚忍不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系和团队精神、健全的人格品质。

2.知识方面

使学生在掌握一定的法律、法规和邓小平理论基本原理等文化基础知识之上，掌握动漫制作基础知识和动漫创作的理论，并在此基础上更深入的学习二维、三维动画设计与制作的方法，掌握后期视频编辑的基本方法及技术。

（1）能正确择业与就业，具有良好的职业态度和职业道德修养；

（2）具有必备的基础理论知识和专业知识；具备较快适应生产、建设、管理、服务第一线岗位需要的实际工作能力，具有创业、立业精神。

（3）具有本专业所必备的职业道德、思想品质；具有基本的法律常识，熟悉动漫行业的法律法规以及相关政策。

3.能力方面

（1）职业通用能力

从事企业管理的能力、较强团队协作能力；能熟练使用计算机办公软件；较强的英语听说读写能力；运用辩证唯物主义基本观点及方法分析和解决问题能力。

（2）职业专门能力

具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能，能运用所学知识分析和解决实际问题的能力；具有本专业所必需动漫制作基础知识、动漫创作的理论基础知识；掌握计算机动画设计与制作的方法，具有二维动画制作的能力。

（3）职业综合能力

计算机应用能力、动漫设计与创作能力、二维动漫创作能力、计算机动画设计制作能力、动画短片的设计创作能力、后期视频编辑能力、计算机网络动画设计制作能力、多媒体系统的开发能力、熟悉、掌握三维动画设计与制作的技术，具有多媒体系统开发的知识和技术；熟悉、掌握后期视频编辑的基本方法和技术。

六、课程设置及要求

本专业以“课岗证赛融通”为课程体系建设思路，以企业对本专业人才的需求为依据，构建适应高等职业教育特点的培养方案。以专业能力培养为主体，以社会能力、方法能力培养为两翼，校企共同设计、实施与评价。

**动漫制作技术专业**

公共必修课

实践课

思想道德修养与法律基础

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

形势与政策

健康教育

大学生心理健康教育

应用文写作

计算机基础

创新创业

体育

军事理论

劳动教育

公共选修课

专业课

普通话

企业认知实习

专业技能实训

岗位实习

毕业设计

军训（入学教育）

平面和二维动画类

三维动画类

影视后期类

平面构成

色彩构成

动画速写

二维动画制作

图形图像处理

概念设计

模型制作

动画运动规律

动画设计

影视动画特效制作

影视动画后期合成

**（一）公共基础课程**

严格按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。将思想政治理论课、中华优秀传统文化、体育、军事课、心理健康教育等课程列为公共基础必修课程，并将马克思主义理论类课程、党史国史、职业发展规划与就业指导、创新创业教育、信息技术、语文、数学、外语、健康教育、美育课程、职业素养等列为必修课或限定选修课。

**（二）专业（技能）课程**

1.美术基础（72学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 | 素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生动手创造和表现运动的思维。 知识目标：掌握几何形休与各种器皿以及石膏头像素描关系处理；具有形体结构造型处理能力。 能力目标：具有鉴赏经典作品与临摹经典作品的能力；具有对室内摆放静物、石膏头像进行独立写生能力；具有形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。  |
| 教学内容 | 项目 | 工作任务 |
| 项目一 静物结构素描训练 | 学习静物结构 |
| 项目二 静物明暗素描训练 | 学习黑白灰，三大面五大调 |
| 项目三 石膏五官素描训练 | 学习人物比例 |
| 教学建议 | 讲授素描静物、人物写生，掌握构图、明暗调子、结构、解剖、透视等知识，掌握一定的绘画基本功。 |
| 教学环境 | 画室 |
| 成绩评定 | 评价方式：考勤+作业+考试创作 |

2.构成基础（72学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 | 素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力； 培养学生动手创造和表现运动的思维。 知识目标:掌握正确的色彩观察方法和正确的思维方法；具备一定的艺术作品鉴赏水平和色彩艺术造型技能。 能力目标:具有正确的色彩认识能力、观察能力、造型能力、表达能力和审美能力；具有色彩形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。  |
| 教学内容 | 项目 | 工作任务 |
| 项目一 陶罐静物训练 | 学习陶罐静物 |
| 项目二 花卉静物写生 | 学习花卉静物 |
| 项目三 水粉风景训练 | 学习水粉风景 |
| 教学建议 | 理论教学与实训教学相结合。通过项目实训练习更好的掌握色彩搭配。 |
| 教学环境 | 画室 |
| 成绩评定 | 评价方式：考勤+作业+考试创作 |

3.专业技能实训（108学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 |  使学生全面系统地学习和认识动画、漫画、动漫的概念及其相互关系，了解动漫发展的历史与美学特征，把握动漫剧本、动画造型、场景与制作中的关键问题。 |
| 教学内容 | 项目 | 工作任务 |
| 项目一 动漫由来  | 认识动画、动漫 |
| 项目二 动漫风格 | 动漫的概念 |
| 项目三 需要的学习能力 | 把握动漫等关键问题 |
| 教学建议 | 讲授动画的概念、动画的分类、动画的风格、动画的制作等。 |
| 教学环境 | 教室 |
| 成绩评定 | 评价方式：考勤+作业+考试创作 |

4.三维动画创作（144学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 | 了解三维软件的特点，初步掌握三维软件的基本功能及建模方法，且能够根据实际需求完成简单的模型制作（含贴图）。 |
| 教学内容 | 项目 | 工作任务 |
| 项目一 认识界面、熟悉软件 | 了解三维软件界面排布特点，了解软件的强大功能及其在虚拟现实项目中的作用。 |
| 项目二 基础形体建模 | 掌握简单模型的制作方法，初步了解三维软件的各项功能。 |
| 项目三 建筑建模 | 熟悉建筑模型的制作方法，巩固建模基础知识。 |
| 项目四 武器建模 | 结合动漫专业课程需要，掌握复杂模型的建模要求及建模技巧。 |
| 项目五 贴图、渲染 | 掌握贴图、渲染的基本方法及要求。了解渲染在游戏中的重要作用，了解渲染的专业软件。 |
| 教学建议 |  根据学生特点，合理安排项目具体内容及教学进度，同时需在教学中穿插必要的专业知识，重点讲授和专业紧密相关的内容，做到主次有别，全面覆盖知识点，并能够关照到后续及前继课程。 |
| 教学环境 | 多媒体教学设备、云机房。 |
| 成绩评定 | 日常考勤+单项能力训练+结课创作（综合运用能力） |

5.二维动漫创作（144学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 | 熟知动漫课程项目所需模型的建模思路及规则，能够综合利用所学软件独立完成较为复杂的游戏道具、卡通角色及游戏场景建模，并能够完成其后的材质贴图及渲染等工作。 |
| 教学内容 | 项目 | 工作任务 |
| 项目一 游戏道具建模 | 熟知游戏道具建模的要求、能够按照要求独立完成游戏道具的建模。 |
| 项目二 游戏场景 | 熟知游戏场景建模要求能够按照要求搭建游戏场景。 |
| 项目三 游戏角色建模 | 熟知游戏角色建模要求能够按照要求制作游戏角色模型。 |
| 项目四 动画制作 | 掌握常见的运动规律知识，能够独立完成骨骼绑定、动画制作、输出。 |
| 教学建议 |  根据学生实际情况，采取恰当的教学手段及方法，合理的安排课程进度，有效的进行复习巩固，教学内容应充分结合工作岗位技术要求。 |
| 教学环境 | 多媒体教学设备、云机房。 |
| 成绩评定 | 日常考勤+单项能力训练+结课创作（综合运用能力） |

6.动漫概念设计（108学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 课程目标 | 掌握动画设计的设计规范及制作方法。综合运用所学软件实现最佳设计效果，进一步巩固所学知识。 |
| 教学内容 | 项 目 | 工作任务 |
| 项目一 关键帧动画  | 掌握关键帧动画的制作方法，能完成简单的案例制作。 |
| 项目二 约束和控制器动画  | 掌握约束和控制器动画的特点及应用，能完成简单的案例制作。 |
| 项目三 摄影机和灯光动画  | 巩固摄影机及灯光相关知识，掌握该动画方式的特点及制作方法。 |
| 项目四 粒子和空间扭曲动画  | 巩固相关知识，掌握粒子及空间扭曲动画的特点及制作方法。 |
| 项目五 材质动画  | 掌握材质动画的特点及制作方法。 |
| 项目六 综合实训  | 巩固知识，提高动画制作技能，完成较为完整的案例制作。 |
| 教学建议 | 对比之前所学的3DMAX动画进行讲解，注重知识的巩固和串联，注意案例难度的选择及授课顺序。 |
| 教学环境 | 多媒体教学设备、云机房。 |
| 成绩评定 | 日常考勤+单项能力训练+结课创作（综合运用能力） |

7.岗位实习实训（100学时）

|  |  |
| --- | --- |
| 实训目的 | 学以致用，查漏补缺，积累经验，拓宽知识面，增强职业认知。锻炼学生综合运用所学知识、技能、独立分析和解决实际问题的能力。实现学生由学校向社会的转变，明确学生的发展方向。 |
| 实训内容 | 在完成实习单位派发工作任务的同时，进行以下提升：掌握行业发展的现状、前景、知识技能要求；调查并了解工作流程；积累工作经验，提高专业技能；实现自我认知，明确发展方向。 |
| 教学组织 | 有条件学生自行联系实习单位；其余学生由系部统一推荐实习单位；教师定期回访/探访实习学生，了解实习动态并做指导。 |
| 考核方式 | 实习报告+实习单位评定+校方评定 |

毕业设计、岗位实习属实训类课程。

七、教学进程总体安排

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。以表格的形式列出本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、课程编码、学时学分、学期课程安排、考核方式，并反映有关学时比例要求。

1.军训、劳动周等课时纳入相应学期的总课时中计算，素质拓展学时不归并相应学期，具体见附录十，表10-1公共基础课程教学进程表、表10-2 专业（技能）课程教学进程表。

2.课时表具体见附录十，表10-3 周课时统计表。六个学期“总课时数”与“公共基础课程+专业课程+职业技能课”课时数相等。

3.学时学分分配，具体见附录十，表10-4各类课程学时分配表，合计学分为六个学期总学分，包括公共基础课程学分、专业（技能）课程学分，不包括取得的职业资格证学分。

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

**（一）师资队伍**

专职教师要求

1.具备“双师”资格（具备关职业资格证书或企业经历）的比例达到100%。

主讲教师具备动漫设计、网站开发、图形图像处理、平面设计和多媒体专业中级以上的认证资格证书（含中级）或工程师资格。

2.有每5年累计不少于6个月的企业实践经历。设计的全方案设计、开发的工作过程的每一个环节，至少有一名教师有实际工程经验，能够带领学生完成实际项目。

兼职教师要求

1.具备良好的思想政治素质、职业道德工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验。

2.具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（**二）教学设施**

对教室，校内、校外实习实训基地等提出有关要求。

1.校内基地具备条件

表8-1 校内基地具备条件

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 实训类别 | 实训项目 | 主要设备名称 | 数量（台/套） |
| 云计算与存储实验室 | 网页设计、程序设计、网页综合编程、商务办公 | 教师机 | 1台 |
| 学生机 | 40台 |
| 投影仪 | 0套 |
| 服务器 | 1台 |
| 交换机 | 1台 |
| 话筒 | 1套 |
| 音箱 | 1套 |
| 全媒体与网络技术实验室 | 多媒体技术、艺术图形设计、网络安全技术与实施、数据库技术 | 教师机 | 1台 |
| 学生机 | 48台 |
| 投影仪 | 1套 |
| 服务器 | 0台 |
| 交换机 | 3台 |
| 话筒 | 0套 |
| 音箱 | 0套 |
| 智能技术与系统实验室 | 网络设备配置与管理、网络操作系统、路由交换技术、计算机网络基础 | 教师机 | 1台 |
| 学生机 | 36台 |
| 投影仪 | 1套 |
| 服务器 | 2台 |
| 交换机 | 1台 |
| 话筒 | 0套 |
| 音箱 | 0套 |
| Web数据处理实验室 | 动态网站开发、信息项目实施与管理 | 教师机 | 1台 |
| 学生机 | 40台 |
| 投影仪 | 0套 |
| 服务器 | 1台 |
| 交换机 | 1台 |
| 话筒 | 0套 |
| 音箱 | 0套 |
| 互联网创新技术实验室 | 网络系统集成、物联网集成、云计算技术应用 | 教师机 | 1台 |
| 学生机 | 40台 |
| 投影仪 | 0套 |
| 服务器 | 1台 |
| 交换机 | 1台 |
| 话筒 | 0套 |
| 音箱 | 0套 |

2.校外基地具备条件

我院共有5个与本专业相关的校外实验、实践的基地：北京达内时代、北京课工场、北京广信联合、北京金源万博、河北华讯科技，实训基地实训设备齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全，定期组织学生进行短期实训、岗位实习、安置就业，为学生的校外实训和就业提供根本保证，实现了大学与企业的有效结合，有效提升了学生的动手能力，增强就业竞争力，实现了教育与企业岗位需求之间的和谐衔接。

**（三）教学资源**

教材选用高教出版社或专业书水平高的正规大出版社，学院图书馆本专业纸质资源、文献配备较为齐全，具有电子阅览室，电子图书等。采用教材四级审核制——授课老师推荐、专业带头人申报、教学单位审核、教务处审定。

本专业选用的教材一般附带电子资源、学习网站，较为广泛的使用中国MOOC、智慧树、智慧职教等在线课程为学生自主学习提供条件，力争实现校内、校外资源共享。

**（四）教学方法**

鼓励采用“教学做一体化”的教学模式，采用情境教学法、项目教学法、案例教学法、讨论式教学法、现场教学法等先进的教学方法实施教学。

**（五）学习评价**

学习绩效考核评价体系遵循“能力为主，知识为输；过程为主，结果为辅；应会为主，应知为辅；定量为主，定性为辅”的原则，合理确定专业理论考核和职业能力考核的权重，并结合企业考核标准确定能力考核要素，改变学科教学体系下成绩考核的方法，将校内考核与企业实践考核相结合，使学习效果评价与岗位职业标准相吻合，努力实现企业专家参与，现场实操，答辩的考核方式。

**（六）质量管理**

加强各项教学管理规章制度建设，规范教学管理文件；完善教学质量监控与保障体系；形成教学督导、教师、学生、社会相结合的教学质量评价体系以及完整的信息反馈系统。建立具有可操作性的激励机制和奖惩制度；加强对毕业生质量跟踪调查和收集企业对专业人才需求反馈的信息渠道。

九、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。

**（一）学分要求**

表9-1 学分要求

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 公共基础课程 | 专业技术课程 | 职业资格等证书 | 合计 |
| 33 | 92 | 6 | 131 |

**（二）计算机和普通话水平要求**

非计算机类专业学生必须参加全国高等学校计算机水平一级考试。获得全国计算水平考试一级证书的，计4学分。

所有学生必须参加全国普通话水平测试。非师范类专业学生达到二乙及以上水平的，计2学分。

**（三）职业资格证书或“1+X”证书**

职业资格证书或“1+X”证书，举例：学生应取得的本专业领域主要国家职业资格证书或“1+X”证书，至少获得以下 5 个职业资格证书（职业技能等级证书）中的一个。

影视后期职业技能等级证书、游戏美术设计职业技能等级证书、3D 引擎技术应用职业技能等级证书、CEAC 三维动画工程师职业资格证书、ACAA 认证动漫设计师职业资格证书。

十、附录

|  |
| --- |
| 表10-1公共基础课程教学进程表 |
| 课程类别 | 课程名称 | 课程代码 | 课程类型 | 课程性质 | 学时分配 | 开课学期（周） | 考核方式 | 备注 |
| 计划学时 | 理论学时 | 实践学时 | 一18 | 二20 | 三20 | 四20 | 五20 | 六20 |
| 公共基础课程 | 思想道德与法治 | G00001 | 必修 | B | 54 | 36 | 18 | 3 |  |  |  |  |  | 考试 | 含社会责任 |
| 形势与政策 | G00002 | 必修 | B | 32 | 32 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |  |  | 考查 | 含国家安全教育（隔周开课） |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | G00003 | 必修 | B | 36 | 24 | 12 |  | 2 |  |  |  |  | 考试 | 含党史、国史 |
| 习近平新时代特色社会主义理论体系概论 | G00014 | 必修 | B | 54 | 36 | 18 |  |  | 3 |  |  |  | 考试 |  |
| 职业生涯与就业指导 | G00004 | 必修 | B | 36 | 18 | 18 | 2 |  |  | 2 |  |  | 考查 | 隔周开课 |
| 军事理论 | G00005 | 必修 | B | 36 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  | 考查 | 隔周开课 |
| 体育 | G00006 | 必修 | C | 144 |  | 144 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  | 考查 |  |
| 应用文写作 | G00014 | 必修 | C | 36 |  | 36 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 | 根据专业要求，自行选择开设 |
| 计算机基础 | G00008 | 必修 | B | 36 |  | 36 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 | 含信息技术知识、根据专业要求，自行选择开设 |
| 创新创业 | G00009 | 必修 | B | 36 | 18 | 18 |  | 2 |  |  |  |  | 考查 | 在线开放课 |
| 健康教育 | G00010 | 必修 | A | 18 | 18 |  |  |  | 1 |  |  |  | 考查 | 在线开放课 |
| 大学生心理健康 | G00011 | 必修 | A | 18 | 18 |  | 1 |  |  |  |  |  | 考查 | 在线开放课 |
| 劳动教育 | G00012 | 必修 | C | 18 |  | 18 | 1 |  |  |  |  |  | 考查 |  |
| 军训 | G00013 | 必修 | C | 36 |  | 36 | 2 |  |  |  |  |  |  | 集中军训两周 |
| 注：1.课程性质：A理论课，B理论+实践，C实践课； |
|
|
|
|
| 表10-2动漫制作技术专业专业（技能）课程教学进程表 |
| 课程类别 | 课程名称 | 课程代码 | 课程类型 | 课程性质 | 学时分配 | 开课学期 | 周学时/学分 | 考核方式 | 备注 |
| 计划学时 | 理论学时 | 实践学时 |
| 专业（技能）课程 | 摄影摄像 | 212601 | 必修 | A | 36 | 18 | 18 | 1 | 2 | 考查 | 专业基础课 |
| 动漫概论 | 212602 | 必修 | A | 36 | 18 | 18 | 1 | 2 | 考查 | 专业基础课 |
| 美术鉴赏 | 212603 | 必修 | B | 72 | 24 | 48 | 1 | 4 | 考试 | 专业基础课 |
| 设计素描与色彩 | 212604 | 必修 | B | 72 | 24 | 48 | 1 | 4 | 考试 | 专业基础课 |
| 场景设计 | 212605 | 选修 | B | 108 | 36 | 72 | 2 | 6 | 考试 | 专业基础课 |
| 动画概念设计 | 212606 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 2 | 6 | 考试 | 专业核心课 |
| 美术设计基础 | 212607 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 2 | 6 | 考查 | 专业核心课 |
| 数字绘画 | 212608 | 必修 | B | 72 | 24 | 48 | 2 | 4 | 考试 | 专业基础课 |
| 创意写生 | 212609 | 必修 | B | 72 | 24 | 48 | 2 | 4 | 考试 | 专业基础课 |
| 动画运动规律 | 212610 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 3 | 6 | 考试 | 专业核心课 |
| 三维制作 | 212611 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 3 | 6 | 考试 | 专业核心课 |
| 分镜头设计 | 212612 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 3 | 6 | 考试 | 专业核心课 |
| 特效制作 | 212613 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 3 | 6 | 考查 | 专业基础课 |
| 动画编导 | 212614 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 4 | 6 | 考试 | 专业基础课 |
| 动画软件基础 | 212615 | 必修 | B | 144 | 36 | 108 | 4 | 8 | 考试 | 专业基础课 |
| 数字造型设计 | 212616 | 必修 | B | 108 | 36 | 72 | 4 | 6 | 考试 | 专业核心课 |
| 毕业设计 | 212617 | 必修 | C |  |  |  | 5 | 4 |  |  |
|  | 岗位实习 | 212618 | 必修 | C | 200 |  | 200 | 5、6 | 10 |  |  |
| 注：课程性质：A理论课，B理论+实践，C实践课； |

## 课程简介：

## 《摄影摄像》包括拍照、摄像，结合手机后期软件完成作品。

## 《动漫概论》是理论课，是动漫专业非常重要的基础课程，提升学生专业技术素质。

## 《美术鉴赏》可以是学生讲授、分享点评作品、互相录制、成片的完整作品。

## 《设计素描与色彩》既有传统绘画素描的基本理念和方法，又结合色彩。

《场景设计》掌握透视图的制作技能，准确地表现人物和景物的比例、结构、造型。

《动画概念设计》包含角色设计和场景设计及综合项目制作。

## 《美术设计基础》《动画软件基础》都是平面类软件，如ai、ps等。可以区分初级或高级，也可以分别学习不同软件；《动画软件基础》结合AE完成综合项目。

## 《数字绘画》《特效制作》都是影视后期类软件，如c4d、pr、ae等。可以区分初级或高级，也可以分别学习不同软件。

## 《创意写生》不是纯美术写生技能,而是以培养创造性思维为主要目的的美术教学方式,它的形式和结构应该是多样的,激发学生去研究探索和创意。

《动画运动规律》专升本专业课。包含人物、动物的运动规律。

《三维动画创作》《数字造型设计》都是三维类软件，如maya、3d。可以区分初级或高级，也可以分别学习不同软件；《数字造型设计》结合zbrush,完成项目。

《分镜头设计》专升本专业课。最终学生对自主构思的项目进行分镜头的设计与表现。

《动画编导》学习剧本能力、动画脚本策划、镜头创意设计并落实执行，并参与素材拍摄；负责实施动画后期的内容处理和视频剪辑、合成。总之要完成完整的综合项目。

## 表10-3周课时统计表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学期 | 总课时数 | 平均周课时数 | 学分 |
| 一 | 494 | 25 | 27.5 |
| 二 | 530 | 27 | 29.5 |
| 三 | 512 | 26 | 28.5 |
| 四 | 458 | 24 | 25.5 |
| 五 | 100 | —— | 5 |
| 六 | 100 | —— | 9 |
| 合计 | 2194 | —— | 125 |

1.军训、劳动周等课时纳入相应学期的总课时中计算；素质拓展学时不归并相应学期。

2.上表6个学期“总课时数”与“公共基础课+专业技术课+职业技能课”课时数相等。

3.上表中总学分不包括学生职业资格等证书所获得的学分（6分）。

## 表10-4各类课程学时分配表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 学时数 | 实践学时 | 实践占比（%） | 学分 |
| 公共基础课程 | 590 | 354 | 60 | 33 |
| 专业技术课程 | 1404 | 744 | 53 | 78 |
| 岗位实习 | 200 | 200 | 100 | 10 |
| 毕业设计 | —— | —— | —— | 4 |
| 合计 | 2194 | 1298 | 59 | 125 |

说明：上表中总学分不包括学生职业资格等证书所获得的学分（6分）。