

动漫制作技术专业

2019 级人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫制作技术 610207

二、入学要求

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 3 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)	软件和信息技术服务业 (65)； 广播、电视、电影和影视录音制作业 (87)	动画设计人员 (2-09-06-03)； 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	影视动画、游戏美术、插画等	计算机等级证， Adobe 平面设计师认证等

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应当代影视动漫及相关行业需要的高素质人才。通过三年的学习教育使学生能够系统掌握动画创作的基本理论与基本技能，具备较强的动画设计能力、实践动手能力、创新意识、团队精神以及良好的学习能力，成为面向影视动画公司、游戏公司、广告公司、电视台等企事业单位的高素质劳动者和技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。理想信念坚定，坚决拥护中国共产党领导，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，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，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

掌握大专学历应具备的文化基础知识；

掌握计算机基础知识并得以应用；

熟悉艺术学与设计学的基本理论和基础知识；

掌握美术及动画设计的基本理论和基础知识；

了解动画的发展历史、发展现状、发展趋势和产业运作模式。

3. 能力

具备一定的艺术鉴赏能力及美术功底；

具有较强的参与动画项目设计与制作的能力；

具有较强的分析和解决动画项目制作过程中各种技术问题的能力；

具有较强的 CG 绘画能力；

具有一定的动画评析及相关理论分析能力；

具有一定的沟通和交流的能力，具备较好的语言表达能力；

具有较强的环境适应能力和团队合作能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课

应准确描述各门课程的教学目标、主要内容和教学要求，落实国家有关规定。

《军事理论》 《军事技能》

教学目标：通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

主要内容：

《军事理论》 主要包含：国防概述、 国防概述、国防建设、武装力量、国防动员；国家安全形势、国际战略形势；中国古代军事思想、当代中国军事思想；新军事革命、信息化战争；信息化作战平台等内容。

《军事技能》 主要包含：共同条令教育、分队的队列动作；轻武器射击、战术；格斗基础、战场医疗救护、核生

化防护；战备规定、紧急集合、行军拉练等内容。

教学要求：军事理论教学进入正常授课课堂，军事技能训练应坚持按纲施训、依法治训原则，坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，重视信息技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程在教学中的应用和管理。

《大学生安全教育》

教学目标：通过安全教育，大学生应当树立起安全第一的意识，树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，为构筑平安人生主动付出积极的努力。

主要内容：大学生安全教育概述、生活安全教育、防火知识，消防安全、物品保管，财产安全、防诈骗、防传销、珍惜生命，人身安全、饮食卫生，食品安全、出行平安，交通安全、心理健康、交往及就业安全、保密知识与国家安全、预防犯罪、应急知识、公共安全等内容。

教学要求：通过入学教育、安全讲座、安全分析、课程教育等多种形式，利用各类网络课程及资源开展教育。注意结合学生不同阶段的特点，利用身边的事例，开展有针对性的教育。

《思想道德修养与法律基础》

教学目标：本门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，引导学生在学习和思索中探求真理，在体验和

行动中感悟人生，从而提高自身的思想道德素质和法律素养。

主要内容：课程包括三大知识模块：一是思想政治教育。包括“绪论”、“人生的青春之问”、“坚定理想信念”“弘扬中国精神”“践行社会主义核心价值观”等内容。二是道德教育。包括“明大德守公德严私德”等内容。三是法治教育。包括“尊法学法守法用法”等内容。

教学要求：本课程实践教学以学生主体，教师主导，旨在强化提高学生理论认识和分析能力。实践教学活动内容和形式根据理论教学的需要来设计。实践教学既可在课堂内也可在课堂外进行，主要包括课堂内实践教学、课堂后实践教学和社会实践教学三种类型。

《心理健康》

教学目标：通过本课程的教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。

主要内容：了解心理健康的基础知识、了解自我，发展自我、提高自我心理调适能力等。

教学要求：课程教学以充分发挥师生在教学中的主动性和创造性为原则，尊重学生的主体性，充分调动学生参与的积极性，开展课堂互动活动，避免单向的理论灌输和知识传授。教学中除课堂讲授外，还有机结合案例教学、心理影片、成长性作业、心理情景剧、心理拓展训练、网络辅导等 6 种

辅助教学方法。同时充分运用各种资源，如利用图书资料、影视资料和心理测评工具等丰富教学手段，也可调动社会资源，聘请有关专家，举办专题讲座等各类活动补充教学形式。

《大学体育》

教学目标：通过本课程的教学，使学生积极参与各种体育活动并基本形成自觉锻炼的习惯，基本形成终身体育的意识，能够编制可行的个人锻炼计划，具有一定的体育文化欣赏能力。掌握有效提高身体素质、全面发展体能的知识与方法；能合理选择人体需要的健康营养食品；养成良好的行为习惯，形成健康的生活方式；具有健康的体魄。

主要内容：田径、太极拳、篮球、排球、足球、健美操、乒乓球、羽毛球、网球等。

教学要求：教学指导思想正确，能依据体育学科性质、体育教学的基本规律，从实际出发，正确地贯彻《体育（与健康）课程标准》的精神，促进体育课程教学改革健康的发展。

《大学英语》

教学目标：通过大学英语课程的教学，培养学生的英语应用能力，增强跨文化交际意识和交际能力，同时发展自主学习能力，提高综合文化素养，使他们在学习、生活、社会交往和未来工作中能够有效地使用英语，满足国家、社会、学校和个人发展的需要。

主要内容：大学英语课程包含自我介绍、谈论过去经历、表达好恶、谈论交通、谈论天气、谈论环境、谈论爱好、表

达身体不适、就医用语、抱怨、谈论中国传统等内容。

教学要求：采用混合式教学法，线上线下相结合。线上教学选取优质慕课，为学生提供充足的学习资源，满足不同层次学生的学习需求。线下课堂教师充分利用多模态教学法，将互动教学，情景教学、任务型、案例分析、角色扮演、讨论和展示等方式有机融合，充分发挥以学生为中心的课堂优势，提升学生的课堂参与度，从而达到提升课堂效率，助力学生的全面发展。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》

教学目标：通过理论与实践教学，让学生了解和掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基础知识，提升学生政治理论水平、政治鉴别能力和判断能力，增强拥护党的路线、方针、政策的自觉性，提高投身中华民族伟大复兴大业的使命感和责任感。

主要内容：毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果；邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观；习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、坚持和发展中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、全面推进国防和军队现代化、中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等内容。

教学要求：坚持课堂教学和实践教学相结合，课堂教学中，重视信息技术和慕课、微课、翻转课堂、网络课程等在线课程在教学中的应用和管理。实践教学中，以校内中国化

马克思主义实训室为依托，充分利用设置情景、分组讨论等形式开展有针对性的教育。

《大学生职业发展与就业指导》

教学目标：大学生职业发展与就业指导课现阶段作为公共课，既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面发展和终身发展。通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

主要内容：《大学生职业发展与就业指导》课程分为两部分内容：

《职业生涯规划与管理》主要包含：校史校情与课程绪论、生涯意识唤醒、兴趣与职业兴趣探索、能力与职业能力探索、外部职业环境探索、生涯发展决策和计划与行动管理等模块内容。

《求职就业与职业发展》主要包含：理性认识就业环境、积极提升求职技能、掌握就业维权知识、关注毕业流程、完成实习任务和做好职业规划等模块内容。

教学要求：《大学生职业发展与就业指导》课程作为公共必修课教学进入正常授课课堂。按照教育部相关文件要求，结合我院教学实际认真落实教学计划，科学安排教学内容。坚持理论教学和实践指导相结合、解决共性问题与关注个性问题相结合、规划未来与管理当下相结合等原则，注意结合学生不同阶段不同层次的发展需求，开展有针对性的培

养指导，重视信息技术和线上资源在教学中的应用和管理，借助多种教学方法不断提高学生的学习积极性和实效性。

《形势与政策》

教学目标：帮助学生全面正确地认识党和国家面临的形势和任务、复杂的世界局势，让学生更加拥护党的路线、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；使学生正确分析现实生活中的一些问题，把理论渗透到实践中，指导自己的行为。

主要内容：紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，把坚定“四个自信”贯穿教学全过程，重点讲授党的理论创新最新成果、新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识时代责任和历史使命。

教学要求：坚定正确的政治方向，始终与党中央保持一致。严格按照教育部的要求开设课程，分为课堂和实践两部分。课堂教学关注学生应该认识并能够理解的社会热点问题，以专题化形式开展，同时引导学生课外自主思考体会，分析当下热点问题，培养学生分析解决问题的思维习惯。

《大学生创新与创业教育》

教学目标：创新创业教育教学内容以教授创新创业知识为基础，以锻炼创新创业能力为关键，以培养创新创业精神为核心，通过创新创业教育教学，使学生掌握创新创业的基础知识和基本理论，熟悉创新创业的基本流程和基本方法，了解创新创业的法律法规和相关政策，激发学生的创新创业

意识，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力，促进学生创新创业素质的全面发展。

主要内容：《大学生创新创业教育》课程主要包含：创新创业精神与人生发展、创新思维与创意开发、创新方法训练、创业者与创业团队、创业机会与风险、创业资源的整合与管理、创业模式选择、互联网与创新创业、创业计划的设计与编写等模块内容。

教学要求：《大学生创新创业教育》课程作为公共必修课教学进入正常授课课堂。该课程是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程，要遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、课堂教学与课外实践相结合，把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来，重视信息技术和线上资源在教学中的应用和管理，调动学生学习的积极性、主动性和创造性，不断提高教学质量和水平。

《计算机应用基础》

教学目标：通过计算机应用基础课程教学，让学生基本掌握计算机基础知识，理解计算机的常用术语和基本概念，熟练掌握 OFFICE 的主要软件，掌握网络的入门知识；培养学生获取计算机新知识、新技术的能力，培养学生使用计算机工具进行文字处理、数据处理、信息获取的能力；培养学生自学能力、发现问题、解决问题的能力，培养学生动手动脑的能力。

主要内容：计算机应用基础课程主要包含：计算机基础

知识、计算机键盘操作与汉字录入、Windows 使用、Word 的使用、Excel 的使用、PowerPoint 的使用、Internet 的使用等内容。

教学要求：通过项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合、学生讨论等多种教学方法，利用各类网络课程及资源开展课上课下教学，注意结合学生不同层次的特点，有针对性的开展教学，帮助学生理清思路，提高学生自主学习的能力、动手能力和分析问题解决问题的能力，为以后课程的学习打下良好的基础。

（二）专业（技能）课程

应准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求，增强可操作性。

《美术基础》

教学目标：通过素描、色彩、手绘图形创意模块教学，提升学生对于美的感知力、鉴赏力、表现力和创造力，培养审美情趣。具体的课程教学中引领学生掌握基本的透视造型规律，在造型设计实践中，能利用造型原理和美学规律有效地观察分析物象，准确而艺术地表现物象形体，较好地表达创作和设计意图，为后续的专业学习打下坚实的审美、造型基础。

主要内容：素描、速写、色彩、鉴赏四大基础知识、视觉造型的客观规律、正确的观察方法和表现技巧、基本的审美规律和绘画艺术创作方法等。

教学要求：通过参考大量素描、色彩专业书籍和教学相关资料，结合学生现实学情和专业实际等多种形式，利用讲练结合开展教育。结合学生不同的情况，注重发掘发展学生潜力，以考促学，增强学生专业自信，提升学生专业学习兴趣。

《Illustrator》

教学目标：通过工学结合，强化学生的操作技能，学生在训练设计技能的同时，还锻炼学生的组织能力、协作能力、沟通能力与协调能力，加强学生的团队意识，培养学生的职业素质。使学生掌握专业辅助软件 Illustrator 与动漫设计的关系，掌握本软件在动漫设计领域的用法。能够使用 Illustrator 软件进行与专业相关的设计图设计、制作与表现及后期的输出。

主要内容：Illustrator 图形绘制和编辑、路径绘制与编辑、图像对象的组织、颜色填充与描边、文本和图表编辑、图层蒙版的使用、Illustrator 使用混合与封装效果、Illustrator 中商业设计理念等。

教学要求：课程讲授方法为简单精炼的讲解工具和命令的操作方法，结合实例操作来进行理论知识的深入认识，再利用大量的上机训练来巩固和加深对操作方法的理解并提高熟练程度。学生能够对命令与工具进行熟练操作后，可布置相关的专题进行实际训练，将理论与实践相结合，深入理解软件对设计工作的帮助。学生快速地掌握商业图形的设计理念和设计元素，达到实战水平

《图形图像处理》

教学目标：通过该课程的学习，使学生熟练掌握平面图形图像的编辑、处理及设计等方面的操作技能。它兼具基础性和应用性特征。

主要内容：基本工具、图层、文字、蒙版、通道、滤镜等，进行平面图形图像的实际应用设计。

教学要求：课程围绕着“抠图、修图、调色、合成、特效”5大核心进行授课。学生能够综合运用所学知识，进行平面图形图像的实际应用设计。为从事多媒体技术及广告创意、设计等工作准备好必要的技能。

《摄影摄像技术》

教学目标：通过该课程的学习，使学生掌握“适度、够用”的数码摄影摄像与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。

主要内容：全面、系统地阐述了摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、图片后期处理技术和电影视频处理技术。

教学要求：根据本课程的特点建议理实一体化教学，要有专业实训室和相关器材。配置服务器，用来存放教师提供的素材以及所有学生上机完成的作业内容。

实现全部计算机联网并按照多媒体教学广播软件，教师

可将示范的内容通过广播软件显示在学生机的屏幕上。

多媒体教学系统。

PC 机，装有浏览器，每人一台。

图形图像处理软件，每人一套。

专业影棚，包括单反相机，柔光箱，遮光罩，反光板等。

提供学生自由上机的时间，本门课程实践性极强，必须经常实践操作。

在条件允许的前提下应该将每个班级的人数控制在 30 左右，以便教师更好的进行辅导。

《动画概论》

教学目标：通过该课程的学习，使学生开始系统的专业学习之前，首先对动画的概念与艺术特征、基本技法与行业状况等方面有一全面的认识，从而为后续各门动画专业课程的学习打下基础。

主要内容：动画的产生、动画基本概念、动画的艺术本质特征、动画与美术之比较、动画发展史、动画理论体系等。

教学要求：本课程的教学主要是培养既有理论又有实践，既懂艺术又懂技术的复合性动画设计与创作人才。

《动画剧本创作》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够熟练掌握剧作的基本理论和创作方法，能够塑造角色、讲好故事，根据不同的形式和主题创作出完整的剧本，为影视动画中后期打好坚实的基础。

主要内容：概述、动画剧本的特性、编写动画剧本的流

程、如何塑造真正的动画人物、想象、造型与台词、题材与视角、情节、冲突与结构、改编剧本等。

教学要求：本课程就动画剧本创作的一些基本问题，如动画剧本的特性、动画剧本创作的基本要求、动画剧本创作的语言、动画剧本创作的方法与改编技巧等，结合动画案例，进行了深入细致的讨论。需在多媒体教室，有视频播放软件，保证影片的声音画面能够正常播放，进行拉片讨论讲解。

《动画运动规律》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够熟练掌握运动规律技法，能够根据剧情情境、影片风格以及角色的造型结构、性格特点、情绪状况灵活运用，用来指导原画创作，从而培养对物体运动的观察力、分析力、表现力和创造力，提高对动画语言的感知力、把握力和原画水平，为将来的动画创作打下坚实的基础。

主要内容：本课程涉及动画运动的基本规律和创作技巧，从动画运动的“中间”概念入手，解析不同情况下中间画的具体内涵，并对一些特殊复杂的运动原画进行了细致的讲解。掌握自然界的物理法则、培养观察、理解、模仿、创造力，掌握时间、动作间距、张数、速度的控制及彼此之间的相互关系等。

教学要求：通过原理解析、规律提炼、案例分析、作品演示、项目引导的模式，让学生在重复中掌握理解能力、提升动手能力。引导学生多观察自然界中的运动，再在艺术的加工下还原生动的动画过程。

《动画分镜头设计》

教学目标：通过该课程的学习，培养学生从导演的角度对影片进行总体设计及思考，使学生了解影分镜头脚本的概念、作用和制作流程，掌握镜头语言，能够独立绘制出分镜头，为影视动画中后期打好坚实的基础。

主要内容：结合真实案例系统阐述动画剧本的结构、改编以及动画剧本与分镜头之间的关系、动画影片的制作流程、工序以及影片的常规编辑手法与表现、动画分镜头设计前的准备，角色设定的特点、场景的设计要求以及镜头画面表现和原理，动画分镜头设计的画面要求、机位调整与镜头语言的表现形式等。

教学要求：理论与实践紧密结合，多看多练，多临摹优秀作品。多阅读、提高阅读量和观影量，增强知识储备。介绍艺术思想和理论重点，以深入浅出的理论配以大量丰富的实例作品指导学生掌握相关的知识重点和设计技法。

《影视后期制作 1》

教学目标：通过该课程的学习，使学生全面掌握影视后期制作的专业知识与技能，培养学生独立进行影视创作的专业能力，从而拓展影视动画设计思维，为学生毕业后从事影视后期制作奠定坚实的基础。

主要内容：掌握 Mask 遮罩工具的运用、矢量图形绘制的方法及图钉工具的使用、文字的应用及特效制作、掌握三维合成场景搭建、掌握摄像机动画的设置方法、掌握调色、抠图技法、掌握特效及插件的运用方法、掌握影片制作流程

等。

教学要求：理论与实践紧密结合，多看多练，多临摹优秀作品。该课程内容较多，需要同学们充分利用课余时间加强练习，保证教学进度。

《设计构成》

教学目标：通过该课程的学习，使学生掌握现代构成设计的概念、分类及形式美法则；了解色彩的成因，并懂得用色彩进行色彩设计；了解立体构成中的形状包括哪些要素、立体构成中材料的种类，掌握立体构成的技法。

主要内容：本课程将从平面构成，色彩构成，立体构成三个知识点带着大家展开一场对设计中的点、线、面、色彩、肌理、形态规律等各个层面的综合研究。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，培养学生平面、色彩、空间及立体形态等单项或综合设计的基本技能，增强艺术设计的创造性思维能力。

《Maya1》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够熟练运用 MAYA 软件将二维手绘图转换为布线合理的三维模型，通过打灯光渲染出不同的氛围效果，通过加材质体现模型不同的质感，并通过分层渲染为后期的合成操作做准备。

主要内容：MAYA 软件的建模、材质、灯光、渲染等内容。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对软件应用的基本技能。

《动画角色设计》

教学目标：通过该课程的学习，让学生能够充分设计出角色个性，令人思考的原创角色为主要目的，学会观众需要的角色是如何让观众产生共鸣的想法，能设计出有个性特征的原创角色，并不断学习各种类型角色的性格特点和表现手法，从而让观众记住角色的特征。

主要内容：角色设计的分类、风格和特征、角色头部的动态以及转面的绘制方法、五官及表情的绘制方法、人体动态的绘制方法、各种服饰的绘制方法、动植物以及精灵怪物的绘制方法等。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对角色设计的认识和掌握。

《动画场景设计》

教学目标：通过该课程的学习，使学生掌握基本的设计理论基础，了解场景的色彩规律、空间透视规律、构图规律，各个国家的地域特征，植物的种类、造型，并结合专业的能力要求，将基础知识运用于专业，并举一反三，应用于将来的实际工作中。

主要内容：透视原理、构图法则、基础绘画技巧、辅助练习、主观镜头、超广角镜头、黑白色块风格、线与图案相结合的风格、随意线条及涂鸦风格、中国画风格、色彩概念设计、道具配件和自然现象设计等。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对场景设计的认识和掌握。

《动画声音编辑》

教学目标：通过该课程的学习，使得学生了解音频处理的相关知识，熟悉音响硬件设备和音频软件的技巧操作，掌握常见音频处理技巧，掌握影视动画后期制作编辑的基本方法，学会捕获、合成、录制视频及声音的添加以及特效的给予。

主要内容：Audition 操作环境、Audition 编辑基础、Audition 信号处理、Audition 音频修复、Audition 母带处理、Audition 声音设计、Audition 创建及录制音频、Audition 多轨编辑器使用指南、Audition 多轨混音器试图、Audition 编辑剪辑等。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对场景设计的认识和掌握。

《影视后期制作 2》

教学目标：通过该课程的学习，可以使学生全面掌握影视后期制作的专业知识与技能，培养学生独立进行影视创作的专业能力，从而拓展影视动画设计思维，为学生毕业后从事影视后期制作奠定坚实的基础。

主要内容：各种特效工具的运用、光斑制作技法、跟踪与稳定的设置技法、水墨制作技法、简单表达式运用方法等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《Maya2》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够熟练运用 MAYA

软件将二维手绘图转换为布线合理的三维模型，通过打灯光渲染出不同的氛围效果，通过加材质体现模型不同的质感，并通过分层渲染为后期的合成操作做准备。

主要内容：建模、材质、渲染、绑定、动画、特效等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《动漫周边设计》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够掌握动漫产品设计理念、消费者行为学、动漫周边产品设计的方法，从而能够独立设计出相对应的产品。

主要内容：影视动漫周边产品设计概述、影视动漫角色品牌的策划与调研、影视动漫角色的设计、影视动漫角色衍生产品的设计、影视动漫角色产品设计应用案例分析等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。该课程内容繁多，需要同学们充分利用课余时间保证教学进度。

《插画设计》

教学目标：通过该课程的学习，使学生能进一步掌握素描、速写的基础知识和插画技法相关技能，并且具备插画设计师思考的能力，熟悉插画设计的相关软件(Photoshop、Painter 软件等)，逐步达到具备独立进行插画设计与创作能

力，从而加强对学生插画设计思维训练和表现手法实战绘画的培养。

主要内容：插画设计的基本理论知识、掌握插画设计的造型规律、手绘能力和设计创意的能力、插画学员个人风格表现等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《Cinema4d 1》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够掌握常见的 C4d 三维动画制作方法，从而能够独立设计出相对应的产品。

主要内容：C4d 三维动画制作软件基本知识、C4d 与其他软件的协调工作方法、C4d 三维模型的创建方法、创建复合对象的能力、C4d 对物体进行覆材质和贴图的能力、C4d 对模型进行灯光和摄影机应用的能力、C4d 动画效果制作能力、C4d 关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法、C4d 三维动画从模型创建、材质编辑到动画制作、特效处理等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《三维动画综合实训》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够掌握常见的三维动画制作方法，从而能够独立设计出相对应的产品。

主要内容：常见三维动画制作软件基本知识、二维图形的创建方法、三维模型的创建方法、创建复合对象、材质和贴图、灯光和摄影机应用、动画效果制作、关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《CG 绘画创作》

教学目标：通过该课程的学习，使学生了解和掌握动画场景基本概念和表现方法，强调动画场景表现手法，优秀的构图，敏捷的色彩搭配，让人惊叹的造型设计，意想不到的图画故事表现，这些能力为后续专业课程打下良好基础。

主要内容：景物、空间、形、光、色、线等造型形态的综合能力和表现技巧。设计的构思方法和构图原理、游戏场景的设计规范、空间表现运用游戏造型的绘制方法以及设计技巧和游戏场景设计的构思方法及构图原理等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《二维动画综合实训》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够使用 Animate 制作网页动画、课件，掌握网络动画的制作过程，并在参与实际项目开发制作实训过程中加强实践能力，达到学生毕业就能够顶岗工作的目的。

主要内容：二维动画的发展及前景、多媒体的相关知识、二维动画的设计、基础动画的设计和制作、动作脚本的编辑、声音的编辑和同步、动画综合实例等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《Cinema4d 2》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够掌握常见的 C4d 三维动画制作方法，从而能够独立设计出相对应的产品。

主要内容：C4d 三维动画制作软件基本知识、C4d 与其他软件的协调工作方法、C4d 三维模型的创建方法、创建复合对象的能力、C4d 对物体进行覆材质和贴图的能力、C4d 对模型进行灯光和摄影机应用的能力、C4d 动画效果制作能力、C4d 关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法、C4d 三维动画从模型创建、材质编辑到动画制作、特效处理等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

七、教学进程总体安排（见附表）

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质

教师占专业教师比例不低于 60%，专任教师队伍职称、年龄结构合理。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有计算机科学与技术、网络工程、动漫等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外网络行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，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

需具备动漫实训室、摄影实训室、画室、动画制作实验室、互动艺术实验室和 CG 实验室等。同时发展动漫专业需

拥有先进的媒资管理系统、数字影视制作创作室、网络多媒体创作室、游戏设计创作室、数字合成机房、无纸动画实验室、数字动画创作室、动画渲染农场和运动捕捉系统等教学、创作设施。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

3. 数字教学资源配置基本要求

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、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富，形式多样，使用便捷，能满足教学需要。

（四）教学方法

教学方法上注重互动，遵循启发式原则，重点采用实践教学形式，重视培养学生扎实的动画创作能力、制作技术和动画产品营销的跨文化沟通能力。

（五）学习评价

建立针对学生课堂学习、实习实训、毕业设计以及专业竞赛等方面质量评价的准则。

（六）质量管理

建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析。

专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

学生修满规定学分并达到学院相关毕业要求，由学院统一颁发大学专科毕业证书。

十、附录

（一）动漫制作技术专业教学进程安排表；

（二）教学计划变更申请表。

动漫制作技术专业教学进程安排表

动漫制作技术专业教学进程安排表																	
模块名称 及比例			序号	课程名称 及编码	学分	总学时	学时分配		学 期 及 周 学 时						考试安排		开课 部门
							理论	实践	一	二	三	四	五	六	考试	考察	
									20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周			
基本素质模块	必修	人文素质	1	思想道德修养与法律基础 200033 200038	3	68	48	20	2(12周)	2(12周)					1	2	思政部
			2	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 200039 200040	4	80	56	24			2（14周）	2（14周）			3	4	思政部
			3	大学生职业发展与就业指导 200005 200006	1	38	28	10	2(8周)			2(6周)				1、4	思政部
			4	形势与政策 200001 200002	1	64	28	36		2(8周)	2(6周)					2、3	思政部
			5	大学生创新创业教育 200047	2	32	20	12			1						思政部
			6	大学生安全教育 230284	1	12	6	6	2(1周)							1	保卫处
			7	军事理论 230283	2	36	4	32	2							1	保卫处
			8	心理健康 180113	1	18	12	6	1							1	基础部
			9	大学英语 140347	2	40	20	20	2						1		外语系
			10	计算机应用基础 230005	2	40	20	20	2							1	信工系
			11	体育 1234 170023 170024 170025 170026	8	160	24	136	2	2	2	2			1-4		艺体部
		专业基础	1	美术基础 230224	4	80	40	40	4						1		信工系
			2	设计构成 230081	4	80	40	40		4					1		信工系
			3	摄影摄像 230168	4	80	30	50	4						1		信工系
			4	Illustrator	4	80	40	40	4						1		信工系

职业核心能力模块	必修	职业知识与技能		230091											
			5	图形图像处理 230059	4	80	40	40	4					1	信工系
			6	动画概论 230090	2	40	30	10	2					1	信工系
			7	动画剧本创作 230089	2	40	20	20		2				2	信工系
			小 计 1		51	1068	506	562	29	10	5	4	0		
			1	二维动画软件 (Flash) 230225	4	80	40	40		4				2	信工系
			2	动画运动规律 230063	4	80	30	50		4				2	信工系
			3	动画分镜设计 230226	2	40	20	20		2				2	信工系
			4	影视后期制作 1 230104	4	80	40	40		4				2	信工系
			5	MAYA1 230241	6	120	50	70			6			3	信工系
			6	动画角色设计 230123	4	80	30	50			4			3	信工系
			7	动画场景设计 230117	4	80	30	50			4			3	信工系
			8	动画声音编辑 230120	2	40	20	20			2			3	信工系
			9	影视后期制作 2(MG 动画) 230105	4	80	35	45			4			3	信工系
			10	MAYA2 230151	6	120	60	60				6		4	信工系
			11	动漫周边设计 230231	2	40	20	20				2		4	信工系
			12	插画设计 230293	4	80	40	40				4		4	信工系
			13	C4D1 230267	8	160	80	80				8		4	信工系
			14	三维动画综合实训 230287	6	120	40	80					6	5	信工系
			15	CG 绘画创作	6	120	40	80					6	5	信工系

				230230													
		16		二维动画综合实训 230288	6	120	40	80					6		5	信工系	
		17		C4D2 230286	6	120	40	80					6		5	信工系	
		小计 2			78	1560	655	905	0	14	20	20	24				
职业素质拓展模块	限选	专业拓展	1	影视鉴赏	4	80	40	40		4						信工系	
			2	世界近代设计史	2	40	20	20	2							信工系	
			3	影视传播学	2	40	20	20			2					信工系	
		人文拓展	1	设计艺术概论	2	40	20	20	2							信工系	
			2														
		小 计 3			10	200	100	100									
实践教学模块	必修	实习实训	1	毕业论文（设计）	1	30	0	30								信工系	
			2	顶岗实习	20	600	0	600								信工系	
			3	军事技能	2	112	0	112	2 周							保卫处	
		小计 4			23	742	0	742									
总 计					152	3370	1161	2209	29	24	25	24	24				
专业负责人				翟文彬		执笔人		朱闾			审核人			潘宁			

郑州旅游职业学院教学计划变更申请表

系：

填表日期：

计划变更专业				计划适用年级			
计划变更形式		调整 <input type="checkbox"/> 取消 <input type="checkbox"/> 增加 <input type="checkbox"/>					
教 学 计 划 变 更 详 细 内 容							
教 学 计 划 调 整 内 容	调整前	原课程名称及代码		原开课学期			原开课周次
				20 -20 学年第 学期			第 周至第 周
		原学分	原总学时	原学时构成			原考核形式
				讲授	实践	其它	
	调整后	现课程名称及代码		现开课学期			现开课周次
				20 -20 学年第 学期			第 周至第 周
		现学分	现总学时	现学时构成			现考核形式
				讲授	实践	其它	
调整原因（可附页）							
教 学 计 划 增 加 、 取 消 内 容	课程名称及代码			开课学期		开课周次	
				20 -20 学年第 学期		第 周至第 周	
	课程类别	学分	总学时	学时构成			考核形式
				讲授	实验	其它	
	增加（取消）原因（可附页）：						
教 研 室 主 任 意 见	签字： 年 月 日		系 主 任 意 见	签字（盖章）： 年 月 日		教 务 处 意 见	签字（盖章）： 年 月 日

注：本表一式两份，一份交教务科，一份由系保存