

2023 级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

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本修业年限 3 年，弹性修业年限 3 至 5 年。

四、职业面向

面向动画设计人员、数字媒体艺术专业人员、视觉传达设计人员、影视后期剪辑师等职业，动漫项目策划、三维动画创作、动画特效设计等岗位（群）。

表 1 本专业对应行业与岗位表

所属专业大类（代码）	所属专业（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（2-09-06-0） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-0）	短视频运营与制作； 平面设计； 模型制作； 动画设计； 影视后期；	电子竞技员； 电子竞技运营师； 1+X 虚拟现实应用开发；

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，掌握扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备

动漫策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动漫策划、漫画绘制、原画设计、二维动漫创作、三维动画创作、后期合成等工作的高素质技术技能人才。

（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

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想引导下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力，职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一至两项运动技能。养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

具有一定的审美和人文素养，能够形成一至两项艺术特长或爱好。

2. 知识

（1）掌握必备的思想政治理论，科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）熟悉与本专业相关的法律法规，以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

（3）了解与本专业相关的专业英语知识。

（4）了解动画概论。

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

掌握二维动画的基础知识与应用。

掌握三维动画的基础知识与应用。

掌握动画后期剪辑、合成基础知识与应用。

熟悉动画行业新知识、新技术。

3. 能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力。

(5) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计的能力。

(6) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力。

(7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

(8) 具有对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(9) 具有动画项目“创意执行”能力。

(10) 具有三维图形和三维特效处理能力。

(11) 具有二维动画制作能力。

(12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。

(13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程体系构建说明

以立德树人为根本，以市场调研为基础，基于岗课赛证融合的基本思路，对接本专业 1+X 证书，分析职业岗位（群）工作的性质、内容和职责，筛选出职业岗位（群）的典型工作任务，以及完成典型工作任务所需的知识和能力要求，结合职业资格标准，按照学生认知学习规律和职业成长规律，归纳出相应的职业行动领域，并将职业行动领域转化为相应的学习领域，将相关知识、技能和素质要求融入课程内容进行课程体系构建。

（二）课程内容及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

1. 公共基础课程

（1）公共基础必修课

公共基础必修课以培养学生的职业思想素养、职业能力为主要目的，旨在帮助学生对自己的兴趣、性格、能力和价值观等因素进行探索，对职业世界进行探索，提升重要的职业素质，使学生拥有良好的职业素养。具体课程及培养目标如下表所示：

表 2 公共基础必修课设置说明表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	思想道德与法治	通过本课程学习，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法治观，通过理论学习和实践体验，帮助学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国精神，践行社会主义核心价值观，加强思想品德修养，增强学法、用法的自觉性，提升思想道德素质和法治素养，培养社会主义合格建设者和可靠接班人。	课程从当代大学生面临和关心的实际问题出发，主要学习马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威等内容。	本课程教学过程中要贯彻以学生为中心的教学理念，充分考虑高职院校的具体学情，根据学生的实际知识基础和认知特点设计具体教学内容；要处理好教材体系向教学体系转化的问题，结合相关专业人才培养目标和人才培养方案，通过线上线下教学相结合，设计多元化、立体化的理论和实践教学模式；采用任务驱动教学、案例教学、情境教学等方法，组织学生分组探究、自主学习。

2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	通过本课程学习,引导学生把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果;认识中国共产党领导中国人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就;理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略;提升运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力;深刻理解中国共产党为什么能、马克思主义为什么行、中国特色社会主义为什么好,坚定“四个自信”,积极投身实现中华民族伟大复兴中国梦的伟大实践,培养社会主义合格建设者和可靠接班人。	课程主要学习马克思主义中国化理论成果,系统掌握毛泽东思想及其历史地位、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。	本课程教学过程中要贯彻以学生为中心的教学理念,充分考虑高职院校的具体学情,根据学生的实际知识基础和认知特点设计具体教学内容;要处理好教材体系向教学体系转化的问题,结合相关专业人才培养目标和人才培养方案,通过线上线下教学相结合,设计多元化、立体化的理论和实践教学模式;采用任务驱动教学、案例教学、情境教学等方法;组织学生分组探究、自主学习;注重考核学生对知识的理解运用能力,将结果式考核变为分阶段分层次的过程性考核。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	以了解学习、理解把握习近平新时代中国特色社会主义思想为课程主线,在政治认同、家国情怀、道德修养、法治意识、文化修养等方面提出明确要求,引导学生坚定“四个自信”,做德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	重点强化习近平新时代中国特色社会主义思想进课程进教材,培育和践行社会主义核心价值观,推进法治教育、劳动教育、总体国家安全观教育、公共卫生安全教育等方面内容的全面融入,实现学段纵向衔接、逐层递进,学科、课程协同联动。	本课程教学过程中要贯彻以学生为中心的教学理念,充分考虑高职院校的具体学情,根据学生的实际知识基础和认知特点设计具体教学内容;要处理好教材体系向教学体系转化的问题,结合相关专业人才培养目标和人才培养方案,通过线上线下教学相结合,设计多元化、立体化的理论和实践教学模式;采用任务驱动教学、案例教学、情境教学等方法;组织学生分组探究、自主学习;注重考核学生对知识的理解运用能力,将结果式考核变为分阶段分层次的过程性考核。
4	形势与政策	通过本课程学习,引导学生正确认识国家的政治、经济形势,以及国家改革与发展所处的国际环境、时代背景,正确理解党的基本路线、重大方针和政策,正确分析社会关注的热点问题,激发大学生的爱国热情,增强使命感、责任感,培养社会主义合格建设者和可靠接班人。	课程主要结合当前国际国内形势以及高职院校教学实际情况和大学生成长的特点确定选题,在介绍当前国内外经济政治形势、国际关系以及国内外热点焦点事件的基础上,阐明了我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。	课程每学期采用专题式教学方法,从国内、国际两大板块中确定专题作为理论教学内容,教学过程中要体现权威性、前沿性,注重理论与实际的结合、历史与现实的结合、稳定性与变动性的结合、学习知识与发展能力的结合,教师要在相关问题的解读和分析上下功夫,力求达到知识传递与思想深化的双重效果。
5	军事理论	通过本课程学习,使大学掌握基本军事理论与军事技能,增强国防观念和国家安全意识,强化爱国主义、集体主义观念,加强组织纪律性,促进大学生综合素质的提高,为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官奠定坚实基础。	本课程以国防教育为主线,以军事理论教学为重点,主要学习我国的国防历史和现代化国防建设的现状;中国古代军事思想、毛泽东军事思想、邓小平新时期军队建设思想、江泽民国防和军队建设思想、胡锦涛国防和军队建设思想的形成和发展过程;我军军事理论的主要内容;世界军事及我国周边安全环境;高科技军事技术及指挥自动化等军事高技术方面的概况;当代高技术战	本课程要求教师在执行课程标准时,可根据不同的专业、生源对象在教学内容选择上自行调整,其调整幅度控制在20%以内。要注重理论联系实际,融入社会、融入生活,对学生遇到的社会、生活问题进行理性、客观的分析。突出学生的主体地位和教师的主导地位,注重师生互动,引导学生积极思考,激发学生的学习兴趣,增强学习自觉性。

			争的形成及其特点，明确高技术对现代战争的影响。	
6	军事技能	通过军事技能课的强化训练，使大学生掌握基本的军事技能和军事素质，有良好的体魄、严明的组织纪律性、强烈的爱国热情、善于合作的团队精神，为弘扬红色精神，提高学生综合国防素质。通过基本军事技能的训练，让学生了解三大条令和战备规定、轻武器的战斗性能和战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等，增强学生的组织纪律观念，培养学生令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风	<p>整理内务，培养良好的生活习惯和良好的军人姿态；</p> <p>队列条令，通过队列训练，了解到队列是军人进行集体活动必须的组织形式；</p> <p>军体拳，通过训练达到强身健体目的，在一般情况下能熟练运用所学知识进行自我保护；</p> <p>阅兵，展示我军战无不胜的威武雄师本色，激发学生爱军习武热情，强化集体主义团结合作意识。</p>	<p>1. 整理内务；学习请（销）假、一日时间安排、会议、汇报、查铺查哨、交接、接待等制度；</p> <p>2. 通过练习使身体的协调性得到提高，身体姿态在行进及方向变换中保持不变形；</p> <p>3. 军体拳第一套第1—16节；</p> <p>4. 以饱满的训练热情，全面复习单兵队列动作。用统一的队列要求和最佳的精神风貌向首长和师生展示训练成果。</p>
7	大学生职业发展与就业指导	通过职业发展与就业（创业）教育，使学生理性地规划自身未来的发展，激发职业生涯发展的自主意识；引导学生正确认识当前的就业形势，熟悉相关就业（创业）政策，树立适应社会需求的就业观，使学生在心理上做好走向社会的准备，提高就业能力。	职业发展规划教育、就业（创业）教育。	从学生需求出发，结合职业发展与就业（创业）教育目标，理论与实践相结合，讲授与训练相结合，充分利用各种资源，发挥师生双方在教学中的主动性和创造性，重视学生态度、观念的转变和技能的获得，采用过程评价和结果评价相结合的方式。
8	创新创业基础	通过本模块选修课程的学习，培养大学生的批判性精神、创新思维、市场意识，创业与经营的基本知识，以及财经管理素养等，帮助大学生提高适应不确定性发展环境的能力和综合素质	主要包括创新思维与方法、创业经营与管理、金融与经济、投资与理财等类型的公共选修课程。由学生根据自身兴趣选择其中的部分模块修读。	遵循拓宽学生知识面，完善知识结构，发展兴趣与个性的原则开设，可采用面授课、网络课、系列专题讲座等形式开展。
9	心理卫生与健康教育	通过本课程的学习，使学生明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识；培养学生自我认知、人际沟通、自我调节能力，提高心理健康素养和心理素质，促进学生全面发展。	课程主要包括心理健康的基础知识，含心理健康导论、大学生心理咨询、心理困惑及异常心理的识别等；认识自我和发展自我的知识，含自我意识与培养、人格发展与心理健康等；大学生自我心理调适知识与技能，含情绪管理、人际交往、性心理及恋爱心理、压力管理与挫折应对、生命教育与心理危机应对等。	树立学生中心理念，将理论教授与实践体验相结合，注重学生心理健康素养的提升和积极心理品质的培养。采用能够促进学生参与、互动、体验的教学法。教学评价采用过程式考核，将课堂参与、课后实践、个人成长报告等相结合。
10	体育与健康	通过本课程学习，教会大学生科学锻炼和健康知识，指导学生掌握基本运动技能和一到两项专项运动技能，帮助大学生养成终身锻炼的习惯，在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志。	课程主要包括大学生科学锻炼和健康知识，大学生身体素质训练方法与技巧（对接体质测试项目），大学生专项运动规则与技能训练（篮球、足球、排球、健美操、跆拳道、羽毛球、乒乓球、网球、体育舞蹈，及中华传统体育项目等）。	坚持健康第一的理念，以增强大学生身体素质为根本，完善“健康知识+基本运动技能+专项运动技能”的教学模式，丰富课堂教学内容，并将课外锻炼、竞赛展演、健康知识讲座等活动有机融入课程教学及学分体系中。

11	大学英语	通过本课程学习,使学生获得以职业需求为导向的英语语言知识和实际使用语言的技能;使不同专业的学生具备适应未来职业要求和发展的基本英语素质,提高学生学习能力,使其具备良好的职业素养和职业道德,成为复合型人才。	课程主要包括英语基础知识(常用词汇和基本语法)、技能(听说读写);基本的英语语法规则;中等难度、一般题材的简短英文资料;通用的简短实用文字材料,如信函、产品说明等,理解基本正确;英语表格的填写,套写通知、便函、简历等;学习利用工具进行英语学习的有效方法。	遵守“实用为主,应用为目的”的原则,利用任务教学法,情景教学法以及信息化手段,要求学生掌握英语基础词汇,能运用简单的语法,能胜任日常交流的基本句型,会读、写应用型文章。
12	信息技术基础	通过知识学习、技能训练和综合应用实践,使学生的信息素养和信息技术应用能力得到全面提升。	包括Win10操作系统、文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、信息素养与社会责任等6部分。	在课程教学中讲练结合,尽量采用任务驱动教学方式,开展线上线下混合式教学,培养学生的动手操作和解决问题能力。
13	大学生礼仪	植根大学生学习发展需求,通过礼仪文化教育,促进大学生内在素养的提升、外在形象的构建、交际能力的培养和沟通能力的优化,引得学生树立正确的礼们现,让文明就礼仪传统成为大学生内化于心、外践于行的道德力量。	大学生礼仪修养课包含礼仪新论、个人礼仪、社交礼仪、校园礼仪、职场礼仪、涉外礼仪六大主要内容。礼仪实践训练主要包含个人礼仪、社交礼仪、校园礼仪和职场礼仪四部分,要求学生在日常生活中坚持对礼仪规范的恪守和研习,使其“养成”并内化为内在的素养。	通过系统的理论教学和实践训练,帮助学生掌握礼仪常识,传承礼仪文化,培养礼仪气质,增进礼仪交往,全面提升学生的文明素养。让学生树立正确的就礼仪现,传播主流价值,弘扬文明礼仪新风,凸显中华传统礼仪文化的时代价值。
14	禁毒教育	通过教学,使学生对戒毒与禁毒相关法律法规这门学科的性质、内涵有所了解,掌握相关法学的基本概念、基本理论,为后学课程的学习打下坚实的基础;培养学生对法学的兴趣,提高学生学习的自主性。	禁毒法产生的背景及其发展历程; 禁毒法总则; 毒品管制; 戒毒措施; 刑法。	遵循拓宽学生知识面,完善知识结构,发展兴趣与个性的原则开设,可采用面授课、网络课、系列专题讲座等形式开展。
15	劳动教育	通过劳动教育,学生能够形成马克思主义劳动观,学生养成热爱劳动、尊重普通劳动者、珍惜劳动成果的情感和勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神;养成良好的劳动习惯。	培养学生劳动意识和公共服务意识,树立正确的劳动观;开展生产劳动和服务性劳动教育,积累职业劳动经验;组织课外实践劳动教育活动,提升学生劳动创造能力。	根据劳动教育目标,设定具体评价标准,关注学生在劳动教育实践活动中的实际表现,开展过程性评价;根据用人单位反馈、社会实践表现评价等他人评价为辅,以学生的物化成果为参考,对学生的劳动观念、劳动能力进行总结性评价。

(2) 公共基础选修课

公共基础选修课以培养学生的身体素质、语言交流沟通技巧、资料书写及法律观念和意识的能力为主要目的,旨在帮助学生树立文化自信,注重内外兼修,提升学生的人文素质。

表3 公共基础选修课设置说明表

序号	课程模块	课程目标	主要内容	教学要求
1	人文素养模块	通过本模块选修课程的学习,培养大学生人文素养、家国情怀、法治意识,语言、艺术、历史、法律与哲学等知识,提升审美素养、陶冶情操、温润心灵、激发创新创造能力和综合素质。	主要包括中华优秀传统文化,语言、艺术、历史、法律与哲学等类型的公共选修课程。由学生根据自身兴趣选择其中的部分模块修读。	遵循拓宽学生知识面,完善知识结构,发展兴趣与个性的原则开设,可采用面授课、网络课、系列专题讲座等形式开展。
2	技能素养选修课	通过本模块选修课程的学习,培养学生写作及演讲与口才的技巧能力,激发学生的写作兴趣与表达欲,以提供大学生在日常生活、工作交际等方面的能力。	主要包括应用文写作、演讲与口才、太极拳等公共选修课程。由学生根据自身兴趣选择其中的部分模块修读。	遵循拓宽学生知识面,完善知识结构,发展兴趣与个性的原则开设,可采用面授课、网络课、系列专题讲座等形式开展。

2. 专业（技能）课程

本专业开设专业（技能）课程 10 门，总计 448 学时。各课程的课程目标、主要内容以及教学要求等详见表 4。

表 4 专业（技能）基础课程设置说明表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求		
				熟悉	理解	掌握
1	构成基础	本课程以学生能够完成平面设计构图和运用色彩语言表达设计意念的能力为学习目标,使学生具备平面构成及色彩常识和色彩心理及色彩构成的基本知识和基本技能,形成解决实际应用问题的方法能力,并注意渗透思想教育,逐步培养学生的辩证思维,加强学生的职业道德观念	平面构成的基本概念、基本元素、基本形式、			√
			色彩构成基本元素以及色彩表现手法			√
			立体构成基本概念、构成形式与方法			√
2	C 语言程序设计	掌握基本语法和一些常用函数,掌握程序设计的基本思想、熟悉常用的算法与编程技巧,掌握一般的排错能力,具备初步的编程解决实际问题的能力;为学习本专业的后续课程打下牢固的基础,使得通过进一步学习掌握现代的开发工具如	C 概述		√	
			数据类型、运算符和表达式			√
			程序的三种基本结构			√

		C++Builder 以及 VisualC++成为可能。	循环控制			√
			数组、函数			√
3	动画速写	动画速写属实训课程，要求学生掌握人物与动物的基本结构的基础上，训练对形体的观察力和概括表现力，在理解的基础上，能深入观察、概括的表现	理解研究形体的训练		√	
			多种语言表达的训练			√
			镜头的训练			√
			线条的训练			√
4	设计学概论	作为一门专门的学科，它毫无疑问有着它自己的研究对象。由于设计与特定的物质生产与科学技术的关系，这使得设计学本身具有自然科学的客观性特征；而设计与特定社会的政治、文化、艺术之间所存在的显而易见的关系，又使得设计学在另一方面有着特殊的意识形态色彩。	设计学的研究范围		√	
			设计的多重特征		√	
			设计的类型			√
			设计批评			√
5	图形图像处理	通过理论讲述使学生掌握平面设计与制作的基本原理和基本方法；通过项目学习与训练使学生进一步理解掌握平面制作的基本职能预测与决策、计划与组织、领导与激励、沟通与控制等的理解	photoshop 的命令、工具、基本功能和方法。			√
			图层、通道、路径等的概念和使用			
			掌握滤镜的功能和使用滤镜制作各种特效的技巧			
			图象色彩原理、色彩模式的转换以及色调和色彩调整的技巧和操作。			√
6	分镜头设计	本课程全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各种知识和技能，并辅以大量的实例作品指导学生掌握分镜头设计的理论和技法。通过学习会对动画分镜头设计中镜头语言和画面语言有一个全面的了解。以培养和提升学生的综合	分镜头台本的作用			√
			影片风格的分析和掌握	√		
			角色场景造型的风格设定方法		√	
			空镜的运用			√
			画面空间的构图方法			√

		实践能力，快速便捷地达到分镜头设计师的水平。	分镜头的画面透视			√
			景别的运用和作用			√
			机位的运用和轴线			√
			镜头之间的链接技巧			√
7	动画运动规律	本课程主要介绍运动规律的基本知识，如动画空间、速度、时间、距离等；运动力学；人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律，风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。	从基础的动画中割到曲线运动规律			√
			从动画变形到头部转面			√
			从鱼类的运动形态到飞鸟的运动规律			√
			从禽类的走路到人类的走路规律			√
			风、火、水、雨、雪等自然现象的运动规律			√
8	3dmax 基础	本课程要求学生通过学习相关内容掌握软件的基本操作技能，收敛掌握多边形建模模块、材质编辑模块以及UV贴图灯光渲染相关的内容。	MAYA 基本操作方法			√
			多边形建模建模			√
			UV 贴图的基本原理			√
			各种场景布光的原理和方法。			√
			各种基本材质的特性和使用方式			√
9	摄影摄像技术	能够根据客户需要进行拍摄；能够进行素材的收集和归类；掌握素材整理的能力；能够根据分镜头脚本或文字剧本进行拍摄；掌握导演阐述方法，实现团队创作中对灯光的调度；掌握现场调度方式，实现拍摄场景的调度。	各类摄影摄像设备的正确使用方式；			√
			拍摄镜头的多种形式（固定、运动、场面调度）的基本理论知识；		√	
			不同场景下灵活运用各种曝光模式；		√	
			快门优先、光圈优先和全手动拍摄模式的应用；		√	

3. 专业（技能）核心课程

本专业开设专业也核心课程8门，总计416学时。各课程的课程目标、主要内容以及教学要求等详见表5。

表 5 专业（技能）核心课程设置说明表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求		
				熟悉	理解	掌握
1	栏目包装设计	掌握建模能力，能够根据需要进行场景搭建，熟练制作刚体、流体等多种形式的三维动画包装效果。	C4D 的基本场景建设			√
			刚体动画制作			√
			流体动画制作			√
2	新媒体运营	通过学习本课程使学生具备创立并运营管理各自媒体平台的能力，成为一名合格的自媒体人。	本课程主要学习新媒体运营的根本知识、文案筹划、自媒体运营、活动运营以及推广、短视频自媒体与音频自媒体运营、用户运营、运营人的通用方法等。			√
4	产品包装设计与制作	对包装的造型和材料有初步认识，了解包装设计的主要构成元素，知道包装材料的分类及用途，掌握不同材料的包装范围及特点，针对不同的产品选择适合的包装类型；知道印刷的原理及工艺；熟悉包装的设计流程，知道包装设计中色彩对包装设计的重要性。以上这些以案例辅助。	包装设计基础			√
			包装材料与印刷工艺			√
			包装表现手法			√
			各类包装设计应用			√
			综合实战训练			√
5	剪辑与调色	掌握 Premiere 视频剪辑软件的功能，使用其进行视频剪辑、音频添加、字幕制作；掌握达芬奇调色软件的基本操作，可以为视频素材进行商业级别调色	Premiere 软件的基本操作方法			√
			影视剪辑概念及原理		√	
			剪辑技巧及操作		√	
			达芬奇调色软件的操作技巧			√
6	短片制作	从剧本的本性及特性各个方面进行讲解，将影视制作的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行有机结合，培养形成一种系统的、创造性的专业思维习惯，能够独立创作二（三）维动画短片短片	影视后期调色相关原理		√	
			短片创作全流程介绍与分析		√	
			剧本创作的技巧		√	
			中期制作方式分类及特点		√	
			后期剪辑技巧		√	
7	MAYA 设计与制作	本课程要求学生通过学习相关内容掌握 MAYA 软件的基本操作	项目实践		√	
			MAYA 基本操作方法			√
			多边形建模建模			√

	作	作技能，收敛掌握多边形建模模块、材质编辑模块以及UV贴图灯光渲染相关的内容。	UV贴图的基本原理			√
			各种场景布光的原理和方法。			√
			各种基本材质的特性和使用方式			√
8	3Dmax 高级	本课程要求学生通过学习相关内容掌握动画模块相关命令，能够对模型进行骨骼绑定、蒙皮、动画等操作。	时间线设置		√	
			关键帧调节		√	
			曲线编辑技巧		√	
			骨骼系统绑定（包括IK\FK）		√	
			蒙皮			√

4. 专业（拓展）课程

专业拓展课程是根据深化影视、设计行业延伸和综合素质要求，依据现行政策导向、行业需求，确定了服装设计、影视作品欣赏、定格动画创作等8门专业拓展课见表6。

表6 专业拓展课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求		
				熟悉	理解	掌握
1	影视作品赏析	学会欣赏并分析影视作品的创作思路、拍摄手法及制作方式，并从中学习故事叙事、人物塑造、场景搭建等技巧。	国内经典影视赏析			√
			国外经典影视赏析			√
			故事本位叙事手法与人物本位叙事手法		√	
			场景叙事手法		√	
			场景搭建及机位架设			√
2	基础设计实训	作为一门专门的学科，它毫无疑问有着它自己的研究对象。由于设计与特定的物质生产与科学技术的关系，这使得设计学本身具有自然科学的客观性特征；而设计与特定社会的政治、文化、艺术之间所存在的显而易见的关系，又使得设计学在另一方面有着特殊的意识形态色彩。	设计学的研究范围			√
			设计的多重特征			√
			设计的类型		√	
			设计批评		√	

3	VR 虚拟现实技术实训	虚拟技术实训教学是为了将学生的计算机操作能力、艺术设计能力与应用实践结合起来,引导学生由浅入深地掌握虚拟现实场景的实现,让学生初步具备实际应用的虚拟现实技术场景制作的根底。	场景搭建与粒子系统			√
			音频视频的导入与使用			√
			鼠标键盘准心控制		√	
			添加提示语		√	
			具体案例实训		√	
4	室内设计综合实训	通过学习室内设计,学生能够独立利用图形编辑软件进行室内的设计,并且掌握室内理论、产品分析、文案编写、图形概念提取与设计表达	纸质传播室内设计		√	
			新媒体平台平面室内设计		√	
			节日室内设计实训			√
			商业室内设计实训			√
			产品推广实训		√	
5	3D 打印技术	结合专业核心课程 3Dmax 的学习内容,拓展三维建模学习的深度与广度,将课程学习中实际建设完成的模型进行实体化并进行精细化处理,提高学生实践能力,拓宽学生视野加深对于行业发展的理解	3D 打印技术的原理	√		
			3D 打印机的结构与维护		√	
			3D 打印的基本操作		√	
			简易模型打印实训		√	
			白膜的打磨与着色		√	
			3D 打印技术的原理	√		
			3D 打印机的结构与维护		√	
			3D 打印的基本操作		√	
			简易模型打印实训		√	
6	中外电影史	通过本课程的学习,学生可以系统了解各个时期主要的艺术运动和艺术思潮、重要的电影艺术家和代表作品等。本课程可以极大地开阔学生的视野,为学生将来的影视创作,提供各种有益的经验。本课程的学习主要让学生熟悉各个影视艺术流派的风格和创作手法。	1. 中国: 中国电影的奠基 30 年代电影			√
			2. 中国: 战时与战后“十七年”中国电影		√	
			3. 中国: “新时期”的中国电影		√	
			4. 世界: 电影的诞生			
			5. 世界: 民族兴起中的日本电影			√
			6. 世界: 法国“新浪潮”与“左岸派”			√
			7. 世界: 新好莱坞电影与新德国电影		√	
7	动画运动规律	本课程主要介绍运动规律的基本知识,如动画空间、速度、时间、距离等;运动力学;人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律,风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律,最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。	从基础的动画中割到曲线运动规律			√
			从动画变形到头部转面			√
			从鱼类的运动形态到飞鸟的运动规律			√

			从禽类的走路到人类的走路规律			√
			风、火、水、雨、雪等自然现象的运动规律			√
			从基础的动画中割到曲线运动规律			√
8	H5 网页设计综合实训	通过学习 H5 网页设计,帮助学生了解 H5 的项目流程,熟悉设计与制作 H5 网页的常用软件,掌握 H5 网页设计与制作的基本规范,熟悉设计与制作的创意路线。	H5 的基本规范		√	
			H5 的常用测试方法		√	
			H5 项目制作流程		√	
			H5 制作相关软件与交互实现		√	
			H5 创意设计思路			√

七、教学进度总体安排

(一) 全学程时间分配 (见表 7)

表 7: 全学程时间分配表

单位: 周

学 年	学 期	教学时间分配									合 计
		课堂教 学	企业认 知实习	校内实训	岗位实 习	毕业 设计	职业技 能鉴定	考试及 技能测 试	毕业 教育	入学教 育与军 训	
一	1	16					1	1		2	20
	2	16	2				1	1			20
二	3	16	1	1			1	1			20
	4	16	1	1			1	1			20
三	5				19		1				20
	6				7	10	1		2		20
合计		64	4	2	26	10	6	4	2	2	120

(二) 教学进程具体安排 (见附录 2)

本专业共设 50 门课程, 共 2906 学时 (其中实践教学 2100 课时)。

公共课 20 门, 共 924 学时; 专业课 18 门 (不含综合实习、企业认知实习、跟岗实习、岗位实习、毕业设计), 共 864 学时。

(三) 课外培养计划表 (见附录 3)

以大学生创新创业训练计划项目、大学生创业园、大学生创新创业创意竞赛、专业技能竞赛、学生社团、教师产学研项目等为载体，根据自己的特长和爱好，从事“第二课堂”学习活动和科研实践活动取得具有一定创新意义的智力劳动成果或其他优秀成果，经评审后可以进行学分认定。认定的学分范围包括公开发表的作品、论文、科技成果、发明创造、自主创业、各类竞赛获奖、社会实践成果、课外文化活动等。经认定的学分均可等值转换为相应选修课的学分。

八、实施保障

（一）师资队伍

任课教师共 7 人，其中高级职称 1 人、中极职称 1 人。教师人数按照 1: 16 的师生比例配置，教师队伍由校内专职教师、校外兼职教师两大部分组成。专业教师应具备“双师”素质，有良好的师德，关注学生，善于合作，对动漫制作技术专业课程有较为全面的了解，有动画创作相关企业岗位工作经验或参加动画创作实践的经历。专业教师要既有较丰富的课程教学经验，也有较丰富的社会实践经验，应该是一支专业能力强、团队精神好、综合素质较高、年富力强、专兼结合的“双师型”、“多证型”教师队伍。

（二）教学设施

为了让学习环节顺利进行，根据培养学生实践技能的需要，学校建立了大数据创新、多功能虚拟现实、智慧网络、多媒体制作、网页制作、平面设计等实训室，还建立了一系列稳定的校外实习基地。（详见表 8）

表 8（1）校内实训基地一览表

序号	名称	数量	功能
1	动漫制作实训室	1	提供 AE、C4D、室内设计相关课程授课设备与实训环境，满足安徽省职业技能大赛新媒体创作与运营实训要求，能够容纳多组同时备赛。
2	多功能虚拟现实实训室	1	提供 U3D、3D 建模、虚拟现实相关课程授课设备和实训环境，满足安徽省职业技能大赛虚拟现实实训要求，能够进行多小组同时备赛需求
3	智能化综合布线实训室	1	模拟实际的综合布线系统环境，可完成机柜、桥架、线槽、网络模块、信号面板、光纤、双绞线等综合布线环节设备的规划、安装、接线与调试、光纤熔接实验、电缆分析实验等实训项目
4	生产性实训基地	1	企业讲师进驻开展生产性实践运营，将企业的业务流程、行业应用、项目经验、企业管理方式带入学校，补充学校老师的实战经验。在学校组建生产性实践基地，选拔学生参与基地运营活动。
5	大数据实训室	1	大数据系统搭建、管理、和运维技术和能力
6	人工智能与创新实训室	1	了解机器人控制原理；控制机器人完成简单工作；传感器与机器人的连接与配合使用；学习各种传感器的使用。
7	智慧课堂	1	智慧教学、视频录制、大屏、投屏
8	计算机组装室	1	计算机的硬件组成及对于周边设备的安装维护，调试、windows 服务器配置、线缆制作

校外实习基地一览表 8（2）

序号	实习实训基地名称	实习实训功能
1	安徽安芯电子科技股份有限公司	认识实习与岗位实习
2	安徽文香信息技术有限公司	岗位实习
3	罗技科技（苏州）有限公司	岗位实习
4	池州瑞辰电子科技有限公司	认识实习与岗位实习
5	池州华宇电子科技有限公司	认识实习与岗位实习
6	安徽芯芯半导体科技有限公司	认识实习与岗位实习
7	安徽超威电源有限公司	岗位实习
8	安徽超威电源有限公司	岗位实习

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习，教师专业教学研究和教学实施需

要的教材，图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定应选用规划及优质教材，严禁不合格的教材进入课堂。选教材时应由专业教师、行业专家和教研人员等参加，按照规范程序择优进行。

2. 数字资源配备基本要求

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、数字教材以及网络平台上的在线开放课程，学校教师线上已建成的课程都是供教师和学生线上使用的专业教学资源库，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

- 1、了解学生，因材施教，制定阶段性方案
- 2、改变传统教学方法，采用多种教学法
- 3、采取“任务驱动”式教学，设计个性化作业、考试模式
- 4、发挥教师“教”与“学”的主体作用
- 5、耐心辅导，合作学习，共同进步

（五）教学评价、考核建议

形成全面合理的考核评价体系是是高职教育教学改革重要内容之一，是教学改革的一个重要的切入点和突破口，它包含考核与评价两部分。考核是对教师教学过程的考核和对学生学习成绩的考核，对学生考核采用“四个相结合”的基本原则，一是职业能力与职业素养考核相结合；二是理论考核与实践考核相结合；三是过程性考核与终结性考核相

结合；四是学生自评和互评与教师评价相结合，作为单元任务完成情况的综合评价。对学生考核注重以下三个方面。

➤ 考试形式多样化

为了更好的考查出学生的综合素质和能力，需采用多样化的考核形式。在传统的笔试（闭卷考试、开卷考试）的基础上，鼓励采用成果性考核（大作业、课程设计、动画动漫影视作品设计及论文等）、操作任务考核（实际操作等）、口试、计算机及网上考核、自我评定与小组评定考核（学生课程单元学习报告、小组协作与配合意识、团队贡献等）等多种方式进行考核，特别提倡两种或多种考核形式相结合来全面考核与评价学生。

➤ 考核内容社会化

考核内容应参照职业岗位任职要求，引入职业资格标准，引入行业技术标准，减少死记硬背内容，增加动手操作考核内容，注重考核学生学习能力、职业能力和综合素质，将社会职业技能考核标准引入到相应课程的考核中。

➤ 考核时间全程化

打破“一刀切”的期末考核时间模式，做到考核全程化。

对教师考核是从对课程改革的主观意识、实施能力、教学效果等方面进行考核，以便及时发现教师在素质、能力方面的不足，以及教改过程中遇到的现实问题，不断进行改进与完善。评价包含教师对教师评价，教师对学生评价、学生对教师评价和学生对学生评价，建立完善的评价机制，以促进教师与学生的共同进步与发展。

（六）质量管理

1. 教学标准

（1）公共基础课程教学，要执行教育部有关教学基本要求，重在教学方法的改革，调动学生学习的积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

（2）专业核心课程的教学，要组织任课教师根据专业核心课程标准，以动漫行业工作流程为主线，以流程化质量标准为依据，以实际工作任务为内容，坚持以工作过程项目为实训指导，将实际项目分解为案例或工作任务，实现理论技能的一体化教学，使学生通过整个教学过程来体验职业环境，掌握动漫创作流程和质量控制标准，提升岗位操作技能，提高职业素质；同时在教学过程中，加强对学生的爱岗敬业、规范严谨、吃苦耐劳、团队合作等职业意识的培养。

对学生的学业考评应体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，即教师的评价、行业评价、学生的相互评价与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。过程性评价，应从情感态度、岗位能力、职业行为等多方面对学生在整个学习过程中的表现进行综合测评；结果性评价是从完成任务的质量、学生知识点的掌握、技能的熟练程度等方面进行评价。

（3）顶岗实习应进行单独考核。要全面评定顶岗实习的成绩，要根据学生的实际情况及表现写出评语。毕业设计可组织专门的答辩委员会（小组）进行答辩考核。实践教学中的综合作业，所有实践教学的考核成绩，均应单独列入学生成绩册。

2. 过程监控

授课教师应进行学习单元设计与编排、学习单元教学设计、教学资源设计与开发，设计教学情境。教学督导部门应从教学设计的开始环节就进行课前质量控制。教学实施过程中，应通过听课、学生打分等手段进行课中跟踪控制。课后可通过教师自评、总结座谈等手段进行课后反馈控制。

3. 质量评价

建立对学生的知识技能、专业能力、综合素质的分项评价机制，并让用人单位、学生和家长共同参与学习评价。将结果性评价与过程性评价结合起来，注重学生综合职业能力的培养。

4. 质量监控体系

系部成立了有电子信息与传媒系主任为组长的教学工作委员会、专业建设工作委员会、教学质量监控小组，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。

5. 加强日常教学管理

系部加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

九、毕业要求

（一）学分要求

- 1、公共课 35 学分；
- 2、专业课 54 学分；
- 3、专业选修课 4 学分；
- 4、公共选修课 6 学分；
- 5、岗位实习 26 学分、毕业设计 10 学分、毕业教育 2 学分。

（二）证书要求

根据“1+X”证书培养要求，本专业要求毕业生应取得的行业企业认可度高的有关职业资格证书、技能等级证书（详见表 9）。

表 9 职业资格和技能等级证书认证安排表

序号	证书名称	等级	取证时间安排	证书颁发机构	毕业取证要求
1	全国计算机等级证书	二级	第 2 学期	教育部考试中心	必考
2	实用英语等级证书	B 级	第 2 学期	高等学校英语应用能力考试委员会	必考
3	普通话等级	B 级	第 2—4 学期		必考
4	“1+X”网络系统建设与运维中级等级证书	中级	第 2—3 学期	工业和信息化部教育与考试中心	二选一
5	网络管理员	中级	第 4—6 学期	人力资源与社会保障厅	可选
6	“1+X”网络系统规划与部署中级等级证书	中级	第 3—4 学期	工业和信息化部教育与考试中心	二选一

十、附录

- 1、2023级动漫制作技术专业工作任务与职业能力分析
- 2、2023级动漫制作技术专业教学进程安排表
- 3、2023级动漫制作技术专业课外培养计划表

附录 1

2023 级动漫制作技术专业工作任务与职业能力分析表

岗位	岗位职责	典型工作任务	职业素质	职业能力	可持续发展能力	知识支撑
1、动画制作人	1-1-1 主要是规划制作进度表 1-1-2 必须和执行制作共同作业	1-2-1 策划安排进度，安排每日每天的制作进度 1-2-2 以确保企划的每个元件都能按时并正确无误地组合在一块儿	1-3-1 必须具备一定的美术基础 1-3-2 具体要掌握造型、素描、国画、油画、雕塑等方面的知识	1-4-1 具备了美术、电影、动画、电脑这些基本能力 1-4-2 具备独特的审美价值与艺术观 1-4-3 具备艺术灵感与创造力	1-5-1 二维平面绘图能力 1-5-2 三维动画制作能力	1-6-1 动画素写 1-6-2 分镜头设计 1-6-3 影视特效 1-6-4 图形图像处理 1-6-5 剪辑与调色
2、游戏美工	2-1-1 负责公司游戏人物形象以及游戏背景的绘制 2-1-2 根据项目需求准确完成人物，场景，界面等设定以及资源	2-2-1 制作面向世界范围经营的手机游戏、家用机游戏以及掌机游戏产品 2-2-2 对游戏人物或背景资源做以修改、完善	2-3-1 必须具备一定的美术基础 2-3-2 具体要掌握造型、素描、国画、油画、雕塑等方面的知识 2-3-3 具备了电影、动画、电脑这些基本能力	2-4-1 具备独特的审美价值与艺术观 2-4-2 具备艺术灵感与创造力	2-5-1 二维平面绘图能力 2-5-2 三维动画制作能力	2-6-1 动画素描 2-6-2 3DMAX、MAYA 2-6-3 构成基础 2-6-4 图形图像处理 2-6-5 MAYA 高级
3、二维动画动漫设计师	3-1-1 定位、策划、前期创作、脚本分镜、设计稿 3-1-2 原画背景、临制修型、中间动画、上色合成、剪接、配音、音效配乐	3-2-1 定位、策划、前期创作、脚本分镜、设计稿 3-2-2 原画背景、临制修型、中间动画 3-2-3 上色合成、剪接、配音、音效配乐	3-3-1 具有计算机动画设计知识 3-3-2 具有数字声像合成技术知识 3-3-3 具有计算机二维动画制作及影视后期制作知识	3-4-1 具备计算机动画设计、数字声像合成技术能力 3-4-2 具备计算机二维动画制作及影视后期制作能力	3-5-1 具备艺术灵感与创造力 3-5-2 具备独特的审美价值与艺术观	3-6-1 动画素写 3-6-2 图形图像处理 3-6-3 动画运动规律 3-6-4 动画分镜头设计 3-6-5 剪辑与调色 3-6-6 动画短片制作
4、三维动画动漫设计师	4-1-1 影视三维动画师 4-1-2 三维影视室内制作 4-1-3 游戏三维角色模型师 4-1-4 三维场景建模师 4-1-5 三维动画师	4-2-1 定位、策划、前期创作、脚本分镜、设计稿 4-2-2 原画背景、临制修型、中间动画 4-2-3 上色合成、剪接、配音、音效配乐	4-3-1 具有计算机动画设计知识 4-3-2 具有数字声像合成技术知识 4-3-3 具有计算机三维动画制作及影视后期制作知识	4-4-1 计算机动画设计能力 4-4-2 数字声像合成能力 4-4-3 计算机动画制作及影视后期制作	4-5-1 具备艺术灵感与创造力 4-5-2 具备独特的审美价值与艺术观	4-6-1 动画素描 4-6-2 图形图像处理 4-6-3 图像处理 PHOTOSHOP 4-6-4 3DMAX 3-6-5 MAYA 3-6-6 MAYA 高级

附录 2

2023 级动漫制作技术专业教学进程安排表

课程类别		课程性质	序号	课程名称	课程代码	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时分配						考核方式	考核
										1	2	3	4	5	6		
										16+1+1+2 周	16+2+1+1 周	16+2+1	16+1+1+2 周	20 周	20 周		学期
公共课	公共基础必修课	B	1	思想道德与法治		3	48	40	8	3						K	1
		B	2	习近平新时代中国特色社会主义思想概述		3	54	44	10		3					K	2
		B	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系		2	36	28	8		2					K	2
		B	4	形势与政策		1	32	16	16	专题讲座						C	
		B	5	军事理论		2	36	36	0	可以学习网络课程						C	
		B	6	军事技能		2	112	0	112	14 天，每天 8 学时						C	
		B	7	大学生职业发展与就业指导		1	16	6	10	专题讲座						C	
		B	8	创新创业基础		2	32	16	16	专题讲座						C	
		B	9	心理健康教育		2	32	10	22	专题讲座						C	
		B	10	体育与健康		4	64	32	32	2	2					C	1、2
		B	11	计算机英语		6	100	80	20	4	2					C	1、2
		B	12	信息技术		4	64	22	42	4						C	1
		B	13	禁毒教育		1	16	0	16	专题讲座							
		B	14	劳动教育		2	64	16	48	前 4 学期每周一节课或每学期一周							
		小计:共开设 14 门				35	706	346	360	13	9						
	公共基础选修课	人文素养选修课 (3 选 2)	G	1	大学语文		2	32	22	10	2*16					C	1
			G	2	应用文写作		2	32	16	16		2*16				C	2
			G	3	演讲与口才 (普通话)		2	32	16	16		2*16				C	2
		技能素养选修课 (4 选 2)	G	4	国学讲堂		2	32	32	0			2*16			C	3

专业 课		G	5	应用文写作		2	32	16	16			2*16				C	3
		G	6	高等数学		2	32	16	16				2*16			C	3
		小计:共开设 6 门				12	192	118	74	2	4	4	2				
	专业基础课	B	1	构成基础		2	32	11	21	2						C	1
		B	2	C 语言程序设计		4	64	21	43	4						K	1
		B	3	动画速写		2	32	11	21	2						K	1
		B	4	设计学概论		2	32	11	21	2						C	1
		B	5	分镜头设计		4	64	21	43	4						K	1
		B	6	图形图像处理		4	64	21	43		4					K	2
		B	7	摄影摄像技术		4	64	21	43		4					C	2
		B	8	3Dmax 基础		4	64	21	43		4					K	2
		B	9	Illustrator 绘图		2	32	11	21		2					K	2
	小计:共开设 9 门					28	448	149	299	14	14	0	0				
	专业核心课	B	1	栏目包装设计		4	64	21	43			4				K	3
		B	2	MAYA 设计与制作		4	64	21	43			4				K	3
		B	3	剪辑与调色		4	64	21	43			4				C	3
		B	4	产品包装设计与制作		4	64	21	43				4			C	4
		B	5	新媒体运营		2	32	11	21				2			K	4
		B	6	动画短片制作		4	64	21	43				4			C	4
		B	7	3Dmax 高级		4	64	21	43				4			C	4
	小计:共开设 7 门					26	416	137	279	0	0	12	14				
	以下为专业拓展课,每学期任选 1 门,共 8 学分课程学习																
	专业拓展课	X	1	基础设计实训		1	16	0	16	2w						C	1
		X	2	中外电影史		1	16	0	16	2w						C	1
		X	3	VR 虚拟现实实训		1	16	0	16		2w					C	2
		X	4	动画运动规律		1	16	0	16		2w					C	2
		X	5	3D 打印技术		1	16	0	16			2w				C	3

		X	6	影视作品赏析		1	16	0	16			2w			C	3
		X	7	定格动画		1	16	0	16			2w			C	4
		X	8	H5 网页设计综合实训		1	16	0	16			2w			C	4
		小计:共开设 8 门				8	128	0	128							
其它	B	写生				2	72		72			2W			C	3
	B	岗位实习				26	624	0	624				19W	7W	C	5/6
	B	毕业设计				10	240	0	240					10W	C	6
	B	毕业教育				2	48	40	8					2W	C	6
	小计:共开设 4 门					40	984	40	944							
总计（所有课程）						151	2906	806	2100	33	31	24	20			
开设课程总数	50				考查课程数	38		考试课程数						12		

备注:

- 1.课程性质：必修课用 B 表示，限选课用 X 表示，公选课用 G 表示。
- 2.考核方式：统一叫课程考核，各系要加强课程考核的改革，强调技能考核、过程考核等实施过程评价。
- 3.职业发展与就业指导课，安排在要求学期的课外进行。
- 4.学生军训、岗位实践教学、岗位实习（含毕业设计）、毕业教育每周按 24 学时计算，24 学时算 1 学分。
- 5.按周进行的课程，周学时数“X*Y”中的 X 为周学时，Y 为教学周数。

附录 3

2023 级动漫制作技术专业课外培养计划表

类别	内容	学分	考核方式	组织者	考核单位
入学教育与军训项目	军事理论、军事训练		军姿、军步等汇报表演	本院	本院
摄影比赛	主题“最美校园”等	2	拍摄照片	本院	本院
微电影创作比赛	自主命题拍摄 15~50 分钟的短片	2	短片	本院	本院
动画分镜头设计	动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节，动画镜头语言、绘制技法规律	2	系部统一考核	本系	本系
摄影摄像基础	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	2	影视摄像员、电视摄像师考证	本系	校企合作
影视合成	主要包括视频剪辑的基本操作、视频效果的演示、色彩的调整、电脑播放、擦除图像、颜色过滤、画面停留、过渡效果展示、渐变显示、飞出画面、画面展开、画面飘雪、旋转背景、图片配合节奏、马赛克处理、动态画框、放大镜的效果、Matrix 旋转、Matrix 字符流等。	2	剪辑师、合成师	本系	本系
影视特效制作	AdobeAfterEffects 影视后期特技制作基础、素材的导入与处理、合成、调色与降噪、运动跟踪、影视物资、抠像与遮罩、仿真与外挂插件、渲染与输出等。	2	剪辑师、合成师、特效师考核	本系	本系
顶岗实习（含毕业设计）	顶岗实习、毕业设计		论文（设计）开题、答辩等	本系	本系和实习单位