****

**开封文化艺术职业学院**

动漫制作技术专业

人才培养方案

**教学院部： 文化传媒学院**

文 化 传 媒 系

**执 笔 人： 彭宗勤**

**审 核 人： 范 晖**

**教学院部负责人： 范 晖**

**修订时间： 2020年7月28日**

开封文化艺术职业学院

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

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）** |
| 电子信息大类（61） | 计算机类（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） | 插画设计  平面设计  模型制作  动画设计  影视后期制作 |

# 五、培养目标与培养规格

**（一）培养目标**

本专业培养理想信念坚定，德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、平面设计、模型制作、动画设计、影视后期制作工作的复合型技术技能人才。

**（二）培养规格**

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

**1.素质**

（1）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指引下，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；

（2）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；

（3）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；

（4）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；

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（6）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。

**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、文明生产等相关知识；

（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；

（7）掌握二维动画的基础知识与应用；

（8）掌握三维动画的基础知识与应用；

（9）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

（10）熟悉动漫行业的新知识、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）具备对新知识、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

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

**（一）公共基础课程**

1.公共基础必修课

包括大学英语、大学体育、思想道德修养与法律基础、入学教育与军训、大学生创新创业与就业指导、大学生职业生涯规划、形势与政策、大学生心理健康教育、军事理论、劳动教育等。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要内容** | **教学要求** |
| 1 | 思想道德修养与法律基础 | 通过理论学习和实践体验，帮助大学生形成崇高的理想信念，弘扬中国精神，树立正确的世界观、人生观和价值观，培养良好的思想道徳素质和法律素质，进一步提高分辨是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，增强学法、用法的自觉性，为逐渐成长为德智体美劳全面发展的担当民族复兴大任的时代新人，打下坚实的基础。 | 做担当民族复兴大任的时代新人；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；明大德守公德严私德；尊法学法守法用法。 | 要求以马克思主义理论为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，从当代大学生面临和关心的实际问题出发，以正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法制观教育为主线，把社会主义核心价值观贯穿于教学的全过程。 |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 通过教学，帮助学生理解并掌握马克思主义中国化理论成果，尤其是马克思主义中国化最新理论成果——习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，学会运用中国化马克思主义的立场、观点和方法分析问题和解決问题；帮助学生确立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想，增强执行党的基本理论、基本路线的自觉性和坚定性，增强学生投身到全面建成小康社会、建设和谐社会、改革开放与社会主义现代化强国建设中去的自觉性、主动性和创造性。引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。努力培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义事业合格建设者和可靠接班人。 | 毛泽东思想；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。 | 要求以马克思主义中国化为主线，以坚持和发展中国特色社会主义为主题，以习近平新时代中国特色社会主义思想为重点，遵循中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的逻辑进程，充分展示马克思主义中国化两大理论成果形成的历史进程及其核心思想，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署。 |
| 3 | 形势与政策 | 提高学生的政治敏锐性，让学生了解和掌握国内外重大时事，培养他们积极关注社会，热爱国家的意识。使当代大学生正确认识中国特色、进行国际比较，全面客观认识当代中国、看待外部世界，正确认识自身承担的时代责任和历史使命。为把学生培养成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人奠定基础。 | 根据各学期国内外的政治经济形势、社会热点事件，进行内容选择及讲解 | 要求选取每学期国内外发生的热点焦点事件进行教学，以使学生牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，全面提升大学生自身政治素养。 |
| 4 | 大学生创新创业与就业指导 | 以课堂教学为主，通过情境创设、案例分析交替进行的教学模式，帮助学生了解当前就业形势与就业政策，树立正确的择业意识、职业道德观念，掌握求职技巧和礼仪，具备求职安全意识及掌握创新创业基本知识。切实提高学生就业竞争力，为大学生顺利就业、适应社会及树立创业意识，培养创新能力提供必要指导。 | 认清就业形势、就业准备与信息收集、就业心理及其调适、求职技巧与求职礼仪、求职安全、就业政策与法规、大学生创新创业概述、大学生创业者素质提升、创业机会与市场商业模式、新企业创办与管理、互联网背景下的大学生创业 | 引导学生了解当前就业形势，熟悉相关就业政策，准确进行自我定位。掌握就行信息收集的方法与途径，提升学生收集、处理、利用就业信息的能力。帮助学生了解影响就业的心理因素，及时调整不良就业心理，树立正确的就业观，积极做好就业心理准备。引导学生掌握求职技巧、求职礼仪等方面的一些基本理论与方法，帮助学生树立求职安全意识，通过合理方法与途径维护自身合法权益。  帮助大学生礼教大学生创业的政策与环境，掌握创新创业的基本知识与方法，引导学生树立创新创业意识，培养开拓创新精神。 |
| 5 | 大学生职业生涯规划 | 以课堂教学为主，通过情境创设、案例分析交替进行的教学模式，引导学生正确认识自我，认识职业，从而建立职业生涯意识，树立正确的职业理想和职业观、择业观以及成才观。帮助学生形成职业生涯规划能力，引导学生结合自身特点准确进行职业定位，为大学生顺利就业、适应社会提供必要指导。 | 建立职业生涯意识、认识自我、职业认知、职业生涯发展决策、职业生涯规划设计、职业素养提升（情绪管理、时间管理、人际沟通、休闲理财）、职业能力提升、大学期间如何进行职业准备 | 帮助学生正确认识职业，树立职业生涯意识，了解职业生涯规划的一些基本理论。引导学生正确认识自我，了解兴趣、性格、气质、能力、价值观等与职业的关系，准确进行职业定位。帮助学生掌握制定职业生涯规划的原则与方法，能够独立撰写个人职业生规划书。教会学生对情绪管理、时间管理、休闲理财等方面进行科学规划，不断提升学生职业能力素养。  帮助大学生了解求职前准备，树立正确择业意识。 |
| 6 | 大学体育 | [体育公修课程](http://www.so.com/s?q=%E4%BD%93%E8%82%B2%E8%AF%BE%E7%A8%8B&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)以“素质教育”，“以人为本”和“健康第一”为指导思想，以身体练习为主要手段，通过合理的[体育教育](http://www.so.com/s?q=%E4%BD%93%E8%82%B2%E6%95%99%E8%82%B2&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)和科学的[体育锻炼](http://www.so.com/s?q=%E4%BD%93%E8%82%B2%E9%94%BB%E7%82%BC&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)过程，达到增强体质、增进健康和提高[体育](http://www.so.com/s?q=%E4%BD%93%E8%82%B2&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)[素养](http://www.so.com/s?q=%E7%B4%A0%E5%85%BB&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)为主要目标的公共[必修课程](http://www.so.com/s?q=%E5%BF%85%E4%BF%AE%E8%AF%BE%E7%A8%8B&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)。是学校[课程体系](http://www.so.com/s?q=%E8%AF%BE%E7%A8%8B%E4%BD%93%E7%B3%BB&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)的重要组成部分，是[高职高专学校](http://www.so.com/s?q=%E9%AB%98%E7%AD%89%E5%AD%A6%E6%A0%A1&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)体育工作的[中心](http://www.so.com/s?q=%E4%B8%AD%E5%BF%83&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)环节，是促进身心和谐发展、思想品德教育、[文化](http://www.so.com/s?q=%E6%96%87%E5%8C%96&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)[科学教育](http://www.so.com/s?q=%E7%A7%91%E5%AD%A6%E6%95%99%E8%82%B2&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)、生活与体育技能教育与身体活动有机结合的[教育过程](http://www.so.com/s?q=%E6%95%99%E8%82%B2%E8%BF%87%E7%A8%8B&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)，是实施[素质教育](http://www.so.com/s?q=%E7%B4%A0%E8%B4%A8%E6%95%99%E8%82%B2&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)和培养全面发展的[人才](http://www.so.com/s?q=%E4%BA%BA%E6%89%8D&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)的重要途径。 | 遵循：“以人为本、健康第一”的教育思想。学习基本的体育理论以及田径、球类、健美操、武术等项目的基本知识、技术、技能 | 教师要努力掌握课程标准，熟悉教材内容，精心备课为学生所用。教学中贯彻体育教学基本原则，坚持“精讲多练”原则，讲解清晰，示范准确，严格要求，以教师为主导，学生为主体，讲究课堂教学效果，活跃课堂气氛。  严格执行教学常规，学生要在教师“主导”前提下，充分发挥自己的“主体”地位作用，深刻领会教师施教意图，充分发挥自己的创造思维和创新能力，达到师生互助教学，完成教学任务，提高教学质量，全面发展学生身体素质，教师不断加强德育和专业理论学习，努力提高自身思想政治教育水平和体育教学水平。 |
| 7 | 大学英语 | 对于高职高专非英语专业的在校学生，经过不少于120课时的英语教学，使学生掌握一定的英语基础知识和技能，具有一定的听、说、读、写、译的能力，从而能借助词典阅读和翻译有关英语业务资料，在涉外交际的日常活动中进行简单的口头和书面交流，并为今后进一步提高英语的交际能力打下基础。 | 词汇、语法、翻译、听力、口语、写作。 | 教师根据不同的教学对象、不同阶段的教学要求，采用灵活机动、切合实际的教学方法和自主、合作、探究的学习方式。 |
| 8 | 大学生心理健康教育 | 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，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，以切实提高心理素质，实现角色转换，增强干事创业信心，明确适应自身特点的发展方向，满足社会对高素质劳动者和技能型人才的要求。 | 阐述自我意识、情绪情感、人际关系、恋爱与性心理、人格心理、生涯规划以及生命教育等。 | 运用大量的事例，通过视频教学和学生讨论，提高教育教学的参与度。 |

2.公共基础选修课

包括计算机基础、动画色彩、动画素描、动画速写、三大构成等。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要内容** | **教学要求** |
| 1 | 计算机应用基础 | 通过课程的学习要求学生具有微型计算机的基础知识(包括计算机病毒的防治常识)。了解微型计算机系统的组成和各部分的功能。了解操作二级系统的基本功能和作用,掌握Windows的基本操作和应用。了解文字处理的基本知识,熟练掌握文字处理Word的基本操作和应用,熟练掌握一种汉字(键盘)输入方法。了解电子表格软件的基本知识,掌握电子表格软件Excel 的基本操作和应用。了解多媒体演示软件的基本知识,掌握演示文稿制作软件PowerPoint 的基本操作和应用。了解计算机网络的基本概念和因特网(Internet)的初步知识,掌握IE浏览器软件的基本操作和使用。 | 以全国计算机等级考试一级MSOffice考试大纲为依据，主要包括：计算机基础知识、操作系统的功能和使用、文字处理软件的功能和使用、电子表格软件的功能和使用、PowerPoint 的功能和使用、因特网(Internet)的初步知识和应用。 | 教学中采用任务教学模式，示范教学法、项目教学法、直观演示法、任务驱动法等教学方法进行模块化教学。教学做一体，强化学生实践操作能力。 |
| 2 | 动画色彩 | 通过课程的学习要求学生具有动画色彩的基础知识，并具备一定水平的绘画技法。使学生了解对传统色彩的知识以及应用领域；学习色彩的发展历程，了解色彩的基本理论知识。通过训练让学生理解并掌握色彩的绘画技法，做到理论联系实践；并具备一定的色彩绘画能力。了解动画设计中色彩的应用，学会对优秀动画作品进行色彩分析。通过训练使学生掌握动漫设计色彩运用及色彩技法训练等基本知识，为之后的专业课程打下良好基础。 | 本课程系统讲解色彩基础、构图造型、着色调整、色彩表现形式、色彩创作、动漫设计色彩运用、色彩技法训练等基本知识，并注重通过强化训练提高应用技能与能力。 | 本课程主要为色彩的学习、训练与实践。以直观范画演示为主进行教学，以实际操作为主，辅以示范演示，采用启发式教学，以学生为主体，通过课堂理论知识讲解、范画展示的方式进行教学。运用写生与临摹的方式进行讲授和训练。提高课程的灵活性与趣味性。 |
| 3 | 动画素描 | 通过课程的学习要求学生具有动画素描的基础知识，并具备一定水平的绘画技法。使学生了解对传统素描的知识以及应用领域；学习素描的发展历程，了解素描的基本理论知识。通过训练让学生理解并掌握素描的绘画技法，做到理论联系实践；并具备一定的素描绘画能力。理解素描基础对优秀动画作品的重要影响。了解动画设计中素描的应用，通过训练使学生掌握动画素描的基础知识与技法运用，最终使学生具备一定的造型能力、空间体积意识、提高想象创作能力，为之后的专业课程打下良好基础。 | 本课程着重介绍动画素描的基础理论知识与应用，以遵循传统素描绘画的基本要点为主线，结合素描在动漫设计中的基础作用，系统讲解素描基础、构图造型、虚实关系、空间关系、动漫设计素描运用、素描技法训练等基本知识，并注重通过强化训练提高应用技能与能力。 | 本课程主要为素描学习以练习为主，辅以示范演示，通过课堂理论知识讲解、范画展示的方式进行教学。运用板书和实物道具进行讲授和分析；主要以启发式教学和直观范画演示为主结合大量实践练习进行教学。 |
| 4 | 动画速写 | 通过课程的学习要求学生具有动画速写的基础知识，并具备一定水平的绘画技法。通过速写教学，使学生具备坚实的造型能力，树立正确的绘画观、造型观、艺术观，具备基本艺术素养；使学生在有限的课时量中，充分利用时间和现有条件，利用学院提供的优良速写教学环境，掌握速写的基础知识、基础理论和基础技能，从而准确、生动、深刻地表现对象，把写生所得应用于艺术创作，潜化为素质，为之后的专业课程打下良好基础。 | 本课程着重学习速写的定义、类型、速写与动画的关系及工具材料的使用；平面形式元素点、线、面的类型、性质及表现力；透视的原理和基本规律以及画面空间的常见处理手法；画好速写要掌握的观察方法、认识方法、造型及艺术表现的方法、画面构成和形象处理速写的基础训练方法；深入细致地讲解了速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人物、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。 | 本课程以训练和实践为重点，同时结合启发式教学，激发学生兴趣。以练习为主，辅以示范演示，并通过课堂理论知识讲解、范画展示等方式进行教学。运用写生与临摹的方式进行讲授和训练，提升学生造型水平的同时提高课程的实践性与吸引力。 |
| 5 | 三大构成 | 通过课程的学习要求学生掌握平面构成独到的形式美感，能够以抽象形表现出严整的机械美和数理美，并能初步创作出抽象的逻辑美。要求学生会利用抽象形色彩表达情绪和情感，要求学生通过不同材质寻求出点线面体在空间中的关系。综合培养学生对艺术视觉形态的创造能力和审美能力，为之后的动漫设计课程打下基础。 | 本课程着重学习三大构成应用概述、平面构成的基本原理、平面构成的表现形式与应用（重复、近似、渐变、发射、特异、分割、密集、对比、肌理）、色彩构成的基本原理、色彩构成的表现形式与应用（混合、对比、调和、情感、创意构成）、立体构成的基本原理和常用材质、立体构成的表现形式与应用（半立体、单元立体、多元立体）。 | 本课程以实训式教学为主，以示范教学法展开项目内容，以任务驱动法训练学生完成相关项目的练习作业与命题创作，充分调动学生积极性与动手能力，帮助学生深刻理解教学内容，提高教学效果。 |

**（二）专业（技能）课程**

分为专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，具体包括以下主要教学内容：

1.专业基础课程

包括视听语言、角色造型设计、场景造型设计、Photoshop、动画概论与赏析、二维动画片设计与制作、平面设计综合实训、商插综合项目实战等。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要内容** | **教学要求** |
| 1 | 动画概论与赏析 | 通过这门课程的学习，使学生掌握动画的起源与发展；了解动画的定义和艺术特征。了解动画的分类；掌握动画片的风格和流派（中、美、日等国家动画片创作概论及比较）；掌握动画片的创作方法（动画片工艺流程和创作分工职责等）；认识动画创作原理（观众心理、动画影片构成、创作法则等），学会动画片的欣赏与解读评析。 | 本课程主要学习动画基础理论(动画的起源、特点、概念)；动画艺术同电影、美术、文学、音乐等其他艺术的关系；动画片的分类；各国动画片的风格流派（欧美动画和亚洲动画）、动画艺术短片在形式上的探索、动画片生产流程、动画片的欣赏与文艺评析。 | 本课程采用启发式、实例教学相结合的教学模式；构建课堂理论、实践、实物特性教学、课后作业四位立体式教学法。充分调动学生的积极性与创造性，培养学生自主学习能力。提升学生发现问题、分析问题及解决问题的能力。同时通过立体式教学提高课程自身认识度与吸引力。 |
| 2 | 视听语言 | 通过课程的学习要求学生具有基本的视听语言分析能力和创作思维，使学生建立起画面思维能力，蒙太奇化的分镜头剧本构思能力和影视作品鉴赏能力，在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时，可以在创作中从抽象的文字思维转换到声画结合的具象影视语言思维。为后续的摄像课程与分镜头课程打下基础。 | 本课程着重学习画面造型语言、镜头形式、剪辑和蒙太奇、声音与声画关系、视听语言的修辞功能、电影语言的叙事系统，了解学习类型化的电视视听语言和电视文艺节目的视听语言。 | 本课程是课堂讲授与案例分析相结合的教学方式，注重用大量的影视作品为教学实例来培养学生对视听艺术的认知，并结合大量的文字性分析训练，提高教学吸引力与学生参与度，提高教学质量和效果。 |
| 3 | Flash | 通过课程的学习要求学生了解Flash动画的艺术特征；熟练掌握flash软件的基本操作；熟练使用各种工具命令绘制和编辑对象；熟练掌握基本动画的制作步骤和方法（包括逐帧动画、变形动画、引导层动画、遮罩动画、场景动画等）；了解AS脚本语言的使用；领会交互媒体在动画中的特殊作用；同时具备良好的审美观点。 | 本课程重点学习Flash的基本操作方法和网页动画的制作技巧，包括flash基础知识，图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为、作品的测试、优化、输出和发布、综合应用。 | 课程教学中采用以学生为中心的“多媒体演示实例”、“任务驱动”教学方法，以实际案例引入，模块化教学完成每章节任务，开展本课程基于工作项目的任务教学，强化实践动手能力和创新能力，提高教学效果。 |
| 4 | Photoshop | 通过课程的学习要求学生具有Photoshop的基础知识和基本设计能力。了解软件界面、文件类型、图像模式、拾色器和色彩模式等知识，掌握图层的概念和基本操作。熟练掌握Photoshop工具箱中常用工具的使用方法和技巧。熟练掌握使用Photoshop进行修图、抠图、调色、合成、特效制作等图像处理和图像设计的方法和技巧。了解使用Photoshop绘画和上色技巧。掌握使用Photoshop进行动画制作的方法和技巧。了解使用Photoshop进行界面设计的方法和技巧。了解使用Photoshop处理3D及视频的方法和技巧。 | 本课程着重学习Photoshop概述（软件界面、文件类型、图像模式、拾色器和色彩模式的关系等）、Photoshop基础（选区和填充工具的使用；图像的绘制和修饰；文字、路径和形状工具的使用；图层样式、图层混合模式、图层蒙版制作特效等）、Photoshop进阶（滤镜和通道、色彩和色调的调整、动作和批处理的使用），Photoshop高级应用（动画制作、3D及视频、综合应用）。 | 教学中采用模块+任务教学模式，多种教学方法并举，例如采用示范教学法、项目教学法、直观演示法、任务驱动法等教学方法。让学生教学做一体，强化学生实训和职业能力的培养。提高课程理论与实践结合程度。 |
| 5 | 角色造型设计 | 通过课程的学习要求学生具有角色设计的基础知识和基本设计能力。使学生了解动画剧本与角色设计之间的关系、动画角色设计的流程，以及如何进行造型基本功的训练；使学生掌握不同风格的动画角色设计方法；深入分析角色解剖原理，及表情的作用方式，使学生能够准备把握角色表情，让学生理解并掌握服装、道具在动画角色设计中的应用。从结构图、效果图、多角度转面图、头部结构分解、手足造型细部、姿态图、脸部表情图、服装图、服饰道具图、角色谱系比例图、发型图、口型图、色标图等几个方面训练，使学生掌握动画角色设计的方法与规范。为之后的独立创作和专业课程打下基础。 | 本课程的主要内容包括：角色设计的前期工作(绘画基础、角色分析、素材整合等)；中期设计的各个环节(如设计技巧，角色设计规范图，角色设计表情、动作图等)；后期角色设计各方面（如服装设计、道具设计等动画角色设计的整套创作流程）。 | 本课程要充分利用多媒体教学和上机实践相结合，激发学生兴趣，活跃课堂气氛，提高教学效率。课堂讲授做到以理论为基础，以实践为方法，教学内容充实，不断总结和改进教学方式和方法。采用启发式、讨论式、参与式、探究式等多种教学方法进行教育教学实践活动。 |
| 6 | 场景造型设计 | 通过课程的学习要求学生实际练习掌握动画场景转场与衔接，动画场景构图，动画场景透视，动画场景道具，动画场景材质，动画场景色彩等方面的表现方式。能够联系理论实际，有独立设计和绘制动画场景图的技能。 | 本课程主要学习动画场景的类型、动画场景设计流程以及如何进行造型基本功的训练；理解并练习几何透视原理，及阴影、镜像、倒影在场景设计中的制图方法。学习运用动画场景的构成、动画场景的灯光效果和布光原理。从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面学习动画场景设计的构思方法及构图原理。 | 在教学过程中利用多媒体教学及针对性辅导等手段进行理论性教学，运用讨论式教法对理论进行展开式讨论，提升学生对于课程的参与感。注重学生手绘能力的实践性操作，利用多种教学手段达到学以致用的目的，加深课程教学做一体程度。 |
| 7 | 二维动画片设计与制作 | 通过课程的学习要求学生具有二维动画的基础知识和基本设计和制作能力。通过介绍flash等相关二维动画制作软件，让学生了解并学会使用软件进行创作；同时结合所学的专业基础知识，以案例实践方式，让学生解决创作过程中的基本的问题技术实现，真正让学生能够使用他们自己的计算机和数字设备，独立地制作出一部二维动画短片。 | 本课程以Flash等软件为主要实现方式，以二维动画制作流程为线索，主要包括内容：二维动画概述、二维动画绘制、层的建立和处理、讲解动画流程、动画运动规律、绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、颜色设定和画稿上色、合成和特效、剪辑与声音的制作、二维动画进阶制作等。 | 本课程以实践教学为基础，充分利用多媒体教学和上机实践相结合，激发学生兴趣，活跃课堂气氛，提高教学效率。要积极参与教育教学改革，以学生为中心，实施分组式教学培养学生的团队精神，充分提升课程的趣味性与学生的参与度。 |
| 8 | 平面设计综合实训 | 通过课程的学习，将Photoshop各个模块有机联系起来,实现从工作任务到行动领域、从行动领域(典型工作过程)到学习过程的转变。掌握网络在线工具和辅助软件在广告设计中的用法。掌握商业模版的获取和使用方法。掌握照片特效合成技巧。熟练掌握婚纱照影楼后期调色修片、制作婚纱相册的流程和方法。 | 本课程构建了4大学习情境，包括使用Photoshop进行照片特效合成、广告设计、婚纱照影楼后期调色修片、婚纱相册设计等内容。 | 本课程采用工作过程系统化的学习方式，以综合职业能力培养和职业成长规律为出发点，从综合案例入手，教学中重点采用任务驱动教学法。通过综合实训，强化学生综合能力的提高。 |
| 9 | 商插综合项目实战 | 通过课程的学习要求学生熟练运用Photoshop、adobe illustrator等软件独立创作完整的商业插画，并将自己的作品排版成书籍（包含封面、封底、目录、文字及页码等）。 | 本课程是综合平面构成、色彩构成、动画造型基础、PS、AI等课程为基础来创作商业插画的课程。主要学习插画的应用和分类（儿童绘本风格插画、四格漫画风格、中国传统风格插画等。），插画的功能与作用，书籍的排版与装订等。 | 在教学过程中，以学生实际操作能力的培养为主，以项目化教学为主要模式，以职业能力培养为主要目标，用企业标准对学生进行评价，提高课程的职业特性。 |

2.专业核心课程

包括动画运动规律、动画分镜头设计、影视动画后期合成（Premiere 和After Effects）、MAYA（MAYA模型与渲染、MAYA动画与特效）、微电影项目实战、栏目包装与影视动画特效制作等。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要内容** | **教学要求** |
| 1 | 动画运动规律 | 通过本课程的学习，使学生理解动画运动规律中时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏的规律。培养能广泛适用于手绘、二维电脑、三维电脑动画及游戏制作领域的人才，力图培养影视动画、广告设计及游戏行业中的通用人才。 | 本课程是影视动画专业的核心课程，包括运动规律的基本原理（决定动画运动形态的基本元素，加减速度与力原理，曲线运动与追随重叠运动，空间透视与摄影机的移动）；人物基本运动规律（行走，跑步）；动物基本运动规律（鸟类，鱼类，兽类）；自然现象的基本运动规律（风，火，水，雨和雪，雷电，烟，爆炸）等。 | 在教学过程中，以讲授法与多媒体教学方法为主，由浅入深，对学生进行系统的绘画能力的教导。设置案例式教学，增加学生的实践操作技能练习，从而在逐渐构建学生关于动画运动规律相关理论和技能知识的运用能力为以后的相关课程打下基础。 |
| 2 | 动画分镜头设计 | 通过课程的学习，使学生了解剧本编创和分镜头设计的方法，以及动画片的生产流程。明晰动画前期的具体工作内容。学会按照剧本的创作流程、剧本的素材收集与主题表现、动画角色的塑造、分镜头的画面设计、镜头的组接等。循序渐进的学习掌握创作绘制动画分镜头的方法。 | 本课程着重学习，动漫分镜头的主要作用与内容绘制。主要从分镜头在整个动画影片创作和制作过程中的重要性、特点进行学习，学习分镜头的概念、作用、类型、前期的准备内容。以大量案例分析讲解如何创作动画分镜头。 | 课程教学中采用理论与实际相结合的方法，让学生从案例中理解理论知识，在理论的指导下分析案例，应用大量的案例、采用多媒体教学手段，开展丰富的讨论活动，提升学生的镜头感知能力，提高课堂教学吸引力。 |
| 3 | 栏目包装与影视动画特效制作 | 通过课程的学习，首先进一步加强学生对MAYA软件以及After Effects软件的应用能力，巩固前期所学习的软件知识。从而达到对软件的娴熟运用，做到举一反三运用软件不同的功能实现案例要求中的内容，在临摹中提升审美，从而拥有自主创作特效及栏目包装的能力。 | 本课程通过After Effects、MAYA两款软件的结合运用，以案例教学的方式进行栏目包装以及影视特效的学习。主要围绕粒子特效、综艺、新闻栏目片头包装进行制作讲解。 | 课程教学中以项目驱动法为主，结合讨论法、自主学习法等多种教学方法，在锻炼学生软件操作技能的同时，锻炼学生协作能力、沟通能力，加强学生的团队意识，培养学生的职业素质。提高学生的参与性与积极性。 |
| 4 | Premiere | 了解数字视频技术及发展趋势；理解视频制作技术和相关术语的概念；掌握影视剪辑的方法和技巧；掌握添加视频转场和视频特效的方法；掌握视频调色的方法；掌握简单的视频抠像操作；掌握简单影视、广告以及网络媒体作品设计与制作方法；学会应用premiere影视制作软件制作一部影视、广告以及网络媒体作品。 | 本课程重点学习利用Premiere软件进行视频编辑的方法和技巧，内容包括视频剪辑、视频合成、视频转场效果、视频特效应用、调色和抠像、字幕的应用、音频编辑和添加效果、文件输出。 | 本课程教学过程以学生为主体、教师为主导，以能力目标的实现为核心。培养学生具备知识能力、方法能力，以加强针对性和实用性为重点，突出职业教育的特征，融知识、能力、素质为一体。提高教育教学效果。 |
| 5 | After Effects | 了解影视特效制作的原理；能够熟练操作AE；创建合成项目；熟练掌握导入、编辑、管理素材的操作；制作关键帧影视特效；掌握创建摄像机动画的方法；掌握创建三维特效的方法；掌握利用滤镜和插件创建文字特效和影视特效的方法；能够将AE和其他绘图软件（如PS）及视频编辑软件(如PR)结合应用。 | 本课程重点学习利用After Effects软件制作影视特效的方法和技巧，内容包括After Effects软件的基本操作、图层的操作及应用、蒙版与路径动画、常用效果滤镜、常用特效插件、三维特效、图像的色彩调整、键控技术、镜头的稳定与跟踪及反求、表达式的应用和模拟特效系统的使用等知识。 | 课程以工作过程为导向，讲学做结合，强化学生的操作技能，按照企业标准对学生进行综合评价。提高课程的实际应用性。 |
| 6 | MAYA模型与渲染 | 通过课程的学习，强调学生的动手能力，通过多个项目训练进行教学巩固所学内容。采用实际操作与理论分析相结合的方法，让学生在项目制作过程中学习、体会理论知识，同时扎实的理论知识又为实际操作奠定坚实的基础，使学生每做完一个项目就会有一种成就感。再通过拓展项目训练，来提高学生的知识迁移能力。  要求学生在课程中完成建模基础、动物模型制作、机械模型的制作、人体模型的制作、人物模型、卡通角色模型的制作、动画场景模型制作—室外场景和室内场景及模型的相对渲染的制作目标。期望学生在课程结束后能达到举一反三，达到自主设计模型的目标。 | 本课程着重学习MAYA三维软件基础操作、游戏、影视、VR模型制作。学习多边形、曲线、样条线建模方法、利用Photoshop、BodyPaint3D 绘制贴图、道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作等。 | 本课程以任务驱动教学法为主、目标教学法、讲授法等多种教学手段为辅进行软件操作的讲解。在解决任务的过程中学习掌握软件操作，达到教学做一体的授课目的。提高课程的趣味性与学生学习的自主性。 |
| 7 | MAYA动画与特效 | 本课程按照三维动画电影制作工艺流程，引入图纸化、标准化动画任务和项目的全新教学模式，通过设置一个完整的卡通角色的骨骼系统、蒙皮、概念行走动画、小球弹跳动画等项目的具体制作，学习和掌握Maya三维动画基础知识、角色设置、蒙皮制作、路径跟随动画等的基础理论与应用技巧，完成角色行走、口型和表情制作。特效主要以水、火、燃烧毛发等影视特效学习和掌握Maya粒子系统、nParticles粒子、刚体和柔体、流体和海洋、nCloth布料等系统的属性与应用技法。通过课程要求学生掌握以上项目内容的熟练应用，并具有独立思考创作的能力。 | 本课程着重学习MAYA三维软件关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、动画三要素、Blocking 制作、动画规律的应用、角色动画、场景动画等。 | 本课程以案例教学为主，用大量的实例展示所学软件所能呈现的制作效果，提升学生制作兴趣，在掌握软件操作的基础上结合多媒体讲授法、角色扮演等多种互动性强的教学方法，提升课堂活跃度，增加课程趣味性与学生参与性。 |
| 8 | 微电影项目实战 | 通过课程的学习要求学生掌握剧本编写技巧、熟练掌握微电影拍摄技巧并能灵活使用摄像设备、熟练运用后期剪辑软件完成微电影剪辑工作，使学生从前期准备、实践拍摄到后期制作成片几个步骤中学习微电影制作的全过程。并能通过综合实训模块的高强度训练使学生达到熟练制作微电影的技术能力。 | 本课程着重学习微电影概述、微电影摄制流程、微电影画面构图设计、复习视听语言、影视轴线规则、微电影综合实训（广告、校园故事、快闪微电影、命题微电影等）。 | 本课程为实训式教学，通过分组教学法和任务驱动法使学生达到能熟练完成项目任务的教学效果。结合摄像技术的独特性和个性化摄像语言，提高实践教学中处理各种技术环节的灵活能力，实现教学做一体化训练模式。 |

3.专业拓展课程

包括摄影技术、CorelDraw、Illustrator、音效制作等。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要内容** | **教学要求** |
| 1 | 摄影技术 | 本课程着重学习摄像基础知识（摄像机基本原理、摄像机的曝光、光线的运用、构图）、画面的拍摄方法（固定镜头、运动镜头、画面的组合） 、综合实训拍摄（宣传片拍摄、音乐MV拍摄、校园故事拍摄、纪录片拍摄、广告拍摄、命题拍摄等） | 通过课程的学习要求学生掌握摄像机的基本功能和基本操作，熟悉镜头语言，能用所学知识拍摄相关视频，在熟练掌握画面构成的基础上培养学生创作能力，开拓创作思维，提高艺术鉴赏能力和艺术修养。为后续的视频剪辑课与微电影项目实战课打下基础。 | 本课程以实践式教学为主，理论讲授的多媒体演示为辅，进行项目式分模块教学。结合专业摄像器材进行分组式实践训练，开展丰富的实训活动，提高课堂教学的吸引力，坚持学生的参与性、互动式教学。 |
| 2 | CorelDraw | 熟悉CorelDRAW这个软件的作用；掌握菜单栏和工具栏里的常用工具及命令；熟练掌握各工具的操作技巧；熟悉广告设计领域的相关知识；掌握绘制标志、包装设计、卡通插图、版面编排、文字变形设计、印刷实践的设计方法和技巧。 | 本课程重点学习CorelDraw软件的基本操作方法和矢量图形的制作技巧，包括初识CorelDraw、绘制和编辑图形，绘制和编辑曲线，编辑轮廓线与填充颜色，排列和组合对象，编辑文本，编辑位图，应用特殊效果，以及商业案例实训等内容。 | 本课程教学以讲授法教授理论知识，采用任务驱动法实现教学做一体的教授理念，提高软件教学的实际操作能力。 |
| 3 | Illustrator | 掌握图形绘制和编辑；掌握路径绘制与编辑；掌握图像对象的组织；掌握颜色填充与描边；掌握文本和图表编辑；掌握图层蒙版的使用；掌握使用混合与封装效果；掌握效果的使用；能熟练应用illustrator进行广告设计、字体设计、招贴设计、插画设计等领域的应用。 | 本课程重点介绍Illustrator基础知识、多种绘图工具的使用及自定义、常用效果滤镜讲解、图像组合与图形的变换技巧、文字编辑、变形字的设计制作、混合工具使用技巧、剪切蒙版等软件操作技巧，以及Illustrator CC中的最新功。 | 在工作任务引领下，以项目教学为核心，结合案例教学完成软件学习，在教授软件操作的同时提高课程的设计思路与设计理念。 |
| 4 | 音效制作 | 通过课程的学习要求学生具有声音和数字音频的基础知识，并具备操作音频制作软件的基本技能。了解声音的基本原理和数字音频的重要参数、常见格式。了解音频软件的工作界面,掌握Adobe audition软件的界面使用和基本功能。了解音频软件Adobe audition的单轨和多轨操作,熟练掌握单轨编辑和多轨编辑操作，并在案例实训中熟练运用单轨和多轨混合编辑。了解不同效果器的使用和操作,掌握不同情景下对于声音的特殊音效处理和制作方法。了解后期混音处理基本知识和操作方法,熟练掌握声音的混音处理，并能熟练制作完整的音乐。了解软件录音的基本知识和操作,熟练使用软件进行声音的录制和编辑。 | 本课程系统讲解音频的基础知识、音频软件Adobe audition软件的基本操作和软件的轨道编辑、效果器使用、后期混音处理以及录音等基本软件操作，通过模块化案例实训强化学生技能，提高实际运用能力。 | 本课程以任务驱动模块化教学为主，辅助多媒体教学手段，提高课程的理论性与实践性。 |

# 七、教学进程总体安排

动漫制作技术专业教学进程安排表（2+1教学模式）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程  类别 | | 课程  性质 | 序  号 | 课程名称 | 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 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 16+2 | 18 | 18 | 18 | 20 | 20 |
| 公  共  课 | 公  共  必  修  课 | B类 | 1 | 大学英语1 | 4 | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  | 学校统考 |
| B类 | 2 | 大学体育1 | 2 | 32 | 4 | 28 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 3 | 思想道德修养与法律基础1 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 |  |  |  |  |  | 学校统考 |
| B类 | 4 | 大学生职业生涯规划 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 5 | 入学教育与军训 | 2 | 32 | 6 | 26 | 军训+专题讲座 |  |  |  |  |  | 考查 |
| A类 | 6 | 军事理论 | 2 | 32 | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 7 | 大学英语2 | 4 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |  |  |  | 学校统考 |
| B类 | 8 | 大学体育2 | 2 | 36 | 6 | 30 |  | 2 |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 9 | 思想道德修养与法律基础2 | 1 | 18 | 12 | 6 |  | 1 |  |  |  |  | 学校统考 |
| A类 | 10 | 劳动教育 | 1 | 16 | 16 |  |  | 1 |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 11 | 大学英语3 | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  | 2 |  |  |  | 学校统考 |
| B类 | 12 | 大学体育3 | 2 | 36 | 6 | 30 |  |  | 2 |  |  |  | 考查 |
| B类 | 13 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论1 | 2 | 36 | 27 | 9 |  |  | 2 |  |  |  | 学校统考 |
| B类 | 14 | 创新创业与就业指导 | 2 | 36 | 27 | 9 |  |  |  | 2 |  |  | 考查 |
| B类 | 15 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2 | 2 | 36 | 27 | 9 |  |  |  | 2 |  |  | 学校统考 |
| B类 | 16 | 形势与政策 | 2 | 32 | 28 | 4 | 讲座（每学期8学时） | | | |  |  | 考查 |
| C类 | 17 | 大学生心理健康教育 | 2 | 32 | 0 | 32 | 讲座（每学期8学时） | | | |  |  | 考查 |
| **小计：17门** | | | **36** | **610** | **325** | **285** | **12** | **8** | **6** | **4** |  |  |  |
| 公  共  选  修  课 | B类 | 1 | 计算机基础 | 4 | 64 | 16 | 48 | 4 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 2 | 动画色彩 | 4 | 64 | 8 | 56 | 4 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 3 | 动画素描 | 4 | 64 | 8 | 56 | 4 |  |  |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 4 | 动画速写 | 4 | 64 | 8 | 56 | 4 |  |  |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 5 | 三大构成 | 4 | 72 | 9 | 63 |  | 4 |  |  |  |  | 考查 |
| **小计：5门** | | | **20** | **328** | **49** | **279** | **16** | **4** |  |  |  |  |  |
| 专  业  课 | 专  业  础  课 | B类 | 1 | 动画概论与赏析 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 2 | 视听语言 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 3 | Flash | 4 | 72 | 24 | 48 |  | 4 |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 4 | Photoshop | 4 | 72 | 24 | 48 |  | 4 |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 5 | 角色造型设计 | 4 | 72 | 18 | 54 |  | 4 |  |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 6 | 场景造型设计 | 4 | 72 | 18 | 54 |  | 4 |  |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 7 | 二维动画片设计与制作 | 4 | 72 | 9 | 63 |  |  | 4 |  |  |  | 考查 |
| B类 | 8 | 平面设计综合实训 | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | 考查 |
| B类 | 9 | 商插综合项目实战 | 4 | 72 | 9 | 63 |  |  |  | 4 |  |  | 考查 |
|  | **小计：9门** | | | **32** | **568** | **174** | **394** | **4** | **16** | **8** | **4** |  |  |  |
| 专  业  核  心  课 | B类 | 1 | 动画分镜头绘制 | 4 | 72 | 18 | 54 |  | 4 |  |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 2 | 动画运动规律 | 6 | 108 | 27 | 81 |  |  | 6 |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 3 | MAYA模型与渲染 | 8 | 144 | 48 | 96 |  |  | 8 |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 4 | Premiere | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | 考查 |
| B类 | 5 | After Effects | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | 院部考试 |
| B类 | 6 | MAYA动画与特效 | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | 考查 |
| B类 | 7 | 微电影项目实战 | 4 | 72 | 9 | 63 |  |  |  | 4 |  |  | 考查 |
| B类 | 8 | 新媒体包装与广告特效项目实战 | 4 | 72 | 9 | 63 |  |  |  | 4 |  |  | 院部考试 |
| **小计：8门** | | | **38** | **684** | **183** | **501** |  | **4** | **20** | **12** |  |  |  |
| 专  业  拓  展  课 | B类 | 1 | 摄影技术 | 2 | 28 | 7 | 21 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| B类 | 2 | CorelDraw | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | 院部考试 |
| B类 | 3 | Illustrator | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | 院部考试 |
| B类 | 4 | 音效制作 | 2 | 36 | 12 | 24 |  |  |  | 2 |  |  | 考查 |
| **小计：4门** | | | **12** | **208** | **67** | **141** | **2** |  |  | **10** |  |  |  |
| 其它 | | C类 | 1 | 毕业实习 | 30 | 480 |  | 480 |  |  |  |  |  |  |  |
| C类 | 2 | 毕业报告（设计） | 4 | 64 |  | 64 |  |  |  |  |  |  |  |
| C类 | 3 | 毕业教育 | 2 | 32 |  | 32 |  |  |  |  |  |  |  |
| **小计** | | | 36 | 576 |  | 576 |  |  |  |  |  |  |  |
| 总计所有课程 | | | | | 174 | 2974 | 798 | 2176 | 34 | 32 | 34 | 30 |  |  |  |
| 开设课程总数 | | | | | 43 | 考查课程总数 | | | | 25 | 考试课程总数 | | | | 18 |

说明：

1. A类（纯理论课）/B类（（理论＋实践）课）/ C类（纯实践课）。
2. 竞赛或企业实践期间完成某个项目，可计入学分。

表7-1 课程结构与学时分配表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程结构** | | **学时** | | **学分** | |
| **总学时** | **百分比** | **总学分** | **百分比** |
| 公共课 | 公共基础必修课 | 610 | 20.51% | 36 | 20.69% |
| 公共基础选修课 | 328 | 11.03% | 20 | 11% |
| 专业课 | 专业基础课 | 568 | 19.10% | 32 | 18.39% |
| 专业核心课 | 684 | 23.00% | 38 | 21.84% |
| 专业拓展课 | 208 | 6.99% | 12 | 7% |
| 其它 | 毕业实习 | 480 |  | 30 |  |
| 毕业报告（设计） | 64 |  | 4 |  |
| 毕业教育 | 32 |  | 2 |  |
| 合计 | 总学时 | 2974 | 总学分 | 174 | |
| 理论和实践比例 | 理论学时 | 798 | | 26.83% | |
| 实践学时 | 2176 | | 73.17% | |

上表显示，课时安排合理：

* 授课总学时2974，大于2500；
* 公共基础课程学时占总授课学时的20.01%+11.05%=31.06%，大于总授课学时的1/4；
* 公共基础选修课占总授课学时的11.05%，大于总授课学时的10%；
* 实践学时73.17%，大于50%。

表7-2 教育教学活动周计划表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学期**  **周**  **数**  **目**  **项** | **入学**  **军训** | **单元**  **教学** | **认知**  **实习** | **跟岗**  **实习** | **顶岗**  **实习** | **毕业报告（设计）** | **毕业**  **教育** | **复习考试** | **机**  **动** | **合**  **计** |
| 一 | 2 | 16 |  |  |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 二 |  | 17 | 1 |  |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 三 |  | 18 |  |  |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 四 |  | 16 |  | 2 |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 五 |  |  |  |  | 15 | 2 | 1 |  | 2 | 20 |
| 六 |  |  |  |  | 15 | 2 | 1 |  | 2 | 20 |
| 合计 | 2 | 65 | 1 | 2 | 30 | 4 | 2 | 4 | 8 | 120 |

# 八、实施保障

**（一）师资队伍**

1.校内专任教师

校内专任教师应具备的条件：戏剧与影视学（动漫方向）、艺术设计（动漫方向）、美术学等本科或以上学历；能独立完成一门课程的授课任务；具有整体课程设计能力和多种教学方法的能力。

2.校内兼课教师

校内兼课教师应具备的条件：具有设计类相关专业本科或以上学历，本单位（非文化传媒系）工作2年以上，能独立完成一门以上课程的授课任务，曾任美术、动漫、影视后期、视觉传达专业专任教师者优先。

3.校外兼职教师

校外兼职教师应具备的条件：在本专业相关影视后期制作、动漫制作、平面设计满5年以上，经过学校培训，聘用，能胜任动漫制作技术专业能力课的理论或实训实习教学，并能够正确处理实践教学中出现的问题。

**（二）教学设施**

1.教室要求

动漫制作技术专业需要学校提供公共教室、多媒体教室等，完全满足理论教学和理实一体化教学要求。

2.校内实训资源

动漫制作技术专业需要校内实训基地包括：动漫画室、手绘实训室、专业机房等，满足绘画、软件操作、综合实训课程的需要。

3.校外实训资源

动漫制作技术专业需要校外实训基地，满足插画设计、平面设计、模型制作、动画设计、影视后期制作等相关实习岗位，能涵盖当前动漫制作产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生安排顶岗实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

### （三）教学资源

1.教学资料

课程标准、教学进度表、考核标准、毕业实习手册、毕业实习考核鉴定表、试题（卷）库等。

2.教学资源

含教材资源、电子教案、多媒体课件、网络教学资源、理论教材、实训指导书、教学视频、图片集、案例集等。

（1）教材资源

积极与行业、企业合作共同开发紧密结合行业实际的实训教材，建设与本专业及其专业群优质核心课程相配套的校本教材； 专业主干课按照学校教材管理规定，均选择国家规划教材。

（2）图书文献资源

学校图书馆有大量藏书、文献资料以及电子阅览室，有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及生产案例类图书等。能满足学生培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生借阅、查询。

（3）数字资源

建设、配备有与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库数字教材等专业教学资源库，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

依据动漫制作技术专业培养目标、课程教学要求，结合课程教学目标和课程特点以及有关学情和教学资源，选择适合的最优化教学法。综合考虑教学效果和教学可操作性等因素，可根据课程内容采用讲授法、示范教学法、直观演示法、混合教学法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动教学法、项目教学法等多种形式。坚持学中做、做中学，倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略。根据内容特点和学生特点，以学生为主体，合理选择各种教学方法，教师起引导作用。在教学组织上充分利用校内实训室和多媒体网络教学条件，采用问题教学、案例教学、任务驱动教学、情境教学、单项操作训练和综合实训能力考核等方法提高学生的职业能力。鼓励改进教学方式，达成预期教学目标。

### （五）学习评价

改革和完善教学评价标准和方法，强调教学过程的质量监控。对教师评价，采取课前注意教学资料检查评价；课中注重教师、督导随堂听课评价；课后注重学生评教评价。确保教学质量。

对学生评价，应兼顾认知、技能、情感等方面，可采取观察、笔试、技能操作、职业技能竞赛等评价方式，并注意结合顶岗实习的考核、指导老师的评价，建立多元化考核、评价方式。以学生在教学过程的参与程度作为评价的基本标准；目标评价：以课程标准目标作为评价的重要标准；能力评价：以学生运用本课程知识解决相关理论和实际问题为参照标准。考核采用平时考核加期末考试相结合的方式，平时成绩和期末考查成绩均以百分制计算。

### （六）质量管理

1.学校和院部共同进行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。

2.学校和院部逐步完善教学管理机制，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。

3.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4.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

本专业学制为3年。学生修完人才培养方案规定修读的课程，达到毕业总学分的要求，并且完成规定的教学活动及培养规格要求的素质、知识和能力等方面要求，准予毕业并颁发毕业证书。

# 十、附录

一般包括教学进程安排表、变更审批表等。

**（一）教学进程安排表**

开封文化艺术学院动漫制作技术专业教学进度计划表

学年 学期 科目 任课教师 年级 班级及专业

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **周 次** | **时 间** | **章节课题** | **教学目标** | **教 学**  **手 段** | **授 课节 数** | **作 业** |
| 第一周 |  |  |  |  |  |  |
| 第二周 |  |  |  |  |  |  |
| 第三周 |  |  |  |  |  |  |
| 第四周 |  |  |  |  |  |  |
| 第五周 |  |  |  |  |  |  |
| 第六周 |  |  |  |  |  |  |
| 第七周 |  |  |  |  |  |  |
| 第八周 |  |  |  |  |  |  |
| 第九周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十一周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十二周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十三周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十四周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十五周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十六周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十七周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十八周 |  |  |  |  |  |  |
| 第十八周 |  |  |  |  |  |  |

**（二）课程移动申请表**

开封文化艺术职业学院课程移动申请表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **院部名称** |  | **涉及移动课程 的班级** |  | **从何时执行此移动** |  | | |
| **课程移动的类型** | 修改时间（ ）修改任课教师（ ）  注:本项不能多选 | | | | | | |
| **修改时间** | 从（ ）到（ ）备注: | | | | | | 2选1 |
| **修改任课教师** | 从（ ）到（ ） | | | | | |
| **移动课程的原因（请务必填写）** |  | | | | | | |
| **系主任签字** |  | **院部盖章** |  | **涉及院部盖章** | |  | |
| **课程移动后 前两节是否自习** | 是（ ）否（ ） | | | **教务处处长 签字** | |  | |

**（三）项目成绩考核表**

实训项目成绩考核表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目X** | | **考核内容及方法** | | | | | **小计** | **项目**  **成绩** |
| **学生操作（30%）** | | **任务完成情况（70%）** | | |
| **考勤**  **50%** | **表现**  **50%** | **学生自评**  **20%** | **学生互评**  **30%** | **教师评价**  **50%** |
| **教学**  **过程**  **评价** | 任务1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 任务2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 任务3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 任务4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 任务5 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 项目N |  |  |  |  |  |  |  |