

潍坊职业学院

动漫制作技术专业人才培养方案

(2020 级适用)

潍坊职业学院

二〇二〇年六月

编制说明

动漫制作技术专业人才培养方案是依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6号）、《山东省教育厅关于加快推进高等职业院校学分制改革的通知》（鲁教职函〔2017〕2号）、山东省教育厅《关于办好新时代职业教育的十条意见》等有关文件精神，结合中国特色高水平学校和专业建设要求，按照《潍坊职业学院2020级专业人才培养方案修订指导意见》要求制定。

一、人才培养方案组成

本方案共分两部分：第一部分为人才培养方案；第二部分为附件，包括课程标准、专业调研分析报告（包括人才需求调研和职业岗位能力分析）、专业人才培养方案变更审批表、潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准和潍坊职业学院人才培养方案审核意见表。

二、人才培养方案主要编制人员（姓名、单位、职务/职称）

专业负责人：

姬洪强 潍坊职业学文化创意学院教研室主任/讲师

参编人员：

刘雪昆	潍坊职业学院文化创意学院	讲师
崔研因	潍坊职业学院文化创意学院	讲师
刘忠慧	潍坊职业学院文化创意学院	助教
刘 萱	潍坊职业学院文化创意学院	助教
刘德亚	潍坊职业学院文化创意学院	副院长/副教授
张 颖	潍坊职业学院文化创意学院教学科	科长/助教
柳 静	潍坊职业学院文化创意学院	助教
王乃田	潍坊职业学院文化创意学院	副教授
武文娇	山东志诚动漫游戏专修学院	院长
黄中宏	山东中动文化传媒有限公司	总监

目录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
1. 培养目标	1
2. 培养规格	1
六、课程设置	3
1. 公共课程	3
2. 专业课程	3
3. 专业核心课程和主要教学内容	4
4. 实践性教学环节	4
5. 相关要求	8
七、学时安排	8
八、教学进程总体安排	10
1. 教学进程表	10
2. 课程设置及教学计划表	11
3. 实践教学计划表	15
4. 职业技能等级证书考核要求与时间安排	18
5. 顶岗实习活动安排表	18
6. 综合素质拓展课程安排表	19
7. 公共任意选修课一览表	21
8. 行为规范学分评价表	23
9. 综合素质拓展课程过程性评价记录表	28
九、实施保障	29
1. 师资队伍	29
2. 教学设施	29
3. 教学资源	31

4. 教学方法.....	31
5. 教学评价.....	32
6. 质量管理.....	32
十、毕业要求	33
附件.....	34
一、课程标准	34
二、动漫制作技术专业调研分析报告（包括人才需求调研和职业岗位能力分析）.....	105
三、动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表.....	115
四、潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准.....	116
五、潍坊职业学院人才培养方案审核意见表.....	122

一、专业名称及代码

1. 专业名称：动漫制作技术
2. 专业代码：610207

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

学制三年。实行弹性学制，二至五年内修满规定学分即可毕业。

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
61	610207	R6572 动漫、游戏数字内容服务	6-18-01-04 影视动画制作员	三维动画模型师； 三维动画渲染师； 三维动画特效师； 三维动画动画师； Flash 二维动画师； 影视后期特效师； 影视后期剪辑师；	选考：普通话（二级乙等以上）； 二维动画设计师（PS+FL+AE）高级； 三维动画设计师（Ps+Maya+Ae）高级； 影视特效设计师（Pr+Ae+Ps）高级； 数字创意建模（中级）。

五、培养目标与培养规格

1. 培养目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动漫制作行业需要，具有较强的沟通、协调、合作能力，良好的动漫职业道德、职业素养，掌握视听语言与运动规律、摄影基础知识、动画角色与场景设计、三维动画制作、二维动画制作及影视后期制作等知识和技术技能，面向动漫制作技术、影视制作、广告制作、游戏制作、多媒体制作等领域的高素质复合型技术技能人才。

2. 培养规格

(1) 素质方面

①崇尚宪法、遵法守纪、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, 具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

②崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有良好的动漫职业道德、职业素养和精益求精的工匠精神；

③尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。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，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

④具有从事动漫专业工作的安全生产、环境保护等意识、信息素养、工匠精神、创新思维、创业精神，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，能够进行有效的人际沟通和协作，有较强的集体意识和团队合作精神；

⑤具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美情趣和人文素养，能够形成动漫的艺术特长或爱好；

⑥遵守动漫行业职业规范标准体系、技术开发标准体系、市场规范标准体系、内容分类标准体系的要求；忠于职守，乐于奉献；实事求是，不弄虚作假；依法行事，严守秘密；公正透明，服务社会。

(2) 知识方面

①掌握必备的思想政理论、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、技术开发标准体系、市场规范标准体系、内容分类标准体系等相关知识；

③掌握创新、创业的基本知识；掌握动画运动规律和视听语言的基础知识；

④掌握动画场景和角色设计的基础知识，掌握绘制中间画、二维动画软件制作的技术；

⑤掌握 Maya 等三维制作软件建模的技术，掌握三维软件制作光影材质贴图等技术，掌握影视后期制作的相关技术；

⑥学会并熟练使用二维或者三维软件，独立完成从人物设计到完整动画或镜头的技术。

(3) 能力方面

①具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力,具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力,具有创新创业思想观念、思维方法和实践能力;

②编写故事,进行剧本创作的能力,动画场景和角色的设计和绘制能力,动画运动规律的应用能力;

③使用二维动画制作软件的制作动画的能力,使用三维软件造型的能力,使用三维软件制作光影材质贴图的能力;

④使用三维软件制作动画的能力,后期合成与特效制作的能力,专业硬件的操作能力。

六、课程设置

构建了“公共课程平台+专业课程平台+素质拓展课程平台”的课程体系。“公共课程平台”课程主要培养学生的基本素质、基本知识和基本技能,包括公共必修课和公共任选课程两部分,学时占 27.8%,学分占 30.2%。“专业群课程平台”课程主要培养学生的专业素养和专业技能,包括专业基础课、专业核心课、专业实践课和专业选修课四部分,学时占 65.3%,学分占 57.4%。“素质拓展课程平台”课程主要培养学生的综合职业能力、创新创业能力、岗位迁移能力等,包括综合素质拓展课程、专业素质拓展课程两部分,学时占 7.0%,学分占 10.5%。

1. 公共课程

公共课程包括公共必修课和公共选修课两部分。开设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、大学生职业发展与就业指导、人文素质综合课程、大学语文、英语、体育与健康、军事理论、大学生心理健康、计算机应用基础、悦读等公共必修课,并设置职业核心素养课程、中华优秀传统文化课程、公共艺术课程等 11 学分的选修课。

2. 专业课程

(1) 专业基础课程

设置六门专业基础课程,包括素描、色彩、photoshop、视听语言、运动规律、动画速写课程。

(2) 专业核心课程

设置六门专业核心课程,包括动画场景制作、动画角色设计、Maya 模型与渲染、Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成、Animate 动画设计与制作课程。

(3) 专业实践课程

设置七门专业实践课程，包括写生、Animate 动画制作项目实训、三维动画制作项目实训、影视后期制作项目实训、专业社会实践(企业见习、调研)、认识实习、顶岗实习课程。

(4) 专业拓展课程

设置六门专业拓展课程，包括数字创意建模、Maya 动画与特效、动画概论与剧本创作、Substance Painter、3D Max 三维动画制作、Paint 数码绘画课程。

(5) 专业选修课程

设置六门专业选修课程，包括摄影基础、Sai 绘画、Unity 3D、Cinama 4D、图形创意、CorelDraw 图形处理课程，学生任选修满 3 学分即可。

3. 专业核心课程和主要教学内容

序号	专业核心课	主要教学内容
1	动画场景制作	透视原理；室外场景制作；室内场景制作；古代场景制作。
2	动画角色设计	角色造型原理、动画角色欣赏、动画的关键因素、制作技巧、动作与情绪表达。
3	Maya 模型与渲染	静物场景制作；古代建筑的制作；三点布光；人物角色建模；UV 与贴图制作；渲染基础；Mentalray 渲染。
4	Premiere 影视后期制作	MV 与电子相册制作；栏目片头制作；视频包装与广告制作。
5	After Effects 影视特效合成	《飞舞的文字》特效制作；《数码影像》广告片头制作；《山水中国》特效制作；《三维空间》图像特效；电视栏目包装；影视广告宣传设计。
6	Animate 动画设计与制作	室外场景制作；室内场景制作；动画角色制作。

4. 实践性教学环节

主要包括各专业课程实训环节、顶岗实习、毕业实习、毕业设计、社会实践等。实训实习既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《高等职业院校动漫制作技术专业顶岗实习标准》要求。

(1) 企业文化认知

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
企业概况	企业发展历史	企业经营理念与核心价值观	1. 知识要求：了解企业发展历史、发展愿景；熟悉企业组织架构、经营理念与核心价值观、企业产品。 2. 能力要求：能根据企业经营理念与核心价值观自觉规范自己的行为。 3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。
	企业组织架构		
	企业发展远愿景		
	企业经营理念与核心价值观		
	企业产品		
	参观		
企业规章制度和行为规范	顶岗实习生行为规范	顶岗实习生行为规范、考勤管理、辞职管理、安全操作规程	1. 知识要求：熟悉顶岗实习生行为规范；熟悉企业各项规章制度和行为准则。 2. 能力要求：能自觉遵守企业各项规章制度和行为准则。 3. 素质要求：培养主动自觉遵守企业规章规范的素质。
	考勤管理		
	人员调动管理		
	绩效考核体系		
	薪酬管理体系		
	辞职管理		
	安全操作规程		

(2) 职业素养

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
角色转换与社会化进程	从校园走向社会的角色转换认知	顶岗实习生的角色转换、融入动漫企业的方法	1. 知识要求：熟悉对动漫企业员工的角色定义与要求。 2. 能力要求：能完成顶岗实习生的角色转换并融入动漫企业。 3. 素质要求：培养奉献企业的思想道德素质。
	尽快融入动漫企业的方法		
职业态度与职业精神	敬业精神的实质和内涵	职业道德与职业规范	1. 知识要求：理解敬业精神的实质和内涵；熟悉职业道德与职业规范。 2. 能力要求：能以良好的职业态度和职业精神投入到在企业的顶岗实习中。
	以价值为导向的职业观		

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
	职业道德与职业规范		3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。
	动漫企业所看重的员工优秀职业行为		
职场沟通技能	人际关系与人际沟通的意义	职场沟通的基本方法	1. 知识要求：理解人际关系与人际沟通的意义；熟悉职场沟通的基本原则和基本方法。 2. 能力要求：能在动漫企业的顶岗实习进行良好的人际沟通。 3. 素质要求：培养良好的人际交往素质。
	职场沟通的基本原则		
	职场沟通的基本方法		
	职场常见沟通问题		
团队精神塑造	团队精神和团队合作的内涵与动漫企业的意义	团队精神的塑造	1. 知识要求：理解团队精神和团队合作的内涵；理解团队协作对动漫企业的意义。 2. 能力要求：能以良好的团队精神投入到企业的顶岗实习中。 3. 素质要求：培养良好的团队协作素质。
	团队实践游戏、角色扮演		
职业生涯规划	自我评价与职业生涯规划目标制定	职业生涯规划制定	1. 知识要求：熟悉自我评价的方法；掌握职业生涯规划目标制定的方法。 2. 能力要求：能制定职业生涯规划目标并在实习与工作中根据既定目标奋斗。 3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。
	往届毕业生个人发展座谈		

(3) 专业技能

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
前期设计	Q版、卡通类题材	线条清新，画面整洁。	1. 掌握角色草图的绘制； 2. 掌握角色三视图以及彩色稿的绘制 3. 掌握角色建模分析的方法 4. 掌握角色建模的整体步骤和实现方法 5. 明确建模中需要注意的事项
	绘制角色、道具、场景的草图	三张参考图比例统一、协调。	
	角色、配饰、道具、场景的颜色	彩色稿颜色风格统一，用色合理舒服，能反映出角色性格、质感、符合氛围。	
	线条清新，画面整洁		
	彩色稿颜色风格统一		

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
电脑二维动画制作	场景设计 角色设计 镜头运用和故事板的绘制 动作设计技巧 动画基础 动画短片制作	1. 人体头部结构和身体结构 2. 写实和卡通角色的设定方法 3. 景别和视角 4. 镜头的衔接和时间节奏 5. 人物的行走、跑、跳、转等 6. 兽类的走、鸟类的飞、鱼类的游等	1. 绘制常见的自然景观和人造景观 2. 对不同年龄段的男性角色，女性角色进行设定 3. 根据脚本或文字分镜熟练的绘制故事板 4. 设计合理的运动规律 5. 熟练运用各种动画类型制作动画 6. 使用所学知识制作动画短片，并参加各种技能大赛
角色建模	按照前期设计稿、分镜、制作角色、道具、场景模型，有粗模和细模。 注意模型的布线律，总结角色建模的步骤，并完成实训记录的填写。 把模型备份至服务器 模型布线合理、比例协调。 无废面、无多余面	1. 注意模型的布线律，总结角色建模的步骤，并完成实训记录的填写。 2. 把模型备份至服务器（命名格式为：“‘model’_‘角色名称或道具名称或场景名称’_‘作者’.mb”） 3. 标准： 模型布线合理、比例协调。	1. 掌握模型 UV 的拆分方法 2. 掌握贴图的绘制以及表现技巧 3. 掌握灯光的表现技巧 4. 掌握角色骨骼的设置 5. 理解角色蒙皮以及权重的设置方法
材质表现	用 UV layout 软件或 maya 软件展开模型 UV 绘制贴图，包括“颜色”、“凹凸”、“高光”三张贴图 材质质感表现到位。 布置场景灯光，灯光命名规范。	材质节点命名规范。如（“道具名称”_“材质节点名称”_“制作人”） 布置场景灯光，灯光命名规范。 注意删除历史记录，完成“实训记录”。	1. 掌握角色动画的基本调节方法 2. 掌握角色动画节奏速度的控制。 3. 掌握渲染输出的方法与技巧 4. 掌握后期较色与合成的基本知识

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
	注意删除历史记录,完成“实训记录”。		
动画制作	为模型设定骨骼,可用骨骼插件完成。	骨骼绑定规范。(关于骨骼命名,见行业规范命名)pose能表现人物性格特点角色动画流畅、自然。	1. 具备查找学习资源的能力; 2. 培养学生分析问题、解决问题的能力 3. 借助学习资源,解决技术问题的能力; 4. 掌握角色动画节奏速度的控制
	为骨骼添加常用控制器。		
	绑定模型,并刷权重。		
	反复推敲角色动作,姿势,并设计动作。		
	骨骼绑定规范。		
影视后期特效与编辑	片头片尾添加、字幕添加、影片剪辑	专场特效添加	能够使用 premiere 软件熟练地进行动画片剪辑 能够熟练的使用 After Effects 软件进行动画后期合成及特效添加
	转场特效、音画对位	音画对位	
	抠像、运动捕捉	运动捕捉	
	滤镜等、3D 镜头	滤镜特效	
	粒子特效	粒子特效	
	各种文字特效	各种文字特效	

5. 相关要求

各专业结合实际,开设社会责任、安全教育、绿色环保、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座(活动),并将有关内容融入到专业课程教学中;将创新创业教育融入到专业课程教学和有关实践性教学环节中;自主开设其他特色课程;组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

七、学时安排

三年制高职每学年教学时间不少于 40 周,总学时数为 2752 学时,课内学时一般按每周 24 学时计算,顶岗实习一般按每周 24 学时计算。每学时不少于 45 分钟。

学分与学时的换算。学分的最小单位为 0.5 学分,总学分为 162 学分。其中,必修课 16 个课时为 1 学分,选修课 16 个课时 0.5 个学分计。实践、实习实训(设计)、军训、入学和毕业教育等集中进行的教学环节,以 1 周为 1 学分计。每一门课程和各种实践性教学环节考核成绩合格方能取得相应学分。

公共课程平台学时为 764 学时，占总学时的 27.8%，专业群课程平台学时为 1796 学时，占总学时的 65.3%，素质拓展课程平台学时为 192 学时，占总学时的 7.0%左右。选修课学时为 288 学时，占总学时的 10.5%（公共选修课与专业选修课各占 3.5%和 3.5%）。学生须在各专业人才培养方案规定的学期内全部修完相应学分。

学生顶岗实习一般为 20 周，学校可根据实际情况，采取工学交替、多学期、分段式等多种形式组织实施。

八、教学进程总体安排

1. 教学进程表

学期	教学周	第一学年		第二学年		第三学年	
		内容	时间	内容	时间	内容	时间
上 学 期	1	入学教育	0.5 周	课程教学	18 周	Animate 动画制作项目实训	5 周
	2	国防教育与军训	2 周				
	3						
	4	课程教学					
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19	期末考试	2 周	期末考试	2 周	专业社会实践 (企业见习、调研)	2 周
	20						
下 学 期	1	课程教学	18 周	课程教学	18 周	顶岗实习	15 周
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16					毕业教育	0.5 周
	17					顶岗实习	4.5 周
	18						
	19						
	20	期末考试	2 周	期末考试	2 周		

2. 课程设置及教学计划表

平台 课程	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式		
						理论	实践	一	二	三	四	五	六			
公共 课程 平台	公共 必修 课	010130001	思想道德修养与法律基础	3	48	36	12		√						★	
		010130002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	√								★
		010130003 010130006 010130013 01013001400	形势与政策 1 形势与政策 2 形势与政策 3 形势与政策 4	1	64	64	0	√	√	√	√					★
		010107001 010107002	劳动教育 1 劳动教育 2	2	32	12	20	√	√							
		010109001	大学生职业发展与就业指导	2	32	20	12					√				
		010109002	大学生创新创业指导	2	32	16	16				√					
		010132044	人文素质综合课程	2	32	22	10	√								
		010132045	大学语文	2	32	22	10			√						★
		010127359 010127360	英语 1 英语 2	8	128	80	48	√	√							★
		010132041 010132042 010132043	体育与健康 1 体育与健康 2 体育与健康 3	6	108	12	96	√	√	√						
		010107003	军事理论	2	32	32	0	√								
		010107004	大学生心理健康	2	32	32	0			√						
		010125001	计算机应用基础	1	16	16	0					√				
		010132051	悦读	1	16	16	0					√				

平台 课程	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式	
						理论	实践	一	二	三	四	五	六		
公共选修课			职业核心素养课程	1	32	32	0			√					
			中华优秀传统文化课程	1	32	32	0		√						
			公共艺术课程	1	32	32	0	√							
	公共任意选修课见表 7：公共任意选修课一览表（第一至第四学期期间修满 8 学分，建议第一学期选 2 学分，二学期选修 2 学分，第三学期选 2 学分，第四学期选修 2 学分）														
小计（占总课时比例 28.5%）				49	764	524	240	18	17	7	5				
专业群课程平台	专业基础课	020329334	素描	5.5	88	38	50	√							
		020329335	色彩	4	64	24	40	√							
		020329336	Photoshop	3	48	18	30		√						
		020329337	视听语言	3	48	18	30		√						
		020329338	运动规律	3	48	18	30		√						
		020329339	动画速写	1.5	24	8	16		√						
	专业必修课	020329340	动画场景制作	4.5	72	26	46			√					
		020329341	动画角色设计	4.5	72	26	46			√					
		020329342	Maya 模型与渲染	5.5	88	30	58			√					
		020329343	Premiere 影视后期制作	5	80	30	50				√				
		020329344	After Effects 影视特效合成	5	80	30	50				√				
		020329332	Animate 动画设计与制作	7	112	36	76				√				

平台 课程	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式	
						理论	实践	一	二	三	四	五	六		
平台 课程	专业 实践 课	020329021	写生	2	48		48	√							
		020329346	Animate 动画制作项目实训	5	120		120					√			
		020329347	三维动画制作项目实训	5	120		120					√			
		020329348	影视后期制作项目实训	4	96		96					√			
		020329022	专业社会实践 (企业见习、调研)	2								√			⊕
		020308001	认识实习	0.5	12		12	√							
		020308010	顶岗实习	20	480		480							√	
	专业 选 修 课 (修满3学分)	020329330	摄影基础	1	32	12	20		√						
		020329174	Sai 绘画	2	64	24	40				√				
		020329158	图形创意	1	32	12	20		√						
		020329159	CorelDraw 图形处理	1	32	12	20		√						
		020329350	Unity 3D	1	32	12	20				√				
		020329351	Cinama 4D	1	32	12	20				√				
	小计（占总课时比例 64.9%）				93	1796	338	1458	12	12	22	22			
	素质 拓展 课程 平台	综合素质拓 展必修课	030508013	入学教育	0.5	0.5w			√						
010700003			国防教育与军训	2	2w			√							
030508014			毕业教育	0.5	0.5w								√		
030508023			综合素质拓展课程 (社团活动、人文素质讲座、 劳动讲座、体育实践、艺术实 践、大学生创业特训营：详见 表 6)	2				√	√	√	√				⊕

平台 课程	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式	
						理论	实践	一	二	三	四	五	六		
			在线课程	6	96										⊕
专业素质拓展 选修课(修 满6学分)	020329331	数字创意建模	3	96	38	58			√						
	020329355	Maya 动画与特效	1.5	48	18	30				√					
	020329349	动画概论与剧本创作	1.5	48	30	18			√						
	020329352	Substance Painter	2	64	26	38				√					
	020329353	3D Max 三维动画制作	2	64	26	38			√						
	020329354	Paint 数码绘画	1	32	12	20		√							
			行为规范	3				√	√	√	√	√	√		
			小计(占总课时比例 6.6%)	20	192	86	106	30	29	29	27				
			总计	162	2752	948	1804								

说明: 1. ★表示考试, 其余为考查; ⊕表示课程实践在课外进行; w表示集中实践教学周; √表示各学期课内周学时上课学期;

2. 国防教育与军训、入学教育、毕业教育、在线课程只计学分, 不计学时;

3. 以慕课形式开放的公共必修课程(军事理论、大学生心理健康)和公共限定选修课(职业核心素养课程、中华优秀传统文化课程、公共艺术课程)采用网上选课、网上考核的形式;

4. 公共任选课程采用网上选课、网上考核的形式, 只计学分, 不计学时。

3. 实践教学计划表

序号	实践教学项目	周数/学时	主要内容、目标要求	教学地点
1	入学教育及毕业教育、军训	2.5 周	入学思想和体制及就业教育	校内
2	专业社会实践	2 周	锻炼社会实践能力	校内外实训基地
3	素描	7/84	1. 静物 2. 石膏 3. 头像 4. 风景 5. 全身像 6. 色彩练习 7. 主观色彩创作 8. 色彩三属性创作动漫作品 9. 色彩调和以及色彩规律创作动漫作品 10. 动漫角色场景上色综合练习	画室
4	写生	2 周	速写及色彩练习	校外实训基地
5	色彩	5/60	1. 点、线、面的练习 2. 形态变化练习 3. 形式美运用 4. 肌理运用 5. 立体构成作品鉴赏 6. 立体构成作品临摹 7. 立体构成作品创作 8. 色彩构成作品鉴赏 9. 色彩构成作品临摹 10. 色彩构成作品创作	画室
6	动画速写	2/28	1. 人体解剖 2. 人物速写 3. 场景速写	画室
7	运动规律	4/56	1. 人物运动规律 2. 四肢动物运动规律 3. 鸟类运动规律 4. 自然现象运动规律	实训室
8	视听语言	4/56	1. 视听语言元素 2. 镜头 3. 景别 4. 构图	手绘动画实训室
9	摄影基础	2/28	1. 数码照相机与拍摄技巧 2. 数码相机的曝光与测表 3. 数码摄影构图	1. 校内实训室 2. 校外实训基地

序号	实践教学项目	周数/学时	主要内容、目标要求	教学地点
			4. 数码摄影用光 5. 摄影色彩基础 6. 用 Photoshop 处理图像	
10	Photoshop	4/56	1. 图片合成 2. 完美图片 3. 五彩世界 4. 漂亮齿轮绘制 5. 老照片翻新 6. 插画设计	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
11	动画场景制作	3/60	1. 二维动画场景制作 2. 偶动画场景制作 3. 三维动画场景制作	手绘动画实训室
12	动画概论与剧本创作	2/40	1. 水墨动画赏析 2. 经典中国动画赏析 3. 港台动画赏析 4. 欧美动画赏析 5. 日韩动画赏析 6. 剧本创作	手绘动画实训室
13	动画角色设计	3/60	1. 动画形象头部绘制 2. 动画形象的表情绘制 3. 人物角色的躯干和手脚的设计 4. 动画形象——拟人与怪物角色 5. 动画形象——外形设计 6. 动画形象的全身转面图及动作图	手绘动画实训室
14	Maya 模型与渲染	4/80	1. 电脑桌制作 2. 静物场景的制作 3. 口红制作 4. 自行车建模 5. 古代小女孩建模 6. UV 与贴图制作 7. 玻璃材质制作 8. 室内灯光	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
15	数字创意建模	4/80	1. Maya 低模创建 2. Zbrush 高模雕刻 3. Substance 材质绘制	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
16	Maya 动画与特效	2/44	1. 基础动画制作 2. 镜头动画制作 3. 角色动画制作 4. 粒子特效	1. 校内实训室 2. 校外实训基地

序号	实践教学项目	周数/学时	主要内容、目标要求	教学地点
			5. 笔刷特效 6. 实例制作	
17	Premiere 影视后期制作	3/66	1. MV 与电子相册制作 2. 栏目片头制作 3. 视频包装与广告制作	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
18	After Effects 影视特效合成	3/66	1. 素材导入与组织 2. 运动与缩放 3. 抠像 4. 色彩调整 5. 跟踪 6. 输出	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
19	Animate 动画设计-制作	5/110	1. 场景设计 2. 角色设计 3. 镜头运用和故事板的绘制 4. 动作设计技巧 5. 动画基础 6. 动画短片制作	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
20	Sai 绘画	3/66	1. 人物绘画 2. 场景绘画 3. 建筑绘画	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
21	Animate 动画实训	4/96	1. 场景设计 2. 角色设计 3. 道具设计 4. 动画制作 5. 后期剪辑与特效制作	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
22	三维动画实训	5/120	1. 场景设计 2. 角色设计 3. 动画制作 4. 后期剪辑与特效制作	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
23	影视后期实训	4/96	1. 微电影拍摄 2. 影片剪辑 3. 后期特效添加	1. 校内实训室 2. 校外实训基地
24	顶岗实习	20 周	1. 平面广告与网页设计 2. animate 二维动画制作 3. maya 三维动画制作 4. 影视后期编辑与特效.	校外实训基地
25	毕业实习	6 周	毕业设计	校外实训基地
105.5 周				

说明: 1. 实践教学项目要将本专业的技能项目一一列出, 明确项目名称、目标要求, 合理安排教学时间, 形成实践教学体系;

2. 项目要与职业标准对接、与岗位要求对接、与考证对接。

4. 职业技能等级证书考核要求与时间安排

证书名称	等级	考核时间	对应专业核心课程	说明
普通话等级证书	二级乙等以上	第 1、2 学期	大学语文	选考
二维动画设计师 (PS+FL+AE)	高级	第 4 学期	Photoshop、Animate 动画设计与制作 After Effects 影视特效合成	选考
三维动画设计师 (Ps+Maya+Ae)	高级	第 4 学期	Photoshop、Maya 模型与渲染、After Effects 影视特效合成	选考
影视特效设计师 (Pr+Ae+Ps)	高级	第 4 学期	Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成、Photoshop	选考
Photoshop 产品认证 专家	中级	第 2 学期	Photoshop	选考
Maya I 级动画工程师	中级	第 3、4 学期	Maya 模型与渲染	选考
动画后期制作师 C、D 级	中级	第 4 学期	Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成	选考
数字创意建模	中级	第 3 学期	Maya 模型与渲染、数字创意建模	选考

说明：等级：初级、中级、高级；

5. 顶岗实习活动安排表

实习学期：第 6 学期

实习目标	通过顶岗实习，巩固所学知识，熟悉工作岗位，实现学习和工作岗位的无缝对接。 1. 通过顶岗实习，使学生进一步巩固课堂上所学到的知识，做到理论与实践有机结合，为就业做好准备。 2. 熟悉动漫设计与制作的整个过程，进一步提高实际动手能力。 3. 在实习过程中，应结合毕业论文课题进行调查研究，收集有关资料，为撰写毕业论文打下良好基础。			
实习安排	实习项目	周数	实习内容	实习单位
	Animate 动画实训	4 周	Animate 动画制作	文化传媒公司等
	三维动画实训	5 周	Maya 三维动画设计制作	文化传媒公司等
	影视后期实训	4 周	影视后期剪辑、影视后期特效	文化传媒公司等
教师要求	实习指导教师应由具有一定专业实践经验的专业教师担任，应善于组织管理学生，并对学生顶岗实习的情况做到心中有数。			

	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指导教师要先期进入公司与实习单位指定的指导人员共同拟定实习计划，并掌握实习要求和进度； 2. 向实习接收单位的指导人员提出学院顶岗实习报告要求，并一起研究实习报告内容； 3. 解答学生在实习中提出的有关问题，指导学生理论联系实际，解决实际问题； 4. 协助实习单位指导老师对学生进行业务指导和组织管理，每两周至少与学生联系一次； 5. 审阅学生的实习报告，在实习结束时对学生进行考核并做出总结。
<p>学生要求</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生在实习期间要做好各类报告、实习等各个环节的记录，要求认真、详实。 2. 实习结束时，要求每个学生写出一份实习报告。 3. 顶岗实习应与专业课学习紧密结合。 4. 顶岗实习期间，每周和校内班主任或校内指导教师至少联系一次，及时汇报顶岗实习情况(信息、电话、邮件形式均可)。凡不能按要求与教师联系者，教师有权建议扣减顶岗实习成绩。 5. 实习结束时须向校内指导教师提交实习单位的鉴定意见；实习考核及成绩评定工作应回学校完成，并与校内学生同步进行。
<p>实习考核</p>	<p>实习成绩=企业鉴定考核 50%+教师考核 30%+实习报告 20%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 企业鉴定考核 通过企业领导、主管对学生在实习期间的表现做出客观、公正的评价，按照优或良的等级进行评定。 2. 教师考核 教师到企业通过企业领导、主管对学生在实习期间的表现进行座谈、走访和了解，并不定期到企业考核学生。 3. 实习报告 学生对实习期间的感受、心得及表现情况作总结报告。

6. 综合素质拓展课程安排表

序号	课程	项目	时间安排
1	入学教育	学校认知	第一学期
		专业认知	
		
2	国防教育与军训	军事训练	第一学期
		国防军事教育	
		

3	毕业教育	爱国、爱校、爱岗教育	第六学期
		职业素养教育	
		法律知识教育	
		
4	在线课程	园林植物保护	第一至第四学期
		花卉栽培	
		食用菌生产技术	
		计算机网络技术	
		化工安全技术	
		食品营养与安全	
		学前儿童语言教育	
		电梯安全使用与管理	
		供应链管理	
		外贸基础-函电与单证	
		新能源汽车构造与检修	
		仪器分析	
		货运组织与操作	
		机械设计基础	
指尖上的“艺术”—移动端			
5	社团活动	学院社团	第一至第四学期
		拓展训练	第一至第四学期
		
6	人文素养讲座	人文素养讲座	第一至第四学期
		心理健康讲座	第一至第四学期
		行业企业专家讲座	第一至第四学期
		社交礼仪教育	第一至第四学期
		法制法规教育	第一至第四学期
		健康卫生讲座	第一至第四学期
		优秀学子母校行	第一至第四学期
		
7	劳动讲座	工匠精神讲座	第一至第四学期

		能工巧匠进校园	第一至第四学期
		
8	体育实践	跑操	第一至第四学期
		参加运动会	第一至第四学期
		参加篮球赛、足球赛等	第一至第四学期
		乐跑活动	第一至第四学期
		
9	艺术实践	参加大学生社团文化艺术节	第一至第四学期
		参加大学生科技文化艺术节	第一至第四学期
		参加大学生宿舍文化艺术节	第一至第四学期
		参加各种艺术实践活动	第一至第四学期
		
10	大学生创业特训营	创新创业特训	第三至第四学期

7. 公共任意选修课一览表

序号	模块包	课程名称	学分
1	美育与文化自信	走进故宫	1
2		敦煌的艺术	1
3		伟大的《红楼梦》	1
4	健康教育	大学生健康教育	1
5		艾滋病、性与健康	1
6		大学生心理健康	1
7		人文与医学	1
8		食品安全	1
9	职业素养	领导力与团队建设	1
10		职业生涯规划——体验式学习	1
11		职场沟通	1
12		公共关系与人际交往能力	1
13	懂中国	艺术中国	1
14		生态文明	1
15		中国历史地理	1

序号	模块包	课程名称	学分
16		中国历史地理概况	1
17		中国近代史新编	1
18	懂世界	文艺复兴经典名著选读	1
19		古希腊文明	1
20		过去一百年	1
21		西方社会思想两千年	1
22		奇异的仿生学	1
23	前沿领域	生物材料伴我行	1
24		3D 打印技术与应用	1
25		汽车行走的艺术	1
26		人因工程——因人而设	1
27	职业就业	职业素质养成	1
28		大学生劳动就业法律问题解读	1
29		求职 OMG—大学生就业指导与技能开发	1
30		职熵—大学生职业素质与能力提升	1
31		大学生就业与创业指导	1
32		不负卿春—大学生职业生涯规划	1
33	传统文化	中国蚕丝绸文化	1
34		中国传世名画鉴赏	1
35		伦理与礼仪	1
36		中国传统文化	1
37		中医药与中华传统文化	1
38	世界视野	西方文明史导论	1
39		拜占庭历史与文化	1
40		国际关系分析	1
41	文学修养与 艺术鉴赏	艺术鉴赏	1
42		中华诗词之美	1
43		西方美术欣赏	1
44		中国古建筑欣赏与设计	1
45		漫画艺术欣赏与创作	1

序号	模块包	课程名称	学分
46		音乐鉴赏	1
47		书法鉴赏	1
48		影视鉴赏	1
49		舞蹈鉴赏	1
50		戏剧鉴赏	1
51		美术鉴赏	1
52	

说明：1. 目前学院共有 400 门左右选修课，每年更新率达 20%。

2. 二级学院要根据各专业需要，指导学生通过网络进行选课。

8. 行为规范学分评价表

在校学习期间考核				
基 础 分				
项 目	考核内容及标准		分值	评定方式
学 生 基 本 行 为 教 育	每学期纪律、学习、卫生、早操（晨读）、宿舍管理等基本日常管理考核。		40	班主任提供每学期班级个人基本日常考核排名；排名前 30%（40 分）、中 50%（35 分）、最后 20%（30 分）
加 分 项				
项 目	考核内容及标准		分值	评定方式
思 想 政 治 与 道 德 教 育	主题教育	每学期积极参加理想信念教育、爱国主义教育、感恩教育、遵纪守法教育、诚信教育等主题班会、报告 8 次以上。	5	班级提供出勤证明及考试合格证明

	形势与政策教育		每学期积极参加形式与政策相关主题班会、报告会 8 次以上。	5	团支部提供出勤证明
	团组织课程		每学期积极参加班级组织的团课活动，不无故请假、旷课，出勤率达 90%以上。	10	
劳动教育	参加劳动实践和勤工助学岗位工作		劳动实践周工作评定良好以上或担任学院勤工助学岗位满一学期	5	提供相关组织证明，班主任核定。
	参加社会服务及志愿服务活动		每学期积极参加社会服务及志愿者服务活动三次以上	5	
国防教育	军事培训		大一积极加军事训练出勤率 90%以上	3	班级提供出勤证明，班主任核定。
			积极参加消防演练至少一次	3	
	征兵工作		积极报名征兵网，响应国家征兵号召	3	
	国防安全教育		积极参加国防安全教育主题班会及讲座至少 3 次	10	
校园科技文化	校 园 文 体 类 活 动 比 赛	国家级	国家级奖项	15	个人提供相关奖项证明，班主任负责核定
		省级	一等奖	10	
	二等奖		7		
	三等奖、优秀奖		5		
	市级	一等奖	8		
		二等奖	5		
		三等奖、优秀奖	3		
	校级	一等奖	5		
二等奖		3			

与 创 新 创 业	获 奖		三等奖、优秀奖	2	
		院级	一等奖	3	
			二等奖	2	
			三等奖、优秀奖	1	
创新 创业 科技 竞赛 类活 动比 赛获 奖	国家级	国家级奖项	15	个人提供获奖证明（挑战杯比赛获奖、全国互联网+竞赛、技能大赛等）。不同奖项可以累加计算，班主任负责核定。	
		省级	一等奖		10
			二等奖		7
	三等奖、优秀奖		5		
	市级	一等奖	8		
		二等奖	5		
		三等奖、优秀奖	3		
	校级	一等奖	5		
		二等奖	3		
		三等奖、优秀奖	2		
	院级	一等奖	3		
		二等奖	2		
三等奖、优秀奖		1			
社会 实践 与社 会工 作	国家级	国家级奖项	15	提交相关组织证明，班主任负责核定。	
		省级	一等奖		10
			二等奖		7
	三等奖、优秀奖		5		
	市级	一等奖	8		
		二等奖	5		
		三等奖、优秀奖	3		
	校级	一等奖	5		
		二等奖	3		
		三等奖、优秀奖	2		
院级	一等奖	3			

志愿服务获奖		二等奖	2	提交相关组织证明，班主任负责核定。
		三等奖、优秀奖	1	
	省级	一等奖	10	
		二等奖	7	
		三等奖、优秀奖	5	
	市级	一等奖	8	
		二等奖	5	
		三等奖、优秀奖	3	
	校级	一等奖	5	
		二等奖	3	
		三等奖、优秀奖	2	
	院级	一等奖	3	
		二等奖	2	
三等奖、优秀奖		1		
离校实习就业期间考核				
项目	考核内容及标准		分值	评定方式
实习 就业 教育	实习教育	服从学校安排，积极按照要求完成二级学院及学校安排的各种实习任务和材料	50	班主任负责出具考核证明
	就业教育	积极完成就业任务，及时反馈相关就业信息和调查问卷	50	班主任负责出具考核证明
备注	1. 行为规范学分满分为 100 分，及格分 60 分； 2. 离校实习期间考核各班主任根据实际工作结合考核要求给予学生 60-100 分层考核评价； 3. 行为规范学分按学期进行评价，每学期学生达到 60 分以上才能获得			

	<p>相应的 0.5 学分；</p> <p>4. 行为规范学分由班主任负责记录并录入成绩。</p>
--	---

9. 综合素质拓展课程过程性评价记录表

二级学院： 专业： 班级： 第一至第四学期

序号	姓名	学号	综合素质拓展课程包过程性记录																		总评			
			社团活动			人文素质讲座			劳动讲座			体育实践			艺术实践			大学生创业特训营						
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
...																								
...																								

- 注： 1.综合素质拓展课程为学生第一至第五学期过程性记录；
 2.社团活动、人文素养讲座、劳动讲座、体育实践和艺术实践每参加两次即可获得 0.5 学分，大学生创业特训营为 2 学分；
 3.此类课程学生须修满 2 学分；
 4.学生修满 2 学分的，按照学生综合表现确定总评成绩； 未修满 2 学分的该课程总评成绩不得高于 59 分；
 5.此类课程由班主任在第五学期负责记录并录入成绩。

九、实施保障

1. 师资队伍

(1) 队伍结构

动漫制作技术专业拥有一支素质优良、结构合理、专兼结合的教学团队。教学团队现有教师 25 人，其中专任教师 7 人，全部具有企业实践经历，同时聘请行业企业的兼职教师 18 人。专任教师中“双师”素质教师 7 人，教授 1 人，副教授 1 人，讲师 2 人，助教 3 人，硕士学位以上 5 人，占 71%，山东省高校教学名师 1 人，老中青比例为 0:2:5，教师队伍年轻富有朝气。

(2) 专任教师

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；具有动画、数字媒体技术、数字媒体艺术、广播电视学等相关专业本科及以上学历；具有扎实的二维动画设计及制作、三维动画制作、影视后期制作等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；每五年累计不少于 6 个月的教育实践经历。

(3) 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动漫、游戏、广告设计、虚拟现实等行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫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

主要从动漫、游戏、虚拟现实企业聘任，具备良好的思想政治素质和职业道德，具有扎实的电子商务专业知识和丰富的实际工作经验，具有动漫行业相关专业资格证书，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务。

2. 教学设施

(1) 基本教学设施

普通教室一般配备黑（白）板、多媒体教学系统、互联网接入或 WiFi 环境。实训室一般配备多媒体教学系统、手绘板、互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

(2) 实训（实验）教学设施

针对专业课程和校内实践性教学的需要，建有动漫画室一间，二维手绘动画实训室一间、三维动画实训室一间，能够满足本专业学生的实践教学，同时满足教学、科研、对外服务及学生创作、设计、制作需求。

①动漫画室

该实训室的主要实训设备有：石膏几何体、静物台（可调节高度）、各种色彩的衬布（纯色和花布都要）、写生灯、蜡果（苹果、桃、梨）、圆雕（鲁迅头像，广东青年，伏尔泰，大卫，小卫）、写生静物、透明花瓶、塑料花、动漫挂图和挂图版等，主要承担动漫制作技术专业学生的《动画素描》、《动画色彩》、《动画速写》、《三大构成》等课程的实训，也是学生业余时间强化美术基础训练的场所，并满足学生校内顶岗实习需求。

②二维手绘动画实训室

该实训室的主要设备有：线拍仪、线拍工作站、扫描仪、打孔机、透写台、定位尺。本实训室的实训设备能够满足动漫制作技术专业学生的动画临摹方法实际操作、美术设计实际操作，例如《动画场景设计》、《动画角色设计》、《运动规律》等课程单项实训。

③三维动画实训室

该实训室的主要设备有：学生用计算机、教师图像工作站、多媒体教学设备。本实训室的实训设备能够满足动漫制作技术专业学生的《Photoshop》、《Flash》、《Premiere》、《After Effects》、《MAYA 模型与渲染》、《MAYA 动画与特效》等课程的单项技能实训。

(3) 学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供企业认识实习、三维动画制作、Animate 二维动画制作、影视后期编辑与特效合成、电脑插画、平面广告设计等相关实习岗位，能涵盖当前动漫行业产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；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。

(4) 信息化教学设施

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

3. 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。学校应建立由专业教师、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，一般选用最近三年内出版的教材，优先选用国家规划教材。

(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，生均教育类纸质图书不少于 20 册，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关素描、色彩、二维动画制作、三维动画制作、影视后期、虚拟现实、游戏制作类文献等。

(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、数字教材等数字资源，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

4. 教学方法

(1) 课堂教学应尽量采用现场教学法、直观教学法，充分利用教具、挂图和多媒体计算机教学等媒体手段，以增加学生的感性认识；充分利用校内实训基地，以兴趣小组活动为载体，开展课余科研活动，培养学生岗位职业能力，为就业打好基础。

(2) 项目的设计要体现以学生为主体的设计思想，以工作过程为导向的观念，教学做一体化，将职业工作作为一个整体过程进行分析，将知识点和技能点有机地联系起来。

(3) 教学方法应多样化，采用引导教学法、项目教学法、案例教学法、演示法等，即以典型工作任务激发学生学习兴趣，以启发式教学引导学生独立思考，

注重创设教学情景，使学生在专业学习过程中，有意识地学会独立制定计划、独立实施计划和独立评估计划这三个工作过程紧密联系的关键能力。

(4) 教学内容应结合社会需要，适当调整教学内容，以利于学生实践技能的提高。

5. 教学评价

(1) 评价方式

建议建立企业、学生、教师、专家、同行五结合评价小组，采用阶段评价、过程评价，总结性评价相结合的评价模式。

(2) 评价方法

改革传统的学生评价方法，采用以学生为主体，企业和一线技术人员参与，教师协同组织的多种评价方法。要注重操作过程评价，着重检测学生综合应用能力及分析问题和解决问题的能力。

在评价过程中，结合课堂表现、学生作业及作品、平时测验、实验实训、技能竞赛及考试情况，综合评价学生的学习成绩，对在学习和应用上有创新的学生，及时讲评和鼓励。通过学习效果评价，促进教师不断提高教学艺术和教学技能，激发学生不断提高学习兴趣及学习积极性，为社会培养合格的高技能应用型人才。

6. 质量管理

(1) 学校和二级院系要建立专业建设和教学过程质量监控机制，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、二级院系及专业要完善教学管理机制，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) 学校要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，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

(4) 专业教研组织要充分利用评价分析结果有效改进专业教学，针对人才培养过程中存在的问题，进行诊断与改进，持续提高人才培养质量。

十、毕业要求

(1) 学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的 162 学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求；

(2) 参加规定的顶岗实习和毕业实习，提交符合要求的实习鉴定、毕业设计并答辩合格；

(3) 学生综合素质考核情况作为是否准予毕业的重要依据

附件：

一、课程标准

(一) 公共课程（见《潍坊职业学院公共课程标准》）

(二) 专业课程

(三) 素质拓展课程

二、动漫制作技术专业调研分析报告（包括人才需求调研和职业岗位能力分析）

三、动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

四、潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准

五、潍坊职业学院人才培养方案审核意见表

附件

一、课程标准

(一) 公共课程 (见《潍坊职业学院公共课程标准》)

(二) 专业课程

1. 《素描》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	素描				
课程类别	专业基础	课程代码	020329334		
课程学分	5.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			88	38	50
适应对象	大一新生, 第一学年第一学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	理论实践一体				
先修课程	入学教育				
后继课程	色彩				
制订人	刘雪昆	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《素描》是动漫制作技术专业的一门专业基础课程,是图形图像处理、动画角色设计、动画场景设计等核心能力的支撑课程。通过学习,培养善于发现“美”的眼睛,了解“美”的现象和规律,并加以消化吸收,灵活运用,从发现“美”升华到创造“美”。逐渐提高对形体结构的理解能力,能够运用多种造型技法进行艺术表现。发掘人的创造潜能,提高创造意识。具有提高学生的提高造型能力、提高审美水平、开发创造性思维的作用。动画素描作为训练和提高造型能力、创造能力的有效手段,是整个专业课程体系里极为重要的造型基础课,具有不可取代的地位和作用。

《素描》作为一门专业基础课,具有内容更新慢、变化小的特点,而作为一门技能课,又具有理论少,实训多的特点。本课程通过课外临摹、课堂写生、加

强辅导和示范等方法，着重于提升学生的造型能力和艺术表现能力，为其专业课程的学习奠定坚实的基础。本课程是一门理论实践一体化的课程，为后续课程《色彩》、《写生》、《图形图像处理》、《动画角色设计》、《动画场景设计》等提供造型基础能力。

三、课程设计思路

1. 提高造型表现能力

素描是一切造型艺术的基础，无论绘画、角色设计、场景设计等等都是造型艺术，他们的本质都是创造一种新的视觉形象，因此能不能准确的将这个形象表达出来，才是最根本的问题，亦即造型的问题。本课程的核心任务就是提高学生的造型能力和表现水平，通过对不同物体的描绘，加强对肌理、空间、体积、结构等造型要素的认识了和理解，能够熟练运用相关的造型技法，以及运用光影、透视、虚实等造型手段进行艺术表现，提高造型表现水平，为学生以后学习有关专业课程和将来从事艺术设计工作提供必要的专业基础知识。

2. 开发创造性思维能力

作为设计基础的素描，不仅担负着传统素描的基本任务，同时还必须为动画设计提供必要的基础支持，通过结构素描、动画素描的学习，有意识的加入一些主观性的内容，给学生一个施展个性的空间，使他们能够充分发挥主观能动性，敢于表现自己对事物、对形态的理解和看法，以达到启发学生的创造性思维的目的。

四、课程教学目标

（一）总体目标

掌握素描造型的基础知识，具有较强的造型能力、表现水平和艺术创造能力。

（二）具体目标

1. 知识目标

- （1）掌握素描构图的基本法则
- （2）掌握透视的基本规律和特点
- （3）掌握明暗调子的变化规律
- （4）掌握人体的基本解剖结构，掌握人体运动规律和动态特点
- （5）掌握“线”的特性
- （6）掌握形式美的基本法则

2. 能力目标

- (1) 敏锐的观察能力
- (2) 画面构图组织能力
- (3) 结构分析能力
- (4) 形体塑造能力
- (5) 熟练的表现能力
- (6) 主观联想能力
- (7) 抽象形态表现能力
- (8) 主观创造能力

3. 素质目标

- (1) 良好的职业道德素养
- (2) 严谨的工作态度和一丝不苟的工作作风
- (3) 自觉学习和自我发展的能力
- (4) 归纳组织能力、创新能力和专业表达能力
- (5) 独立分析与解决具体问题的综合素质能力

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	石膏静物写生	1. 几何形体组合写生 2. 静物组合写生	1. 正确的观察方法 2. 明暗调子的规律 3. 透视的规律 4. 构图与意境 5. 虚实与空间 6. 步骤与技法	24
2	头像半身像写生	1. 男女头像写生 2. 男女半身像写生	1. 头部的比例与结构 2. 人物面部五官与表情 3. 人体的结构和比例 4. 人体运动的特点和规律	44
3	动画素描	1. 形象的解构重组 2. 形象的组合转换 3. 心理活动表现 4. 城市印象表现	1. 认识画面的构成形式 2. 掌握形式美的基本法则	20

六、教学建议

（一）教学方法

要紧结合课程特征、学生特点和专业需求，以学生为主体、教师为主导，运用灵活多样的教学方法和手段，实现教学目标。

1. 项目教学法

项目教学作为美术教学的基本形式，具有灵活性高，针对性强的特点，每次教学都围绕一个单元模块及任务目标进行各教学环节的组织，以任务目标为主线，以教师为主导，学生为主体进行各相关知识点的学习和技能的训练。通过对模块和目标任务的合理编排，使教学内容更加条理化、目标更加清晰。

2. 多媒体教学法

多媒体教学也是素描教学的重要手段。多媒体教学主要用于理论课的教学，同时利用多媒体展示一些优秀的素描作品，以提高学生的鉴赏水平，“眼高手低”是绘画的一种特殊要求，只有提高眼界，才能带动绘画水平的提高，通过多媒体教学，将理论知识融入到欣赏的过程中，便于学生的理解和消化。

3. 现场教学法

绘画课程是一门实践性、技术性很强的课程，因此要求教师不但具备良好的理论素养，同时还必须有高超的绘画技能。绘画的过程就是“模仿”的过程，除了要模仿形体的样子以外，还要模仿如何进行表现。教学中经常遇到学生认识并理解了形体结构，却不知该怎样表现的尴尬场面，也就是缺乏娴熟的技巧。要解决这个问题，除了加大训练强度以外，老师必须加强示范和辅导，这就要求老师上课时要和我们一起画，学生通过观察老师的表现技法，通过模仿慢慢学会并吸收，在遇到同样的表现问题的时候，难题就会迎刃而解。

4. 启发式教学法

通过观摩、欣赏、分析优秀作品，引导学生进行发散思维，鼓励学生表现个性，激发学习热情，提高学习兴趣，促使学生发挥主观能动性，提高创造意识。

5. 作品讲评法

即讲评学生的素描作业，分为教师讲评和学生讲评两种方式。在班级内举办小型“展览”，师生共同浏览学生作品，由学生选出“获奖”等级，并陈述获奖理由，然后由老师进行综合评价。这个过程其实就是分析作品的过程，目的是通

过分析作品找出问题并寻求解决方法，这样有助于加深学生的印象，知道哪些方法可以解决哪些问题，以及这些方法的利弊，从而做出合适的选择。

（二）评价方法

程考核内容、方式应突出高职教育以专业岗位职业能力和综合素质为核心的目标，按照课程项目，针对知识目标、技能目标和态度目标制定相应的考核要求。重在培养学生的能力，激发学生的学习自主性，培养其创新意识和创造能力。考核方式应是多样的，应加强考核过程控制，考核目标要具体。

1. 过程评价：作为技能训练，过程很重要，在成绩评价体系中引入过程考核，对工作工程中表现出来的方法、步骤及工作效果进行全方位的评价，能更全面准确地反映学生的知识和技能水平。

2. 综合素质评价：主要对出勤、学习态度等道德素质以及学生在学习过程中表现出来的积极主动性、创新性、协作精神等专业素质进行考评。

3. 考核评价团队：成立考核评价小组，能更公正准确地对学生的学习效果进行评价。

（三）教学条件

画室、多媒体、画板、画架、石膏几何体、石膏头像、静物、静物台、衬布等

（四）教材编选

本课程教材编选适用性强，符合本专业培养方向的要求，而且符合教育教学规律，符合人材培养方案的规定，符合学生的接受能力和知识水平。内容的阐述秩序渐进、富有启发性充分运用了现代信息技术，有较多的教学素材和教学案例，便于学生自学，有利于激发学生学习的兴趣和基本理论知识、实际操作技能和素质能力等的培养。

七、说明

1. 注重实训指导书和实训教材的开发和应用。

2. 注重课程资源和现代化教学资源的开发和利用，如多媒体教室的应用，这些资源有利于创设形象生动的工作情景，激发学生的学习兴趣和促进学生对知识的理解和掌握。同时，建议加强课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校多媒体资源的共享，以提高课程资源利用效率。

3. 积极开发和利用网络课程资源，充分利用诸如电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；学生单独学习向合作学习转变。同时应积极创造条件搭建远程教学平台，扩大课程资源的交互空间。

4. 产学合作开发实训课程资源，充分利用校内外实训基地，进行产学合作，实践“工学”交替，满足学生的实习、实训，同时为学生的就业创造机会。

5. 建立本专业开放式实训中心，使之具备现场教学、实训、职业技能证书考证的功能，实现教学与实训合一、教学与培训合一、教学与考证合一、满足学生综合职业能力培养的要求。

2. 《色彩》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	色彩				
课程类别	专业基础	课程代码	020329335		
课程学分	4	学时	总学时	理论学时	实践学时
			64	24	40
适应对象	大一新生，第一学年第一学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	理论实践一体				
先修课程	素描				
后继课程	风景写生				
制订人	刘雪昆	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《色彩》是动漫制作技术专业的基础课程之一，其目的是通过进行富有针对性或规定性的课题训练，使学生了解掌握色彩的基础理论以及色彩的象征性与色彩所产生的心理效应；色彩的造型基本原理和方法。通过对客观物象观察、分析和审美选择，使学生将特定的物象进行梳理、提炼，再通过夸张、变形、分解重构等手段表现在画面上。在其过程中，能使学生较系统地认识和学习色彩造型在构图、构形、构色以及在画面构成方式、表现技巧、形式风格等方面的问题，以此强化绘画写生与艺术设计的相互关系，使学生建立起在观察表现上的新的造型观念，开拓其创意思维和想象力，提高学生艺术设计的创造和表现能力，为今后的艺术设计打下基础。

本课程是一门理论实践一体化的课程。先修课程《素描》为本课程提供造型基础技能，本课程为后续课程《图形图像处理》、《动画场景设计》、《动画角色设计》等提供色彩造型能力。

三、课程设计思路

该课程的设计以专业需求为导向，以岗位职业能力需要为目标，突出能力培养，以项目为载体，以学生为主体，按照理论与实践高度融合的思路，设计以工

作过程为导向的学习情境，依托校内实训室、校外写生基地等良好的学习环境和实训条件，充分调动学生的学习积极性，培养学生的造型能力和创新能力，提高就业竞争力。根据专业特点，整合绘画色彩和设计色彩的相关内容。内容编排按照由客观到主观、由具象到意象、由容易到困难的基本思路进行设计。

四、课程教学目标

（一）总体目标

掌握色彩的基础知识，具有较强的色彩表现能力和艺术创造能力。

（二）具体目标

1. 知识目标

- （1）掌握色彩的基本概念
- （2）掌握色彩混合的基本要求
- （3）掌握色彩观察的正确方法
- （4）掌握色彩表现的方法
- （5）掌握色彩的视知觉特点
- （6）掌握色彩的空间属性和装饰性特点
- （7）掌握色彩的象征意义
- （8）掌握色彩的心理联想特征

2. 能力目标

- （1）正确的色彩观察能力
- （2）敏锐的色彩感知能力
- （3）熟练的色彩调配能力
- （4）较高的色彩造型能力
- （5）较强的色彩构图能力
- （6）熟练的色彩属性运用能力

3. 素质目标

- （1）良好的职业道德素养
- （2）严谨的工作态度和一丝不苟的工作作风
- （3）自觉学习和自我发展的能力
- （4）归纳组织能力、创新能力和专业表达能力
- （5）独立分析与解决具体问题的综合素质能力

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	客观色彩	色彩静物写生 色彩风景写生	对比色组合 暖色调组合 冷色调组合 灰色调组合	22
2	主观色彩	设计性色彩写生 装饰性色彩写生	设计性静物组合 装饰性风景组合	20
3	动画色彩	动画色彩的表情与象征 动画色彩的联觉与联想	幸福温暖色调 中华传统节日色 调 梦幻科技色调	22

六、教学建议

(一) 教学方法

紧密结合课程特征、学生特点和专业需求，以学生为主体、教师为主导，运用灵活多样的教学方法和手段，努力完成教学目标。

1. 项目教学法

项目教学作为美术教学的基本形式，具有灵活性高，针对性强的特点，每次教学都围绕一个单元模块及任务目标进行各教学环节的组织，以任务目标为主线，以教师为主导，学生为主体进行各相关知识点的学习和技能的训练。通过对模块和目标任务的合理编排，使教学内容更加条理化、目标更加清晰。

2. 多媒体教学法

多媒体教学也是素描教学的重要手段。多媒体教学主要用于理论课的教学，同时利用多媒体展示一些优秀的素描作品，以提高学生的鉴赏水平，“眼高手低”是绘画的一种特殊要求，只有提高眼界，才能带动绘画水平的提高，通过多媒体教学，将理论知识融入到欣赏的过程中，便于学生的理解和消化。

3. 现场教学法

绘画课程是一门实践性、技术性很强的课程，因此要求教师不但具备良好的理论素养，同时还必须有高超的绘画技能。绘画的过程就是“模仿”的过程，除

除了要模仿形体的样子以外，还要模仿如何进行表现。教学中经常遇到学生认识并理解了形体结构，却不知该怎样表现的尴尬场面，也就是缺乏娴熟的技巧。要解决这个问题，除了加大训练强度以外，老师必须加强示范和辅导，这就要求老师上课时要和学生一起画，学生通过观察老师的表现技法，通过模仿慢慢学会并吸收，在遇到同样的表现问题的时候，难题就会迎刃而解。

4. 启发式教学法

通过观摩、欣赏、分析优秀作品，引导学生进行发散思维，鼓励学生表现个性，激发学习热情，提高学习兴趣，促使学生发挥主观能动性，提高创造意识。

5. 作品讲评法

即讲评学生的素描作业，分为教师讲评和学生讲评两种方式。在班级内举办小型“展览”，师生共同浏览学生作品，由学生选出“获奖”等级，并陈述获奖理由，然后由老师进行综合评价。这个过程其实就是分析作品的过程，目的是通过分析作品找出问题并寻求解决方法，这样有助于加深学生的印象，知道哪些方法可以解决哪些问题，以及这些方法的利弊，从而做出合适的选择。

（二）评价方法

课程考核内容、方式应突出高职教育以专业岗位职业能力和综合素质为核心的目标，按照课程项目，针对知识目标、技能目标和态度目标制定相应的考核要求。重在培养学生的能力，激发学生的学习自主性，培养其创新意识和创造能力。考核方式应是多样的，应加强考核过程控制，考核目标要具体。

1. 过程评价：作为技能训练，过程很重要，在成绩评价体系中引入过程考核，对工作工程中表现出来的方法、步骤及工作效果进行全方位的评价，能更全面准确地反映学生的知识和技能水平。

2. 综合素质评价：主要对出勤、学习态度等道德素质以及学生在学习过程中表现出来的积极主动性、创新性、协作精神等专业素质进行考评。

3. 考核评价团队：成立考核评价小组，能更公正准确地对学生的学习效果进行评价。

（三）教学条件

画室、多媒体、画板、画架、石膏几何体、石膏头像、静物、静物台、衬布等

（四）教材编选

本课程教材编选适用性强，符合本专业培养方向的要求，而且符合教育教学规律，符合人材培养方案的规定，符合学生的接受能力和知识水平。内容的阐述秩序渐进、富有启发性充分运用了现代信息技术，有较多的教学素材和教学案例，便于学生自学，有利于激发学生学习的兴趣和基本理论知识、实际操作技能和素质能力等的培养。

七、说明

1. 注重实训指导书和实训教材的开发和应用。

2. 注重课程资源和现代化教学资源开发和利用，如多媒体教室的应用，这些资源有利于创设形象生动的工作情景，激发学生的学习兴趣和促进学生对知识的理解和掌握。同时，建议加强课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校多媒体资源的共享，以提高课程资源利用效率。

3. 积极开发和利用网络课程资源，充分利用诸如电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；学生单独学习向合作学习转变。同时应积极创造条件搭建远程教学平台，扩大课程资源的交互空间。

4. 产学合作开发实训课程资源，充分利用校内外实训基地，进行产学合作，实践“工学”交替，满足学生的实习、实训，同时为学生的就业创造机会。

5. 建立本专业开放式实训中心，使之具备现场教学、实训、职业技能证书考证的功能，实现教学与实训合一、教学与培训合一、教学与考证合一、满足学生综合职业能力培养的要求。

3. 《Photoshop》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	Photoshop				
课程类别	专业基础	课程代码	020329336		
课程学分	3	学时	总学时	理论学时	实践学时
			48	18	30
适应对象	大一新生，第一学年第二学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	理论教学实践教学一体				
先修课程	色彩				
后继课程	动画场景制作、动画角色设计				
制订人	刘雪昆	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

本课程是动漫制作技术专业的一门专业核心课程，也是装饰设计专业、广告与会展专业、计算机设计专业的一门必修课程。PhotoShop 软件是目前市场上最流行的图形图像处理软件，目标是让学生掌握设计、制作与处理各类数字化矢量图形与像素图像的能力，它要以《素描》、《色彩》等绘画技能课程的学习为基础，也是进下步学习《动画场景制作》、《动画角色设计》、《Flash 动画设计与制作》、《Premiere 影视后期制作》、《After Effects 影视特效合成》等课程的基础，是一门应用性与实践性很强的课程。

三、课程设计思路

该课程是依据“动漫制作技术专业工作任务与职业能力分析表”中的 Photoshop 设计与制作工作项目设置的。其总体设计思路是，打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以工作任务为中心组织课程内容，并让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。课程内容突出对学生职业能力的训练，理论知识的选取紧紧围绕工作任务完成的需要来进行，同时又充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，

并融合了相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。项目设计以动漫制作技术专业工作岗位及后续课程为线索来进行。教学过程中,要通过校企合作,校内实训基地建设等多种途径,采取工学交替等形式,充分开发学习资源,给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。

四、课程教学目标

本课程属于动漫制作技术专业的教学内容,通过对3个项目的学习,能够从事图像处理有关的 Photoshop 工作,能够处理动漫图像,具有动漫制作技术专业的设计知识,为以后就业打下坚实的基础。本课程的先修课程为《素描》、《色彩》,后续课程有《动画场景设计》、《动画角色设计》、《Flash 动画设计与制作》、《Premiere 影视后期制作》、《After Effects 影视特效合成》等。

(一) 总体目标

该课程的主要任务是培养学生对动漫制作技术专业所需软件的基础操作能力以及对本专业前期制作所需图片图像的处理能力。能够从事动画设计与制作过程中造型设计的绘制与修饰;场景设计的绘制与修饰;色彩设计的绘制与修饰等工作任务。

(二) 具体目标

1. 知识目标

- (1) 能对 Photoshop 的各种基本功能进行熟练操作
- (2) 掌握色彩调整及修改的方法
- (3) 能对图像进行简单合成
- (4) 掌握多种滤镜的使用方法
- (5) 掌握各种抠图技巧
- (6) 掌握批量处理图像的方法

2. 能力目标

- (1) 能够熟练运用 Photoshop 的各种工具、界面、菜单等
- (2) 能够对不同风格的图像进行色彩调整
- (3) 能够把多幅图像合成为一幅完美图像
- (4) 能够制作具有完美特效的图像

(5)能够从各种图像中抠取所需图形

(6)能够批量处理多幅图像

3. 素质目标

(1)能自主学习新知识、新技术

(2)能通过各种媒体资源查找所需信息

(3)能够独立制定图形处理的计划并实施

(4)能够独立对设计效果图设计作品进行观察、对比、分析

(5)具有吃苦耐劳的精神及团队协作、创新能力等

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	Photoshop 基本操作	1. 工作界面：掌握 PS 的工作界面及特征和技巧 2. 文件操作：掌握对 PS 文件的操作及技巧和图像基础知识等。 3. 工具技巧：掌握基本工具的操作和应用技巧。 让学生认识到 PS 的各种基本操作是图像设计和处理的基础	要有一定的计算机操作基础，会操作机器，管理文件，会排除简单的计算机故障。	6
2	色彩调整	掌握图像的基础知识和经验技巧，以及调色配色的技。 图像创意实现的成功与否，色彩和色调是关键。整个图像的色彩和色调只有和谐统一，才能使图像达到最佳效果。	要有一定的美术基础，具备基本的色彩知识。	8
3	图像简单合成	1. 理解图层的作用和特点 2. 掌握图层样式的用法 3. 掌握图层蒙版的运用 图层是图像合成软件的灵魂，是 PS 的核心功能之一。	要有一定的美术基础，具备基本的构图能力。	6

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
4	滤镜应用	<p>掌握各种滤镜的功能、使用方法及它们所能产生的特殊效果。</p> <p>滤镜是 PS 中功能最丰富、效果最奇特的工具之一。它不仅给设计者提供了无限的创意空间，同时也给初学者展现了丰富的图像效果。</p>	要涉猎一些文学、绘画、摄影、广告、网络等方面的知识。这样才能有创作的灵感	10
5	抠图	<p>掌握各种抠图工具的使用技巧，并能够根据图片的特点选择合适的工具。</p> <p>随着数码相机、扫描仪等设备的普及，抠图的用途越来越广。越来越多的人扔下热衷于把几幅图像合成到一起。</p>	要有一定的美术基础，具备基本的造型能力。	6
6	批量处理	<p>1. 掌握动作的各种基本操作、自定义动作的方法。</p> <p>2. 掌握批量处理图像的方法和技巧。</p> <p>在处理图片的过程中，经常会碰到需要将大量图片进行相同处理的情况，如果一张张处理则效率较低，这就用到了批处理命令。</p>	具备了一定的 PS 操作技能。	6
7	综合实例	<p>完成各种不同风格要求的图像创意。</p> <p>现在可以找一些活儿来试着做一做，把学过的知识运用的实践当中去。当然会出现顾此失彼、手忙脚乱的局面，只要冷静地处理一个一个的难题，硬着头皮顶过来，您就会发现自己长本事了。</p>	具备计算机、美术、PS 的全部操作技能。	6

六、教学建议

(一) 教学方法

教师在授课过程中采取讲授法进行理论教学，演示法进行实际操作教学，练习法让学生进行实际操作，任务驱动法让学生在完成规定的项目中掌握所学知识和技能等。

（二）评价方法

要改革传统的学生评价手段和方法，采用阶段评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。

关注评价的多元性，将课堂提问、学生作业、平时测验、项目考核、技能目标考核作为平时成绩，占总成绩的 70%；将理论考试和实际操作作为期末成绩，占总成绩的 30%(实际操作考试占 70%)。

应注意学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

（三）教学条件

地点：在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。

硬件：教师机 1 台，学生机 52 台；机器内存 2G 及以上，独立显卡，实验室网络畅通。

软件：Photoshop 操作软件。

（四）教材编选

本课程教材编选适用性强，符合本专业培养方向的要求，而且符合教育教学规律，符合人材培养方案的规定，符合学生的接受能力和知识水平。内容的阐述秩序渐进、富有启发性充分运用了现代信息技术，有较多的教学素材和教学案例，便于学生自学，有利于激发学生学习的兴趣和基本理论知识、实际操作技能和素质能力等的培养。

七、说明

1. 注重实训指导书和实训教材的开发和应用。

2. 注重课程资源和现代化教学资源开发和利用，如多媒体教室的应用，这些资源有利于创设形象生动的工作情景，激发学生的学习兴趣和促进学生对知识的理解和掌握。同时，建议加强课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校多媒体资源的共享，以提高课程资源利用效率。

3. 积极开发和利用网络课程资源，充分利用诸如电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多媒体转变；教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；学生单独学习向合作学习转变。同时应积极创造条件搭建远程教学平台，扩大课程资源的交互空间。

4. 产学合作开发实训课程资源，充分利用校内外实训基地，进行产学合作，实践“工学”交替，满足学生的实习、实训，同时为学生的就业创造机会。

5. 建立本专业开放式实训中心，使之具备现场教学、实训、职业技能证书考证的功能，实现教学与实训合一、教学与培训合一、教学与考证合一、满足学生综合职业能力培养的要求。

4. 《视听语言》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	《视听语言》				
课程类别	专业基础课	课程代码	020329337		
课程学分	3	学时	总学时	理论学时	实践学时
			48	18	30
适应对象	大一 第二学期				
适用专业	动漫制作技术专业				
授课方式	专题教学、案例教学、问题探究、项目教学、视频教学、实践教学				
先修课程	《素描》《色彩》				
后继课程	《photoshop》《运动规律》				
制订人	刘忠慧	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《视听语言》课是专业支撑课程，其之所以重要，是因为视听语言是对动画影视作品的艺术表达方式规律的总结和归纳，对于动漫专业学生来说，无论是进行剧本创作、镜头设计、前期拍摄、后期剪辑，都要掌握视听语言的相关理论与基本常识。也就是说，对其他课程来说，视听语言起着知识的支撑和勾连作用，有着广泛的迁移功能，学精这门课程，为学生后续的技能课程产生很好的行动指导作用。

《视听语言》是专业支撑课程内容涉及到动漫及影视创作中的各个重要概念，通过这门课程使学生了解动画及影视镜头运用的普遍规律，学习如何通过画面和声音进行叙事、表达情意。通过相关概念和理论的讲解以及实际的实践，向学生介绍影视动画创作的全过程，搭建起一个视听分析和动画影视作品创作的理论。

三、课程设计思路

1. 提升专业素质, 形成专业迁移能力

对影视专业学生专业能力的培养要思维和技能并重, 既要重视培养学生的专业技能, 也要重视对学生专业素养的塑造, 因为优秀的影视作品并不是光靠软件

好、技能好就能完成的,所以,提升专业素养,使学生在专业技能课程的学习上能够形成广泛的迁移能力是本课程的设计理念。

2. 案例教学,提高学生易受性

作为资源库建设课程,《视听语言》将广泛采用案例作为资源,运用图像提升知识的易受性,有效地使学生维持对信息的关注度,提高学习效果。以资源库为依托,该课程就有了与教材、参考书籍等相比更为丰富的学习载体,教材、书刊等文本形式是通过文字阅读,间接诉诸人的思维,而资源课程则以大量的感性资料作为理解资源,通过教师的指导,充分调动学生的视觉、听觉等感知,全方位、多角度地呈现信息,实现视、听、读、写四位一体的教学体验。

3. 化被动听课为主动参与

作为资源库建设课程,该课程力争将学生的被动听课转变为主动参与。传播的对象是学生,吸引对象注意力的第一步就是用有效的视觉画面引起注意,使学生的注意力朝向和集中于教师的讲授内容相较于日常教师授课而言,精品课程课件具有更为丰富的视觉信息量通过强化视觉元素在课程教中的作用,增加视觉图像的使用比率,

四、课程教学目标

(一) 总体目标

本课程以培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时,让学生建立起画面思维的能力,蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、动画影视作品鉴赏能力的人才为目标,在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时,使学生在进行创作和表达时,可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维,从而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本,而非用文字表达的作品。

(二) 具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握画面造型语言——景别、景深与焦距
- (2) 掌握画面造型语言——角度
- (3) 掌握画面造型语言——色彩
- (4) 掌握画面造型语言——光线
- (5) 掌握画面造型语言——构图
- (6) 掌握镜头形式(固定、运动、场面调度)

(7) 掌握剪辑和蒙太奇

(8) 掌握声画关系

2. 能力目标

(1) 蒙太奇思维能力

(2) 剧本构思、创作能力

(3) 影视作品鉴赏能力

(4) 镜头设计能力

3. 素质目标

(1) 使学生了解和学习中华民族的优秀文化，培养学生爱国爱乡的伟大情感，关心民生的仁者之怀；增强民族自信心和自豪感，使学生在潜移默化中升华思想境界，塑造健全的人格，培养其爱国情感与高尚的道德情操。

(2) 培养学生刚正不阿的高尚品格，潇洒旷达的人生态度。

(3) 提高文学修养水平和艺术审美能力，提高人生理想和道德修养水平。

(4) 培养学生实事求是的作风和良好的职业道德和社会责任感，具备职业道德意识，职业素质较高。

(5) 培养学生的职业观念、职业理想等多方面职业素养，具备严谨踏实的工作态度和工作作风；具备团结协作能力、创新能力；具备自我学习和自我发展的能力。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	视听语言基础	1. 文字思维 2. 视听思维 3. 单镜头叙事 4. 多镜头叙事 5. 苏联蒙太奇学派 6. 声画蒙太奇	实例教学，赏析分析	4

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
2	镜头分类与结构	1. 镜头-场景-段落的概念 2. 光学镜头的种类划分 3. 画面构成镜头的分类 4. 屏幕文字表意的种类	以小组为单位，实践拍摄讨论	4
3	影视声音与作用	1. 三种影视声音 2. 语言、音乐、音响的类型与作用 3. 声画同步、声画对位 4. 声音主观作用	创设情境、设置任务，将知识融入其中	4
4	视听元素的选择和应用	1. 画面挑选指标与镜头的信息量 2. 镜头美学特征及镜头组合的逻辑性、戏剧性原则 3. 镜头匹配原则	生动举例，设置讨论小组	2
5	画面剪辑点的划分	1. 剪辑点 2. 动作、情绪、节奏、同期声、音响、音乐剪辑点 3. 内容、情绪、节奏长度	化被动听课为主 动参与	6
6	景别与运动匹配	1. 连贯性、跳切剪辑 2. 景别、位置、光、图形、速度、动作、意念的匹配	综合应用，巩固所学知识	4
7	场景与转换	1. 场景、段落的划分 2. 段落之间转换的前提 3. 分割性、连贯性转换	教师演示实例效果，并让学生参与讨论	6
8	述事方式与结构	1. 述事方式 2. 时空叙事 3. 叙事视角、结构	教师演示实例效果，并让学生分组讨论	4

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
9	画面与修辞	并列画面、声画蒙太奇、多重蒙太奇的修辞	教师演示实例效果，并让学生分组讨论	4
10	影视节奏与调控	1. 外部、内部、总体、单元、视觉、听觉节奏与调控	教师演示实例效果，并让学生分组讨论	6
11	影视风格类型与使用	纪实、古典、表现主义叙事风格	教师演示实例效果，并让学生分组讨论	4

六、教学建议

（一）教学方法

改革教学方法,融“教学做”于一体。打破传统的课堂讲授与实训教学分段实施的方式,而是在校内学生企业创新设计中心,边讲授、边训练。学生在教中学,在学中做。本课程授课内容分为两大部分,分别是基础理论知识部分和项目实做部分。教师在基础理论知识讲授后,就将学生分为若干项目组,每一组指定一名团队负责人。学生以团队设计的方式参与到项目的实做部分,通过项目实做的方式学习产品开发与创新的知识。在这个过程中,教师巡回指导。每一个项目设计完毕后,每个项目团队都要给其他人展示设计,并接受其他团队的问询项目团队的最终成绩由教师和其他项目团队共同打分决定,以此来提高学生的学习兴趣和参与乐趣。

（二）评价方法

课程考核采取阶段评价、过程评价和结果评价相结合。以过程考核为主,做到过程性评价与终结性评价相结合。

考核项目		比例	
平时	出勤	10%	20%
	课后作业	10%	
课堂	课堂表现	30%	

期末	期末考试（笔试）	50%
----	----------	-----

（三）教学条件

1. 教学资源

本课程拥有丰富的教学资源，包括课程录像、视频、电子教案、课件、习题库等资源信息，充分运用电影、音乐、电视录像等音频、视频材料，给学生生动的感官刺激，增强教学的直观性和现实性。同时通过电子邮件等现代化交流技术，实现师生之间、生生之间的多样化交流，同步或异步进行作业、答疑、讨论等教学活动。

2. 师资条件

专任教师且具有专业项目经验，总监以上级别授课。任课教师具有良好的教师素养，对教学工作满怀热情；掌握教学论、方法论和一定的教学经验，启发引导学生积极思维，指导学生对学习过程与结果进行归纳总结。

（四）教材编选

教材编选内容按照教学实际需要、学生实际学习水平、人才培养方案和社会需求等方面进行选择，尽量多角度、多层次满足学生培养需要。

七、说明

本课程适用于三年制高职动漫技术专业。

5. 《运动规律》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	运动规律				
课程类别	专业基础课	课程代码	020329338		
课程学分	3	学时	总学时	理论学时	实践学时
			48	18	30
适应对象	高职一年级学生（第二学期）				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	课堂教学				
先修课程	视听语言				
后继课程	动画场景制作				
制订人	刘忠慧	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《运动规律》是动漫专业的一门专业核心课程，是一门技术应用性、实践性以及综合性很强的课程，是课堂与职业岗位对接的衔接环节，在整个专业课程体系中起核心主干作用。本课程属于动画制作的教学内容，通过对9个项目的学习，能从事动画相关的运动规律绘制，能够用运动规律软件绘制线稿（或手绘扫描后用运动规律软件进行处理）和用运动规律软件上色，具有动漫专业的设计知识，具有良好的职业道德和敬业精神的。

学好本课程，能够从事的岗位有动画师、和原画师等，能胜任动漫公司的岗位要求，相关专业需要的高素质技能型专门人才，达到动漫及设计公司编辑师的要求，为以后就业打下坚实的基础。

本课程的前导课程为《视听语言》，视听语言教会我们分析影片，更好的把握画面，为学习运动规律提供了必要的前提，运动规律是从动态上对画面进行把握，使得设计的动作更好的表现剧本。后续课程有《动画场景制作》，《运动规律》为《动画场景制作》提供了动态画面的一些空间表现方式，为动画场景制作的构图提供了必要的参考，是必要的先修课程。

三、课程设计思路

通过职业分析，归纳出 9 个典型工作任务，再通过教学分析，将典型工作任务转化为课堂内容。教学内容以工作过程为载体构建为 9 个项目，即运动绘制技法、预备动作、缓冲动作、人物运动、兽类运动、水的绘制、风的绘制、雨雪的绘制和烟的绘制等动画知识。这些项目前后有较强的衔接关系，学生刚学习完成的一个知识点也是下一个项目讲解的知识内容。课程教学采用教、学、做一体化教学模式，教会学生设计角色需要的知识，让学生学会这些知识要求，学生在做的过程中加深知识理解并有可能发现新的设计效果；本课程主要运用多媒体教学、项目教学等教学方法以及、网络教学等先进教学手段，本课程理论教学与实践教学比例为 5：7。

四、课程教学目标

（一）总体目标

通过学习，学生能够用运动规律软件设计绘制动画画面，了解运动规律软件的设计绘制要求与方法，并能运用所学的知识从事插画设计师或动画场景绘制人员等工作，根据主题选择效果，为动画制作服务。

（二）具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握运动规律作品设计的风格及特点，掌握轨目表的绘制方法
- (2) 熟悉运动规律作品设计的要求
- (3) 掌握运动规律作品设计方法，掌握动作分解图的绘制方法
- (4) 掌握运动规律作品的动检方法，掌握 1 拍 X 的视觉特点
- (5) 了解运动规律的使用方面，动作的风格要求
- (6) 掌握动作运动速度的控制（匀速与变速）
- (7) 掌握动作运动轨迹的控制（直线与曲线）

2. 能力目标

通过本课程的学习，使学生能运用计算机进行运动规律，具备基本的动画创作的能力。

- (1) 能用透台进行绘制操作
- (2) 能迅速从运动规律作品中把握动作的特点
- (3) 会给素材视频中的动作一定的艺术处理

- (4)能绘制基本的动作分解图
- (5) 能把握动作的运动要求，使得动作协调与整个作品和谐统一

3. 素质目标

- (1)能自主学习新知识、新技术
- (2)能通过各种媒体资源查找所需信息
- (3)能够独立制定动画画面设计计划并实施
- (4)能够独立对运动规律设计作品进行观察、对比、分析
- (5)具有吃苦耐劳的精神及团队协作、创新能力等
- (6)具有 动画作品的观察和分析意识

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	运动绘制技法	掌握运动绘制特点与表现方法	通过不同动作作品的练习掌握运动的规律与分解绘制	4
2	预备动作	掌握运动绘制特夸张的方法	预备动作幅度的控制	4
3	缓冲动作	掌握运动绘制特夸张的方法及设计要求	缓冲动作幅度的控制,用变化产生对比	6
4	人物运动	掌握绘制人物走路的基本动作	人物运动各部分的协调运动及特点	8
5	兽类运动	掌握绘制兽类走路的基本动作	兽类运动各部分的协调运动及特点	8
6	水的绘制	掌握水的特点及绘制方法	通过不同水作品的练习掌握水的特性及表现要求	6
7	风的绘制	掌握风的特点及绘制方法	通过不同风作品的练习掌握风的特性及表现要求	4
8	雨雪的绘制	掌握雨雪的特点及绘制方法	通过不同雨雪作品的练习掌握雨雪的特性及表现要求	4
9	烟的绘制	掌握烟的特点及绘制方法	通过不同烟作品的练习掌握烟的特性及表现要求	4

六、教学建议

（一）教学方法

边讲边练，《运动规律》的课堂教学全部安排在实训室内进行，教师讲授一部分内容后，学生进行实践操作；在教学过程的后期，教师主要通过大屏幕演示教学，学生配合操作，极大地提高了教学效率和教学效果。

直接演示教学法，教师利用大屏幕演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效地让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

在课堂教学中注意运用师生互动，教学方式采用开放式教学互动方式。

（二）评价方法

课程评价注重过程考核，将小组评价与自我评价相结合，提高学生的团结协作能力。上机操作，检查作品视觉吸引力，检查作品是否有新意，运动规律的风格是否协调，对观众产生共鸣感的强弱，日常成绩占总成绩 10%，技能成绩占总成绩 50%，理论成绩占总成绩 40%

日常成绩：出勤及课堂表现。

技能成绩：运动规律软件的熟练程度及作品的实际效果。

理论成绩：分析作品及审计作品的设计思路。

（三）教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。

硬件：透台、动检仪、计算机、手绘板、投影仪

软件：动检软件（动检仪附带）

（四）教材编选

依据动漫专业人才培养方案对本课程的要求，针对插画师、动画场景绘制人员和动画角色绘制人员等职业岗位的能力需求，同时参照相关职业资格标准而制定本课程标准。

本课程以《教育部关于全面提高高等职业教育教学质量若干意见》[教高 16]文件的有关精神为指导，以岗位及工作任务为导向，将国家标准、行业规范内化于教学内容，依托校内实训室，突出学生实践操作，着重培养学生掌握角色设计的基础理论及其应用技术，同时注意自学能力、创新能力与职业综合素质的培养。

6. 《动画速写》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	动画速写				
课程类别	专业基础课	课程代码	020329339		
课程学分	1.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			24	8	16
适应对象	高职大一，第二学期学生				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	课堂授课				
先修课程	素描、色彩、写生				
后继课程	动画角色设计、动画场景设计、Flash 动画设计与制作、Sai 绘画				
制订人	崔研因	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

该课程是动漫设计与制作专业基础课程，目标是让学生掌握捕捉和快速描绘对象动态特征的能力。它要以素描、色彩、写生课程的学习为基础，也是进一步学习动画角色设计、动画场景设计、Flash 动画设计与制作、Sai 绘画的基础。

三、课程设计思路

该课程是依据“动漫制作技术专业工作任务与职业能力分析表”中的插画设计工作项目设置的。其总体设计思路是，把研究运动规律作为重要课题，着重分析形象的动态视觉图式。在分解每组动作或每个具体形态转折关系中，把握动作的转折点和体态置换关系，从而形成一种完整的动作链。本课程不仅仅在于学习和分析，更重要的是实践，每个阶段的学习都要进行实践训练，实现理论与实践一体化的教学。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的职业能力。

四、课程教学目标

（一）总体目标

该课程的主要任务是培养学生使用手绘工具完成快速描绘对象工作任务的能力。

（二）具体目标

1. 知识目标

- （1）掌握动画速写的概念。
- （2）掌握速写的学习方法和重点。
- （3）掌握速写的种类、表现形式和表现特征。
- （4）掌握速写的造型原理。
- （5）掌握基本的人体比例与结构。

2. 能力目标

- （1）熟练描绘人物头像，分析头部结构、五官、表情和性格。
- （2）熟练描绘全身人物，人体比例、人体骨架和各种衣纹的变化处理正确。
- （3）熟练描绘组合人物，分析各种组合的作画方式。
- （4）熟练描绘人物动态，分析人物动态规律。
- （5）熟练描绘人物的肢体语言，包括面部表情、动作表情和语言表情三类。
- （6）熟练描绘人物、动物和自然现象的连续运动。

3. 素质目标

- （1）具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风。
- （2）具有良好的心理素质和职业道德素质。
- （3）具有高度责任心和良好的团队合作精神。
- （4）具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
----	------	-----------	----------	------

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	绪论	1. 掌握速写基本概念。 2. 掌握进行速写创作的基本工具。	利用多媒体展示一些优秀的速写作品，以提高学生的鉴赏水平，只有提高眼界，才能带动绘画水平的提高，通过多媒体教学，将理论知识融入到欣赏的过程中，便于学生的理解和消化。	2
2	动画速写的基本理论	1. 掌握动画速写基本概念。 2. 掌握动画速写的形式语言和基本训练方法。	通过观摩、欣赏、分析优秀作品，引导学生进行发散思维，鼓励学生表现个性，激发学习热情，提高学习兴趣，促使学生发挥主观能动性，提高创造意识。	4
3	动画人物速写	1. 掌握动画人物速写的创作方法。 2. 掌握动画人物的角色动态。 3. 掌握人物手脚的画法。	每次教学都围绕一个单元模块及任务目标进行各教学环节的组织，以任务目标为主线，以教师为主导，学生为主体进行各相关知识点的学习和技能的训练。通过对模块和目标任务的合理编排，使教学内容更加条理化、目标更加清晰。	6
4	动物速写	1. 掌握动物速写的创作方法。 2. 掌握动物动态与神态的表现方法。 3. 掌握动物结构简化的方法。	除了加大训练强度以外，老师必须加强示范和辅导，这就要求老师上课时要和我们一起画，学生通过观察老师的表现技法，通过模仿慢慢学会并吸收，在遇到同样的表现问题的时候，难题就会迎刃而解。	6

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
5	动画场景速写	1. 掌握动画场景速写的创作方法。 2. 掌握动画场景速写的构图范式。 3. 掌握动画场景速写的透视原理。	讲评学生作业，分为教师讲评和学生讲评两种方式。师生共同浏览学生作品，然后由教师进行综合评价。目的是通过分析作品找出问题并寻求解决方法，这样有助于加深学生的印象，知道哪些方法可以解决哪些问题，以及这些方法的利弊，从而做出合适的选择。	6

六、教学建议

（一）教学方法

把真实的项目作为案例引入教学内容，整个教学围绕工作任务的解决展开，突出知识的应用性，引导学生自主思考，自主作业。学生掌握案例的绘画方法后，对案例涉及的知识技能进行提问，启发学生去思考，使学生能够举一反三，拓宽创意思路；布置学生完成对应课程项目的实训任务，学生分小组讨论，以学生团队训练为主体，教师加以适当的引导，积极引导学生自主学习，并将所学知识和技能应用于实践，突出培养学生的分析问题、解决问题的综合素质。

（二）评价方法

1. 考核目的要求

检查本课程学生对知识和技能的掌握程度，巩固课堂所学理论知识，提高实践能力，熟悉并掌握动画速写的创作方法。

2. 考核内容

学生在规定时间内（60分钟）使用铅笔或炭笔（炭条）在8开素描纸上创作5组动画速写形象。

3. 分数评定

总分100分，其中构图的完整性（20分）、画面洁净美观程度（20分）、人物解剖结构与动态把握（40分）、场景透视效果（20分）。

（三）教学条件

需在专业画室内进行教学，面积不小于 50 平方米，采光良好，配备画具、纸张、坐具等基础设施。

（四）教材编选

贯彻“以能力为本位、职业实践为主线、以项目课程为主体”的方针，打破传统的学科体系的模式，将动漫制作岗位能力中用到知识进行整合并项目化。挖掘教材中的资源，尽量通过实例演示和学生动手操作引导理解掌握知识，重视学生的过程体验学习。

7. 《动画场景制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	动画场景制作				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329340		
课程学分	4.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			72	26	46
适应对象	高职二年级学生（第三学期）				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	课堂教学				
先修课程	视听语言、运动规律				
后继课程	动画角色设计、动画分镜头设计				
制订人	刘忠慧	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《动画场景制作》是动漫专业的一门专业核心课程，是一门技术应用性、实践性以及综合性很强的课程，是课堂与职业岗位对接的衔接环节，在整个专业课程体系中起核心主干作用。本课程属于动画制作的教学内容，通过对4个项目的学习，能从事动画相关的动画场景绘制，能够用动画场景软件绘制线稿（或手绘扫描后用动画场景软件进行处理）和用Photoshop等相关软件上色，具有动漫专业的设计知识，具有良好的职业道德和敬业精神的。

学好本课程，能够从事的岗位有场景插画师、动画场景制作人员和动画场景绘制人员等，能胜任动漫公司的岗位要求，相关专业需要的高素质技能型专门人才，达到动漫及设计公司对编辑师的要求，为以后就业打下坚实的基础。

本课程的前导课程为《视听语言》、《运动规律》，视听语言（分析影视作品）、运动规律（研究动画运动方式）为学习动画场景制作提供了必要的前提，动画场景制作是对环境画面进行把握，定格美的瞬间，一般情况下为静态。后续课程有《动画角色设计》、《动画分镜头设计》等，《动画场景制作》为《动画角色设计》提供了角色表演的舞台环境，是必要的先修课程。

三、课程设计思路

通过职业分析，归纳出 4 分任务，再通过教学分析，将典型工作任务转化为课堂内容。教学内容以工作过程为载体构建的 4 个项目，即场景制作的构思方法、场景制作的空間、色彩、光影、透视、道具问题、场景制作的技法和经典作品分析讨论等动画知识。这些项目前后有较强的衔接关系，学生刚学习完成的一个知识点也是下一个项目讲解的知识内容。课程教学采用教、学、做一体化教学模式，教会学生设计角色需要的知识，让学生学会这些知识要求，学生在做的过程中加深知识理解并有可能发现新的设计效果；本课程主要运用多媒体教学、项目教学等教学方法以及、网络教学等先进教学手段，本课程理论教学与实践教学比例为 4: 1: 5。

四、课程教学目标

（一）总体目标

通过学习，学生能够用动画场景制作绘制动画画面，了解动画场景软件的设计绘制要求与方法，并能运用所学的知识从事场景插画设计师或动画场景绘制人员等工作，根据主题选择效果，为动画制作服务。

（二）具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握动画场景制作作品设计的风格及特点
- (2) 熟悉动画场景作品设计的要求
- (3) 掌握动画场景作品设计方法
- (4) 掌握计算机动画场景制作绘制的方法
- (5) 了解计算机动画场景的使用方面，绘本的风格要求

2. 能力目标

通过本课程的学习，使学生能运用计算机进行动画场景制作，具备基本的动画创作的能力。

- (1) 能用手绘板或手绘扫描进行绘制操作
- (2) 能迅速从动画场景作品中把握图画的特点
- (3) 会给场景素材照片一定的艺术处理
- (4) 能绘制场景制作的图像
- (5) 能把握画面的色彩要求，使得画面色彩和谐统一

3. 素质目标

- (1)能自主学习新知识、新技术
- (2)能通过各种媒体资源查找所需信息
- (3)能够独立制定动画画面设计计划并实施
- (4)能够独立对动画场景制作作品进行观察、对比、分析
- (5)具有吃苦耐劳的精神及团队协作、创新能力等
- (6)具有动画场景作品的观察和分析意识

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	场景制作的构思方法	掌握用形状设计场景基本的特点与表现方法	通过基本作品的练习掌握场景元素的特点与组合制作	14
2	场景制作的空间、色彩、光影、透视、道具问题	掌握动画场景空间、色彩等特点制作的方法	通过不同透视作品的练习掌握透视场景比例的控制	20
3	场景制作的技法	掌握场景制作绘制的制作技巧	通过不同风格场景作品的练习掌握场景绘制的特点	20
4	经典作品分析讨论	掌握分析作品技巧	通过不同场景作品的分析与临摹掌握经典作品的结构	18

六、教学建议

(一) 教学方法

边讲边练,《动画场景制作》的课堂教学全部安排在实训室内进行,教师讲授一部分内容后,学生进行实践操作;在教学过程的后期,教师主要通过大屏幕演示教学,学生配合操作,极大地提高了教学效率和教学效果。

直接演示教学法,教师利用大屏幕演示操作过程,让学生清楚地看到操作的每一步,可以有效第让学生记住操作步骤和理解操作原理,达到加深记忆,突出重点的作用。

讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

在课堂教学中注意运用师生互动，教学方式采用开放式教学互动方式。

（二）评价方法

课程评价注重过程考核，将小组评价与自我评价相结合，提高学生的团结协作能力。上机操作，检查作品视觉吸引力，检查作品是否有新意，动画场景制作的风格是否协调，对观众产生共鸣感的强弱，日常成绩占总成绩 10%，技能成绩占总成绩 50%，理论成绩占总成绩 40%

日常成绩：出勤及课堂表现。

技能成绩：动画场景软件的熟练程度及作品的实际效果。

理论成绩：分析作品及审计作品的设计思路。

（三）教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。

硬件：透台、扫描仪、计算机、手绘板、投影仪

软件：Photoshop

（四）教材编选

依据动漫专业人才培养方案对本课程的要求，针对插画师、动画场景绘制人员等职业岗位的能力需求，同时参照相关职业资格标准而制定本课程标准。

本课程以《教育部关于全面提高高等职业教育教学质量若干意见》[教高 16]文件的有关精神为指导，以岗位及工作任务为导向，将国家标准、行业规范内化于教学内容，依托校内实训室，突出学生实践操作，着重培养学生掌握角色设计的基础理论及其应用技术，同时注意自学能力、创新能力与职业综合素质的培养。

8. 《动画角色设计》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	动画角色设计				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329341		
课程学分	4.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			72	26	46
适应对象	高职二年级学生（第三学期）				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	课堂教学				
先修课程	动画场景制作				
后继课程	动画分镜头设计				
制订人	刘忠慧	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《动画角色设计》是动漫专业的一门专业核心课程，是一门技术应用性、实践性以及综合性很强的课程，是课堂与就业岗位对接的衔接环节，在整个专业课程体系中起核心主干作用。本课程属于动画制作的教学内容，通过对8个项目的学习，能从事动画相关的动画角色绘制，能够用动画角色软件绘制线稿（或手绘扫描后用动画角色软件进行处理）和用动画角色软件上色，具有动漫专业的设计知识，具有良好的职业道德和敬业精神的。

学好本课程，能够从事的岗位有插画师、动画场景绘制人员和动画角色绘制人员等，能胜任动漫公司的岗位要求，相关专业需要的高素质技能型专门人才，达到动漫及设计公司编辑师的要求，为以后就业打下坚实的基础。

本课程的前导课程为《After Effects 影视特效合成》、《Flash 动画设计与制作》，After Effects、Flash 和动画角色属不同的软件，用于表现动画的不同方面，After Effects（特效）、Flash（简洁动画）为学习动画角色设计提供了必要的前提，前两个软件强调的是动态，动画角色设计是从静态对画面进行把握，定格美的瞬间。后续课程有《写生》、《Flash 动画实训》等，《动画角色设计》为《写生》提供了静态画面的一些表现方式，是必要的先修课程。

三、课程设计思路

通过职业分析,归纳出8个8任务,再通过教学分析,将典型工作任务转化为课堂内容。教学内容构建为8个项目,即动画的造型方法——几何形与夸张、动画形象头部绘制、头部的构成方式、动画形象的表情绘制方法、人物角色的躯干和手脚的设计、动画形象——拟人与怪物角色、动画形象——外形设计等动画知识。动画形象的全身转面图及动作图。这些项目前后有较强的衔接关系,学生刚学习完成的一个知识点也是下一个项目讲解的知识内容。课程教学采用教、学、做一体化教学模式,教会学生设计角色需要的知识,让学生学会这些知识要求,学生在做的过程中加深知识理解并有可能发现新的设计效果;本课程主要运用多媒体教学、项目教学等教学方法以及、网络教学等先进教学手段,本课程理论教学与实践教学比例为4.1:5.

四、课程教学目标

(一) 总体目标

通过学习,学生能够用动画角色软件设计绘制动画画面,了解动画角色设计绘制的要求与方法,并能运用所学的知识从事插画设计师或动画角色绘制人员等工作,根据主题选择效果,为动画制作服务。

(二) 具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握动画角色设计作品设计的风格及特点
- (2) 熟悉动画角色作品设计的要求
- (3) 掌握动画角色作品设计方法
- (4) 掌握计算机动画角色设计绘制的方法
- (5) 了解计算机动画角色的使用方面,绘本的风格要求

2. 能力目标

通过本课程的学习,使学生能运用计算机进行动画角色设计,具备基本的动画创作的能力。

- (1) 能用手绘板或手绘扫描进行绘制操作
- (2) 能迅速从动画角色作品中把握图画的特点
- (3) 会给素材照片一定的艺术处理
- (4) 能绘制角色设计的图像

(5)能把握画面的色彩要求，使得画面色彩和谐统一

3. 素质目标

- (1)能自主学习新知识、新技术
- (2)能通过各种媒体资源查找所需信息
- (3)能够独立制定动画画面设计计划并实施
- (4)能够独立对动画角色设计作品进行观察、对比、分析
- (5)具有吃苦耐劳的精神及团队协作、创新能力等
- (6)具有动画作品的观察和分析意识

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	动画的造型方法——几何形与夸张	掌握用形状设计形象基本的特点与表现方法	形状的特点与组合制作 演示讲解，小组讨论，分步练习	10
2	动画形象头部绘制	掌握动画形象头部特点制作的方法	通过局部表现作品的练习掌握头部比例的控制	10
3	头部的构成方式	掌握头部的构成的设计要求	用变化产生对比 演示讲解，小组讨论，分步练习	6
4	动画形象的表情绘制方法	掌握表情绘制的制作技巧	通过不同表情作品的练习掌握表情绘制的特点	6
5	人物角色的躯干和手脚的设计	掌握躯干和手脚绘制技巧	通过局部表现作品的练习掌握躯干和手脚结构	12
6	动画形象——拟人与怪物角色	掌握拟人与怪物角色的绘制方法	通过特定作品的练习掌握拟人与怪物角色的特点	10
7	动画形象——外形设计	掌握外形设计的绘制方法	通过分析与绘制作品的练习掌握掌握角色外形的要求	12

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
8	动画形象的全身转面图及动作图	掌握角色全身转面图及动作图的方法	通过分析与绘制作品的练习掌握角色转身的衔接	6

六、教学建议

（一）教学方法

边讲边练，《动画角色设计》的课堂教学全部安排在实训室内进行，教师讲授一部分内容后，学生进行实践操作；在教学过程的后期，教师主要通过大屏幕演示教学，学生配合操作，极大地提高了教学效率和教学效果。

直接演示教学法，教师利用大屏幕演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效第让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

在课堂教学中注意运用师生互动，教学方式采用开放式教学互动方式。

（二）评价方法

课程评价注重过程考核，将小组评价与自我评价相结合，提高学生的团结协作能力。上机操作，检查作品视觉吸引力，检查作品是否有新意，动画角色设计的风格是否协调，对观众产生共鸣感的强弱，日常成绩占总成绩 10%，技能成绩占总成绩 50%，理论成绩占总成绩 40%

日常成绩：出勤及课堂表现。

技能成绩：动画角色软件的熟练程度及作品的实际效果。

理论成绩：分析作品及审计作品的设计思路。

（三）教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。

硬件：透台、扫描仪、计算机、手绘板、投影仪

软件：Photoshop

（四）教材编选

依据动漫专业人才培养方案对本课程的要求，针对插画师、动画角色绘制人员等职业岗位的能力需求，同时参照相关职业资格标准而制定本课程标准。

本课程以《教育部关于全面提高高等职业教育教学质量若干意见》[教高 16]文件的有关精神为指导，以岗位及工作任务为导向，将国家标准、行业规范内化于教学内容，依托校内实训室，突出学生实践操作，着重培养学生掌握角色设计的基础理论及其应用技术，同时注意自学能力、创新能力与职业综合素质的培养。

9. 《Maya 模型与渲染》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	Maya 模型与渲染				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329342		
课程学分	5.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			88	30	58
适应对象	大二 第三学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	项目教学法、案例教学法				
先修课程	动画场景制作、动画角色设计				
后继课程	Maya 动画与特效、Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成				
制订人	姬洪强	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《Maya 模型与渲染》是动漫制作技术专业的专业核心课程，通过课程学习，学生能够应用 Maya 软件进行一般模型的制作、常见贴图与材质的绘制与制作。该课程将 Maya 基本的建模、材质及渲染与 Maya 综合实训有机地统一起来，通过专门的、完整的课程教学培养学生具备 Maya 三维造型基本技能和动画设计能力，并通过综合的实训使学生具备影视动画制作能力，以此为向导培养学生突出的职业能力，以满足广告设计、影视制作、游戏动漫制作、三维虚拟现实等领域关于影视动画制作人才的需求。

三、课程设计思路

1. 课程设计的理念：

以动漫制作技术专业工作任务与职业能力培养为重点，面向行业企业，实现课程教学内容的整合以及与实验实训教学的有机统一；

以项目导入教学案例，全面激发学生学习兴趣及主动性，全面强化实践教学环节；

打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以工作任务为中心组织课程内容，让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。

2. 课程设计思路：

在“以就业为导向，以能力为本位”的教学理念指导下，《Maya 模型与渲染》课程采用工学结合、教学做一体化的教学形式，理论教学及实践全部安排在实训室进行。

工学结合一是与中动文化传媒有限公司、山东志诚动漫产业集团等深度合作，努力探索并形成全新的课程内容体系及实践教学体系，将动漫公司的优秀项目以案例形式导入到教学内容体系中；二是选用来自影视动画公司的优秀培训教材，使教学内容符合行业发展需要，有利于学生职业能力的培养。

根据动漫行业的发展趋势，针对动漫企业岗位划分所需要的技能型人才规格。坚持以“提升大学生就业竞争力”为宗旨，面向行业人才需求，工学结合，教、学、做一体化。将教学中的知识、技能融合到任务中，仿真企业工作方式，以任务驱动方式突出知识的应用性，引导学生创新实践。多层次实训、由浅入深地完成各项技能实训，全方位进行实践技能训练，科学地实现从技能到能力的自然转换过程。

四、课程教学目标

（一）总体目标

使学生熟练掌握 Maya 动画制作的基本知识和基本技能，培养学生全面掌握三维建模、曲面建模、材质编辑、灯光、摄像机、渲染、动力学、角色动画等技术，培养学生影视广告、影视特效、建筑动画、栏目包装、角色动画等制作能力，培养学生良好的职业素质及创新精神及团队合作意识。

（二）具体目标

1. 知识目标

熟练掌握常用的三种建模方法（polygon、NURBS、细分）；

掌握摄像机、材质、灯光的使用方法；

掌握渲染的基础设置；

掌握 Mentalray 渲染器的使用。

2. 能力目标

使用多边形建模或曲面建模技术构建三维模型；

根据设计要求，赋予三维模型质感颜色、贴图；

在场景中添加灯光和制作特殊效果；

根据剧本要求，设计三维动漫角色动画；

3. 素质目标

职业道德：主要通过实训教学及校外实习环节培养学生综合的职业素质，将职业道德规范教育融入到课程教学与实践之中；

艺术修养：使学生明确 Maya 三维动漫角色设计课程的培养目标，提高艺术修养，提高学生的审美意识和审美能力；

创新精神：注重对学生的创造性思维方式和创新精神的培养，强化设计制作的创新能力。学生们通过学习该课程以后，能够建立新的思维方式和观念，使学生们能够有从观察到思考，从思考到创作，从创作到再思考的一个过程，不断积累，从而具备丰富的艺术想像力和创造力。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	电脑桌制作	电脑桌场景制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	4
2	静物场景的制作	单元 1：酒瓶和酒杯的制作 单元 2：果盘制作 单元 3：茶壶制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	8
3	口红制作	单元 1：口红盖 单元 2：口红	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	8
4	自行车建模	单元 1：制作车架 单元 2：制作支架 单元 3：制作轮胎 单元 4：制作鞍座	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	12

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
5	古代小女孩建模	单元 1: 人头建模 单元 2: 身体建模 单元 3: 胳膊及手建模	效果展示、教师操作、 学生模仿、独立练习	18
6	UV 与贴图制作	单元 1: UV 贴图的划分、测试及导出 单元 2: UV 贴图绘制	效果展示、教师操作、 学生模仿、独立练习	12
7	玻璃材质制作	单元 1: 材质球 单元 2: 常用材质制作 单元 3: 玻璃材质制作	效果展示、教师操作、 学生模仿、独立练习	12
8	室内灯光	单元 1: 灯光 单元 2: 室内布光	效果展示、教师操作、 学生模仿、独立练习	8
9	Mentalray 渲染出图	单元 1: mentalray 渲染器 单元 2: 渲染出图 单元 3: 分层渲染	效果展示、教师操作、 学生模仿、独立练习	6

六、教学建议

(一) 教学方法

1. 教学方法设计

(1) 建议采用项目教学法，以工作任务为出发点，激发学生的学习兴趣，教学过程中要注重创设教育情境，采取理论实践一体化教学模式，充分利用挂图、投影、多媒体等教学手段。

(2) 建议课堂教学全部安排在机房内进行，边讲边练，讲授与学生实践操作相结合；教学过程后期，主要通过大屏幕演示教学，学生直接在学生机上配合操作，以提高教学效率和教学效果。

(3) 直接演示教学法，教师利用极域多媒体教室软件控制学生的电脑，直接在电脑上演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效的让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

(4)讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

(5)在课堂教学中注意运用师生互动教学方式，采用开放式教学互动方式。

2. 推荐教材：

王威. Maya三维动画制作案例教程. 北京：电子工业出版社，2011

3. 网络教学资源

21 互联远程教育网. <http://www.21hulian.com/>

火星视频教育网. <http://www.vhxs.com/>

飞特网. <http://www.fevte.com/>

(二) 评价方法

建议重点考核学生的实际操作能力，考核方式可分为过程考核和综合考核：过程考核在实训教学环节、课后复习环节、课程设计环节中进行。过程性考核有教师评价和学生评价两部分，采用学生演示老师和学生进行点评的方式。综合考核在实例制作模块中进行，采用小组（4-5人）形式进行，小组成员合作完成一部动画片的制作，实施综合考核评定。

(三) 教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。硬件：教师机学生机配套齐全，机器内存 4G 及以上，网络畅通。

软件：Maya 2013 或 maya2018 操作软件、极域多媒体软件。

(四) 教材编选

在教材选择上注重前后贯穿、左右联系，模型、材质、渲染、合成等一系列三维计算机动画的重点内容与知识点无缝链接的全流程教学体系，让学生直观地理解和掌握计算机动画各个模块制作之间的逻辑关系，通过这个过程使学生拥有自我提高、扩展自学和独立解决问题的能力。在教学案例的选择上总结多年的动画制作经验和教学经验并进行精心挑选，循序渐进的案例贯穿众多重点、知识点和软件核心功能，同时也能够起到穿针引线的作用，把所需要掌握的软件功能命

令进行横向和纵向的联系，与建筑、机械、人物、动物以及生物解剖等内容产生关联，以扩展知识。

10. 《Premiere 影视后期制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	Premiere 影视后期制作				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329343		
课程学分	5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			80	30	50
适应对象	大二 第四学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	项目教学法、案例教学法				
先修课程	动画场景制作、动画角色设计、Maya 模型与渲染、Maya 动画与特效				
后继课程	After Effects 影视特效合成、Animate 动画设计与制作				
制订人	姬洪强	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《Premiere 影视后期制作》是动漫制作技术专业的一门专业核心课程，是一门技术应用性、实践性以及综合性很强的课程，是课堂与职业岗位对接的衔接环节，在整个专业课程体系中起核心主干作用。本课程属于影视后期编辑制作的教学内容，通过对项目的学习，掌握对图片编辑、视频编辑及综合编辑等技能，培养学生的观察、分析作品的的能力，了解关于视频编辑所必须的知识，要求学生领会“了解主题，效果搭配”的编辑工作方针，达到动漫及设计公司对编辑师的要求，为以后就业打下坚实的基础。

三、课程设计思路

依据动漫专业人才培养方案对本课程的要求，针对视频编辑、影视剪辑等职业岗位的能力需求，同时参照相关职业资格标准制定本课程标准。通过职业分析，归纳出 8 个典型工作任务，再通过教学分析，将典型工作任务转化为教学内容。教学内容以工作过程为载体构建为 3 个项目，即 MV 与电子相册制作、栏目片头制作、视频包装与广告制作。这些项目前后有较强的衔接关系，学生刚学习完成的一个知识点也是下一个项目讲解的知识内容。课程教学采用教、学、做一体化的

教学模式，教会学生处理视频需要的命令设置，让学生学会设置这些命令，学生在做的过程中加深知识理解并有可能发现新的操作技巧；本课程主要运用多媒体教学、项目教学等教学方法以及、网络教学等先进教学手段，课程评价注重过程考核，将小组评价与自我评价相结合，提高学生的团结协作能力。

四、课程教学目标

（一）总体目标

通过学习，能够处理视频衔接，了解其效果控制、关键帧设置方法，并能运用所学的知识从事电子相册制作、视频剪辑等工作，根据主题选择效果，为动画编辑制作、影视合成服务。

（二）具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握视频编辑的素材种类及特点
- (2) 熟悉图片视频处理的常见方法
- (3) 掌握视频片段衔接操作方法
- (4) 掌握常规字幕（静态、滚动、游动）的使用方法
- (5) 掌握常用视频过渡效果的使用
- (6) 掌握图像的调色技巧

2. 能力目标

- (1) 能用边角固定、镜像等命令，进行翻页动画制作
- (2) 能用位移、缩放等命令设置关键帧，进行电子相册制作
- (3) 能根据视频主题特点，进行视频效果选择进行编辑
- (4) 会根据视频需要，选择适当的音频并熟练使用
- (5) 能设计基本视频方案并完成成品

3. 素质目标

- (1) 能自主学习新知识、新技术
- (2) 能通过各种媒体资源查找所需信息
- (3) 能够独立制定视频编辑计划并实施
- (4) 能够独立对影视编辑作品进行观察、对比、分析
- (5) 具有吃苦耐劳的精神及团队协作、创新能力等。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	MV 与电子相册制作	单元 1: 制作 MV、卡拉 ok 单元 2: 制作高原姑苏—丽江古城 单元 3: 制作高原明珠—泸沽湖	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	26
2	栏目片头制作	单元 1: 制作婚恋片头与制作影视频道片头 单元 2: 制作电视栏目剧片段	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	26
3	视频包装与广告制作	单元 1: 制作栏目包装—电影频道 单元 2: 制作视频广告——情侣对戒 单元 3: 制作旅游记录——中山古镇	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	28

六、教学建议

(一) 教学方法

《Premiere》课堂教学全部安排在机房内进行，可边讲边练，讲授一部分内容后，指导学生进行实践操作；教学过程后期，教师主要通过大屏幕演示教学，学生直接在学生机上配合操作，要注重师生互动，开放式教学，以提高教学效率和教学效果。

直接演示教学法，教师利用极域多媒体教室软件控制学生的电脑，直接在电脑上演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，有效记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

(二) 评价方法

学生学习考核与评价以本课程标准为依据。考核目的在于了解学生的学习效果和学习能力，应全面客观评价学生的学习成绩。

考核应采取过程性评价与终结性评价相结合。将授课、练习、辅导结合起来。可通过提问、谈话、作业、学习交流、成绩测定、自评互评等方式，注意知识与

技能、过程与方法、情感与价值观的体现，在定性与定量方面进行综合评价。评价的过程应有利于树立学生学好本课程的信心

（三）教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。硬件：教师机学生机配套齐全，机器内存 2G 及以上，实验室网络畅通。

软件：Premiere CC 2018 操作软件。

（四）教材编选

教材选用案例式或项目式，要步骤详细，重点明确，包含导入媒体、组织媒体、视频编辑基础知识、使用剪辑和标记、添加切换、混音、添加视频特效、字幕等知识。

11. 《After Effects 影视特效合成》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	《After Effects 影视特效合成》				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329344		
课程学分	5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			80	30	50
适应对象	大二 第二学年第二学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	理论与实践相结合，课堂讲授，项目教学，多媒体教学				
先修课程	《Premiere 影视后期制作》				
后继课程	《Animate 动画设计与制作》				
制订人	刘萱	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

《After Effects 影视特效合成》是动漫制作技术专业的一门专业核心课，是专业主干课程，属理论与实践相结合的专业课程。

通过对本课程的学习，可以使学生掌握影视动画特效制作方法，包括声音特效、视频特效以及 3D 特效等，为动漫设计与制作专业学生开辟了一条新的发展方向，同时也为他们拓宽了就职道路，使他们既能够胜任平面设计师、3D 设计师等工作岗位外，又可以担当起录音师、剪辑师以及特效制作师等相关媒体工作。

三、课程设计思路

《After Effects 影视特效合成》课程标准的编制，以动漫设计与制作专业人才培养目标为根据，依据社会和职业岗位的需求，在考虑前、后续课程接续的同时，以“必需、够用”为标准，在大量参考相关课程、项目和案例的基础上，统筹考虑，依据职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质要求合理选取教学内容，并为学生可持续发展奠定良好基础。课程定位、设置、实施、考核，均符合动漫制作技术专业人才培养方案中对本课程的要求。

在广泛调研市场、岗位种类、岗位技术技能要求、岗位薪酬的同时，加强与区域有关部门、行业协会等部门的联系，对专业的现状及发展设想进行全面认真

的分析,结合本校的实际情况,科学、合理、准确地对课程进行定位。打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式,转变为项目为中心组织课程内容,让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应项目任务,构建相关理论知识,发展职业能力。课程内容突出对学生职业能力的训练,理论知识的选取紧紧围绕项目完成的需要来进行,同时又充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要,并融合了相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

项目设计以基础到综合为线索来进行,根据教学需求,将教学内容分为六个项目进行,在教学过程中,通过校企合作,校内实训基地建设等多种途径,采取工学交替等形式,充分开发学习资源,给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。

四、课程教学目标

(一) 总体目标

旨在培养学生的影视后期特效制作专业技能,同时培养学生具备分析能力、策划能力、协作能力和学习能力,成为具有一定竞争力并可持续发展的中级影视特效合成制作人员。

(二) 具体目标

1. 知识目标

掌握 After Effects 动画创作、剪辑组合和特效制作等编辑操作,并输出可以满足多种领域需要的视频影片。

2. 能力目标

能够利用 After Effects 软件进行影视片、专题片、广告片、网络媒体等项目的开发。了解当今影、视、广告以及网络媒体制作的设计及制作技术发展的趋势,掌握影、视、广告以及网络媒体制作设计及制作的基本知识,具备影视、广告以及网络媒体设计制作的基本技能。

3. 素质目标

具有影视特效作品的分析意识及影视后期制作的团队意识,严谨的学风、创新意识和创新精神、科学的求学态度和良好的艺术修养。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	《飞舞的文字》特效制作	图层的基本操作、层的五个基本变化属性、关键帧动画	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	8
2	《数码影像》广告片头制作	影视中镜头的运动方式、景别、镜头画面的方位角度	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	12
3	《山水中国》特效制作	滤镜应用、遮罩应用	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	8
4	《三维空间》图像特效	三维特效制作	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	18
5	电视栏目包装	After Effects 综合知识应用	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	16
6	影视广告宣传设计	影视后期剪辑与影视后期特效综合应用	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	18

六、教学建议

(一) 教学方法

课堂教学应尽量采用现场教学法、直观教学法，充分利用多媒体计算机教学手段，以增加学生的感性认识。充分利用校内实训基地，以兴趣小组活动为载体，开展课余科研活动，培养学生岗位职业能力，为就业打好基础。

教学方法应多样化，采用引导教学法、项目教学法、案例教学法、演示法等，以启发式教学引导学生独立思考，注重创设教学情景，使学生在在学习专业知识的过程中，有意识地学会独立制定计划、独立实施计划和独立评估计划这三个工作过程紧密联系的关键能力。

（二）评价方法

采取学生自评、小组互评与教师评价相结合的方式对学生的学习情况进行评价

（1）学生自评

对项目任务完成情况进行总结，培养学生形成自我总结与反思的习惯，使学生树立自信心，敢于展现自身优点并坦露缺点，可从完成任务情况、自我赏识、情感态度、团结协作、技能水平提高等方面进行自评。

（2）小组互评

评价目的是测定小组成员合作精神、项目任务表现、角色等方面表现，培养其集体荣誉和团队精神。

（3）教师评价

教师对学生在整个任务完成中所起作用 and 表现作客观全面的把握。具体可从生活、学习态度、知识能力、实践能力、作品质量等方面评价，给学生一个较为定性的评价。最后将上述各评价结果汇总，按照一定的比例得出每个学生在项目课程中的总评成绩。

过程评价（60%）			综合评价（30%）	平时考核（10%）	总成绩
个人自评	小组互	教师评价	30	10	100
15	15	30			

（三）教学条件

为保证教学效果，课程应全部安排在有多媒体条件的机房进行，应提供相应的 Maya 软件、Photoshop 软件、After Effects 等设计软件以及 Premiere 剪辑软件进行教学和学习，并保证学生每人一台计算机。

（四）教材编选

教材内容应体现先进性和实用性，将本课程的新技术、新工艺、新设备及时地纳入教材，使教材适应形势发展和贴近实际需要。教材设计的内容要具体、可操作性强，图文并茂，文字表述要精炼、准确、科学。

12. 《Animate 动画设计与制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	《Animate 动画设计与制作》				
课程类别	专业核心课	课程代码	020329332		
课程学分	7	学时	总学时	理论学时	实践学时
			112	36	76
适应对象	大二 第二学年第二学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	理论与实践相结合，课堂讲授，多媒体教学，案例教学				
先修课程	《After Effects 影视特效合成》				
后继课程	《Animate 动画制作项目实训》				
制订人	刘萱	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

本课程是高职高专院校动漫制作技术专业的一门专业核心课程。通过本课程的学习，使学生熟悉 Animate 软件的界面、工具的属性及基础动画操作过程，理解和制作基本的 Action script 脚本语言，能制作简单的交互媒体的作品，为商业动画设计、动画创作设计等打好基础。本课程旨在进一步提高学生的动画设计和表达能力，丰富学生的制作形式和手段，为后续课程的 Flash 动画实训与毕业设计做好准备。

三、课程设计思路

经过广泛市场调研、讨论分析，本课程按实际需要及由简入繁的原则，确定了八个制作项目，教学方案的第一阶段通过简单的讲解和训练来掌握和熟悉 Animate 软件的基本功能，同时熟悉 Animate 软件的特殊作用与艺术特征；第二阶段以具有代表性的 Animate 作品为载体，让学生通过制作具体而完整的案例了解制作及命令的使用，领会不同功能的综合运用，引导学生对软件的进一步理解；第三阶段通过项目的训练，开阔学生的设计思维，增强创意设计能力，理解不同平台对 Animate 作品的不同要求，最终能灵活运用各种命令完成作品的制作。

本课程内容突出对学生职业能力的训练，理论知识的选取紧紧围绕项目完成的需要来进行，同时又充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，并融合了相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

四、课程教学目标

（一）总体目标

通过教学活动，使学生了解 Animate 软件和 Animate 动画的艺术特征，了解二维动画制作流程，掌握 Animate 作品创作的步骤与方法，学习各种命令的使用和 Action script 脚本语言，有良好的审美能力。

（二）具体目标

1. 知识目标

熟悉 Animate 的绘图环境，熟练使用工具箱的工具进行绘图，能够创建和编辑文本，掌握对 Animate 对象的基本操作，能够进行角色设定和场景设定；能够对 Animate 对象进行编辑，掌握常见的运动规律，会制作逐帧动画、渐变动画、辅助线动画、蒙版动画，并会编辑动画，能够进行音频和视频的导入与编辑，熟悉 Action script 语言、能够制作输出和发布动画短片

2. 能力目标

- （1）能够进行角色和场景的设计；
- （2）能够绘制故事板；
- （3）能够制作人机交互小游戏、网页动画；
- （4）能够进行二维动画短片的制作。

3. 素质目标

- （1）培养创业精神、敬业精神和职业道德意识；
- （2）培养综合运用知识分析、处理问题的能力；
- （3）培养想象能力、创意意识；形成正确规范的思维方式和分析方法；
- （4）培养认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风；
- （5）培养综合素质，提高团队合作精神。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	二维动画场景设计	1. Animate 的各个组成部分及常用工具的使用 2. 构图、透视及色彩的基础知识 3. 光影和气氛在场景中的运用	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	12
2	二维动画角色设计	1. 人体头部结构和身体结构 2. 写实和卡通角色的设定方法	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	12
3	故事板绘制	1. 景别和视角 2. 镜头的衔接和时间节奏	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	14
4	《圣诞祝福》动画短片制作	1. 动画制作的基本方法 2. 图层及帧设置	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	14
5	《豆豆吃草莓》动画短片制作	1 关键帧动画 2 引导层动画 3 遮罩	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	14
6	《动物动作》动画短片制作	兽类的走、鸟类的飞、鱼类的游运动规律	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	14
7	《电力小知识》动画短片制作	元件的设置	提出项目—项目分析—项目执行—团队评议—总结反思	14

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
8	网络公益广告 《众志成城抗震救灾》短片制作	1. 背景音乐添加 2. Actionscript 3. 动画制作流程	提出项目—项目分析 —项目执行—团队评议—总结反思	18

六、教学建议

（一）教学方法

课堂教学应尽量采用现场教学法、直观教学法，充分利用多媒体计算机教学手段，以增加学生的感性认识。充分利用校内实训基地，以兴趣小组活动为载体，开展课余科研活动，培养学生岗位职业能力，为就业打好基础。

教学方法应多样化，采用引导教学法、项目教学法、案例教学法、演示法等，以启发式教学引导学生独立思考，注重创设教学情景，使学生在在学习专业知识的过程中，有意识地学会独立制定计划、独立实施计划和独立评估计划这三个工作过程紧密联系的关键能力。

（二）评价方法

建议主要围绕学生的作品进行评价。评价综合两个方面的标准：学生操作技能的熟练程度和规范程度；学生作品的美学水平。结合过程性评价和总结性评价进行，可采用学生自评、小组互评、教师评价的方式进行。

过程评价（60%）			综合评价（30%）	平时考核（10%）	总成绩
个人自评	小组互	教师评价	30	10	100
15	15	30			

（三）教学条件

专业教师要求：具备助教及以上职称，具备扎实的专业理论知识与教学能力，熟练 Flash 软件操作。

实训设备要求：电脑；投影仪；手绘板；网络畅通。

软件要求：WinXP 系统；Flash CS6 或 Animate CC；极域多媒体教室。

（四）教材编选

Animate 动画的教材市面上很多，有不少适合高职类型的相应专门教材。可从中挑选优秀者做学生教材。建议根据课程标准编写符合我院实际情况和市场需求的专门教材，教材要充分体现技能实训要求，以项目为载体设计教学内容，同时还要考虑可操作性，教材内容要反映 Animate 软件的发展趋势、软件特性、软件优势与艺术特征等。

（三）素质拓展课程

1. 《Maya 动画与特效》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	Maya 动画与特效				
课程类别	专业素质拓展选修课程	课程代码	020329355		
课程学分	1.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			48	18	30
适应对象	大二 第四学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	项目教学法、案例教学法				
先修课程	动画场景制作、动画角色设计、Maya 模型与渲染				
后继课程	Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成				
制订人	姬洪强	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

该课程是动漫制作技术专业一门专业素质拓展选修课程，目标是让学生了解动画制作的完整流程，并运用 Maya 制作完整的动画作品。该课程将 Maya 动画、特效、渲染与 Maya 综合实训有机地统一起来，通过专门的、完整的课程教学培养学生具备 Maya 三维造型基本技能和动画设计能力，并通过综合的实训使学生具备影视动画制作能力，以此为导向培养学生突出的职业能力，以满足广告设计、影视制作、游戏动漫制作、三维虚拟现实等领域关于影视动画制作人才的需求。

三、课程设计思路

1. 课程设计的理念：

以动漫设计与制作专业工作任务与职业能力培养为重点，面向行业企业，实现课程教学内容的整合以及与实验实训教学的有机统一；

以项目导入教学案例，全面激发学生学习兴趣及主动性，全面强化实践教学环节；

打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式,转变为以工作任务为中心组织课程内容,让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务,并构建相关理论知识,发展职业能力。

2. 课程设计思路:

在“以就业为导向,以能力为本位”的教学理念指导下,《Maya 动画与特效》课程为理论实践一体化课程,课程采用工学结合、教学做一体化的教学形式,理论教学及实践全部设在实训室进行。

工学结合一是与中动文化传媒有限公司等深入合作,努力探索并形成全新的课程内容体系及实践教学体系,将动漫公司的优秀项目以案例形式导入到教学内容体系中;二是选用来自影视动画公司的优秀培训教材,使教学内容符合行业发展需要,有利于学生职业能力的培养。

根据动漫行业的发展趋势,针对动漫企业岗位划分所需要的技能型人才规格。坚持以“提升大学生就业竞争力”为宗旨,面向行业人才需求,工学结合,教、学、做一体化。将教学中的知识、技能融合到任务中,仿真企业工作方式,以任务驱动方式突出知识的应用性,引导学生创新实践。

多层次实训、由浅入深地完成各项技能实训,全方位进行实践技能训练,科学地实现从技能到能力的自然转换过程。

四、课程教学目标

(一) 总体目标

使学生熟练掌握 Maya 动画制作的基本知识和基本技能,培养学生全面掌握三维建模、曲面建模、材质编辑、灯光、摄像机、渲染、动力学、角色动画等技术,培养学生影视广告、影视特效、建筑动画、栏目包装、角色动画等制作能力,培养学生良好的职业素质及创新精神及团队合作意识。

(二) 具体目标

1. 知识目标

掌握骨骼架设及蒙皮的方法

掌握骨骼装配的方法

掌握角色动画和动力学动画的制作方法。

2. 能力目标

根据动画制作要求和模型要实现的功能进行骨骼假设和绑定

根据剧本要求，设计三维动漫角色动画；

对已做好的三维场景和模型，能综合使用各功能模块来输出三维动漫模型或动漫视频作品。

根据剧本和分镜头设计，设计制作三维场景及动画。

3. 素质目标

职业道德：主要通过实训教学及校外实习环节培养学生综合的职业素质，将职业道德规范教育融入到课程教学与实践之中；

艺术修养：使学生明确 Maya 三维动漫角色设计课程的培养目标，提高艺术修养，提高学生的审美意识和审美能力；

创新精神：注重对学生的创造性思维方式和创新精神的培养，强化设计制作的创新能力。学生们通过学习该课程以后，能够建立新的思维方式和观念，使学生们能够有从观察到思考，从思考到创作，从创作到再思考的一个过程，不断积累，从而具备丰富的艺术想像力和创造力。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	基础动画制作	单元 1：小球下落动画 单元 2：气球动画制作 单元 3：铅球动画制作 单元 4：橡皮球动画制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	8
2	镜头动画制作	单元 1：第一人称镜头动画制作 单元 2：第三人称镜头动画制作 单元 3：跟镜头动画制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	6
3	角色动画制作	单元 1：人头建模 单元 2：身体建模 单元 3：胳膊及手建模 单元 4：骨骼架设 单元 5：绑定蒙皮 单元 6：表情动画和肢体动作 单元 8：行走动画制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	12

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
4	粒子特效	单元 1: 路径火花制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	4
5	笔刷特效	单元 1: 大自然场景制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	2
6	实例制作	单元 1: 剧本创作 单元 2: 文字分镜或故事板 单元 3: 动画制作	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	16

六、教学建议

(一) 教学方法

1. 教学方法设计

(1) 建议采用项目教学法，以工作任务为出发点，激发学生的学习兴趣，教学过程中要注重创设教育情境，采取理论实践一体化教学模式，充分利用挂图、投影、多媒体等教学手段。

(2) 建议课堂教学全部安排在机房内进行，边讲边练，讲授与学生实践操作相结合；教学过程后期，主要通过大屏幕演示教学，学生直接在学生机上配合操作，以提高教学效率和教学效果。

(3) 直接演示教学法，教师利用极域多媒体教室软件控制学生的电脑，直接在电脑上演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效的让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

(4) 讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

(5) 在课堂教学中注意运用师生互动教学方式，采用开放式教学互动方式。

2. 推荐教材：

王威. Maya 三维动画制作案例教程. 北京：电子工业出版社，2011

3. 网络教学资源

21 互联远程教育网. <http://www.21hulian.com/>

火星视频教育网. <http://www.vhxsd.com/>

飞特网. <http://www.fevte.com/>

（二）评价方法

建议重点考核学生的实际操作能力，考核方式可分为过程考核和综合考核：过程考核在实训教学环节、课后复习环节、课程设计环节中进行。过程性考核有教师评价和学生评价两部分，采用学生演示老师和学生进行点评的方式。综合考核在实例制作模块中进行，采用小组（4-5 人）形式进行，小组成员合作完成一部动画片的制作，实施综合考核评定。

（三）教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。硬件：教师机学生机配套齐全，机器内存 4G 及以上，网络畅通。

软件：Maya 2013 或 maya2018 操作软件、极域多媒体软件。

（四）教材编选

在教材选择上注重前后贯穿、左右联系，模型、材质、渲染、合成等一系列三维计算机动画的重点内容与知识点无缝链接的全流程教学体系，让学生直观地理解和掌握计算机动画各个模块制作之间的逻辑关系，通过这个过程使学生拥有自我提高、扩展自学和独立解决问题的能力。在教学案例的选择上总结多年的动画制作经验和教学经验并进行精心挑选，循序渐进的案例贯穿众多重点、知识点和软件核心功能，同时也能够起到穿针引线的作用，把所需要掌握的软件功能命令进行横向和纵向的联系，与建筑、机械、人物、动物以及生物解剖等内容产生关联，以扩展知识。

2. 《动画概论与剧本创作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	动画概论与剧本创作				
课程类别	专业素质拓展选修课程	课程代码	020329349		
课程学分	1.5	学时	总学时	理论学时	实践学时
			48	30	18
适应对象	大二 第三学期				
适用专业	动漫制作技术				
授课方式	项目教学法、案例教学法				
先修课程	动画场景制作、动画角色设计、Maya 模型与渲染				
后继课程	Premiere 影视后期制作、After Effects 影视特效合成				
制订人	姬洪强	审核人	姬洪强		

二、课程性质与作用

该课程是动漫制作技术专业一门素质拓展选修课程。本课程从艺术理论的角度全面、规范、科学、生动地描述了动画的建构和特征，对动画的分类、本质和时代根源以及欧美亚洲动画的代表人物、代表作品、艺术风格、发展历程进行了全面清晰的阐述，而且对动画制作的流程、动画制作中需要的工具做了详细的介绍。

三、课程设计思路

1. 课程设计的理念：

以动漫设计与制作专业工作任务与职业能力培养为重点，面向行业企业，实现课程教学内容的整合以及与实验实训教学的有机统一；

以项目导入教学案例，全面激发学生学习兴趣及主动性，全面强化实践教学环节；

打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以工作任务为中心组织课程内容，让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。

2. 课程设计思路:

本课程是动漫专业的一门重要课程通过本课程的学习,对动漫的策划与动漫制作的个性、原理、文化制约、一般范式、技巧以及具体运作应有全面而深刻的了解,丰富学生的理论知识,提高学生的美术素养。学地实现从技能到能力的自然转换过程。

四、课程教学目标

(一) 总体目标

本课程为动漫制作技术专业的一门素质拓展选修课程,对动漫制作技术专业的学生了解本专业至关重要;为专业设计提供方法和途径,同时也为各艺术设计领域提供技法支持,为今后的专业设计奠定坚实的基础。

(二) 具体目标

1. 知识目标

了解动画的发展历史;掌握动画的制作流程;动画方面的基本概念;了解动画的应用领域。理解动画概论的基本理论;动画的历史和风格,能够对动画作品进行正确地分析和思考;在设计中熟练应用各项动画创作技能;能够理解动画方案中的具体模式并进行形象思维和设计创意。

2. 能力目标

培养学生科学、严谨的思维方式。提高观察能力和表达能力,加强审美意识和艺术素养的教育。

3. 素质目标

职业道德:主要通过实训教学及校外实习环节培养学生综合的职业素质,将职业道德规范教育融入到课程教学与实践之中;

艺术修养:使学生明确动画概论与剧本创作课程的培养目标,提高艺术修养,提高学生的审美意识和审美能力;

创新精神:注重对学生的创造性思维方式和创新精神的培养,强化设计制作的创新能力。学生们通过学习该课程以后,能够建立新的思维方式和观念,使学生们能够有从观察到思考,从思考到创作,从创作到再思考的一个过程,不断积累,从而具备丰富的艺术想像力和创造力。

五、课程内容和要求

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
1	动画概述	1. 动画艺术的本质 2. 动画艺术的特征 3. 动画艺术的功能	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	8
2	动画发展历史与现状	1. 萌芽期-动画意识的觉醒 2. 探索期-动画技术和工具的革新 3. 完善期-实验性动画短片的探索 4. 成熟期-传统意识动画的繁荣 5. 分化期-动画形态的分化 6. 深入期-数字时代的动画	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	4
3	世界动画的风格流派	1. 动画艺术的风格 2. 区域动画风格与流派 3. 动画艺术的分类标准和方法 4. 传统动画、数字动画个包括的类型及特征	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	12
4	动画语言	1. 运动与表演 2. 时间与速度 3. 镜头与叙事	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	8

序号	教学项目	教学内容与教学要求	教学活动设计建议	参考课时
5	动画原理	1. 压缩与伸展 2. 预备动作 3. 夸张 4. 重点动作和连续动作 5. 跟随与重叠 6. 慢进与慢出 7. 第二动作 8. 圆弧动作 9. 时间控制与量感 10. 演出 11. 立体造型 12. 吸引力	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	10
6	动画制作流程	1. 传统动画制作流程 2. 三维动画制作流程 3. 偶动画制作流程	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	4
7	动画产业	1. 动画产业现状 2. 中国动画产业现存问题 3. 中国动画产业发展对策	效果展示、教师操作、学生模仿、独立练习	2

六、教学建议

(一) 教学方法

1. 教学方法设计

(1) 建议采用项目教学法，以工作任务为出发点，激发学生的学习兴趣，教学过程中要注重创设教育情境，采取理论实践一体化教学模式，充分利用挂图、投影、多媒体等教学手段。

(2) 建议课堂教学全部安排在机房内进行，边讲边练，讲授与学生实践操作相结合；教学过程后期，主要通过大屏幕演示教学，学生直接在学生机上配合操作，以提高教学效率和教学效果。

(3)直接演示教学法，教师利用极域多媒体教室软件控制学生的电脑，直接在电脑上演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效的让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

(4)讨论法教学：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

(5)在课堂教学中注意运用师生互动教学方式，采用开放式教学互动方式。

2. 推荐教材：

宫承波. 动画概论. 北京：中国广播电视出版社，2020. 08

3. 网络教学资源

21 互联远程教育网. <http://www.21hulian.com/>

火星视频教育网. <http://www.vhxs.com/>

飞特网. <http://www.fevte.com/>

(二) 评价方法

建议重点考核学生的实际操作能力，考核方式可分为过程考核和综合考核：过程考核在实训教学环节、课后复习环节、课程设计环节中进行。过程性考核有教师评价和学生评价两部分，采用学生演示老师和学生进行点评的方式。综合考核在实例制作模块中进行，采用小组（4-5 人）形式进行，小组成员合作完成一部动画片的制作，实施综合考核评定。

(三) 教学条件

在仿真教学环境进行教学，动漫实训室按照教学、实训、生产要求来设计，能开展项目教学和生产性实训。硬件：教师机学生机配套齐全，机器内存 4G 及以上，网络畅通。

软件：PowerPoint 软件、暴风影音等音视频播放软件、极域多媒体软件。

(四) 教材编选

在教材选择上选择近三年出版的教材，优先选择国家规划教材。

二、动漫制作技术专业调研分析报告(包括人才需求调研和职业岗位能力分析)

动漫制作技术专业报告

一、调研的目的

为进一步了解潍坊及周边地区动漫及相关企业的现状,预测未来社会人才的需求变化,确定该专业的培养目标、人才规格和知识能力结构,及时优化培养方案和构建新的课程体系,我们组织了一次专业调查,希望通过调查对人才市场的需求情况有进一步的了解,并能够为下一步搞好动漫制作技术专业的教学工作打好基础。

主要组织相关人员到济南、青岛、潍坊等地深入企业行业一线进行了专业调研,并对相关兄弟院校、我院部分毕业生和在校生进行相关调研。

二、调研内容、方法、对象

(一) 调研内容

1. 动漫校企合作情况
2. 动漫产业对人才的要求及需求,包括:数量、质量。
3. 企业对员工的职业能力要求(典型工作任务分析)
4. 企业对员工的职业素质要求。
5. 企业对员工的技能证书要求。
6. 学生在校期间所学知识与企业需求的情况

(二) 调研方法

调查组采取了访谈和发放企业调研表两种形式,主要对以下几个方面进行了深入调研:被调研企业的基本情况、被调研企业对动漫人才的需求情况、被调研企业需求的人才具备的能力情况、动漫行业的发展、动漫专业学生职业资格证获取以及校企合作的可能性和合作方式。

(三) 调研的对象

动漫企业——山东志诚动漫产业集团、山东中动文化传媒有限公司、潍坊美嘉文化传媒有限公司、青岛蜗牛影视策划有限公司、潍坊合展动画有限公司、潍坊灵龙动漫有限公司、潍坊仙人掌文化传播有限公司、潍坊龙视文化传播有限公司、北京云机圣臻数字科技有限公司、潍坊天创传媒有限公司、潍坊陨石文化传

媒有限公司共 11 家。

相关行业——烟台时光坐标、济南蓝鲸艺术设计有限公司、济南科明数码技术股份有限公司、潍坊软件园、潍坊金尚装饰公司、潍坊圣邦广告公司。

相关院校——山东信息科技职业学院、山东经贸职业学院，山东科技职业学院。

相关毕业生——2016 级、2017 级

相关在校生——2019 级

三、调研结果分析

1. 行业、企业的特色

1) 潍坊地区动漫企业主要分布在潍坊软件园、潍坊市大学生创业孵化中心、潍坊市文化创意产业园。其中通过国家认定动漫企业三家，分别是潍坊中动文化传媒有限公司、潍坊太阳风数字科技有限公司、潍坊合展动画有限公司。大型企业不多，绝大部分是成立年限在 3 年左右，50 人以下的小型企业，主要业务类型为影视动画、Flash 二维动画、平面广告类和三维动画几类。

2) 潍坊地区小型动漫企业对动漫人才需求通常在年均 5 人左右，对本科毕业生和大专毕业生需求量较大。大型企业如中动文化传媒有限公司，合展动画有限公司等需要人数较多。潍坊地区动漫企业主要需求 Flash 动画制作人员、三维动画制作人员、二维动画制作人员，其次对平面广告设计类人员和二维原画人员也有一定的需求。

3. 动漫人才岗位及能力需求

随着动漫产业的全面发展，培养一批熟练掌握动漫设计的基本知识，具有动画艺术创作的基本技能，能从事电脑美术教学、影视动画创意及广告制作、动画特技制作的应用技术型复合人才，已经成为动漫行业发展的迫切需要。但从目前情况看，我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求，而且缺口比例较大。

经过对部分动漫制作企业的岗位分配情况进行调研和分析，发现目前的动漫行业所需的岗位人才情况有所变化。

首先，在动漫制作中起着重要作用的编剧和导演岗位，在人才市场中的需求并不大，并且应届高职毕业生参与竞争这两种岗位也不现实。这两种岗位在一个动漫企业中往往只有那么寥寥几人，并且基本上都由有着非常丰富的行业经验和

行业知识背景的资深人员担任。

而另一个特点就是，动漫的原画人员，在实际生产过程中的重要程度仅次于编剧和导演。但是这方面的岗位，例如：角色原画师、场景原画师等，人才需求并不旺盛，并且由于该方面的岗位需要较强的绘画功底、较高的艺术素养、较敏锐的顾客心理把握能力，往往由正统艺术专业毕业的、拥有多年动漫行业从业经验的人员来担任。这方面的岗位人才应该更加倾向于设计型人才，而非技术型人才。

最后，我们发现市场真正需求量大、入门台阶较低适合高职层次人才的岗位其实就是动画师、剪辑合成师等类型的技术性动漫制作岗位。这类岗位不需要太多从业经验，不要求很高超的绘画能力，也不需要非常广阔的知识面和新颖、独特的创意能力，最低要求仅需要熟练的专业软件操作技能和基本的动漫制作基本知识。

迅速发展的动漫产业对动漫的人才需求正在急速加剧。据预测，我国动漫业存在着每年总计 200 亿元的庞大市场。国家政策也在支持动漫行业的发展，国家广电总局已经公布了《关于促进我国动画创作发展的具体措施》，其中，除了规定在“黄金时段必须播出国产动画片、制作机构引进境外动画片的数量与原创数量比例应为 1:1 等政策之外，还提出了将与有关部门探讨在财政支持和税收优惠等政策上给予支持。这更促使了我国动漫人才的缺失，那么企业都需要什么样的人人才呢？

我们以制作一部动画片为例，生产一部 20 分钟的二维动画片约需 52 位专业技术人员，其中制片管理 1 人、制片助理 2 人、文本脚本编辑 1 人、导演 1 人、分镜头脚本 1 人、人物场景设计师 2 人、设计稿 4 人、原画师 6 人、绘景师 3 人、作监修型 2 人、扫描上色 8 人、音乐效果 1 人、特效合成 7 人、配音配效 2 人、输出剪辑 1 人。按照原画设计与动画制作过程的平均速度每天制作每人 6 分钟，完成一部动画片需要 37 天，加上后期合成，需要近 2 个月的时间。由此可见，制作一部动画片需要大量的人力和物力，要填补这个空缺，需要大量的专业技能能力强的动漫人才。由于动漫软件的不断升级和新技术的出现，需要从业者具有学习的能力，参加培训不断提升自己，才能适应企业和市场的不断变化。同时动漫人才的需求层次比较丰富，目前动漫行业的人才需求量约为 10 万人左

右，紧缺人才可分为以下六类：故事原创人才、动画软件开发人才、三维动画制作人才、动画产品设计人才、游戏开发人才和动画游戏营销人才。动漫行业对学历要求不高，但要求学生具有较强的动手能力和团队协作能力。

07年以来，国内大型动漫企业都开始往制作全3D动画方面逐步转型，使得掌握了比较熟练的3D软件操作能力、具备相当的3D动画制作能力、经过系统化动漫制作专业学习的技能型三维动画制作人才成为动漫制作行业人才需求新的热点。与传统的二维动画相比，三维动画更逼真、好看，并且是特效的绚丽都是国际动画发展的趋势，也是国内动漫企业的主攻方向，这也从侧面反应了动漫制作人才需求开始转移的主流趋势。

4. 校企合作情况

校企合作在一定层面上得到了发展，但校企合作的深度和广度有待加强，而且校企合作基本上呈现校“热”企“冷”的态势。校企合作对学校教育教学质量的提升及学生就业的作用不言而喻，所以，学校热切期盼真正意义上的校企合作。而企“冷”的根源在于：（1）学校除了提供劳动力外，很少能为企业提供其真正需求的东西。（2）现在的学生第三年实习基本上变成了就业，学校监管和指导不到位，直接把学生推给企业，学生面临着到社会人的角色巨变，由此出现不适应和不稳定等诸多问题。（3）企业因追求利润最大化的原因，很少派技术人员到学校参与专业建设或教学，为学校投入实习实训设备的更少。

在校企合作过程中，尚有诸多问题亟待解决。在调研中，部分企业也意识到校企合作的意义和重要性，但因为缺乏相关的政策和合作的平台而止步不前。

（1）校企合作缺乏有效政策支持和长效合作机制，法律法规不健全，相关政策落实不到位，企业在校企合作中的付出难以得到补偿。（2）学生实习安全缺乏保障措施，学校指导和管理工作不到位。（3）企业对使用我们的学生表现出困惑和忧患：吃苦耐劳精神欠缺，自我定位不准，眼高手低，缺乏稳定性，心理承受力差，责任感不强。

5. 毕业生调研情况

在校期间对同学们影响最大的教学环节为专业知识的学习和各种实践训练活动，各占58.1%，基础理论和课外学术活动也有一定的影响，分别占25.8%和22.9%。被调研学生认为在校期间学习的专业课程一些该开的课程没有开的占

48.4%，理论课多时间少的占 41.9%，课程开设合理的占 19.4%，有些课程不必开的占 19.4%，本项调研内容对我们的教学计划修订和课程设置提出了很好的意见和建议。我校开设的专业课程中对学生就业起到帮助，排在前五位的是 photoshop、动画角色设计与场景设计、Maya、影视后期编辑和影视后期特效分别占 61.3%、38.7%、25.8%、25.8%、22.9%，同时运动规律、动画技法和 croledraw 也对同学们就业起到一定帮助，分别占 16.1%、19.4%、19.4%，今后课程的课时设置上会充分考虑本次调研情况。学校安排的技能实践训练课是否满足技能训练要求方面，有 25.8%的同学认为基本满足和能满足，多达 38.7%同学认为难以满足和不能满足，说明技能实践课程的安排偏少或者课时偏少。学校组织社会实践活动对提高毕业生的综合素质有多大帮助方面，有 54.8%认为很大和较大，有 32.3%为不太大和没有用，说明在校期间学校组织的社会实践活动对学生综合素质提高有较大作用，同时社会实践活动内容方面也需要调整。在校期间获得的职业资格证书有 48.4%的同学认为没有用，35.5%的同学认为有用单不明显，认为有用的只占 16.1%，究其原因动漫专业学生在校期间只考取广告设计师（高级）一种职业资格证书，跟专业契合度较差，但同时就业单位重能力重素质并不太注重职业资格证书

四、调研结论与今后建议

（一）调研结论

1. 动画教育的发展态势主要特点：

1) 专业方向多元化

目前的“动漫”已是一个新的概念，并不是传统意义上仅指动画片制作。它的涵盖面十分宽广，包括二维动画、三维动画、网络动画、多媒体艺术、影视特技、建筑漫游、数字城市、动画广告、漫画创作以及动漫教育等都属动漫范畴，都需要动漫人才。因此培养目标不同，专业必须细化，这就形成目前动画教育中的多元化特点，因此各校根据市场对动漫的需求，也都开设了各种动漫专业。

2) 重视应用型人才的培养

目前在动漫教学中普遍重视基础教学，学科教学痕迹明显。学生只有在练好基本功的基础上，加上各个专业方向所需的其他课程，提高学生的实训水平，加强其动手能力培养，丰富学生的项目制作经验，才能培养出具有实际操作技能，

并能适应各种动漫应用的人才。

2. 通过调研确定本专业培养目标

本专业主要培养拥护党的基本路线，德、智、体、美等方面全面发展的，具有良好的职业道德和敬业精神的，掌握从事本专业领域实际工作的基本理论和专业技能，具有动漫设计与制作专业必备的基础理论知识和专业知识，适应动漫设计与制作行业生产(建设、管理、服务)第一线需要的，从事动画角色设计、场景设计、3D 建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成等技术岗位工作的高素质技能型专门人才。本专业毕业生主要面向动画制作公司、传媒公司、网络游戏公司、网络与多媒体制作公司、广告公司等行业/企业，从事动画制作、广告设计、影视后期制作、游戏动画制作、多媒体作品的制作、编辑等工作。

(二) 建议

1. 以典型的工作任务、项目（案例）、工作过程为载体，设计教学组织形式

采用从企业引进的共享项目作为教学内容，在项目教学实践中，按设计与制作流程组织项目教学，由课程群指导教师组成教师团队，对项目分解成几个教学模块，集体备课。从项目导入，分组合作，到案例分析、设计制作、修改完善、后期合成等，让学生在“动态”或“全真”的职业环境和企业完整的工作流程中完成项目或课题方案。按企业生产要求设置实训内容，营造职业氛围，从项目导入，分组合作，行业考察到设计制作、综合测评，使学生在真实的职业工作环境和企业完整的生产流程中，明确管理规范，完成项目任务，了解动画片制作流程，提高专业技能，增强团队合作意识和语言交流、创新思维等综合能力。

2. 及时更新教学内容，将企业对员工的职业素养要求融入课程，并贯穿人才培养全过程。

积极开展本专业课程教学内容改革，使教学适应社会产业结构的调整升级，以及高新技术产业发展要求，更新教学内容，增加新技术和新知识。学校严格执行学院在教材选用与管理方面的有关文件精神 and 制度，对本专业教材的选用实行规范化管理，及时进行更新，并结合实际编写部分校本专业教材和实训教材。

建立了以真实的职业活动实例的教学资源库，以职业能力训练项目为驱动合理地设计教学组织形式。注重综合运用知识、技能、态度来完成工作任务，形成了以职业能力为核心的课程，以真实的作品、任务、项目驱动的课程特色。

3. 教学方法和手段

通过“教学做一体化”教学方法的改革，不断提高学生的学习兴趣。在实际教学工作中，要求教师根据课程与教学内容的特点，灵活地采用多种教学模式。例如：利用案例教学法直观性强的特点，把所学知识马上付诸于实践，使学生容易理解、容易掌握，而且印象深刻；利用现场教学法，培养学生形成良好的知识学习与驾驭能力、沟通能力、职业能力和协作精神，提高他们的综合素质与能力。这种灵活多样的适应高职教育的教学模式，变以教师为主体为以学生为主体，提高了教学效果。

4. 动漫职业培训及取证

根据在国内相关发证单位和取证院校的调查，我们了解到与动漫专业相关的证书主要有广告设计师、三维动画设计师、数字视频合成师和 Autodesk 公司的 Maya 动画工程师。

根据动漫行业相关领域岗位结构、素质要求及岗位需求的分析，我们确定以动漫设计与制作为主要培养方向。与其相关的有游戏动画设计与制作；影视动画片剪辑、合成设计与制作等岗位和岗位群。

5. 职业能力和职业资格标准分析

以表格的形式，对就业岗位、典型工作任务与职业能力、职业资格标准进行分析和描述。

就业岗位	典型工作任务	能力要求	职业素质	相关知识
二维动画设计师	动画制作	1. 能够熟练使用二维软件。 2. 能够完成二维动画中动作的调制。	1. 具有较高的责任感，忠于职守，勤奋刻苦，细致认真，具有敬业精神，树立讲效益，讲效率的精神。 2. 具有熟练运用二维软件的能力对二维动作进行制作。 3. 具有较强的二维动画原理把握能力和动作把握能力。 4. 具有过关的运动规律知识掌握能力。	1. 二维软件使用 2. 运动规律 3. 绘画基础 4. 动画设计

	原画设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练使用平面设计软件 2. 能够设计人物、场景、动作、道具等。 3. 能够绘制出具有创意原画。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有丰富的创意与较强的绘画表现能力，能够将自己想象的图像以画面的醒是呈现出来。 2. 具有精准把握人物、场景、动作、道具等能力，并重视创作、绘制过程，力求精益求精。 3. 具有熟练运用平面设计软件的能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 平面软件使用 2. 绘画基础 3. 空间表现 4. 原画设计
	分镜头设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够绘制不同风格的画面。 2. 能够把握剧本节奏，理解剧本框架。 3. 能够通过镜头准确把握故事情节。 4. 能在分镜头设计过程中添加自己优秀的创意。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有扎实的各种风格的动画，绘画功底。 2. 具有良好的透视和镜头感，具有良好的沟通与较强的理解能力，能理解和解析剧本构架，准确把握剧本节奏 3. 具有娴熟驾驭镜头的能力，并具备较强地镜头语言组织能力，能够通过镜头的准确把握来表达情节。 4. 具有优秀的创意能力和良好的画面感。 5. 具有创造性思维，较强的学习和理解能力，具备分析问题、解决问题以及推动项目实施的能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分镜头设计 2. 图形图像绘制 3. 剧本创作基础 4. 绘图软件使用
三维动画设计师	模型制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练地操作三维软件进行建模 2. 能够制作人体、动物、场景等模型 3. 能够根据人体比例等知识进行模型修改。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有较强的空间想象力， 2. 具有熟练把握人体比例与结构的能力，并能对角色进行适当修改。 3. 具有熟练地操作三维软件进行建模的能力，并能在建模的过程中主动寻找不做，力求将模型做精做细。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 三维软件操作 2. 人体结构 3. 模型制作
	材质灯	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练操作三维软 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有熟练地三维软件和平面 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图形图像绘制

	光制作	件和平面图像软件对模型进行材质的制作与贴制。 2. 能够熟练准确的运用各种灯光模拟、创造出各种灯光效果。 3. 能够熟练绘制所需贴图与材质。	软件操作能力, 并在操作过程中不断吸收新的知识, 力求精益求精。 2. 具有材质贴图制作与绘制能力, 能自行制作或绘制所需贴图与材质。 3. 具有准确运用各种灯光模拟、创造出各种灯光效果的能力, 并会对其进行细致地测试, 力求做到最好。	2. 三维软件操作 3. 平面软件操作 4. 材质灯光渲染
	角色动画制作	1. 能够熟练操作三维动画软件调制模型的动作。 2. 能够熟练操作镜头。 3. 能够运用运动规律知识熟练调制模型的动作。	1. 具有熟练操作三维动画软件的能力。 2. 具有较强的专业知识, 具备模型动作的调制能力, 并能细心认真地对待每一个动作, 细心审查, 认真改进。 3. 具有熟练操作镜头的能力,。	1. 三维软件操作 2. 运动规律 3. 动作制作
影视后期合成师	NUKE 合成	1、能够对 VR 影视进行后期处理, 设计及制作, 并精通 Nuke。 2、能够进行影视跟踪、抠像、Roto、擦穿帮、光效合成等操作; 3. 能够较好把握作品的主题创意、设计、动画合成、光感质感、节奏色彩等方面。 4. 能够进行影视后期的制作与处理。	1. 具有 VR 影视的后期处理, 设计及制作能力。 2. 具有熟练操作 Nuke 及 AE、PS、MAYA 等软件的能力。 3. 具有较强的镜头语言理解能力, 能够根据创意脚本或文案对后期效果进行制作。 4. 敢于创新并尝试新技术新体验。	1. NUKE 软件应用 2. 影视后期处理
	后期处理(PR)	1. 能够对 3D 影视片头进行制作与编辑。 2. 能够对影像进行和合成制作。	1. 具有审美能力和分析能力。 2. 具有创造能力以及综合运用专业知识能力。 3. 具有多种特效处理软件综合	1. 影视动漫鉴赏 2. 三维动画制作 3. 影视鉴赏 4. Adobe

	<p>3. 能够完成影视片头动画制作。</p> <p>4. 能够完成产品广告、视频合成等动画制作。</p>	<p>使用能力。</p> <p>4. 具有制作片头动画能力。</p> <p>5. 具有对影视动画镜头添加适当视频特效能力。</p>	Premiere 后期制作
影视特效(AE)	<p>1. 能够进行影视设计与制作。</p> <p>2. 能够熟练运用 AE 软件进行影片处理。</p> <p>3. 能够熟练拼接镜头、制作特效等。</p>	<p>1. 具有熟练操作 AE 软件能力，并能够使用 AE 软件对视频进行处理。</p> <p>2. 具有熟练拼接镜头制作特效能力，如：淡入淡出、圈出圈入等。</p> <p>3. 能熟练进行影片中声音的处理。</p>	<p>1. AE 软件操作</p> <p>2. 特效处理</p>

6. 充分调动企业积极性参与校企合作

要建立长期、稳定、深度的校企合作关系，关键是要充分调动校企双方特别是企业参与的积极性。需要加强校企合作机制建设，建立校企合作的动力机制和激励机制，将有利于保障校企合作保持长期、稳定、健康发展。（1）动力机制：强烈的利益驱动是校企合作的动力所在。学校参与校企合作是为了培养社会经济发展所需要的人才，而企业参与校企合作是为了获得提高竞争力所需要的人才，二者的结合点是学生，而学生在校企合作中提高了职业能力，提高了就业预期，同时通过参与顶岗实践可获得一定的经济收益。（2）激励机制：由于目前校企合作的瓶颈在于企业的积极性不高，因此，通过制定和完善相关的法律法规，从政策和制度层面激励企业参与人才培养显得尤为重要。

学校要不断提升教育教学及管理水平，培养出真正意义上的高素质人才满足企业的需求。突出教育特色，实现个性化培养。培养他们的吃苦耐劳精神和勤谨敬业、负责任等综合职业能力，为将来步入工作岗位做基本的准备。

三、动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

变更理由	<p>根据专业调研以及行业企业人才需求情况，结合学分制改革及 1+X 证书的具体要求，对 2020 级动漫制作技术专业人才培养方案进行修订。</p>	
变更内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据 1+X 证书实施要求，增加《数字创意建模》课程 2. 根据前几届人才培养的实际，删除对美术功底要求较高的《动画分镜头设计》课程 3. 删除《Flash 动画项目制作》课程，同时将《Flash 动画设计与制作》课程名称改名为《Animate 动画设计与制作》，并将课时数由 96 课时调整为 144 课时 4. 增加《摄影基础课程》，培养学生色彩、光感、美感的能力。 	
二级学院意见：	教务处审批意见：	
负责人(签字) 年月日 (章)	负责人 (签字) 年月日 (章)	

四、潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准

潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准

为深化教学管理制度的改革，提高教学质量和办学效益，发挥学生学习创新的积极性、主动性及创造性，促进良好学习风气的形成，培养高素质复合型技术技能人才，文化创意学院各专业实施学分置换，评价标准如下：

1. 技术专利

凡技术开发或发明创造成果获得专利者，经学生申请，二级学院审核、科技处认定，教务处批准，专利主持人可置换相应课程学分且替代毕业设计。

(1) 学分置换标准

项目	子项目	学分置换标准				证明材料
		主持人	排名 2-3	排名 4-7	排名8及 以后	
技术 专利	一项职务发明专利	12	8	5	1	提供立项及 结题材料
	一项职务实用新型专利	4	3	2	0.5	
	一项职务外观设计专利	2	1	0.5	0	

说明：1. 技术专利按照绩点 3.5 进行学分置换；

2. 已置换学分的专利经相关部门认定又在各类竞赛中获奖的，此获奖不再置换学分。

(2) 置换课程

类型	置换课程	备注
学前教育 专业相关专利	1. 学前教育学 2. 学前儿童心理学 3. 钢琴 4. 幼儿歌曲弹唱 5. 学前儿童音乐教育 6. 学前儿童游戏	
舞蹈表演 专业相关专利	1. 中国民族民间舞 2. 芭蕾基训 3. 中国舞蹈史及作品鉴赏 4. 中国古典舞身韵 1 5. 舞蹈创编	
环境艺术设计专业 相关专利	1. 平面构成 2. 色彩构成	

类型	置换课程	备注
	3. 立体构成 4. 图形创意 5. Autocad 施工图绘制 6. 人体工程学与家具设计	
动漫制作技术专业 相关专利	1. 素描 2. 色彩 3. photoshop 4. 动画角色设计 5. 动画场景设计. 6. Sai 绘画 7. 动画分镜头设计 8. 动画速写 9. 毕业设计	
数字媒体艺术设计 专业相关专利	1. 平面构成 2. 色彩构成 3. 图形创意 4. 摄影 5. 包装设计	
广告设计与制作 专业相关专利	1. 平面构成 2. 色彩构成 3. 立体构成 4. 图形创意	

2. 发表学术论文、文艺作品、出版著作

凡在校期间在公开发行的期刊上发表与所学专业相关论文的学生,经学生申请,二级学院审核、科技处查重认定,教务处批准,可置换相应课程学分且替代毕业论文。

(1) 学分置换标准

项目	级别	学分置换标准			证明材料	学分绩点
		独立(第一)作者	第二作者	第三作者		
发表 学术论 文	中文核心期刊	8	5	3	正式 出版刊 物	4.0
	具有全国统一 CN 刊号、公开发行的学术刊物	4	3	2		3.5
	《潍坊高等职业教育》	2	1	0.5		3.0

(2) 置换课程

类型	置换课程	备注
学前教育 专业相关论文	1. 学前教育学 2. 学前儿童心理学 3. 舞蹈 4. 幼儿歌曲弹唱	

	5. 学前儿童社会教育	
舞蹈表演 专业相关论文	1. 中国民族民间舞 2. 芭蕾基训 3. 中国舞蹈史及作品鉴赏 4. 中国古典舞身韵 1 5. 舞蹈创编	
环境艺术设计专业 相关论文	1. 室内设计 2. 展示设计 3. 室外设计 4. 人体工程学与家具设计	
动漫制作技术专业 相关论文	1. 视听语言 2. 动画概论与剧本创作 3. 运动规律 4. Flash 动画设计与制作 5. Maya 模型与渲染 6. Maya 动画与特效 7. Premiere 影视后期制作 8. After Effects 影视特效合成	
数字媒体艺术设计 专业相关论文	1. 字体设计 2. 版式设计 3. 网页设计 4. 电脑插画	
广告设计与制作 专业相关论文	1. 会展策划 2. 网页设计 3. Autocad 施工图绘制 4. 会展材料工艺与预算	

3. 学科技能竞赛、文化体育竞赛

凡在省级及以上教育、科技或文化体育等行政主管部门主办的职业技能竞赛、创新创业大赛、科技创新大赛、课程竞赛、体育比赛、科技制作竞赛、艺术类比赛（展演）等学院认定的竞赛中获奖者，经学生申请、二级学院审核、教务处批准，可置换相应课程学分。

(1) 学分置换标准

项目	级别	获奖等级	学分置换标准	证明材料
技能、创新创业、科技创新课程、科技制作大赛	国际级	一等奖	16	获奖证书
		二等奖	12	
		三等奖	8	
	国家级	一等奖	12	

		二等奖	8
		三等奖	6
	省（部）级	一等奖	6
		二等奖	4
		三等奖	2
文化艺术学前等竞赛 （展演）	世界级	一等奖	16
		二等奖	12
		三等奖	8
	国家级	一等奖	12
		二等奖	8
		三等奖	6
	省（部）级	一等奖	6
		二等奖	4
		三等奖	2

说明：1. 团体将成员学分以统计个人学分标准认定。

2. 本表列出的最高项为一等奖，最低项为三等奖。如设立的最高奖为特等奖，则按照相应级别的一等奖置换学分，以此类推。如设立优秀奖，则按照相应级别的三等奖置换学分。

3. 技能竞赛、文化体育竞赛国家级及以上获奖按照绩点 4.5 进行学分置换，省级获奖按照绩点 4.0 进行学分置换。

（2）置换课程

类型	置换课程	备注
学前教育专业相关 大赛 （含创新、创业比赛）	1. 学前儿童心理学 2. 乐理视唱练耳 3. 学前儿童卫生学 4. 幼儿园组织与管理 5. 学前儿童社会教育 6. 幼儿歌曲弹唱 7. 舞蹈 8. 声乐	
舞蹈表演专业 相关大赛 （含创新、创业比赛）	1. 中国民族民间舞 2. 芭蕾基训 3. 中国舞蹈史及作品鉴赏	

	4. 中国古典舞身韵 1 5. 舞蹈创编	
环境艺术设计专业 相关大赛 (含创新、创业比赛)	1. 室内设计基础 2. 3DSMAX 效果图绘制 3. 室内设计 4. 展示设计 5. 室外设计	
动漫制作技术专业 相关大赛 (含创新、创业比赛)	1. Sai 绘画 2. photoshop 3. Flash 动画设计与制作 4. Flash 动画项目制作 5. Maya 模型与渲染 6. Maya 动画与特效 7. Premiere 影视后期制作 8. After Effects 影视特效合成	
数字媒体艺术设计 专业相关大赛 (含创新、创业比赛)	1. 招贴设计 2. 包装设计 3. VI 设计 4. 书籍装帧设计 5. 商业广告设计 6. 毕业设计	
广告设计与制作专业相关大赛 (含创新、创业比赛)	1. VI 设计 2. 广告策划 3. 字体与版式 4. 展示设计 5. 3D Max 效果图表现 6. 毕业设计	

4. 职业技能等级证书

凡获得与专业相关的职业技能等级证书的学生，经学生申请，二级学院审核、教务处认定、批准，获得证书学生可置换相应课程学分。

(1) 学分置换标准

项目	等级	学分置换标准	证明材料	置换学分绩点
职业技能等级证书	初级	4	职业技能等级证书	3.0
	中级	8		
	高级	8		

(2) 置换课程

类型	置换课程	备注
数字媒体交互设计职业技	1. 招贴设计	

能等级证书	2. 包装设计 3. VI 设计 4. 书籍装帧设计 5. 商业广告设计 6. 毕业设计	
育婴师	1. 学前儿童心理学 2. 学前儿童卫生学 3. 幼儿园组织与管理 4. 学前儿童社会教育	

5. 创新创业

凡开展与本专业相关的创新生产实践、自主创业的学生，经创业教育学院认定后可替代实习环节学分。此项按照绩点 3.5 进行学分置换。

6. 参军入伍

大一或大二期间参军入伍且需重新返校学习的学生，须提供入伍期间关于思想政治、学习、工作方面所在部队出具的鉴定材料，经相关部门认定后可替代军事理论课和实习环节学分。此项按照绩点 3.0 进行学分置换。

7. 在线课程学习

在线课程为素质拓展必修课程。学生在校期间完成在线课程与本专业相关课程学习的，根据在线学习记录、考核合格后可替代同类专业核心课程的一半学分；学生在校期间完成在线课程非专业相关课程学习的，根据在线学习记录、考核合格后可替代公共选修课程同等学分。此项按照绩点 3.5 进行学分置换。

本学分制评价标准自 2020 级开始执行，由文化创意学院负责解释。

潍坊职业学院文化创意学院

五、潍坊职业学院人才培养方案审核意见表

潍坊职业学院人才培养方案审核意见表

专业名称	动漫制作技术	专业代码	610207
所属部门	文化创意学院		
专业建设委员会 审核意见	<p>负责人（签字）：</p> <p>年 月 日</p>		
教务处审核意见	<p>部门（章）：</p> <p>年 月 日</p>		
党委会审核意见	<p>部门（章）：</p> <p>年 月 日</p>		