



山西职业技术学院

SHANXI POLYTECHNIC COLLEGE

国家骨干高职院校建设项目成果

动漫设计专业

人才培养方案

(2018 级)

二〇一八年五月

# 目 录

一、专业名称及代码 .....	1
二、教育类型及学历层次 .....	1
三、招生对象 .....	1
四、就业面向 .....	1
五、培养目标及规格 .....	1
六、课程体系 .....	3
七、教学安排 .....	7
八、毕业条件 .....	13
九、保障条件 .....	13
十、组织与实施 .....	22
附件 1 动漫设计专业人才需求调研报告 .....	25
附件 2 动漫设计专业核心课程标准 .....	33
《漫画技法》课程标准 .....	33
《动画运动规律》课程标准 .....	36
《动画分镜头设计》课程标准 .....	41
《影视后期合成》课程标准 .....	44
《二维动画》课程标准 .....	47
《MAYA 模型制作》课程标准 .....	53

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：650120

## 二、教育类型及学历层次

教育类型：高等职业教育

学历层次：全日制专科

学制：三年

## 三、招生对象

高中毕业生及同等学力者

## 四、就业面向

就业领域	面向影视动画制作及电视传媒行业、广告传播等商业制作公司、游戏、网络动漫等互联网互动娱乐领域、手机游戏、手机动漫等无线娱乐领域、各企事业单位的宣传与培训等岗位的工作。
岗位群	动漫制作岗位群、影视制作岗位群。
主要岗位	美术设计、分镜头剧本设计、设计稿、原画师、修型师、动画师、上色师、三维动画师，电脑合成师、剪辑特效师。
拓展岗位	网站美工设计人员、电脑合成师、剪辑特效师，栏目包装。

## 五、培养目标及规格

### （一）培养目标

本专业培养掌握美术及动漫基础知识，具备动漫设计与制作基本技能，能胜任动漫影片、影视动画、广告短片、游戏、网络动漫的设计与制作岗位工作，能够践行社会主义核心价值观，具有良好职业素养、创新创业意识和可持续发展能力的高素质技术技能人才。

### （二）培养规格

#### （一）知识要求

##### 1. 知识要求

- （1）掌握必备的体育健身基础知识和相关心理健康知识；
- （2）掌握必备的计算机应用、英语、数学的基本知识；
- （3）掌握公共安全、自身安全防范的基本知识；

- (4) 了解相关法律法规及国际通用惯例；
- (5) 掌握美术及动漫设计基础理论知识；
- (6) 掌握动漫影片编导、场景设计、人物设计、分镜设计、编辑合成等知识。

## 2. 能力要求

- (1) 具有运用辩证唯物主义的基本观点及方法认识、分析、解决问题的能力；
- (2) 具有一定的应用文写作、英语听说读写及数学运用能力；
- (3) 具有计算机应用的能力及信息的获取、分析与处理能力；
- (4) 具有动画造型能力；
- (5) 具有计算机二维和三维的动画的能力；
- (6) 具有原画的创意设计和编导能力；
- (7) 具有影视后期制作的能力；

## 3. 素质要求

- (1) 热爱祖国、遵纪守法，树立科学的世界观、人生观和价值观，具有良好的思想品德、社会公德和坚定的政治素养；
- (2) 具有一定的科学素养和文学、艺术修养；
- (3) 具有积极健康、乐观向上的身心素质；
- (4) 具有爱岗、敬业、奉献、协作等职业素养；
- (5) 具有诚信品格、服务意识、质量意识和创新创业意识；
- (6) 具有在言行、举止、守时等方面的良好工作职业素养；
- (7) 具有良好的业务沟通能力和团队协作精神。

## 4. 职业资格要求

本专业学生可以获得的职业资格证书如下表所示。

序号	职业资格（证书）名称	发证单位	等级
1	动漫设计师职业资格证书	全国职业资格认证中心	助理动漫设计师
2			动漫设计师
3			高级动漫设计师
4	Adobe 动态分镜剪辑师	Adobe 动漫职业技能认证	中级
5	Adobe 原创概念设计师		
6	Adobe 三维纹理设计师		

7	AdobeFlash 动画设计师		
8	Adobe 动漫特效合成师		
9	Corel 认证产品专家 (Corel Painter)	Corel 国际企业认证	中级
10	3ds Max 动画工程师 (一级)	Autodesk 国际企业认证	中级
11	3ds Max 动画设计师 (二级)		高级
12	Maya 动画工程师 (一级)		中级
13	Maya 动画设计师 (二级)		高级
14	Autodesk 影视动画设计师		高级
15	二维动画设计师 C、D 级	国际商业美术设计师协会	中级
16	三维动画设计师 C、D 级		中级

## 六、课程体系

### (一) 学习领域分析

通过深入动漫企业内部调研，整合、分析职业岗位范围内的典型工作任务，及职业能力要求根据典型工作任务,进行分析,确立行动领域,工作过程描述等如下表所示。

表 6-1 典型工作任务及职业能力要求

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	行动领域	工作过程描述
1	原画师	1. 负责构图画成主要镜头； 2. 筛选和制作演员； 3. 负责绘画主镜头动画确定风格； 4. 设计动画角色； 5. 设计动画场景。	1. 具有扎实的美术功底和熟练的手绘技巧； 2. 有色彩掌握能力设计能力； 3. 对人物及场景的设计具有很好的理解及创作能力； 4. 对剧本由很好的理解能力； 5. 有独特的设计理念和设计风格能力； 6. 对动画制作有一定的掌握能力； 7. 具有良好的团队合作精神； 8. 工作态度积极认真能力。	动画背景设计与绘制及动漫角色设计和绘制	1. 分析剧本，收集资料，从整体出发 2. 确定主题基调 3. 选择恰当的造型形式 4. 确定时代背景与地域特征 5. 主场景的确定 6. 确定场景设计的细节 7. 设计草图的绘制 8. 清线上色 9. 角色对象的属性分析 10. 无拘束的草图阶段 11. 清稿定形 12. 色彩设定 13. 精确描绘 14. 调整完成

2	动画师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根据原画绘制二维动画;</li> <li>2. 角色、场景模型创建;</li> <li>3. 角色动作调试;</li> <li>4. 骨骼绑定;</li> <li>5. 设置模型权重。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具有扎实的美术功底;</li> <li>2. 熟练掌握原画与动画关系的能力;</li> <li>3. 掌握动画运动规律;</li> <li>4. 能准确分析分镜头内容能力;</li> <li>5. 对摄影表有一定认识能力;</li> <li>6. 熟悉人体结构角色和布线规律、卡通角色的制作与布线方式;</li> <li>7. 使用三维软件制作动画能力;</li> <li>8. 专业软件的操作能力;</li> <li>9. 具有良好的团队合作精神;</li> <li>10. 工作态度积极认真能力。</li> </ol>	动画制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 虚拟角色的骨骼设置, 运动控制设置</li> <li>2. 简易动画角色制作</li> <li>3. 摄影机动画制作</li> <li>4. 精细动画制作</li> <li>5. 测试渲染</li> <li>6. 动画的修改与完善</li> </ol>
3	电脑合成师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 非线性编辑制作;</li> <li>2. 音频合成;</li> <li>3. 视频剪辑;</li> <li>4. 特效制作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟练运用非线性编辑软件操作的基本能力;</li> <li>2. 音频编辑的能力;</li> <li>3. 音乐赏析、汇编能力;</li> <li>4. 搜集音效的模拟仿真能力;</li> <li>5. 具有一定的镜头把握的能力;</li> <li>6. 准确的把握剧本与导演意图能力;</li> <li>7. 具有美化镜头画面能力;</li> <li>8. 熟练应用特技、特效的能力。</li> </ol>	合成剪辑	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根据项目要求确立剪辑的艺术风格</li> <li>2. 影片的粗剪</li> <li>3. 根据情节需要和场景的过渡进行精剪</li> <li>4. 时间效果与过场效果的添加</li> <li>5. 输入声音文件进行音画对位编辑</li> <li>6. 输出样片</li> <li>7. 审核, 输出成品</li> </ol>
4	剪辑特效师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 镜头的剪切、拼接;</li> <li>2. 镜头特效的制作;</li> <li>3. 片头片尾制作;</li> <li>4. 特效添加制作;</li> <li>5. 特效素材的整理与制作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握影视编辑基础能力;</li> <li>2. 影视动画的轨迹编辑能力;</li> <li>3. 灯光的编辑能力;</li> <li>4. 影视动画与音频、视频的综合运用能力;</li> <li>5. 准确的把握剧本与导演意图能力;</li> <li>6. 具有美化镜头画面能力;</li> <li>7. 熟练应用特技、特效的能力。</li> </ol>	合成剪辑	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根据项目主体与要求搜集相关资料</li> <li>2. 对素材进行校色</li> <li>3. 根据需要为素材建立遮罩和蒙版, 对素材进行抠像</li> <li>4. 使用跟踪工具建立虚拟与实拍结合的效果</li> <li>5. 对素材画面进行稳定控制</li> <li>6. 使用各种工具制作特效素材</li> <li>7. 合成, 输出素材</li> </ol>

## (二) 课程体系构建

### 1. 课程设置

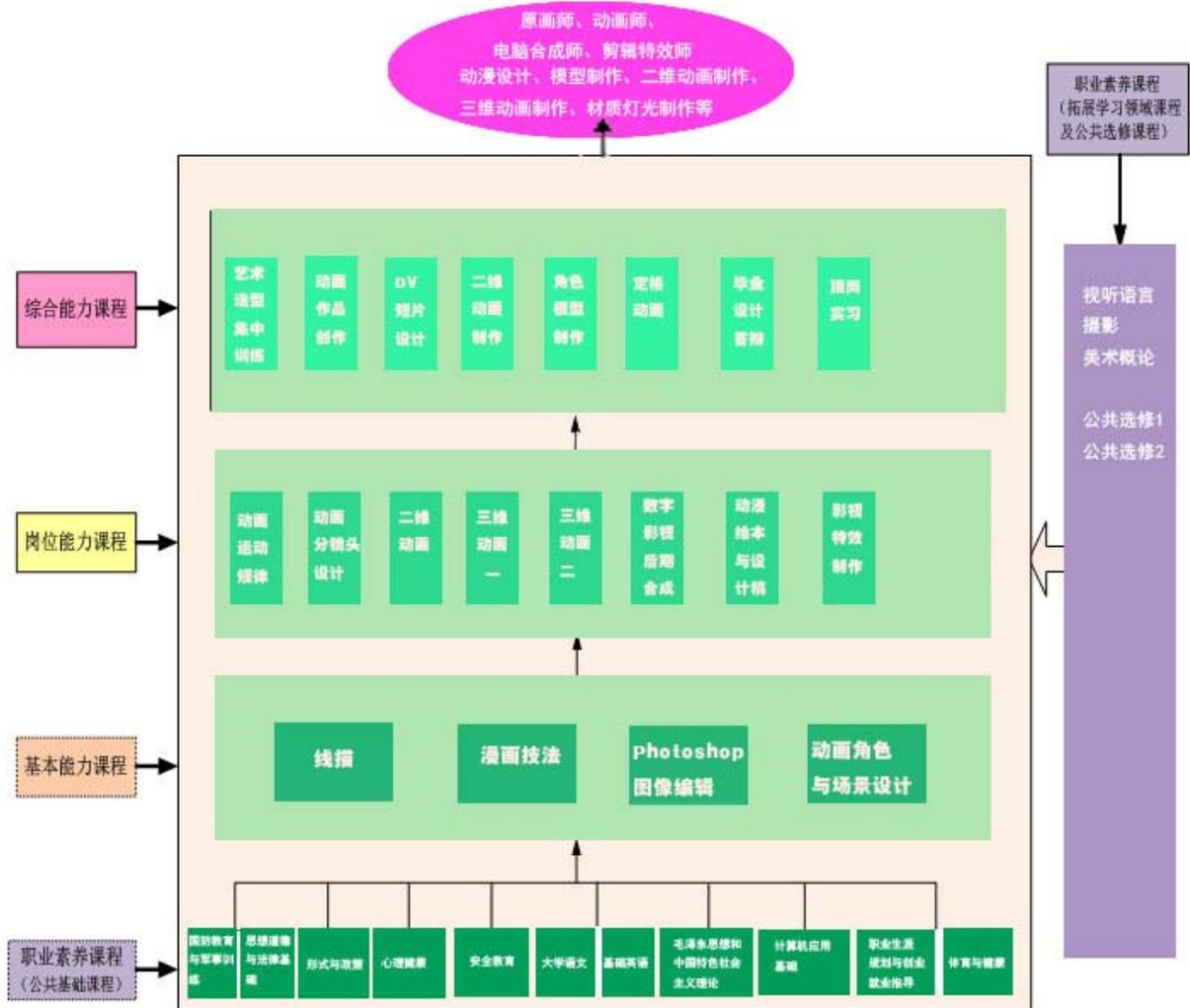
根据岗位能力要求及实际工作流程对专业知识的需求, 将学习领域分析产生的专业学习领域课程分为 4 门基本能力课程、8 岗位能力课程、8 门综合能力课程, 依据人

人才培养目标及培养规格对高素质技术技能人才的综合职业能力要求，开设公共学习领域课程 11 门、拓展领域课程 3 门，公共选修课 2 门，形成本专业全部课程，如下表所示。

公共学习领域	专业学习领域			拓展学习领域	公选课
公共基础课程 (11 门)	基本能力课程 (4 门)	岗位能力课程 (11 门)	综合能力课程 (8 门)	拓展能力课程 (3 门)	公共选修课 1
国防教育与军事训练、入学教育	线描	★动画运动规律	艺术造型集中训练	视听语言	公共选修课 2
思想道德修养与法律基础	★漫画技法	★动画分镜头设计	绘本制作综合实训	摄影	
形势与政策	PhotoShop 图形编辑	★二维动画	摄影技术与图形处理综合实训	动画概论	
心理健康	角色设计与模型制作	★MAYA 模型制作	角色模型制作综合实训		
安全教育		★MAYA 动画设计	定格动画制作综合实训		
大学语文		★数字影视后期合成	毕业设计、答辩		
基础英语		动漫绘本与设计稿	顶岗实习		
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		DV 短片设计	顶岗实习		
计算机应用基础		插画设计			
职业生涯规划与创业就业指导		场景设计			
体育与健康		动画作品创作			

## 2. 课程体系

按照人才培养目标和职业拓展的要求，以基本能力课程、岗位能力课程、综合能力课程为主体，以公共学习领域课程为基础，增加拓展学习领域课程及公共选修课程，遵循教育教学规律及岗位专业知识之间的内在关系，对所有课程排序，最终形成基于工作过程系统化的课程体系，如下图所示。



### 3. 专业核心课程简介

课程名称:	漫画技法	开设学期:	第1学期		
课程代码:	1711055	参考学时:	60	学分:	3

通过对头部造型基础;人物造型基础;神怪角色的创作;角色形象的创作方法;人物的衣纹;格斗绘画技法;漫画场景相关表现技法;自然风景造型规律;漫画上色技法;分镜框的制作与对话框的使用;熟悉对漫画的创作流程;漫画发展历程。

课程名称:	动画运动规律	开设学期:	第2学期		
课程代码:	1711058	参考学时:	96	学分:	5

通过对动画运动的基础知识;人的基本运动及表现方法;兽类的基本运动及表现方法;鸟类的基本运动及表现方法;鱼、虫类的基本运动及表现方法;自然现象的基本运动及表现方法等的学习，掌握动画运动规律的绘制方法，为后续的课程打下基础。

课程名称:	动画分镜头设计	开设学期:	第2学期		
课程代码:	1711060	参考学时:	96	学分:	5

通过对故事的结构基础剧本概述动漫剧本写作视听语言动画分镜头设计的技法（1）动画分镜头设计的技法（2）等的学习。掌握镜头语言，能够绘制分镜头脚本。为做动画片打下基础。

课程名称:	影视后期合成	开设学期:	第3学期		
课程代码:	1711063	参考学时:	108	学分:	5

通过对 Premiere 的操作基础、素材的捕捉与管理、素材剪辑技术、视频音频特效和切换效果、字幕特技与运动设置、风景类专题片的制作、个性影视 MTV 的制作、毕业纪念视频的制作、的学习。掌握影视后期合成的语言，掌握剪辑镜头的基本方法。

课程名称:	二维动画	开设学期:	第2学期		
课程代码:	1711054	参考学时:	128	学分:	8

通过对, FLASH CS3 动画制作基础知识、素材的制作与导入、元件和库的应用、制作逐帧动画;制作补单动画、制作图层动画、Action Script 3.0 编程基础、组件的应用等的学习。掌握二维动画的制作流程,掌握 Flash 的操作方法。

课程名称:	MAYA 模型制作	开设学期:	第3学期		
课程代码:	1711051	参考学时:	144	学分:	8

通过对动画制作基础、基本操作、基础建模编辑和修改对象、高级建模、材质技术、灯光与摄像机、渲染与环境、基础动画技术等的内容的学习,能够掌握三维动画软件的操作,学会建模蒙皮,灯光、材质、渲染等。

## 七、教学安排

表 8-1 教学活动按周分配表

学期	入学教育及军训	课堂教学	集中实训	教学周合计	机动	考试周	学期小计	假期	总计
1	2	14	0	16	1	1	18	6	24
2		16	2	18	1	1	20	6	26
3		17	1	18	1	1	20	6	26
4		16	2	18	1	1	20	6	26
5		0	18	18	1	1	20	6	26
6		0	0	20	0	0	20		20
总计	2	66	20	108	5	5	118	30	148

**表 8-2 教学进程安排表**

课程结构	序号	课程名称	学时			考核方式	学时分配						学分	
			总学时	理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年			
							第一学期 16周	第二学期 18周	第三学期 18周	第四学期 18周	第五学期 18周	第六学期 20周		
公共学习领域课程	1	国防教育与军事训练、入学教育	48		48	综合评价	2w							2
	2	思想道德修养与法律基础	54	40	14	过程考核+测试	2	2						2+1
	3	形势与政策	64	64		综合评价	√	√	√	√				1
	4	心理健康	14	14		综合评价	1							1
	5	安全教育	24	24		综合评价	√	√	√	√	√	√		1
	6	大学语文	60	60		过程考核+测试	2	2						1+2
	7	基础英语	60	60		过程考核+测试	2	2						1+2
	8	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	72	56	16	过程考核+测试			2	2				2+2
	9	计算机应用基础	56	12	44	过程考核+测试	4							3
	10	职业生涯规划与创业就业指导	42	28	14	过程考核+测试	√	√	√	√	2			2
	11	体育与健康	84	12	72	过程考核+测试	2	2	2					1+1+1
	12	创业基础	32	32	0	综合评价		2						2
小计			<b>578</b>	<b>370</b>	<b>208</b>		<b>13</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		<b>28</b>	
基本能力课程	1	线描	56	20	36	过程考核+测试	4							3
	2	★漫画技法	56	20	36	过程考核+测试	4							3
	3	PhotoShop 图形编辑	72	36	36	技能测试			6					4
	4	角色设计与模型制作	84	30	54	过程考核+测试	6							5
	小计			<b>268</b>	<b>106</b>	<b>162</b>		<b>14</b>		<b>6</b>				<b>15</b>
岗位能力课程	1	★动画运动规律	96	30	66	过程考核+测试		6						5
	2	★动画分镜头设计	96	40	56	过程考核+测试		6						5
	3	动画场景设计	72	30	42	过程考核+测试		4						3

动漫设计专业人才培养方案

	4	插画设计	72	30	42	过程考核+测试		4					
	5	★二维动画	128	60	68	过程考核+测试			6				8
	6	动画作品创作	144	30	114	过程考核+测试				4			8
	7	★MAYA 模型制作	144	70	74	技能测试			6				8
	8	★MAYA 动画设计	144	54	90	过程考核+测试				6			8
	9	★数字影视后期合成	108	50	58	技能测试				6			5
	10	绘本与设计稿	108	30	78	技能测试			6				5
	11	DV 短片设计	108	50	58	技能测试				6			
小计			1112	424	688		0	20	20	24	0		58
综合能力课程	1	艺术造型集中训练	52	0	52	综合评价		2w					2
	2	摄影技术与图形处理综合实训	52	0	52	综合评价			1w				
	6	毕业设计、答辩	52	0	52	综合评价					2w		2
	7	顶岗实习	270	0	270	综合评价						18W	16
	8	顶岗实习	600	0	600	综合评价						20w	18
小计			1156		1156		0w	2w	0w	0w	18w	20w	32
拓展学习领域课程	1	视听语言				笔试							1
	2	摄影				技能测试							1
	3	美术概论				笔试							1
小计													1
公选课	1	公共选修课 1											1
	2	公共选修课 2											1
小计													2
合计			3114	900	2214		27	28	28	28	2		136
<p>说明：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 国防教育与军事训练、校外外集中实训、周学时按 28 学时计算；顶岗实习周学时按 30 学时计算</li> <li>2. 标示“√”课程不占用正常教学时间，以讲座形式开展；</li> <li>3. 公选课的学时不计入总学时</li> </ol>													

**表 8-3 公共选修课设置情况一览表**

选修课类别	课程名称	所属系部	限选人数	总学时
现场面授选修课	开启职场大门	思政部	60	20
	K A B创业指导	思政部、招就办	30	20
	快乐成长团体辅导	思政部、心理健康中心	20	20
	职业形象设计	旅游系	60	20
	成功学	思政部	60	20
	现代交际礼仪	旅游系	60	20
	篮球	社体部	30	20
	长拳	社体部	30	20
	太极拳	社体部	30	20
	太极剑	社体部	30	20
	健美操	社体部	30	20
	美术欣赏之动漫赏析	装饰系	60	20
	中国民族音乐及古筝艺术	基础部	60	30
	音乐基础	基础部	60	30
	中国文学选读	基础部	60	30
	英语演讲	基础部	60	30
	弟子规	基础部	60	30
	演讲与口才	基础部	60	30
	朗诵技巧	基础部	60	30
	应用文写作	基础部	60	30
	晋商文化	旅游系	60	20
	美学欣赏	基础部	60	30
	中国传统文化	基础部	60	30
	中外电影音乐欣赏	基础部	60	30
	英语口语	基础部	60	30
	英美文化与英语学习	基础部	60	30
	社交礼仪	基础部	60	30
	摄影	装饰系	60	30
	数学建模与文化	基础部	60	30
	解读三字经	基础部	60	30
CAD/CAM	机械系	60	20	
ISO9000 国际质量管理体系认证	会计系	60	20	
投资与理财	会计系	60	20	
课外素质拓展之网络选修课	大学生职业生涯规划	教务处	人数不限	42
	军事理论	教务处	人数不限	22
	中国近代人物研究	教务处	人数不限	35
	当代中国社会问题透析	教务处	人数不限	50
	礼仪与社交	教务处	人数不限	66
<b>备注:</b>				
1. 根据校区不同情况, 我院每学期均开设有二十门左右的公共选修课供学生自主选择学习, 要求每生在校期间至少选修两门。				
2. 面授选修课的考核主要以随堂测试的方式进行; 网络选修课的考核以网上考核的方式进行。				

表 8-4 学期教学任务书

学期	课程代码	课程名称	课程类型	教学周数	建议周学时	学时数
第一学期	2100001	国防教育与军事训练、入学教育	C	2		0+48
	1200009	思想道德修养与法律基础 1	A	14	2	18+10
	1200026	形势与政策 1	A	14		16+0
	1200012	心理健康	A	14	1	14+0
	2100003	安全教育 1	A	14		4+0
	1110046	大学语文 1	A	14	2	28+0
	1110049	基础英语 1	A	14	2	28+0
	0911001	计算机应用基础	A	14	4	12+44
	1200030	职业生涯规划与创业就业指导 1	A	14		4+0
	1400007	体育与健康 1	C	14	2	4+24
	1711071	线描	B	14	4	20+36
	1711055	★漫画技法	B	14	4	20+36
1711073	角色设计与模型制作	B	14	6	38+70	
	小计学时					450
第二学期	1200010	思想道德修养与法律基础 2	A	16	2	22+10
	1200027	形势与政策 2	A	16		16+0
	2100004	安全教育 2	A	16		4+0
	1110058	大学语文 2	A	16	2	32+0
	1110050	基础英语 2	A	16	2	32+0
		创业基础	B	16	2	32+0
	1200032	职业生涯规划与创业就业指导 2	A	16		4+0
	1400008	体育与健康 2	C	16	2	22+10
	1711058	★动画运动规律	B	16	6	30+66
	1711060	★动画分镜头设计	B	16	6	40+56
	1711081	动画场景设计	B	16	4	30+54
	1711082	插画设计	B	16	4	
1700091	艺术造型集中训练	C	2W	26	0+52	
	小计学时					524
第三学期	1200028	形势与政策 3	A类	17		16+0
	2100005	安全教育 3	A类	17		4+0
	1200037	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 1	A类	17	2	28+8
	1200033	职业生涯规划与创业就业指导 3	A类	17		4+0
	1400009	体育与健康 3	C类	17	2	8+22
	1711048	PhotoShop 图形编辑	B	17	6	36+36
	1711051	★MAYA 模型制作	C	17	6	70+74

	1711054	★二维动画	B	17	6	60+68
	1711053	绘本与设计稿	C	17	6	30+78
	1711080	摄影技术与图形处理综合实训	C	1W	26	0+52
	小计学时					<b>522</b>
第四学期	1200029	形势与政策 4	A类	16		16+0
	2100006	安全教育 4	A类	16		4+0
	1200038	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 2	A类	16	2	28+8
	1200034	职业生涯规划与创业就业指导 4	A类	16		4+0
	1711063	★数字影视后期合成	B	16	6	50+58
	1711065	动画作品创作	C	16	4	30+114
	1711052	★MAYA 动画设计	B	16	6	54+90
	1711062	DV 短片设计	C	16	6	0+52
	1711083	绘本制作综合实训	C	2W		
		小计学时				
第五学期	2100007	安全教育 5	A类	18		4+0
	1200035	职业生涯规划与创业就业指导 5	A类	18	2	0+14
	1711047	毕业设计、答辩	C	2w	26	0+52
	2100002	顶岗实习	C	18w	30	0+540
		小计学时				
第六学期	2100008	安全教育 6	A类	<b>18</b>		4+0
	2100002	顶岗实习	C类	<b>20</b>	30	0+600
		小计学时				
选修课		公共选修课 1				
		公共选修课 2				
		专业选修课				
		小计学时				
合计	实践学时数			<b>2214</b>	总学时	<b>3114</b>
	实践学时所占比例			<b>71%</b>		
说明:						
1. 课程类型: A类(理论课) B类(理论+实践课) C类(实践课)						
2. 请统一使用教务管理系统中的课程代码, 同一课程在不周学期开设应使用不同的代码。						

## 八、毕业条件

### (一) 学分要求

必修课 133 学分, 公共选修课 2 学分, 拓展学习领域课程(专业选修课)选修 1 学分, 总学分少于 136 学分。

### (二) 职业资格证书要求

至少取得 1 项初级或中级职业资格证书。本专业学生可以考取的职业资格证书见“培养规格”中的“职业资格要求”部分。

## 九、保障条件

### （一）师资配备条件

本方案实施需要建立由专业带头人、骨干教师、“双师素质”教师、企业技术专家或技术能手共同组成的教学团队，生师比建议不高于 16:1；具有研究生学位教师占专任教师的比例达 35%以上；具有高级职务教师占专任教师的比例达 30%以上；专业基础课和专业课中双师素质教师比例达 70%以上；兼职教师数占专业课与实践指导教师合计数之比达 40%以上。

#### 1. 专业带头人

校企各配置 1 名专业带头人。校内专业带头人应具有副高及以上技术职称，从事动漫设计与制作专业技术与教学工作 10 年以上；对本专业的前沿动态、行业发展、岗位需求等有较深入的了解，准确把握漫设计与制作专业建设与教学改革方向，具有对本专业发展的规划能力；主持省级以上科研和教研项目；与动漫设计与制作行业企业联系紧密，在行业和企业中具有一定的知名度。专业带头人必须是“双师素质”教师。校外专业带头人应为本专业领域资深专家，在行业企业中具有较大的影响力。

#### 2. 骨干教师

专业教学团队应配置骨干教师 5 名以上。骨干教师应具有中级及以上职称，从事动漫设计与制作专业技术与教学工作 5 年以上，具有动漫设计与制作专业技术的理论与实践经验；承担 2 门以上专业课，具有课程开发及教学设计的能力，能够合理利用各种教学条件，采用不同教学方法和手段组织教学；能够开发校本教材、实训指导书，制作多媒体教学课件，建设精品网络资源共享课；到校企合作企业挂职锻炼，熟悉动漫设计与制作专业技术设计施工及管理的现状趋势，熟悉毕业生所从事工作岗位的要求，骨干教师必须是“双师素质”教师。

#### 3. “双师素质”教师

“双师素质”教师应具有高等学校助理讲师（或以上）教师技术职务，年度考核合格，又具备下列条件之一：近五年有两年（可累计）以上企业工作经历；近五年有三年（可累计）以上企业兼职工作经历；近五年主持（或主要参与）2 项应用技术研究，成果已被企业使用，效益良好；近五年主持（或主要参与）两项校内实践教学设施建设或提升技术水平的设计安装工作，使用效果好，在省内同类院校中居先进水平；具

有中级（或以上）工程系列专业技术职称或国家注册执业资格证书、职业资格证书者。其他情况可由学院教学指导委员会认定。

#### 4. 兼职教师

企业兼职教师应具有熟练的动漫设计与制作专业技术岗位技术能力和一定的教学水平，从事动漫设计与制作专业工程技术相关岗位工作 3 年以上；具有中级以上专业技术职务或高级工以上职业资格或在本行业享有较高声誉、具有丰富实践经验和特殊技能的“能工巧匠”；企业兼职教师上课或担任学生实践指导任务前，需经过教育教学培训；企业兼职教师承担专业实践课及顶岗实习学时数达 50% 以上，形成稳定的企业兼职骨干教师队伍。

#### 5. 本专业教师实际配备情况。

本专业现有专任教师 6 名，其中专任教师的学历结构：硕士学位 2 人、学士学位 4 人，硕士学位占专任教师的 30%；职称结构：中级 1 人、初级 5 人，高级职称占专任教师 20%；其中双师型素质教师 4 人，占专任教师 60%。

##### 1. 校内专任教师任职要求

- (1) 学历：本科及以上；
- (2) 专业：影视动画、动漫相关专业；
- (3) 实践能力：具有行业企业半年以上实践锻炼经历，或有动漫设计师、Flash 动画设计师或动漫特效合成师等职业资格证书或工程师职称；
- (4) 工作态度：认真严谨、具有良好的职业道德。

##### 2. 兼职教师任职要求

- (1) 专业：影视动画、动漫相关专业；
- (2) 技术职称：中级或以上职称者优先；
- (3) 实践能力：具有所任课程行业企业工作经历 2 年以上；
- (4) 工作态度：认真严谨、具有良好的职业道德；
- (5) 授课能力：具有良好的表达能力，普通话标准，有一定的授课技巧，热爱教育工作。

## （二）实践教学条件

### 1. 校内实践教学条件

为保证人才培养方案的顺利实施，需建成与课程体系配套的校内实训基地和理实一体化教室，为理实一体化教学提供有力保障。所需校内专业实训室（基地）如下表

所示。

编号	实训室名称	仪器设备名称	实训功能
1	传统二维动画实训室	多媒体教学设备	漫画技法，角色设计，动画分镜头设计，动画运动规律课程及课程实训①相关课程讲授及实训应用。
		拷贝台	
		动检仪（迪生或欧雷网络线拍系）统）	
		扫描仪（高速扫描仪）	
		动画定位尺	
		动画专用打孔机（国际标准3孔）	
2	定格动画实训室	多媒体教学设备	动画的制作和拍摄、同时进行手模设计与制作课程教学“教、学、做”实训
		定格专用摄影器材	
		投影仪	
		相机架	
		拍摄台	
		工作站	
		实训耗材	
3	无纸动画设计制作实训室	多媒体教学设备	flash动画，图形制作、网页设计相关课程及实训教学
		计算机	
		手绘板（感应级数：1024级/解析度：50801pi/无线笔无源十字定位鼠/USB插口）	
		投影仪	
4	数码摄影工作室	专业数码单反相机套机（像素1800万）、微距镜头及配件。	摄影与摄像课程教学，实训
		摄影灯	
		背景布	
		照片打印机	
		摄像机	
		实训耗材	
5	录音工作室	专业录音话筒	视听录音课程教学，影视动画声音采集，影视动画声音制作等课程教学。
		专业监听耳机	
		耳机分配器	
		专业监听音箱	
		专业音频工作站	

		专业音频控制台	
		30 平方米隔音装修工程	
6	三维动画实训室	多媒体教学设备	进行 3DMAX、MAYA 等三维教学
		计算机（双核处理器/4G 内存/560G 硬盘/256 专业显卡/19 寸液晶）	
		计算机实训桌椅	

## 2. 校外实习基地及要求

校外实习基地是学生从学校进入社会的一个重要环节,是学生完成角色转换的一个必要缓冲地带。应通过充分的市场调研,综合考虑企业规模、设备技术及企业信誉。专业应与各合作企业共同制定人才培养目标,共同制定实习方案,按照人才培养方案,聘请企业专家担任兼职教师,定期安排学生到企业进行顶岗实习,校内外基地相互配合共同完成学生的实践教学任务,使学生达到企业用人标准。

校外实习基地:太原金卡通传媒有限公司、山西易魔方文化传媒有限公司

校外实训基地的建设要按照统筹规划、互惠互利、合理设置、全面开放和资源共享的原则,尽可能争取与动漫公司、游戏运营公司、游戏开发公司、电视台、广告公司、多媒体公司、动画公司等动漫设计与制作专业相关的单位合作。紧密型合作企业数量与学生比例大约 1:5,松散性合作企业与学生比例 1:2,以保证学生校外实训有充足的数量与质量。学校要与紧密性合作企业签订校外实训基地合作协议。协议书应包括:双方合作目的;基地建设目标与受益范围;双方权利与义务;实习师生的食宿、学习等安排;协议合作年限及其他。

校外实训基地是高职院校实训基地的重要组成部分,是对校内实训的重要补充和扩充,是“工学交替、校企合作”的重要形式。校外实训基地可以给学生提供真实的工作环境,使学生直接体验将来的职业或工作岗位。

### (三) 教学资源保障

#### 1. 教材资源

教材是教学内容的载体,可以呈现教学大纲的内容,也可以提现教学方法。内容适度、结构合理的教材是教学质量保证的重要因素,建议从以下几方面加强教材建设。

##### (1) 校企合作共建“理实一体化”教材

专业组教师要联合企业一线技术专家，紧贴生产实际，合作完成教材编写。

教材要将真实项目引入教材，实现理论知识学习和实际应用一体化；教材要面向教学过程、结合学生实际合理设置理论教学和技能训练环节，实现“教、学、做”甚至是“教、学、做、考”合一。

教材以项目为核心，每一教学单元建议采用教学导航、课堂讲解、课堂实践、课外拓展的环节开展教学。教学单元结束后，通过“单元实践”进一步提升技能；相关课程结束后，通过“综合实训”提升学生的综合能力。

## （2）选用优质的国家级高职高专规划教材

充分利用多年来各出版社的教材建设成果，尤其是国家级规划教材、“教育部高职高专规划教材”、“21世纪高职高专教材”等精品教材、优质教材，根据本专业课程和教学要求选用合适的教材。

## 2. 网络资源

以信息技术为手段，以网络为平台，构建体系完善、资源丰富开放式的专业教学资源。同时要善于整合、消化、吸收企业优秀教学资源，使其实行共享。

网络资源需从以下几方面进行建设：

### （1）专业建设方案

专业建设方案包括：专业简介、专业人才培养方案、课程标准、教学文件等。

### （2）职业技能标准

- ①Adobe 原创概念设计师职业技能标准
- ②动漫设计师职业技能标准
- ③Adobe 动态分镜剪辑师职业技能标准
- ④Adobe 三维纹理设计师职业技能标准
- ⑤Adobe Flash 动画设计师职业技能标准
- ⑥Adobe 动漫特效合成师职业技能标准

### （3）课程资源

- ①基本资源。基本资源应包含课程简介、课程标准、教学大纲、授课计划、教案、多媒体课件、学习指南、习题、实验实训项目、电子教材、试题库等。
- ②拓展资源。拓展资源是在基本资源基础上，面向学生和社会学习者扩展的自学、培训、进修、检索、科普、交流等内容，体现课程技术特点并向产业领域扩展。拓展资源包括素材库、培训包、工种包、企业案例、参考网站等。

- ③课程视频。课程视频包括课程整体设计介绍、课程单元设计说明等课程设计指

导，课堂授课、现场教学、实训实习等教学场景，原理结构、工作过程、业务流程、操作步骤、技术细节、安全禁忌等内容。

#### （4）人文素养教学资源

①品德德育教学资源库。包含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、职业生涯规划与创业就业指导等课程的课程资源，思政网站等。

②基础文化课教学资源库。包含本专业开设的高职语文、高职英语、计算机应用基础、体育等文化基础课程的课程标准、教材、课件、案例库、习题库、视频资料等教学资源。

③职业拓展教学资源库。包含本专业开设的心理健康、形式与政策、拓展学习领域课程及公选课等课程课程资源。

### （四）教学运行与教学质量保障

#### 1. 教学运行与实施方案设计

为实施全面的教学运行和质量管理，根据高职教育规律和我院实际情况，在教学管理上实行学院和系部两级管理，针对影响教学质量的环节和因素，采取切实可行的措施对教学全过程进行质量控制。

##### （1）院系两级管理体制

以“院长—主管副院长—教务处”为院级管理和以“系主任—主管副主任—专业室主任—教学秘书”为系部管理的两级教学管理体系，分别承担教学管理的工作。院级管理工作的重点是突出目标管理、重在决策监督，系级管理工作重点突出过程管理和组织落实。

##### （2）实施方案设计

①组织制定人才培养方案和课程标准。人才培养方案是人才培养目标、规格以及培养过程和方式的总体设计，是学院保证教学质量的重要文件，是组织教学过程，安排教学任务的基本依据。课程标准是落实培养目标和人才培养方案最基本的教学文件，应准确的贯彻人才培养方案所体现的教育思想和培养目标。课程标准内容包括本课程的性质、学时、课程目标、课程内容、教学实施、考核评价等，由各专业组织编制。

②课堂教学的组织管理。系（部）聘任有相应学识水平、有责任心、有教学经验的专任或兼职教师任课。组织任课教师认真研究课程标准，组织编写或选用与标准相适应的教材和教学参考资料；要求教师认真履行教师岗位职责，按教学规律讲好每一

节课；组织教师开展教学方法的讨论和研究，合理使用现代化教学手段，充分利用教学资源，保证课堂教学质量。

③理实一体及实践性教学的组织管理。根据职业教育的特点，合理开发理实一体的课程及综合实践性教学课程，并促进项目的实施。理实一体化课程及实践性教学内容要严格按人才培养方案和课程标准的要求进行教学，充分发挥校内外实训基地的教学资源，任课教师要设计好每一节或每个项目的教学做环节，训练学生的专业基本技能和综合职业能力。

④对学生考核的管理。凡是培养方案规定开设的课程都要对学生进行考核。根据课程特点和性质采用多样化的考核方式和方法，考核重点放在学生的综合素质和能力的评价方面。

## 2. 教学质量保障

经过多年实践，学院已经形成和建立了行之有效的教学管理制度和教学质量监控体系，对规范正常教学秩序、严格教学管理，保证教学质量起到了积极的保障作用。

### （1）教学管理

①日常教学管理。为保证人才培养方案的有效实施，按照教务处统一的教学运行文件，教务处及系（部），对学院教学运行进行日常检查、抽查、和学期检查。一般采取听课、检查任课教师的教学文件、召开学生座谈会、对学生进行问卷调查等形式，对出现的问题及时纠正改进，以确保方案的正常运行。

②建立教学工作例会制度。根据学院教学工作需要，由教务处协助主管教学副院长定期和不定期召开教学工作会议，全体系（部）主任及相关部门人员参加。通过教学工作例会，传达并学习最新职教发展动态和教学改革理念，布置学院教学发展改革任务，了解系（部）日常教学及专业、课程建设工作进展情况，研究和处理人才培养方案执行中出现的各种问题等。

③系（部）教学管理。系（部）定期召开专业主任会议和任课教师会议，及时掌握教学过程情况，总结教学工作和教学管理工作经验，及时研究解决教学过程中出现的问题。各专业要在每学期初制定出工作计划，组织集体备课、观摩教学、开展教学研究，了解教师教学进展情况，按学院安排进行教学检查。

### （2）教学质量监控体系

#### ①教学督导委员会组织机构

建立院系两级教学督导委员会，分级管理，分工负责，协同监控。

院级教学督导委员会由学院党委书记任主任，分管教学工作和学生工作的两位副

院长任副主任，同时聘请具有丰富教学经验的在职或离退休教师、具有丰富管理经验的教学管理人员组成山西职业技术学院教学督导委员会。院级教学督导委员会由督导中心牵头，以教学目标和主要教学环节的宏观监控为主，在院领导的直接领导下，负责全校教学质量监控工作的总体协调，确保教学质量的稳步提高。主要工作职责：一是对专业设置的论证、专业人才培养方案及相关教学文件的审核；二是通过深入课堂、实验室、实习基地，客观掌握教学运行的全过程，提出督导建议，为学院有关教学决策提供参考依据。

系级教学督导委员会由系主任负责，成立由校企合作工作委员会委员和专家、优秀毕业生代表组成的人才培养质量监控小组。系级教学督导委员会的主要职责：以教学过程自我监控为主，在主要负责人的领导下，负责对本单位的整体教学工作、教师的教学情况、学生的学习情况进行监控。负责组织各专业的听课、试卷命题、阅卷、试卷质量分析、毕业论文质量分析等工作，并通过学院、系部、专业教研室组织的各类检查评估（教案、作业布置与批改、教学进度计划、学生评教、教师评学、教研活动的开展等），严把各个教学环节的质量。

## ②日常教学督导

**听课制度：**院级领导每月听课次数不少于 1 次；值班中层干部每周听课不少于 1 次；系（部）主任、副主任及系（部）书记每月听课不少于 2 次。学院和系（部）各级党政干部深入教学第一线，及时了解教学情况，倾听师生意见，发现并解决教学中存在的问题，避免教学一线与管理层的脱节，保证教学管理工作的针对性和有效性。

**学生教学信息员制度：**以专业班级为单位，确定思想品德优良，有参与教学管理的积极性，善于联系老师和同学，能客观反映广大学生的意见学生代表和学生干部，举行学期座谈会，填写任课教师评分表，给学生以畅通的渠道反映本系、本专业的教学管理、办学条件和教学质量中存在的问题并对教学提出意见和建议，使系部的管理和教学更加贴近学生、贴近实际。

**教学检查与管理制度：**从学期初到学期末，院、系两级安排不少于 2 次的集中教学检查，采取听（听课、召开座谈会听取师生的反映）、看（查看教学条件和管理软件）、查（抽查教案、学生作业、实验报告、实习报告、课程设计、毕业设计等）、评（对教学条件、状态、效果进行评价）。教学情况的检查工作贯穿始终，发现问题**及时反馈并解决落实**。

## （五）制度保障

为保证人才培养方案的执行，在教学运行中严格执行学院制定的教学工作规范、教学计划、课程标准和教学进程，严格教学事故的认定与处理，严格执行教学评价制度，严格执行课堂教学和实践教学过程的检查制度，严格教学文件的规范管理，保证人才培养方案的顺利实施、教学秩序的稳定和教学质量的提高。

### 1. 教师管理制度

- (1) 山西职业技术学院专业带头人评选管理办法
- (2) 山西职业技术学院骨干教师选聘管理办法
- (3) 山西职业技术学院兼职教师管理办法
- (4) 山西职业技术学院“双师”素质教师队伍建设管理办法
- (5) 山西职业技术学院校企人员互聘管理办法
- (6) 山西职业技术学院教师到企业实践锻炼管理办法
- (7) 教师系列津贴量化考核办法
- (8) 山西职业技术学院教师任课管理办法

### 2. 教学管理制度

- (1) 山西职业技术学院关于课堂教学的若干规定
- (2) 山西职业技术学院教师编写教案若干规定
- (3) 山西职业技术学院课程表编排规程及运行管理办法
- (4) 山西职业技术学院教师课外辅导、批改作业若干规定
- (5) 山西职业技术学院日常教学检查值班制度
- (6) 山西职业技术学院关于停、调课的有关规定
- (7) 山西职业技术学院教学事故认定和处理办法
- (8) 山西职业技术学院关于学期教学检查的规定
- (9) 山西职业技术学院听课制度
- (10) 山西职业技术学院学生评教管理办法
- (11) 山西职业技术学院学生教学信息员管理制度
- (12) 山西职业技术学院校本教材建设管理办法
- (13) 山西职业技术学院课程建设项目管理办法
- (14) 山西职业技术学院考试工作管理办法
- (15) 山西职业技术学院考试违规处理办法
- (16) 山西职业技术学院毕业考核管理规定

### 3. 实习实训制度

- (1) 山西职业技术学院实习管理办法
- (2) 山西职业技术学院顶岗实习管理办法
- (3) 山西职业技术学院校内实训基地建设管理办法
- (4) 山西职业技术学院校外实训基地建设管理办法
- (5) 山西职业技术学院实训（实验）室安全制度
- (6) 山西职业技术学院仪器设备管理办法

## 十、组织与实施

### （一）专业人才培养模式

本方案实施中，可将三年分为五个阶段分别组织教学。打破传统传统两学时教学时段授课模式，根据实际情况进行弹性教学时段安排，充分利用寒暑假、晚自习灵活调整教学计划，不断探索和深化分段式教学组织模式改革。具体实施办法如下：

第一阶段：第一学年对学生进行基本职业素质培养和专业基础能力培养。利用校内实训室以课岗融合的方式，采用项目驱动教学法，主要实施公共基础课和基本能力课的教学，进行技能实训。期间到校外实习基地识岗，初步了解企业岗位环境，为下一阶段学习奠定基础。

第二阶段：第一学年暑期安排学生校外习岗。鼓励学生在家庭所在地的一些企事业单位进行调研，有条件的可进入企事业单位协助计算机系统运营维护技术人员工作，初步体验以后所从事的工作岗位。（注：该阶段不做考核要求。）

第三阶段：第二学年对学生进行专业核心能力培养。利用校内实训室以课岗融合的方式进行岗位能力课程的教学，通过学习与实践，掌握专业核心技能，具备岗位核心能力。

第四阶段：第二学年暑期校外习岗或顶岗实习。鼓励学生自愿选择到校外实习基地或自行选择实习单位进行习岗，专业能力强的学生可以直接顶岗参与完成实习单位的技术性工作。（注：该阶段不做考核要求）

第五阶段：第三学年针对就业岗位对学生进行综合实践能力培养。第五学期进行理实一体化的强化学习，最后进行综合实训，校内实训室进行，由专兼职教师共同指导。综合项目实训是对基本能力课、岗位能力课、综合能力课进行综合运用，学生在综合项目的完成过程中，培养学生职业综合素质能力和利用所学知识解决实际问题的能力。学生要能顺利完成综合实训任务，还需要补充知识，所以在该学期安排有针对

性的专业拓展课程，该类课程由学生自主学习为主，老师辅导点拨为辅的形式进行，有效提高学生的自学能力。第六学期安排学生校外顶岗，同时根据岗位需求、结合岗位特点完成毕业设计任务。这一阶段是综合能力提升与职业素质养成的重要阶段，以学生预就业签约协议单位为主，学生以准员工的身份到企业顶岗实习，按校企合作制定的顶岗计划、实践项目，由企业兼职教师和学校专任教师共同指导学生的顶岗实习，共同评价考核学生顶岗实习效果。通过岗位群的轮换顶岗，使学生能够按照企业工作的要求独立完成操作，学生根据就业意向与企业要求，在对应的岗位进行顶岗，达到“一岗精”的目的，实现“零距离”就业。

以上五个阶段，共进行3次校企循环，职业素养教育贯穿全程，采用项目导向、课岗融合的教学组织形式，内容由浅入深，实训项目由简到难，教学过程与生产过程对接，课程内容与职业标准对接，学生的专业技能也随着各阶段的进行逐步提高，能力从“习岗”、“顶岗”到“预就业”逐渐递进，最后达到企业用人标准。

## （二）建议与说明

### 1. 教学方法、手段与教学组织形式建议

对于公共基础课，建议采用启发式授课方式，一讲授为主，配合简单实验，多采用案例法、推理法等，深入浅出地讲解理论知识，可制作图表和动画，易于学生理解。

对于基本技能课和岗位能力课，建议采用训练考核的教学方法，在讲清原理的基础上以实践技能培养为目标，保证训练强度达到训练标准，实践能力达到技术标准。可采用演示、分组辅导，需要提供较为详尽的训练指导、动画视频等演示资料。

对于理实一体化课和综合能力课，可采用项目教学法，按照项目实施流程展开教学，让学生间接学习工程项目经验。项目教学法尽量配合小组教学法，可将学生分组教学，并在分组中分担不同的职能，培养学生的团队合作能力。

### 2. 推行“多证书”制度

根据人才培养方案中对资格证书的要求，在原有“双证书”的基础上推行“多证书”制度，拓展职业资格考试范围，增加职业资格鉴定，保证毕业生“双证书”获取率达95%以上，以此推进工学结合，工学交替，培养和提高学生的岗位工作能力。

### 3. 方案执行的基本要求

该方案适用于三年制高职计算机应用技术专业学生；在执行该方案时应制定实施性教学计划，可以根据市场人才需求适当调整课程；按要求配备专任教师和企业兼职教师，专任教师及兼职教师应达到方案规定的素质要求；在实施理实一体课程时，具

备相应的教学实训条件；在教学实施过程中，如有问题及时向系部反映，确保问题及协调解决，保证人才培养方案的顺利实施。

#### 4. 编制依据

- (1) 《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020年）》
- (2) 《关于确定国家示范性高等职业院校建设计划骨干高职院校立项建设单位的通知（教高【2010】8号）
- (3) 《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》（教高【2006】16号）
- (4) 《高等职业学校计算机应用技术专业教学标准》
- (5) 《教育部高等学校高职高专计算机类专业建设参考方案》
- (6) 《计算机技术专业人才需求调研报告》
- (7) 《山西职业技术学院关于制定和修订专业人才培养方案的指导性意见》

## 附件1 动漫设计专业人才需求调研报告

### 一、调研目的与对象

#### （一）调研目的

高职教育是坚持以就业为导向，以能力为本位，以服务为宗旨的大众教育。为彰显职业教育的特色，通过本次调研收集和分析艺术类专业毕业生的社会人才需求状况信息，了解社会、行业以及企业对动漫设计与制作类专业人才知识、能力、素质要求的变化趋势，为我院动漫设计与制作专业的专业设置、招生规模、学生就业指导提供信息，为专业人才培养目标定位、教学计划和课程标准的修订、教学的改革提供依据和帮助，提高我系动漫设计与制作专业人才培养质量及毕业生的就业质量。

#### （二）调研对象

调研企业及岗位：

太原金卡通传媒有限公司；

山西易魔方文化传媒有限公司；

### 二、调研方法与内容

#### （一）调研方法

采用参观交流的方法，调研组成员分别参观了太原金卡通传媒有限公司、山西易魔方文化传媒有限公司等企业的工作室。同时与山西大学艺术学院、传媒学院等同类院校的艺术系的相关人员进行了交流。

#### （二）调研内容

根据调研目的列出详细的调研内容，内容主要包括以下几个方面。

##### 1. 用人单位的岗位需求情况

太原金卡通传媒有限公司、山西易魔方文化传媒有限公司是以动画制作、后期编辑为主的企业，主要需要精通动画制作及后期编辑人才。

##### 2. 岗位职业能力

经过调研，动漫设计与制作专业所面向的岗位职业能力为实践能力强，能从事动漫设计、二维动画师、三维动画师、美术加工、动画制作及合成剪辑等岗位工作。具备以下职业能力：

（1）具备较强的沟通能力，与导演或监制进行有效的沟通，以完成项目在表现形式、画面效果和规格品质上的要求；

(2) 具备根据项目进行创意设计、确定制作方案及使用相应的技术实施方案的能力;

(3) 具备较强的动画项目流程规范意识, 具备一定的流程管理能力;

(4) 具备较强的学习意识, 关注国内外最新动漫制作技术的发展, 针对项目的要求提出有效的解决方案的能力;

(5) 具备较强的团队协作能力。

### 3. 岗位知识能力

动漫设计的知识能力:

(1) 具有丰富的想象能力和较高的文化修养;

(2) 具备较身后的绘画功底;

(3) 对于各种动画绘画风格有所了解;

(4) 能够看懂故事脚本;

(5) 能够充分理解导演的意图。

动画制作的知識能力:

(1) 具有一定编剧能力、想象能力、观察能力;

(2) 了解动画的历史, 熟悉动画制作流程;

(3) 掌握运动规律并能灵活运用;

(4) 能够使用三维软件动画模块;

(5) 能够独立完成制作特效和后期合成。

合成剪辑的知识能力:

(1) 能够熟练的使用常用的剪辑软件;

(2) 能够熟练的使用常用的音频编辑软件;

(3) 能够灵活使用视觉语言;

(4) 熟练视频软件的操作, 熟悉三维软件和图像处理软件。

上述职业岗位还应具备的知识能力:

具有较强的信息搜索与分析能力;

具有较好的文档处理和管理能力;

具备新知识、新技术的学习能力;

具备自我职业生涯规划能力。

## 三、调研分析

### （一）行业发展对本专业人才需求的趋势

动漫产业，是文化产业的重要组成部分，被誉为 21 世纪最具发展潜力的朝阳产业。目前的国际动漫产业，欧、美、日、韩呈争先态势。动漫业是英国的第一大产业，美国的网络游戏业已经连续 4 年超过电影业，成为全美最大的娱乐产业，日本的动漫产业是国家经济的重要支柱之一，已经成为了日本第三大产业，动画产品出口额超过钢铁。韩国动漫市场的年销售规模为 3200 亿韩元，加上卡通等周边产品的销售部分，市场规模为 7700 亿韩元。在韩国卡通市场上，一只叫 Mashimaro 的兔子（在中国翻译为流氓兔）独占 21 个百分点，被誉为世界上赚钱最快的兔子。

动漫产业登陆我国大陆始于上世纪 90 年代初，在国家政府的重视与扶持下，全国动漫生产基地已达 20 余家，动漫游戏制作公司约有 6000 多家，主要集中在北京、上海、广东一带，近年来在长三角、湖南等地也逐渐出现产业化的趋势。但这还远远难以满足中国动漫市场 1000 亿的潜在市场需求。随着中国动漫产业化的快速发展以及电视动画播出实践的增长，动画公司、影视制作公司、电视台对动漫类的设计制作人才的需求持续升温，供不应求。由于动漫业正以迅猛的速度在全球发展，因此，有“IT 之后看动漫”的说法。

调查显示，中国动漫市场具有 1000 亿元的潜在价值空间。国家文化部已经确定：力争在未来 5 至 10 年内，跻身世界动漫大国和强国行列。全国各地如北京、上海、杭州、大连、深圳、广州等城市均建立起动漫产业基地。在此背景下，动漫人才水涨船高，成为人才市场上最紧俏的人才之一。业内人士表示动漫设计与制作专业就业前景非常好，中国的动漫人才时代已经来临。复合技术与设计人才少与庞大的需求市场相比，国内动漫从业人员数量明显不足。

保守估计，国产动画节目播出每年需要 28 万分钟以上，而国内实际制作能力只有两万多分钟，每年的市场缺口高达 25 万分钟左右，合计达 200 亿元。

该专业是 21 世纪公认最具有发展前景的新兴专业，使用行业广，因而动漫人才缺口非常大，所以毕业生需求也是供不应求。动漫行业工作环境好，都在写字楼那搞创作。专业适用行业广，既可做艺术、娱乐动画行业的导演、编辑、制作人，又可做建筑、装饰、汽车、机械、服装、网站、出版、广告设计等各行各业的创意设计师、动画设计师、广告策划师或者教师等。所以，该专业的的就业前景看好是确定无疑的。

### （二）企业对本专业人才的需求情况

正在启动的中国内地动漫产业市场，就业前景很广阔，动漫行业报告显示，动漫产业是继 IT 产业之后的又一大经济增长点，动漫及衍生产品的巨大产值及其迅猛的发展速度，日益受到世界各国的普遍关注。

动漫设计与制作专业就业前景非常好，目前企业最需要的是兼通艺术与技术的复合型动漫人才，比如说游戏设计师，除了程序知识、开发知识外，表达与绘画能力尤为重要。

目前动漫行业有 6 类紧缺人才，即：故事原创人才、动画软件开发人才、二维三维动画制作人才、动画产品设计人才、网络和手机游戏开发人才和动画游戏营销人才。网络游戏的兴起及国家对动漫产业的大力支持，动画及游戏产业的远大前景，动漫创作工作的时尚和高薪，吸引了越来越多人的眼球，动漫行业岗位有上色、中间画、原画、分镜、造型、编剧、导演等，按照顺序越往后越高级，对从业人员的专业要求也越来越高，收入自然也逐级上涨。低级别岗位从业人员可以是动画专业的毕业生，也可由美术类专业或者计算机专业转岗，但动画产业的高层次人才基本上是相关专业毕业生，在经历了实践考验逐步提高后，才有可能达到岗位要求。因此动漫设计与制作专业就业前景是非常好的。最低的上色、中间画岗位因为起点低，月收入只有 2000 元，发展到造型岗位月薪就可达上万元，最高级别的导演月收入可达 3 万元。

目前国内动漫行业的从业人员大约为 6 万人左右，而全国需求多达 30 万人。近年来，中国动漫教育也开始朝着多元化、应用型、高层次方向发展，为动漫产业提供和贮备了专业的制作人才。

中国优秀而廉价的动漫人力资源让许多日本企业羡慕不已。此外，日本把大量动漫业务外包给中国，也是一个有利因素。中国北京、上海等地的许多企业在承揽日本的外包业务，拥有一大批年轻的动画制作人才。从事动漫行业的薪资也比较诱人，动漫人才的薪酬区间分布显示，年度薪酬在 5 万以上的人数达到 58%，其中薪酬水平在 5—10 万范围内的员工人数占到 35.5%，薪酬水平在 10—15 万元的员工人数为 12.2%，而 10.3% 的人年薪高达 15 万元以上，只有 42% 的员工年薪在 5 万元以内，其中年薪不足 4 万元的只有 10%。从学历上看，大学学历者是从业人员的主体力量，本科学历约占 50%，大专学历约占 40%，显示出动漫企业在用人时并不简单地唯学历化，更关注实际能力。

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。

### （三）岗位需求分析

#### 1. 素质要求

经过调研，企业需要员工具备较高的职业道德和政治素养，具备较高的心理素质，具备较强的持续学习能力、基本的抽象分析问题能力和独立解决问题的能力、较好的沟通能力、一定承受压力的能力等。

企业对人才的团队合作能力要求最高，几乎所有的企业都要求员工具有较强的团队合作能力；其次对于人才的岗位技能、动手实践能力、适应能力和吃苦耐劳能力要求也较高；企业比较重视人才所持有的职业资格证书，在录用毕业生的条件上，60% 以上的公司认为毕业生必须持有相应的专业技能证书。另外有 28% 以上的公司认为优秀的学习成绩是录取的先决条件，有 12% 的公司认为是否担任过学生干部是录用的条件。企业需要人才精一门通多门。具备多种技能的计算机专业人才有更多的发展机会。

对专业人才的业务素质要求：掌握一定的专业理论知识，能顺利地进入 IT 领域相应就业，具有常用应用软件的安装、调试、使用和管理、维护能力；具有计算机组装与维修能力；具有小型网络的组建及管理维护能力；具有小型网站开发与维护的能力；具有一般应用程序和数据库系统的编写和使用能力；具有以业务知识为基础，专业操作能力、创新能力为标志的较高的业务素质。

#### 2. 能力要求

岗位对专业人才的能力要求：

- （1）较强的实践能力；
- （2）更新知识的能力；
- （3）较强的社会活动能力；
- （4）能够通过职业培训、继续教育、自学成才等继续学习渠道，成为德、智、体、美全面发展的高素质技能应用型人才。

## 四、结论与建议

### （一）课程设置应更新

课程内容滞后于专业技术的更新与发展，案例教学、项目教学内容偏少，导致学生实际工作中分析问题和解决问题的能力较弱。另外，在职业技能培养方面，职业

性法律法规、安全性措施、维护管理经验以及职业素质教育等内容在教学中还不能很好的得到全面实施。

## **（二）应加强实践能力的培养**

调研的企业普遍反映，学生动手能力差，基础不扎实，主要是在校期间缺乏有效的、足量的实践环节，致使毕业生就业竞争力较差。建议学校在加大自身硬件投入的同时，积极与企业进行合作，加强实践教学环节，实现学校与企业、学生与企业的互动。学生应该在校期间就到专业对口的公司进行岗位实习，以便帮助自己定位，为今后顺利走向工作岗位打好基础。学校应提高专业实践环节在教学中的比例，丰富实践内容，通过各种培训机制培养学生的课题开发等实际应用能力，为高职专业学生能力培养奠定基础。

## **（三）应加强综合素质培养**

在知识经济快速发展的时代，毕业生仅仅掌握已有的知识是完全不够用的，重要的是要有良好的专业素质，应该在以下几方面加强对学生的培养：

- （1）持续学习能力；
- （2）独立解决问题的能力；
- （3）沟通能力；
- （4）团队合作能力。

结合以上调研结果，我们在以后的教学中应注重改革培养模式，实行“校企合作，订单办学”模式；推进“工学结合”培养模式；创新教学方式，全力实行模块式教学和项目式教学；创新教育内容，根据企业用人需求培养人才，按岗位要求开发相应的校本教材；加强师资队伍建设，落实专业教师厂企培训制度，有计划地安排专业课教师到厂企跟班学习，提高专业动手能力，培养真正的“双师型”教师。加强校企合作，不断对教学进行改革。

## **（四）创新校企合作机制，推动人才培养模式改革**

在岗位能力调研的基础上，根据岗位特点，深化内涵建设，进一步加强和完善人才培养的实践教学环节，创建模拟真实工作环境的校内实训基地，为教学方式的改变及学生的职业能力培养提供条件保证，实现学习内容和岗位工作任务相一致，形成完整的、科学的实践教学实施管理体系；以典型工作任务为载体，实施“理实一体”化教学；进行校企循环，根据所学内容有计划、有步骤地安排学生到企业进行习岗、顶

岗或到就业协议单位进行预就业顶岗实习；推行多证书制度，进一步提高学生的综合职业能力，提高就业竞争力；注重创新意识、责任意识、吃苦耐劳精神的传承，培养 IT 行业高端高素质技能型专门人才。

建立有效的校企合作运行机制，根据市场需求更新职业岗位方向的设置。以学校—企业、教师—工程师、实训环境—实习岗位为桥梁，以校园文化、企业文化建设为素质培养载体，以校内外实训实习基地为培养平台，突出学生能力培养，创新和推动人才培养模式改革。

遵循专业与产业对接原则，与企业合作针对职业岗位共同设计、构建专业人才培养方案，不断充实教学资源，利用校内外实训实习基地与专兼结合的优质专业教学团队，进行理实一体化教学；增加学生校外习岗、顶岗次数，同时进行生产岗位群的交替顶岗，培养学生“多岗通、一岗精”，全面提高学生的职业技能；安排学生进行综合项目实训、考取职业资格证书，提高学生的综合职业能力和创业能力，培养学生可持续发展的能力。

#### **（五）加强校内外实习基地的建设，完善实践教学条件**

依托校企合作办学机制创新平台，将合作企业技术人员及管理规范引入到校内实训基地，在现有校内实训基地的基础上，建立维修中心、应用软件开发工作室、软件测试工作室、网站开发工作室等 4 个可对外服务的校内生产性实训基地，改造原有的维修基础实训室。集教学、培训、技术服务为一体，按企业化的管理与运行机制，实现校内实训基地与校外实习基地及企业的无缝对接。

本专业已具有多个校外实习基地并为之保持着良好的合作关系，目前正在开拓新的实习基地。充分利用各企业的先进设备、技术、工程师、企业文化等资源，在企业的生产或服务现场进行主要的专业课和实训教学，解决人才培养与资源不足的困难，确保学生有半年以上的企业顶岗工作经历，为培养计算机应用技术高端技能型专门人才提供保障。

#### **（六）加强师资队伍的建设，提高教师实践教学能力**

专业教学质量提高的关键是建设一支双师素质突出、双师结构合理、品德高尚、爱岗敬业的专业教学团队。在建设期内不断优化师资队伍结构，建立和形成专业带头人、骨干教师、双师素质、兼职教师持续培养和聘用机制，不断提高专业教师的数量和质量。

实践教学的成功与否，很大程度上与本专业教师的实践能力分不开，因此需要大力加强教师的自身实践能力。我们在为教师定向的基础上，通过轮训的方法，经常送出一些教师参加短训班的学习，并积极与一些实力较强的公司建立长期稳定的业务往来，使教师参与他们的实践工作，学习新技术，培养自己的实践能力。同时，我们还邀请工程技术人员来我校指导教师和学生，或让教师直接参与实习基地的具体工作，接触实际问题 and 应用，了解社会需要和技术发展的新方向、新成果，为专业发展做好知识储备和技术准备。

## 附件 2 动漫设计专业核心课程标准

## 《漫画技法》课程标准

## 一、课程基本信息

课程名称	漫画技法				
课程代码	1711055	学时	20+36	学分	3
授课时间	第一学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	基本能力课程				
先修课程	《素描》、《色彩》、《线描》				
后续课程	《插画设计》、《二维动画》				

## 二、课程定位

《漫画技法》课程是一门面向动漫设计与制作专业学生的专业必修课，是一门操作性和实用性都很强的课程。通过综合开发实例——使学生对色彩的基本要素全面深入认识和把握，有利于学生从静态的画面创造逐渐过渡向连续画面的创造，从而为将来的动画创造做好准备。并使学生具备能够独立完成中短篇故事漫画的创作，熟悉连续画面表述情节的方法。

## 三、课程设计思路

该课程是依据动漫设计与制作专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的二维动画制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

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、课程目标

## (一) 能力目标

1. 能根据客户提出的要求对所制作漫画方案进行初步分析。
2. 能独立完成系统功能的分析、设计及制定实施方案，并最终实现项目。
3. 能通过任务训练培养学生的创新能力，最终具备自我发展能力。

## (二) 知识目标

1. 掌握漫画制作的基本理论。
2. 掌握漫画制作的基础知识。
3. 掌握漫画上色技法。

## (三) 素质目标

1. 培养勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风。
2. 培养口头与书面表达能力、人际沟通能力。
3. 培养良好的心理素质和职业道德素养。
4. 培养高度责任心和良好的团队合作精神。
5. 培养学生自主学习新知识、新技术，不断的积累设计经验，从个案中总结共性，解决网站开发过程中所遇到的实际问题的能力 & 基本工作素质。

## 五、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	漫画的创作流程	了解漫画工作岗位	认识漫画创作流程	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
2	头部造型基础	掌握人物的画法及表情	掌握人物的五官、脸部及表情的画法	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	8
3	人物造型基础	认识人体的构造	掌握人物的体格及体形	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	8
4	神怪角色的创作	了解鬼怪变形法	掌握典型的怪物及创作要点；掌握神怪的创作规律	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
5	角色形象的创作方法	认识反派形象设计造型规律	了解正面形象的创作	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
6	人物的衣纹	了解衣纹应该注意的问题；熟悉衣纹产生的原因	掌握线条的转折 掌握线条的虚实关系	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	8
7	格斗绘画技法	认识格斗方式	掌握格斗绘画技法	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
8	漫画场景相关表现技法	了解漫画场景基础知识	熟悉漫画场景与透视	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
9	自然风景造型规律	掌握自然风景造型规律	掌握自然风景造型规律	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
10	分镜框的制作与对话框的使用	掌握制作分镜框	掌握对话框的使用	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
11	漫画上色技法	熟悉 Photoshop 上色工具	掌握绘制色稿步骤	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4
12	漫画发展历程	了解漫画发展历程	了解漫画发展历程	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	4

## 六、课程实施建议

本课程采用“案例引导，任务驱动”的教学模式，采用示例演示、案例分析、强

化实训练习的案例教学法；为加强动手能力的培养实施、虚拟职业工作环境、采用真实工程项目，充分利用多媒体、投影等教学资源辅助教学，帮助学生熟悉实际的企业网络信息服务相关岗位，重视网络技术领域新技术、新设备、新软件发展趋势。同时聘请企业技术骨干担任实践教学指导，为学生提供职业生涯发展的空间，努力培养学生参与社会实践的创新精神和职业能力。

### （一）教学建议

1. 建设丰富的网络教学资源库，提供本课程的电子教案、教学课件、项目案例及相关的参考资料，便于学生查阅和自主学习；同时，建立题库练习和自测系统，便于学生练习和自我测试，以检验对所学知识和技能掌握情况，也有利于激发学生的学习兴趣。

2. 建议课程 2/3 的学时在实训室进行。

3. 学生演示和讲解一个知识点或小任务的完成过程作为课堂考核，以检验学生掌握情况。

4. 采用知识点讲解在练习中和练习后进行，培养学生自学能力和独立思考能力。

### （二）考核建议

（1）注重评价的多元性，结合平时纪律、工作主动性、知识掌握情况、项目完成情况综合评价学生成绩。

（2）注重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。

（3）总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。

实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

## 八、需要说明的其他问题

本课程用到的教学材料包括：教材、电子教案、多媒体课件、案例操作录屏文件，案例操作结果文件和视频材料等电子版资料。

## 《动画运动规律》课程标准

### 一、课程基本信息

课程名称	动画运动规律				
课程代码	1711058	学时	30+66	学分	5
授课时间	第二学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	岗位能力课程				
先修课程	线描、角色设计	后续课程	二维动画、三维动画		

### 二、课程定位

《动画运动规律》是动漫设计与制作专业的必修主干课程，本门课程目标是使学生了解运动规律的基本理论及知识，对学生进行独立思考、创新能力及发现分析解决问题能力的训练，培养良好的职业素质和行为习惯，并为从事动漫相关工作奠定基础。

### 三、课程设计思路

#### 1. 课程设计理念

课程紧紧围绕职业岗位需求，以职业能力培养为核心，以项目任务为载体，融入职业资格标准，校企合作共同开发课程内容，实现课程内容与职业标准对接；课程教学在实际工作岗位进行，依托我系自办企业太原捷易信科技有限公司维修中心组织开展教学，实现教学过程和生产过程的对接；学生以职业人身份完成工作任务，在工作过程中学习、在学习中完成工作任务，实现教、学、做一体；校企合作共同建设课程教学资源、制定多元化的课程考核评价标准；课程教学不仅注重学生的职业能力培养，同时也为学生的可持续发展奠定良好的基础。

#### 2. 课程设计思路

教学实施过程通过理实一体的模式，综合运用多种教学方法和手段，达到课程培养目标。

### 四、课程目标

通过本课程的学习与实践，学生能够了解掌握动画制作工具使用方法，掌握动画运动的思路与方法，掌握利用工具及软件进行制作拍摄的思路及方法，并能够利用所学知识和技能举一反三，在不同的情形下完成对问题的分析判断。并具有良好的职业规范，具有团队协作能力、创信能力、分析问题解决问题能力等。

#### （一）能力目标

1. 培养动画的基本知识与技术运用于各项实际操作中；

2. 培养规范熟练的进行各项基本操作；

**(二) 知识目标**

1. 掌握动画的基本概念和理论；

2. 熟练运用制作动画的方法；

**(三) 素质目标**

1. 培养学生观察与模仿能力；

2. 培养团队协作能力、自我学习能力、创新能力；

3. 培养学生沟通交流能力；

4. 培养独立思考问题、分析问题、解决问题能力

5. 培养积极主动、科学严谨态度；培养学生责任心、职业素质、职业道德。

**五、课程内容及要求**

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	动画运动的基础知识	动画运动的相关内容 与特点 影响动画运动的时间要素 影响动画运动的空间要素 影响动画运动的力学要素	了解动画运动的相关内容 与特点 了解影响动画运动的时间要素 了解影响动画运动的空间要素 认识影响动画运动的力学要素 熟悉影响动画运动的材质要素 掌握影响动画运动的创作要素	课堂讲授、多媒体演示	4
2	人的基本运动及表现方法	人的基本结构与特点 人的行走及表现方法	熟悉人的基本结构与特点 认识人的行走及表现方法 掌握人的跑步及表现方法 掌握人的跳跃及表现方法 掌握人的口型及表现方法 掌握人的表情及表现方法	课堂讲授、多媒体演示	16
3	兽类的基本运动及表现方法	兽类的基本结构与特点 兽类的行走及表现方法	认识兽类的基本结构与特点 掌握兽类的行走及表现方法 掌握兽类的跑步及表现方法 掌握兽类的跳跃及表现方法 熟悉兽类的拟人化处理	课堂讲授、多媒体演示	12
4	鸟类的基本运动及表现方法	鸟类的基本结构与特点 阔翼类鸟的基本运动及表现方法 小型飞鸟的基本运动及表现方法 家禽的基本运动及表现方法	认识鸟类的基本结构与特点 掌握阔翼类鸟的基本运动及表现方法 掌握小型飞鸟的基本运动及表现方法 掌握家禽的基本运动及表现方法	课堂讲授、多媒体演示	10
5	鱼、虫类的基本运动及表现方法	鱼类的基本结构与特点 梭形鱼的运动及表现方法 饼形鱼的运动及表现方法	掌握鱼类的基本结构与特点 掌握梭形鱼的运动及表现方法 掌握饼形鱼的运动及表现方法 掌握阔尾鱼的游动及表现方法 掌握碟形鱼的游动及表现方法 掌握线形鱼的游动及表现方法 掌握蝴蝶的运动及表现方法	课堂讲授、多媒体演示	10

			掌握蜻蜓的运动及表现方法 掌握蟋蟀的运动及表现方法 掌握蛙类的运动及表现方法		
6	自然现象的基本运动及表现方法	风的运动特点及表现方法 雨的运动特点及表现方法 雪的运动特点及表现方法	掌握风的运动特点及表现方法 掌握雨的运动特点及表现方法 掌握雪的运动特点及表现方法 掌握雷电的运动特点及表现方法 掌握水的运动特点及表现方法 掌握火的运动特点及表现方法 掌握烟的运动特点及表现方法 掌握爆炸的运动特点及表现方法 掌握云的运动特点及表现方法	课堂讲授、多媒体演示	8

## 六、课程实施建议

### (一) 教学建议

#### 教学方法建议

##### 1. 通过实际项目任务的完成替代原有章节教学的模式

本课程以项目引领、任务驱动组织开展教学，通过典型岗位实际工作任务设计教学项目、任务。实现学习过程既是工作过程，完成相应学习任务即完成实际工作任务，通过不同任务来传授相关知识点。

本课程采用以项目为主的模块结构，将理论与实践的内容进行整合。在教学中采用理论与实践一体化的教学模式，在课程实施中积极探索实训导向性、问题导向性和项目导向性的教学。采用理论与实践一体化的教学模式，并不是完全抛弃传统的教学，而是发挥传统教学的长处，将其融入理论实践一体化教学模式这中，注重教学的有效性。教学中要充分发挥学生的主体作用和教师的主导作用，从学生的实际和企业岗位的需求出发，遵照学生的学习特点和认识规律，突出培养学生解决实际问题的能力和应变能力，强化情感态度价值观的教育，注意计算机维护操作的规范性和安全性

##### 2. 模拟环境与真实环境相结合

本课程主要是解决动画制作问题，动画本身在真实设备上是很难人为设置的，对于这类问题我们可以使用拷贝台来逐帧绘制动画。不仅灵活而且真实。

##### 3. 理论与实践相结合，主动学习与被动学习相结合

在实践中学知识，在学知识中长技能，在整个教学过程中既有老师讲授也要有学生自主学习，既有规定的实践任务也有学生的自主实践。整个教学过程注重培养学生动手能力与思考习惯，既要有能分析绘制动画的思路也要有具体解决错误运动规律技能。

## 课程实施基础与条件

### 1. 教学团队基本要求

(1) “双师”结构的专业教学团队组成。主要由学校专任教师和来自行业企业的兼职教师组成，以专业建设作为开展校企合作的工作平台，设计、开发和实施专业人才培养方案，人才培养和社会服务成效显著。

(2) 专兼结合的制度保障。通过校企双方的人事分配和管理制度，保障行业企业兼职教师的来源、数量和质量以及学校专任教师企业实践的经常化和有效性；根据专业人才培养需要，学校专任教师和行业企业兼职教师发挥各自优势，分工协作，形成基础性课程及教学设计主要由专任教师完成、实践技能课程主要由具有相应高技能水平的兼职教师讲授的机制。

### 2. 实训条件基本要求

实训基地：由行业企业与学校共同参与建设，能够满足课程生产性实训或仿真实训的需要，设备、设施利用率高。

### 3. 课程资源基本要求

(1) 注重实验实训指导书和实验实训教材的开发和应用。

(2) 加强常用课程资源的开发，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，充分利用诸如课程网站、电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和网上论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多种媒体转变；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网络教学平台，扩大课程资源的交互空间。

(4) 校企合作开发实验实训课程资源，充分利用本行业典型的企业的资源，进行产学研合作，建立实习实训基地，进行“工学”交替，满足学生的实习实训要求，同时为学生的就业创造机会。

4. 教学中学生的问题、困惑、见解、情感和体验等都是动态生成的课程资源，教师应重视这些教学过程中动态生成的课程资源，并主动性和创造性地运用使以项目为主的教学充满生机与活力。

## (二) 考核建议

课程考核采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。倡导评价的多主体性，学生要参与学习过程的评价，可进行学生的自我评价、学生对学生的评价和师生之间的互相评价、实习企业评价等。理论考核与实践考核相结合，将职业资格证书考核、技

能大赛、社会服务能力等相结合进行评价。

总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。

实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

### **七、需要说明的其他问题**

本课程用到的教学材料包括：教材、电子教案、多媒体课件、案例操作录屏文件，案例操作结果文件和视频材料等电子版资料。

## 《动画分镜头设计》课程标准

### 一、课程基本信息

课程名称	动画分镜头设计				
课程代码	1711060	学时	40+56	学分	5
授课时间	第二学期	适用专业	动漫设计与制作		
课程类型	岗位能力课				
先修课程	原画设计、角色设计、动画场景设计	后续课程	三维动画基础、数字影视后期合成		

### 二、课程定位

动画分镜头设计是动漫设计与制作专业的必修课程，其主要任务是使学生快速掌握动画镜头画面设计的基本原理、基本规范以及影视动画的独特视听语言在分镜头台本设计中的叙述方法及应用，为从事影视、动画、广告的导演与美术设计创作奠定基础。

### 三、课程设计思路

该课程是依据动漫设计与制作专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的动画分镜头制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

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、课程目标

#### （一）能力目标

1. 能对不同风格、水平的动画剧本具备较为准确敏感的评析能力；
2. 能有创作中短篇动画剧本的能力；
3. 能够根据剧本创作分镜头脚本。

#### （二）知识目标

1. 了解和认识分镜头稿；

2. 了解镜头语言；
3. 了解绘制分镜的过程中需要注意的事项；
4. 了解动画剧本的概念、特点与创作的基本方法。

### （三）素质目标

培养学生的逻辑思维与发散思维的能力；培养认真、刻苦、勇于实践的工作作风、养成规范、严谨、精确的工作态度；具有良好的交际能力、团结合作精神和为客户服务意识。

## 五、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	故事的结构： 人物关系的构建	了解起、承、转、合四部分的安排和技巧	掌握剧本中人物的设置、关系、性格、类型化的写作技巧。	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10
2	剧本概述	了解剧作的特点（情节上、格式上、描写方法上三方面）	掌握创作剧本的格式。	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10
3	动漫剧本写作	了解电视动画片中人物与故事的特点	掌握动漫剧本的创作流程	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10
4	视听语言	了解镜头的基本原理	掌握镜头叙事的基本方法	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10
5	动画分镜头设计的技法（1）	掌握分镜头画面造型元素：构图、透视、光色	掌握分镜画面格式和规范及表达方法	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10
6	动画分镜头设计的技法（2）	熟练掌握动漫类型分镜头设计的表现形式和技法	掌握动漫分镜头设计的特点	课堂讲授、多媒体演示、课堂实践	10

## 六、课程实施建议

### （一）教学建议

1. 课堂教学以多媒体电子课件为主，配合使用黑板。充分利用多媒体的优势，用电子课件制作大量内容丰富的教案，在配以案例、练习等内容，以取得较好的教学效果。

2. 开发适合教师与学生使用的多媒体教学素材和辅导学生学习的多媒体教学课件。充分利用行业资源，为学生提供阶段实训，让学生在真实的环境中磨练自己，提升其职业综合素质。

3. 积极利用数字图书馆、电子期刊、电子书籍，使教学内容更多元化，以此拓展学生的知识和能力。充分利用信息技术实训中心，将教学与培训合一，将教学与实训

合一，满足学生综合能力培养的要求。

## (二) 考核建议

本课程考总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

### 1. 平时成绩(满分 100，占总评 30%)

序号	评价内容	评价方式	分值
1	课堂出勤率	教师评价	50
2	学习态度	小组互评	50
	满分		100

### 2. 期末成绩（满分 100，占总评 70%）

序号	评价内容	评价方式	分值
1	剧本写作题		40
2	画面分镜头设计题		60
	满分		100

## 七、需要说明的其他问题

参考资料：《原画设计》 汪璎 主编 上海人民美术出版社

所需仪器：配置相应的多媒体教室和实训教室

教学软件：Photoshop

## 《影视后期合成》课程标准

### 一、课程基本信息

课程名称	影视后期合成				
课程代码	1711063	学时	50+58	学分	5
授课时间	第三学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	岗位能力课程				
先修课程	分镜设计、角色与场景设计	后续课程	三维动画、动画创作		

### 二、课程定位

本课程是动漫设计与制作专业学生必修的专业课程，是围绕专业培养目标，为学生今后从事三维动画、影视广告、游戏制作而设置的必修课程。该课程的基础知识点贯穿整个专业课程体系，对专业知识的学习与核心技能的掌握起到重要的作用。为学生将来从事的岗位工作提供知识与技能支撑。

### 三、课程设计思路

该课程是依据动漫设计与制作专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的三维动画制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

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、课程目标

#### （一）能力目标

1. 培养学生编导策划能力。
2. 提高专业拍摄能力。
3. 能够设计和调用素材的采集与编辑。
4. 能正确使用图像内容的抠像处理。
5. 能重构二维动画的制作。
6. 具备特效的添加与制作。

7. 掌握一般数码影片策划、拍摄、编辑、合成、特效、制作等专业知识。

8. 影片的合成。

**(二) 知识目标**

1、掌握编导策划能力。

2、掌握拍摄能力。

3、掌握素材的采集与编辑。

4、掌握图像内容的抠像处理。

5、掌握二维动画的制作。

6、掌握特效的添加与制作。

7、掌握影片的合成

**(三) 素质目标**

1. 沟通能力、团队合作及协调能力。

2. 主动学习、获取新知识的能力。

3. 严谨的工作态度。

4. 较强的责任意识。

5. 分析和解决问题的能力。

6. 创造能力和创新精神。

7. 从事某一岗位的可持续发展能力。

**五、课程内容及要求**

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	影视动画的分类与特性	了解影视动画的鉴赏能力	掌握影视动画的特性	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	5
2	影视合成基础	掌握影片合成能力	掌握视频剪辑方法	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	5
3	基础特效训练	具备影片特效制作能力	掌握特效功能	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
4	关键帧和运动	掌握时间线的编辑能力	掌握关键帧的添加	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
5	色彩调整与设计	具备影片审美能力	掌握影片的色彩调节	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	5
6	键控抠像与色彩处理	具备抠像等影片的高级处理能力	掌握键控抠像	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
7	蒙板绘制和遮罩	具备影片蒙板编辑能力	掌握蒙板的制作方法	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
8	电影字幕设计	掌握影片的字幕添加能力	掌握字幕编辑	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
9	镜头跟踪与稳定	掌握镜头跟踪	掌握镜头稳定	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
10	后期绘画特效	具备多种特效制作方法	掌握绘画特效制作	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	5

11	Audtion 声音处理	具备声音处理能力	掌握声音编辑相关知识	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
----	--------------	----------	------------	-----------------	----

## 六、课程实施建议

### (一) 教学建议

1. 课程的开设需要配有硬件环境先进的一体化机房、完备的多媒体设备，机房，且能长期保持及时更新，以供学生学习、练习、实训和毕业设计使用。
2. 教师教学中用到的案例要具有代表性，能激发学生的学习兴趣。
3. 在具体教学过程中应该综合运用案例教学法、任务驱动式、小组讨论、情境教学、以及以工作过程为导向的六步教学法：案例演示→学生感受→知识引入→学生模拟→学生认知→实战训练。
4. 在具体的教学过程中，课程组需要建设一整套教学资源，包括电子教案、电子课件、习题集、工学结合的实训任务、学生优秀作品库等。另外，尽可能通过校企合作使行业企业专家共同参与课程资源建设，以保证学生所学知识和技术能直接与相应职业岗位相对接。
5. 要选用先进、适用的教材，尽量与行业企业合作编写工学结合特色教材，教学相关资料要符合课程设计要求，满足课程教学需要。

### (二) 考核建议

由于课程的目标旨在培养具备实际操作能力且适应职业岗位需求的学生，所以教学过程的组织从头到尾始终围绕本课程的教学目标，把上机实践放在首位，即实战环节会贯穿于课程的整个教学过程中。基于教学过程的这一特点，本课程的考核方式也主要以考查学生的实际操作能力为主，分为三部分，总评成绩按平时+课后习题（30%）+期末（70%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

## 七、需要说明的其他问题

仪器设备：电脑，局域网，可联外网

教学软件：Premiere

## 《二维动画》课程标准

## 一、课程基本信息

课程名称	二维动画				
课程代码	1711054	学时	60+68	学分	8
授课时间	第二学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	基本能力课程				
先修课程	Illustrator、图像编辑、动画运动规律、动画分镜头设计、	后续课程	动画作品创作、三维动画基础、三维动画创作、数字影视后期合成		

## 二、课程定位

《二维动画》是动漫设计与制作专业的核心课程之一。本课程是在学生已经学习了职业技术基础课程和职业基本技能课程的基础上开设，用于培养学生具有二维动画制作岗位需求的综合职业素质和职业技能。课程的主要任务是让学生熟练掌握二维动画制作技术，培养学生二维动画设计创意的思维和技巧，使学生不仅具有二维动画高级制作能力和二维动画基本设计能力，还具有良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质，成为符合网站制作、二维动画制作等社会岗位需求的动漫设计与制作的职业技术人才。

## 三、课程设计思路

该课程是依据动漫设计与制作专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的二维动画制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

教学效果评价采取过程平角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、课程目标

## (一) 能力目标

(1) 培养学生掌握 FLASH 动画制作软件，使学生运用所学的技能解决简单的实践操作问题。

(2) 培养学生创新思维，使学生具有一定的动画创意设计能力。

(3) 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力，能根据不同的要求完成动画作品。

## (二) 知识目标

1. 了解动画的起源与发展，掌握动画制作的原则及 FLASH 动画制作流程。
2. 掌握工具箱中各工具的使用方法，掌握导入图像、声音、视频、外部库的方法及对导入各种素材的操作。
3. 了解元件和库、公用库的概念，灵活掌握元件和库的使用。
4. 掌握逐帧动画、形变补间动画、运动补间动画的设计思路、制作方法和技巧，掌握时间轴特效的应用。
5. 了解引导层的遮罩层的作用，掌握遮罩动画和引导层动画的设计思路和制作方法。
6. 了解 Action 脚本结构，掌握基础命令，并能编写常用脚本制作简单的动态效果。
7. 掌握用户接口组件和视频控制组件的使用方法及综合应用。
8. 掌握各种 FLASH 动画的制作思路和方法与技巧。

## (三) 素质目标

- (1) 培养按时完成项目的良好职业素质和职业道德，增强集体和社会责任感。
- (2) 培养团队协作和良好的沟通能力。
- (3) 培养学生务实、创新、诚实、守信的性格。

## 五、课程内容及要求

序号	项目	任务	能力目标	知识目标	学时
1	项目一 FLASH CS3 动画 制作基础 知识	1.1 牛刀小试—— 大红大吉	1. 了解 Flash 动画的制作流程 和设计思路 2. 对 FLASH CS3 的操作有一个 感性的认识	1. 了解动画的起源与发展 2. 掌握动画制作的原则 3. 了解 FLASH 动画的制作流 程。	8
2	项目二 素材的制 作与导入	2.1 浪漫人生	1. 掌握常用绘图工具的使用方 法和技巧 2. 认识素材的准备是 FLASH 动 画制作的第一步	1. 了解绘图工具的类型 2. 掌握绘图工具的使用方法	8
3		2.2 飙车一族	1. 熟悉导入图片的方法与技巧 2. 了解简单动画的制作	1. 学会导入图像的方法 2. 对图片的常用操作	
4		2.3 青春猜想曲	1. 熟悉导入声音的方法与技巧 2. 巩固导入图片的方法和技巧	1. 学会导入声音的方法 2. 学会声音格式和属性的设 置	
5		2.4 金色童年	熟悉导入视频的方法和技巧	学会导入视频的方法	
6		2.5 展开的幸福	1. 熟悉导入外部库的方法与技 巧 2. 掌握 FLASH 源文件之间共享 一些动画素材	学会导入外部库的方法	

7		2.6 MTV 播放器	1. 更加熟悉导入外部素材的方法 2. 初步认识使用简单代码来控制动画的方法与技巧	1. 学会导入外部素材的方法 2. 学会使用简单代码来控制动画的方法	
8	项目三 元件和库 的应用	3.1 可口的樱桃	1. 掌握影片剪辑元件的使用 2. 掌握图形元件的使用 3. 掌握图形元件和影片剪辑元件的区别	1. 了解元件和库的概念 2. 了解元件的优点 3. 了解元件的类型 4. 掌握图形元件和影片剪辑元件的使用	8
9		3.2 数字雨屏保	1. 熟悉影片剪辑元件和图形元件的使用及配合 2. 更加熟悉图形元件和影片剪辑元件的区别 2. 熟悉一些简单的脚本语言	1. 学会影片剪辑元件和图形元件的使用 2. 熟悉一些简单的脚本语言	
10		3.3 生日贺卡	1. 掌握创建公共库 2. 掌握使用公共库 3. 了解动画制作的流程和技巧	1. 认识公共库 2. 学会创建公共库	
11		4.1 孩子的天真	1. 熟悉 PSD 文件的导入 2. 掌握图层的相关操作 3. 初步认识动画的制作过程和方法	1. 认识图层 2. 掌握图层的相关操作 3. 学会创建图层文件夹	8
12	项目四 制作逐帧 动画	4.2 闪动的精彩	1. 熟悉帧的相关操作 2. 掌握使用帧来创建简单的补单动画的方法及技巧	1. 熟悉帧的类型 2. 熟悉帧的操作	
13		4.3 神来之笔	1. 熟悉逐帧动画之间的交互和帧的翻转功能 2. 掌握使用文字制作逐帧动画的方法及技巧 3. 进一步熟悉基本动画设计工具的使用	1. 了解逐帧动画的原理 2. 掌握创建逐帧动画的方法	
14		4.4 动物的奥运	1. 掌握逐帧动画的设计思路 2. 初步掌握利用绘制的矢量图创建逐帧动画的方法 3. 掌握绘图纸工具的使用	1. 学会利用绘制的矢量图创建逐帧动画的方法 2. 学会绘图纸工具的使用	
15		5.1 开卷有益	1. 掌握此动画的设计思路 2. 掌握通过调整形状大小、位置来表现动画的方法 3. 了解图层与图层之间的关系，合理使用图层的锁定功能	1. 了解形状补间动画的原理 2. 熟悉构成形状补间动画的元素 3. 认识形状补间动画的属性面板 4. 学会创建形状补间动画的方法	8
16	项目五 制作补间 动画	5.2 狮子大变身	1. 了解设计思路 2. 掌握创建形状补间动画的方法 3. 掌握添加形状提示来辅助形状的变化方法	1. 了解形状提示原理 2. 学会添加形状提示的方法	
17		5.3 游戏山水	1. 深刻理解动作补间动画的原理 2. 熟悉制作动作补间动画的方法	1. 了解动作补间动画原理 2. 熟悉动作补间动画的制作步骤	
18		5.4 夕阳无限好	熟悉一个简单特效动画的制作方法	1. 了解动作补间动画原理 2. 熟悉动作补间动画的制作步骤	
19		5.5 风景摄影集	1. 了解如何使用时间轴特效 2. 熟悉时间轴特效动画的制作方法	1. 学会添加时间轴特效 2. 熟悉时间轴特效的设置	
20		5.6 春来大地	1. 掌握元件的相关知识及灵活运用	1. 了解元件的使用原理 2. 掌握创建元件的方法	

			2. 掌握补间动画的设计思路 2. 熟悉复杂动画的制作方法 及技巧	3. 掌握动作补间动画的方法	
21	项目六 制作图层 动画	6.1 文字过光	1. 掌握遮罩层动画的设计思路 2. 掌握遮罩动画的制作方法 3. 掌握设置帧属性的方法	1. 了解遮罩层动画的原理 2. 学会创建遮罩层 3. 学会帧属性的设置	8
22		6.2 动态折扇效果	1. 掌握遮罩层动画的设计思路 2. 掌握绘制折扇的方法 3. 掌握制作遮罩层动画的方法 及技巧	1. 了解遮罩层动画的原理 2. 学会创建遮罩层	
23		6.3 砰然心动	1. 学会制作引导层动画的设计 思路 2. 掌握运用引导层动画配合遮 罩层动画制作砰然心动动画效 果的方法与技巧。	1. 了解引导层动画的原理 2. 学会创建引导层和被引导 层的方法 3. 学会制作引导层动画	
24		6.4 定点投篮	1. 了解制作思路 2. 认识动画的各个元素需要配 合 3. 熟悉引导层动画配合补单动 画的【帧-属性】制作动画效 果的方法与技巧。	1. 掌握帧属性的设置 2. 掌握引导层动画的制作	
25		6.5 重现奥运卷轴	1. 掌握动画的设计思路 2. 掌握各种图层动画的综合应 用方法及技巧 3. 认识创意对动画的重要性	1. 熟悉遮罩动画的制作方法 2. 熟悉引导动画的制作方法	
26	项目七 ActionSc ript 3.0 编程	7.1 精美时钟	1. 了解动画设计思路 2. 掌握一个时钟的制作步骤, 3. 了解一些动画制作技巧 4. 学会通过控制代码掌握对象 的初始化、方法的调用、实例 属性的设置等	1. 了解 ActionScript 3.0 的 基本语法 2. 了解常用类、属性、方法等 的使用方法和编程技巧	8
27		7.2 时尚 MP3	1. 熟悉设计时尚 MP3 的设计思 路 2. 掌握常见立体特效的制作方 法 3. 掌握通过控制代码对声音的 控制方法, 以及控制加载进度、 播放进度等的方法。	1. 学会常见立体特效的制作 方法 2. 学会控制代码的使用方法与 技巧	
28		7.3 记忆游戏	1. 熟悉动画的设计思路 2. 了解并掌握常用的编程方法 与技巧 3. 掌握类的外部扩展及使用方 法	1. 学会控制代码的使用方法与 技巧 2. 掌握类的外部扩展及使用方 法	
29	项目八 组件的应 用	8.1 个人信息注册	1. 了解使用组件开发的整体思 路 2. 掌握组件的设计及用控制代 码实现组件功能的方法	1. 了解组件的特性 2. 学会创建用户接口组件 3. 学会使用代码创建组件	10
30		8.2 多功能视频播 放器	1. 熟悉动画的设计思路 2. 掌握使用“FLVPlayback”组 件结合视频播放控制组件制作 具有多种控制功能的视频播放 器方法 3. 掌握为视频制作字幕效果的 方法。	1. 熟悉组件的特性 2. 熟悉控制代码的编写 3. 熟悉视频播放控制组件的 应用	
31		8.3 视频点播系统	1. 熟悉视频点播系统的设计思 路	1. 了解用户接口组件和视频 播放控制组件的特性	

			2. 掌握使用用户接口组件和视频播放组件相结合的方式制作视频点播系统的方法	2. 熟悉后台程序的编写	
32	项目九 综合实例	9.1 动感片头制作——生命在于运动	1. 掌握片头动画的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	24
33		电子相册制作——视觉大餐	1. 掌握电子相册的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	
34		FLASH 网站开发——新型团队网站	1. 掌握 Flash 网站的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	
35		趣味游戏开发——保卫地	1. 掌握 Flash 游戏的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序	

## 六、课程实施建议

### (一) 教学建议

#### 1. 教学资料开发建议

- (1) 结合实际软件开发工程案例，进行课件制作、教学环境模拟。
- (2) 与企业专家合作编写符合技能培养的实验实训教材，是学生学有所用。
- (3) 提供网络资源学习平台，使学生不拘泥于固定的时间、地点学习，提高学生学习的灵活性

#### 2. 教学资源使用建议

(1) 学习包和教材，都是素材性的课程资源，但教材是知识的载体，而学习包是引导学生学习的载体。因此，要开发学习包，突出以学生为中心的学习过程，将本课程的教学内容与地区经济的发展密切结合，并体现学生职业生涯发展的需要。

(2) 教学中学生的问题、困惑、见解、情感和体验等都是动态生成的课程资源，老师应重视这些教学过程中动态生成的课程资源，并主动性和创造性地运用，使以项目为主的教学充满生机与活力。

(3) 本课程的实施必须依赖于条件性的课程资源，如计算机机房，必备的软件平台。

(4) 本课程的实施，不仅应充分开发校内的课程资源，还应利用校外的课程资源，如相关企业的岗位实习和实践，尽量做到校企结合、工学结合。

(5) 网络资源。充分利用网络资源，了解最新的技术策略和实施方法，培养学生自主学习的能力。

## （二）考核建议

本课程实践性强，其考试以学生根据所学知识，最后完成一幅综合性作业为依据进行成绩评定。不仅考察学生学习效果，而且考察其学习过程。考试中注重考核学生分析问题和解决问题的能力；总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

## 七、需要说明的其他问题

### 1. 教材编写

需依据本课程标准编写教材，教材应充分体现基于工作过程项目课程的设计思想，突出职业能力培养的思路。

### 2. 课程资源的开发与利用

(1) 积极开发和利用网络教学资源：课程标准、实训指导书、授课计划等教学文件，以及课件、习题、案例库、网络方案、工具软件和网络资源等。

(2) 建立互动交流网络平台。

### 3. 师资要求

担任本课程的主讲教师需要熟练 flash 方面的知识，具备动画制作的能力，同时应具有丰富的教学经验和课堂组织能力。在教学实施时，按照实际项目开发过程，全程开展一体化教学。

## 《MAYA 模型制作》课程标准

## 一、课程基本信息

课程名称	MAYA 模型制作				
课程代码	1711051	学时	70+74	学分	8
授课时间	第三学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	岗位能力课程				
先修课程	图像编辑、二维动画、动画运动规律、角色与场景设计	后续课程	影视后期合成、动画作品创作		

## 二、课程定位

《三维动画基础》是动漫设计与制作专业学生必修的专业课程，是围绕专业培养目标，为学生今后从事三维动画、影视广告、游戏制作而设置的必修课程。该课程的基础知识点贯穿整个专业课程体系，对专业知识的学习与核心技能的掌握起到重要的作用。为学生将来从事的岗位工作提供知识与技能支撑。

## 三、课程设计

该课程是依据动漫设计与制作专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的三维动画制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

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、课程目标

通过本课程的学习与实践，使学生能够了解三维动画制作原理、掌握利用工具及软件进行常见模型制作的思路及方法，并能够利用所学知识和技能举一反三，在不同的情形下完成对故障的分析判断。并具有良好的职业规范，具有团队协作能力、创新能力、分析问题解决问题能力等。

## (一) 能力目标

1. 通过本课程的教学及课内实训，掌握模型创建和灯光、材质、渲染、特效、动画应用的综合技能；

2. 使学生达到基本的动画基础制作能力, 具有可持续发展的高素质高技能型人才, 以适应市场对动漫设计与制作人才的需求。

### (二) 知识目标

1. 掌握动画制作的基本理论、基础知识;
2. 掌握软件的各种操作命令。

### (三) 素质目标

1. 培养学生乐于观察、分析;;
2. 培养团队协作能力、自我学习能力、创新能力;
3. 培养学生沟通交流能力;
4. 培养独立思考问题、分析问题、解决问题能力
5. 培养积极主动、科学严谨态度;
6. 培养学生诚实、守信、负责、善于沟通和合作的团队意识, 提高学生的综合职业能力。

## 五、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	动画制作基础	了解软件的发展历程与运行环境	掌握观察视图、创建基本集合物体、选择、变换对象操作	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	6
2	基本操作	掌握显示方式、层级概念、对齐对象	掌握显示方式、层级概念、对齐对象	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
3	基础建模	掌握二维模型、三维模型创建	掌握二维模型、三维模型创建	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
4	编辑和修改对象	掌握制作与布线方式	掌握制作与布线方式	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
5	高级建模	掌握高级模型创建	掌握高级模型创建	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
6	材质技术	掌握材质灯光创建	掌握材质灯光创建	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
7	灯光与摄像机	掌握灯光摄像机创建及属性	掌握灯光摄像机创建及属性	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	10
8	渲染与环境	掌握后期渲染等技能	掌握后期渲染等技能	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
9	基础动画技术	掌握动画制作基础知识	掌握动画制作基础知识	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12

## 六、课程实施建议

### (一) 教学建议

#### 教学手段及方法

## 1. 教学方法

(1) 以工作任务为目标 学生以小组的形式在工作任务单的引导下完成专业知识和技能训练，小组形式的学习可以培养学生的团队协作能力、交流沟通能力。强调学习过程的最终目的是完成对知识的意义构建（而非完成教学目标），在这样的学习环境中，课件设计通常不是从分析教学目标开始，而是从如何创设有利于学生对知识的意义构建的情境开始，不论是学生的独立探索、协作学习还是教师辅导，都要紧紧围绕意义构建这个中心而展开。每项工作任务完成后，最后由各小组提交一份各自成果报告。

(2) 案例引导学习步骤, 我们精选了一些具有代表性的案例，以案例来引导学生解决实际问题，从而完成工作任务。针对案例引导的特点，每个步骤中教师和学生都融入其中，共同完成学习目标。

(3) 以动画短片制作项目为主线，一切以动画短片制作为中心，为学生提供阶段实训，让学生在真实的环境中磨练自己，提升其职业综合素质；多种学习活动方法针对不同的学习情境，选用不同特点的教学方法，教师从知识传授者的角色转为学习过程的组织者、咨询者和指导者，最终将学习的动力传达到学生身上，使教学过程向学生自觉的学习过程转化。建议采用教学方法如下：故障展示法、问题引导法、讨论法、头脑风暴法、探究法、演示模仿法、比较法、分组学习法、小组竞赛法、自查法、组间互查法、抽查法、自主学习法、反复训练法、评点法。

## 2. 通过实际项目任务的完成替代原有章节教学的模式

本课程以项目引领、任务驱动组织开展教学，通过典型岗位实际工作任务设计教学项目、任务。实现学习过程既是工作过程，完成相应学习任务即完成实际工作任务，通过不同任务来传授相关知识点。

本课程采用以项目为主的模块结构，将理论与实践的内容进行整合。在教学中采用理论与实践一体化的教学模式，在课程实施中积极探索实训导向性、问题导向性和项目导向性的教学。采用理论与实践一体化的教学模式，并不是完全抛弃传统的教学，而是发挥传统教学的长处，将其融入理论实践一体化教学模式这中，注重教学的有效性。教学中要充分发挥学生的主体作用和教师的主导作用，从学生的实际和企业岗位的需求出发，遵照学生的学习特点和认识规律，突出培养学生解决实际问题的能力和应变能力，强化情感态度价值观的教育。

## 3. 模拟环境与真实环境相结合

本课程主要是解决模型错误问题，故障本身在真实模型上是很难查找的，对于这类问题我们可以使用层级元素，逐一排除。

#### 4. 理论与实践相结合，主动学习与被动学习相结合

在实践中学知识，在学知识中长技能，在整个教学过程中既有老师讲授也要有学生自主学习，既有规定的实践任务也有学生的自主实践。整个教学过程注重培养学生动手能力与思考习惯，既要有能分析问题的思路也要有具体解决问题技能。

#### 5. 教学资料开发建议

学习包和教材都是素材性资源。教材是知识的载体，学习包是引导学生学习的载体。因此，要开发学习包，突出以学生为中心的学习过程，将本课程的教学内容与地区经济及当地数据恢复工程师实际工作情况紧密结合，并体现学生职业生涯发展的需要。要较充分利用当前丰富的网络资源。

教学中学生的问题、困惑、见解、情感和体验等都是动态生成的课程资源，教师应重视这些教学过程中动态生成的课程资源，并主动性和创造性地运用使以项目为主的教学充满生机与活力。

#### 6. 教学资源使用建议

本课程的实施必须依赖于条件性的课程资源，课堂教学以机房为主，配合使用多媒体。充分利用机房的优势，用实践案例制作大量内容丰富的教案，在配以练习等内容，以取得较好的教学效果。

### （二）考核建议

本门课程实践性强，其考试以学生根据所学知识，最后完成一幅综合性作业为依据进行成绩评定。不仅考察学生学习效果，而且考察其学习过程。考试中注重考核学生分析问题和解决问题的能力；总评成绩按：平时+课后习题（30%）+期末（70%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

## 七、需要说明的其他问题

参考资料：路慧彪. 3DS MAX 9 中文版实用教程. 机械工业出版社

所需仪器：配置相应的机房和多媒体教室

教学软件：MAYA