

动漫与游戏制作人才培养方案

一、专业名称及代码

名称：动漫与游戏制作

代码：760204

二、入学要求

普通初中毕业、具有同等学力者

三、修业年限

基本修业年限为3年，最长修业年限为5年

四、职业面向

(一) 职业面向

表1 职业面向与主要岗位简表¹

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
电子信息大类(610)	计算机(6102)	动漫、游戏数字内容服务 6572	影视动画制作员 60190104	动画师 影视特效师	动漫设计师(三级) 动画设计师(三级)

注1：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

(二) 工作任务与职业能力分析

表2 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ²	工作过程 ³	岗位要求 ⁴
动画师	A. 动画编剧	撰写动画故事大纲、分场大纲与剧本，为动画或影视剧制作提供文案及创意支援。	1. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；
	B. 二维动画绘制员	人工或使用计算机辅助工具进行动画绘制的人员，工作是将动画设计师们设计的关键动作间的动作过程连续绘制完成，是动画制作中人数最多最基础的专业人员。	2. 具备动画项目“创意执行”能力； 3. 具备三维模型制作能力；
	C. 二维上色修型	将动画设计师设计的草稿进行修整定型。上色是指依照色彩指示，使用工具给动画角色、道具着色。	4. 具备三维纹理贴图绘制能力； 5. 具备三维动画调节和镜头灯光的运用制作能力；
	D. 二维动画师	负责绘制原画动画过程的中间画。	

	E. 场景设计师	根据剧本需要, 绘制符合场景安排、空间关系和气氛的场景设计。	6. 具备二维动画制作能力; 7. 具备影视特效设计与后期制作能力; 8. 掌握动漫领域主流设计软件的使用方法; 9. 掌握动画运动规律基本知识, 具备实现动作设计的能力; 10. 了解动漫产品设计生产流程及标准。 11. 了解互动动画和相关数字产品设计生产流程及标准。
	F. 三维模型制作	根据设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型, 根据设计图创建游戏模型。	
	G. 三维角色设定	三维角色设定或角色装配。	
	H. 分镜设计师	按剧本意图, 合理设计镜头规格和运动方式, 绘制人物姿态、背景画面和关系。	
	I. 三维建模师	负责动画或游戏中的人物、角色、道具、物体、环境等的模型制作。	
	J. 三维动画师	负责将人物、道具、模型按照导演和分镜头的要求进行组合, 并对每个镜头进行摄像机合理调度。	
	K. 三维渲染师	把模型或场景输出成图像或视频文件, 根据影片质量要求合理安排渲染程序	
	L. 交互动画设计师	根据产品需求, 利用 VR\AR\MR 等技术对动画产品设计一定互动效果。	
特效剪辑师	A. 特效监制	根据剧本设定和导演要求, 对影视剧作品从前期拍摄到后期制作中的特效进行设计指导。	
	B. 剪辑师	根据导演对影片视听结构和节奏要求将摄制采集的素材, 利用编辑工具对素材进行加工整理。	
	C. 特效合成师	负责影视作品的后期剪辑特效合成工作, 使影片在符合镜头的氛围的基础上效果更具美感。	

注 2: 典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务, 能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征: ①具有完整的工作过程; ②它能代表职业工作的内容和形式; ③完成任务的方式和结果有较大的开放性; ④在整个企业的工作(或经营)大环境里具有重要的功能和意义。

注 3: 工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序, 由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 4: 概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力, 用“能……”进行描述。

五、培养目标与规格

(一) 培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策, 适应动漫、动画、数字化影像创意创作生产第一线需要的, 德、智、体、美、劳全面发展, 掌握从事二维及三维动画设计、游戏制作、影视后期制作、数字影像设计等岗位操作的基本知识和基本技能, 具有良好的职业发展基础和专业设计技能必备的基本理论和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神, 从事动漫设计师、特效师、剪辑师、游戏设计师、数字影像设计师等相关工作的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格:

1、知识要求

- (1) 掌握动画场景设计的透视理论和对自然环境形态绘制技巧。
- (2) 掌握人体结构和各种生物结构，熟悉绘画风格并能在创作中整体把握，准确定位角色设计。
- (3) 掌握动画运动规律原理. 中间画绘制技巧，后期合成和制作特效，独立完成动画短片设计制作。
- (4) 掌握二维. 三维软件技术和后期制作及音效处理技术。

2、能力要求

- (1) 编写故事能力，进行剧本创作的能力
- (2) 动画场景和角色的设计绘制能力
- (3) 色彩的欣赏和使用能力
- (4) 表演能力
- (5) 动画运动规律的应用能力
- (6) 绘制中间画，使用二维动画制作软件来制作动画的能力
- (7) 使用三维软件造型的能力
- (8) 使用三维软件光影材质贴图的能力
- (9) 使用三维软件制作动画的能力
- (10) 完成影像合成剪辑的能力
- (11) 制作配音和音效的能力
- (12) 专业软件的操作能力

3、素质要求

- (1) 对事物的观察能力
- (2) 组织和管理能力
- (3) 沟通协调能力
- (4) 职业道德
- (5) 团队协作意识
- (6) 环保意识
- (7) 举一反三. 自学能力
- (8) 对工作的策划能力
- (9) 灵活应用专业知识解决实际问题的能力
- (10) 对工作总结评估的能力

表 3 动漫制作技术（五年制）专业培养（目标）⁵

序号	具体内容
I	具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；能够恪守职业准则，理解和遵守制作实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。具有一定人文素养和工匠精神。
II	能够在工作中发挥有效地组织、沟通和协调作用，具有安全生产意识、责任关怀意识、创新创业意识和独立思考的能力。
III	具备动画项目“创意执行”能力；
IV	具备三维模型、贴图、材质、灯光、摄像机、渲染等制作能力；
V	具备二维三维动画制作能力；具备影视特效设计与后期制作能力；
VI	掌握动漫领域主流设计软件的使用方法；
VII	掌握动画运动规律基本知识，具备实现动作设计的能力；

VIII	了解动漫产品设计生产流程及标准，熟悉动漫行业发展现状，关注行业发展趋势。
------	--------------------------------------

注5：培养目标是对该专业毕业生在毕业5年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

六、毕业要求

(一) 毕业要求

表4 动漫制作技术（五年制）专业毕业要求⁶

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	项目定位：能对影视动画作品类别进行分析，并对项目所需要的资料和资源进行整合，掌握市场营销信息的分析能力。	I、VIII
2	用户研究分析：能对影视动画受众群进行定位，对动画产品在不同领域的应用价值定位，对需求对象做成本预算定位的能力。	I、III、VIII
3	前期创意：能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计，剧本创作或主题策划的能力	I、II、III
4	动画解决方案：能够对项目需求进行分析，制定动画的解决方案，包括表现手法的选择、动画技术选择、设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	I、II、III、IV、V、VI、VII、VIII
5	研究能力：能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究，结合市场需求和资料、资源，进行设计实验，得出有效的结论。	I、III、VII、VIII
6	动画设计与制作：能够结合计算机辅助设计呈现不同风格和要求的动画作品，掌握动画前中后期制作技能	I、II、III、IV、V、VI、VII
7	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I、II
8	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I、II
9	沟通能力：能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有效地沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目	I、II、III

	组织等。	
10	项目管理：能够认识和理解动画项目管理原则，并应用于实际项目中，即作为团队成员和领导者，能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	I、II、III、VIII
11	终身学习：能够认识在动漫制作技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I、II、VIII

注6：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过15条。

(二) 毕业要求指标点

表5 动漫制作技术专业（五年制）毕业要求指标点⁷

序号	毕业要求	对应的指标点
1	项目定位：能对影视动画作品类别进行分析，并对项目所需要的资料和资源进行整合，掌握市场营销信息的分析能力。	1.1 能够对作品类别进行分析、对项目资料和资源进行整合，对动画行业市场营销信息分析。
		1.2 能够对企业自身的竞争优势、竞争劣势、机会和威胁进行分析，并针对公司文化分析。
		1.3 能够根据分析结果及时反映在项目方案中。
2	用户研究分析：能对影视动画受众群进行定位，对动画作品在不同领域的应用价值定位，对需求对象做成本预算定位的能力。	2.1 对用户进行分析，具有小组访谈、专家访谈技巧。
		2.2 针对动漫受众群进行定位，对项目作品进行价值定位、对需求对象做成本预算定位。
		2.3 对作品发展路线进行研究，具有行业分类和作品分类的分析能力。对动漫发展趋势研究，能对各类动漫作品相互影响进行分析。
3	前期创意：能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计，剧本创作或主题策划的能力	3.1 影视动画项目策划创意和剧本创作能力
		3.2 能够分析行业需求，选择针对性的动画表现形式
		3.3 能描绘设计意图、故事草图、运用简洁的手绘技法表现主题创意概念图。
4	动画解决方案：能够对项目需求进行分析	4.1 能编制影视动漫常规项目实施方

	析，制定动画的解决方案，包括表现手法的选择、动画技术选择、设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	案、设计方案、进度流程图等相关材料。 4.2 能按照应用需求，选择表现手法、技术要求、制作流程。 4.3 能正确实施并处理项目实施过程中设计技术、质量、进度等问题，制定针对性解决方案。
5	研究能力：能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究，结合市场需求和资料、资源，进行设计实验，得出有效的结论。	5.1 能够基于艺术和技术原理，并采取科学方法对动画常见技术领域进行研究。 5.2 能结合市场需求和资料，进行设计实验。获取结论。 5.3 具备整合思维能力，能够对动漫行业的突出问题，结合不同行业需求特点，进行推理和分析。
6	动画设计与制作：能够结合计算机辅助设计呈现不同风格和要求的动画作品，掌握动画前中后期制作技能	6.1 能够熟练运用相关设计软件设计制作动画。 6.2 能够具备影视动画和特效设计与后期制作能力。 6.3 具备二维三维动画制作能力和项目“创意执行”能力。
7	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	7.1 尊重生命，关爱他人，主张正义、诚信守则，具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。 7.2 理解社会主义核心价值观，了解国情，维护国家利益，具有推动民族复兴和社会进步的责任感。 7.3 理解动漫专业的核心理念，了解相关行业从业人员的职业性质和责任，在动画制作实践中能自觉遵守职业道德和规范，具有法律意识。
8	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	8.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。 8.2 能独立完成团队分配的工作。 8.3 能胜任团队成员的角色和责任，能组织团队成员开展工作。
9	沟通能力：能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有	9.1 根据影视行业相关法律法规解决相关纠纷。

	效地沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目组织等。	9.2 负责编写项目日志、制作计划、进度表等相关项目资料 9.3 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练运用一门外语，进行阅读、写作和沟通交流。
10	项目管理：能够认识和理解动画项目管理原则，并应用于实际项目中，即作为团队成员和领导者，能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	10.1 能够编制影视动画项目总进度计划表，并能在实际进度变化时作出适当调整；对项目整体进行管控，对质量监控和进度监控会同有关部门和单位进行解决；能参与项目成本控制及提交结算，能参与项目招投标。 10.2 能够进行项目的合同管理、信息管理。 10.3 负责协调各工种和团队分工之间的工作。
11	终身学习：能够认识在动漫制作技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	11.1 能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识。 11.2 具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。 11.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应发展。

注 7：制订毕业要求指标点时应注意以下几点：一是要与毕业要求对应，一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测，尽量用外显性行为动词，总数不超过 45 条。

七、课程体系

（一）课程体系的架构与说明

动漫设计与制作（五年制）专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综合考虑基本职业素养与可发展能力，同时还结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。

本次课程体系的建立按照《滁州市机电工程学校关于制定专业学分制人才培养方案的指导意见》文件要求，结合本专业特点对原有人才培养方案及课程体系进行了大幅度修订。

课程分为通识课程、行业基本能力课程、岗位专项能力课程、创新创业模块课程、个性拓展模块课程、实习实训课程六个方面。其中通识课程、行业基本能力课程及岗位专项能力课程为专业必修课程。能力拓展课程体系依据本专业的办学特点及区位优势需求，学生可以依据自身情况选择至少一个专业方向进行学习。

创新创业模块课程结合我院校企合作单位的情况，开设工作室虚拟项目创新实践及动漫设计大赛两个创新创业模块，带动学生创业，达到创新创业目标。

(二) 专业课程体系

表6 专业课程体系表⁸

序号	课程名称 (学习领域)	对应的典型工作任务
1	色彩	A B
2	素描	A B I
3	动画运动规律	A B I
4	图像处理 (PS)	E
5	Flash 动画制作	C D
6	实验动画	B C D
7	动画造型设计	B C D
8	三维动画技术 (一)	A I
9	三维动画技术 (二)	A B
10	网络动画	C D E
11	数字交互设计	C E
12	动画视听语言	A B C D F
13	影视特效 AE	A B C D E F
14	动画短片	A B C D E F G J K L
15	非线性编辑	A B C D E G
16	动画分镜头设计	A B C D E G H
17	配音与动画	A B C D E
18	微电影制作	A B C D E F H J K L
19	UI 设计与制作	B C D E H
20	三维动画短片	B C E F I J K L
21	动画场景表现技法	A B C D E F H
22	动漫影视欣赏	B C D E H
23	顶岗实习	B C E F I

表7 动漫制作技术 (五年制) 专业课程矩阵表⁹ (见附表)

毕业要求	毕业要求 指标点 ¹⁰	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5

注 8: 专业课程体系可用图、表的方式进行阐述, 应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 9: 专业课程体系应涵盖所有毕业要求, 支撑所有指标点的训练和培养, 可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系,

注 10: 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

八、专业课程方案

(一) 各类课程学时分配表

表8 教学活动时间分配表

单位：周

序号	内容	学期										合计	学分
		一	二	三	四	五	六	七	八	九	十		
1	入学教育	1										1	1
2	军训与军事理论课					2						2	2
3	大学生安全教育※	1										1	1
4	课内教学	17	18	18	18	16	18	18	16.5				101
5	暑期社会实践※				2		2					4	4
6	劳动教育课※			1		1						2	2
7	创新创业实训								1.5			1.5	1.5
8	认知实习※					1						1	1
9	跟岗实习									17		20	15
10	顶岗实习										20	20	12
11	毕业设计(论文)答辩※									2		2	2
12	毕业教育※									1		1	1
—	学期复习考试	2	2	2	2	2	2	2	2			16	
—	学期周数	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200	240

每学年40周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表9 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时(%)	学分	占总学分(%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	1492	1438	54	29.9	81	32.5	1. 教学总学时为：5116学时； 2. 课内学时为：2102学时； 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总学时的62%。
	专业基础能力课	1804	296	1508	35.3	82	32.9	
	专业方向课	512	88	424	10	32	12.9	
	创新创业课程	108	72	36	2.1	6	2.4	
	实习实训环节	1020	0	1020	19.9	38	15.3	
选修课程	素质拓展课程	72	36	36	1.4	4	1.6	
	能力拓展课程	72	36	36	1.4	4	1.6	
	专业选修课程	36	18	18	0.7	2	0.8	

合计	5116	1984	3132	100	249	100	
----	------	------	------	-----	-----	-----	--

(二) 课程教学进程

表 10 动漫制作技术（五年制）专业课程教学安排表

课程类别	课程代码	课程名称	课程类型	课程性质	考核方式	学分	总学时	理论学时	实践学时	一学年		二学年		三学年		四学年		五学年		备注			
										一	二	三	四	五	六	七	八	九	十				
通识课程平台	公共必修课程	军事理论（国防教育）	A	必修	考查	2	36	36			(36)												
		中国特色社会主义	A	必修	考试	2	36	36			36												
		心理健康与职业生涯	A	必修	考试	2	36	36				36											
		哲学与人生	A	必修	考试	2	36	36					36										
		职业道德与法治	A	必修	考试	2	36	36						36									
		思想道德修养与法律基础	A	必修	考试	2	36	36							36								
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	必修	考试	2	36	36								36							
		形势与政策（讲座形式）	A	选修	考查	1	16	16							(8)	(8)	8	8					
		劳动	A	必修	考查	1	18	18				(18)											
		体育与健康	A	必修	考查	12	216	216				36	36	36	36	36	36						
		语文	A	必修	考试	12	216	216				72	72	36	36								
		应用文	A	必修	考试	2	72	36		36						36	36						
		数学	A	必修	考试	16	288	288				72	72	36	36	36	36						
		英语	A	必修	考试	12	216	216				36	36	36	36	36	36						
		非遗传承	A	必修	考查	2	36	36				36											
公共艺术(美术、音乐)	A	必修	考查	2	36	18		18			36												

职业 通用 能力 课程 平台	公共 选修 课	历史	A	必修	考试	4	72	72				72									
		中华优秀传统文化	A	选修	考查	2	36	36						36							
		职业准备	A	必修	考查	2	36	36							36						
		普通话	A	选修	考查	2	36	36						36							
		心理健康	A	选修	考试	2	36	36													
		物理	A	选修	考试	4	72	72													
			小计				81	1492	1438	54	288	288	252	180	252	216	8	8			
		专业 基础 能力 课程	素描	B	必修	考试	4	72	10	62	72										
	计算机基础		B	必修	考试	4	144	18	126	72	72										
	文字录入		B	必修	考试	4	144	18	126	72	72										
	色彩		B	必修	考试	4	72	10	62		72										
	Flash 动画制作		B	必修	考试	8	216	36	180			108	108								
	图像处理（PS）		B	必修	考试	8	216	36	180			108	108								
	动画概论		B	必修	考试	4	72	18	54			36	36								
	常用工具软件		B	必修	考试	4	72	18	54				72								
	三维角色制作		B	必修	考试	8	216	36	180					108	108						
三维动画制作	B		必修	考试	8	216	36	180					108	108							
矢量插画	B		必修	考试	4	36	10	26					36								
影视后期制作	B		必修	考试	6	72	18	54							72						
数字交互设计	B		必修	考试	4	64	8	56									64				
动画分镜头设计	B		必修	考试	4	64	8	56									64				
三维动画技术（一） （基础建模和材质纹 理贴	B		必修	考试	4	64	8	56									64				
网络动画	B	必修	考试	4	64	8	56									64					

						82	1804	296	1508	216	216	252	324	252	288	256				
专业 方向 课程		动画视听语言	B	必修	考试	4	64	20	44								64			
		动画短片	B	必修	考试	4	64	20	44								64			
		微电影制作	B	必修	考试	4	64	8	56								64			
		UI设计与制作	B	必修	考试	4	64	8	56								64			
		三维动画技术(二) (3DMAX 角色建模和骨骼动画)	B	必修	考试	4	64	8	56								64			
		配音与动画	B	必修	考试	4	64	8	56									64		
		三维动画短片	B	必修	考试	4	64	8	56									64		
		非线性编辑	B	必修	考试	4	64	8	56									64		
		小计				32	512	88	424	0	0	0	0	0	0	0	0	320	192	
个性 拓展 课程		素质拓展课程	B	选修	考查	4	72	36	36							72				
		能力拓展课程	B	选修	考查	4	72	36	36							36	36			
		专业选修课(参照统招,选一门)	B	选修	考查	2	36	18	18							18	18			
		小计				10	180	90	90							126	54			
创新 创业 课程		大学生学习与职业发展指导	B	必修	考查	1	18	18									18			
		创新创业教育	B	必修	考查	1.5	30	24	6							15	15			
		工作室虚拟项目创新实践	B	必修	考查	2	36	18	18							18	18			
		动漫设计大赛	B	必修	考查	1.5	24	12	12								24			
		小计				6	108	72	36							33	75			
毕业 设计 与实		毕业设计	B	必修	考查	8	120	0	120								120			
		跟岗实习	B	必修	考查	15	450	0	450								450			
		顶岗实习	B	必修	考查	15	450	0	450									450		

	习		小计				38	1020	0	1020											
合计							249	5116	1984	3132	504	504	504	504	504	504	423	457	192	249	
占比									38%	62%											

九、主要课程内容

表 11 动画视听语言（课程名称）

课程名称	动画视听语言		
开设学期	7	基准学时	64
<p>职业能力要求：在动画作品和影视作品的前期准备过程中，可以设计出合理的作品形式和作品风格。可以将文字剧本的内容设计成具体分镜头脚本。在准确表达内容的同时可以自由的提升作品的艺术性。在作品的制作过程中可以熟练掌握和使用影像、声音、剪辑的技巧来表达剧本的内容。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>(1) 知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、让学生对动画视听语言的存在及概念形成正确的认识。 2、让学生正确掌握视听语言的特征，逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。使学生对视听语言的分类、特点、发展历史及其流派形成正确的认识，进而调动学生的学习积极性。 3、让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。 4、讲授蒙太奇的原理及其理论的学习，让学生对影视动画镜头的认识更加全面、深入，并逐步养成使用镜头叙述思想与内容的习惯。 5、讲授轴线的基本概念，让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。 6、让学生对影视动画镜头的场面调度概念形成正确的认识。 7、让学生对影视动画剪辑的职能及概念形成正确的认识，使学生正确理解剪辑的重要性。 8、讲授影视声音的基本概念，使学生对影视声音的重要作用形成正确的认识。 <p>(2) 能力目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、分析经典的影视作品，让学生正确掌握影视动画镜头的景别理论，并逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。 2、分析经典的影视作品，让学生考虑如何控制镜头形成影视动画特有的画面，进而将镜头理论逐步过渡到实际运用。 3、讲授长镜头理论，让学生在镜头理论上更加丰富，并逐渐对电影艺术的镜头语言形成一定深度的认识。 4、对蒙太奇与长镜头的比较与分析，让学生进一步完善镜头语言的理论知识，进而将理论知识指导实践。 5、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过关系轴线拍摄影视动画中人物对话交流的场面，进而引导学生如何通过镜头揭示人物内心活动。 6、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过镜头场面调度推动故事情节的发展，进而引导学生如何通过镜头场面调度揭示人物内心活动。 7、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过剪辑的技巧推动剧情的发展，突出人物 			

性格，进而引导学生如何通过剪辑揭示人物内心活动。

- 8、分析经典的影视作品，让学生正确掌握影视声音的使用技巧，并逐渐对影视声音形成一定的感性认识。让学生能根据影片主题的需要，合理地选择与运用声音元素，进而引导学生如何通过声音揭示人物内心活动。

(3) 素质目标

- 1、培养学生的观察能力，锻炼学生的表现能力。
- 2、通过实践教学，具有分析问题、解决问题的能力。
- 3、通过课堂内外拓展训练，锻炼学生自我学习的能力。
- 4、通过对中外优秀作品的赏析培养学生的专业评判标准能力。

课程内容：

- 1、视听语言的存在及其概念
实践内容：视听语言相关资料收集
- 2、镜头的基本概念及影视动画中镜头的作用
实践内容：电影作品的分镜头脚本绘制
- 3、蒙太奇的原理及理论，全面深入对镜头叙述思想与内容的认识
实践内容：分组完成课堂发表（以电影镜头分析为题）
- 4、轴线基本概念
实践内容：制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品
- 5、场面调度的基本概念
实践内容：制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品
- 6、剪辑的基本概念，理解剪辑的重要性
实践内容：完成固定素材的后期剪辑，进行二次创作。
- 7、影视声音的基本概念
实践内容：完成固定素材的后期配音、音效及背景音乐。
- 8、项目：完成一部微电影作品

表 12 三维动画技术（课程名称）

课程名称	三维动画技术		
开设学期	7	基准学时	64
职业能力要求： 按照行业要求根据三维动画项目的需要，能熟练运用三维软件进行角色、道具、场景等模型的设计与制作，材质设计与制作、灯光设计、动画设计、特效制作，使用后期合成软件对动画等素材进行加工整理并合成输出。			
课程目标： （1）知识目标： <ol style="list-style-type: none">1. 掌握相关的剧本、文案编写相关知识；2. 掌握一定的美术基础知识；3. 掌握角色设计、绘制制作技术；4. 掌握分镜设计；5. 掌握根据设计图纸绘制与制作室内外模型、游戏场景模型、产品和道具的知识；6. 掌握运动规律知识；7. 掌握相关软件操作能力；8. 学习团队协作能力； （2）能力目标：			

1. 具备较强的观察力；
 2. 具备丰富的想象力；
 3. 具有一定的绘画能力；
 4. 具备较强的三维空间造型能力；
 5. 对于人体和生物体结构有较全面的认识；
 6. 能够掌握常用的三维制作软件进行动画角色的设定；
 7. 了解动画模型创建标准；
 8. 精通动画模型布线规则；
 9. 能够读懂简单的建筑与工业设计图纸；
 10. 掌握至少一种图像处理软件；
 11. 能够完成后期合成和制作特效；
- (3) 素质目标：
1. 具有集体意识、良好的职业道德修养，养成良好的工作习惯与学习态度；
 2. 具有团队合作意识能够与他人合作，协调同事之间、上下级之间的工作关系的能力；

课程内容：

学习单元一：动画场景设计

项目一：剧本分析与设计；项目二：场景设计与绘制

学习单元二：动画角色设计

项目一：草图设计；项目二：角色调整完成

学习单元三：故事版绘制

项目一：决定人物设定和场景设定；项目二：剧本设计

学习单元四：模型雕塑

项目一：二维平面图分析与骨架搭建制作；项目二：模型塑造

学习单元五：三维模型制作

项目一：三维建模；项目二：模型调整

学习单元六：贴图材质制作

项目一：纹理贴图制作；项目二：材质指定与测试渲染

学习单元七：三维动画制作（一）

项目一：骨骼动画设置与调试；项目二：运动控制与动画制作

学习单元八：三维动画制作（二）

项目一：灯光摄影机；项目二：渲染测试与动画修改完善

学习单元九：特效合成

项目一：资料整理与素材制作；项目二：素材合成，输出

学习单元十：影视剪辑

项目一：项目剪辑；项目二：样片审核及输出

表 13 网络动画（课程名称）

课程名称	网络动画		
开设学期	7	基准学时	64

职业能力要求：涉及计算机应用、图形图像、多媒体等多方面的知识。学生在掌握 Flash 操作技术同时，对动画项目制作以及流程有所了解。

课程目标：充分考虑动漫行业岗位群的要求，结合为互联网而生的动画类型，掌握软件的使用方法。抓住以互联网为主要发行渠道的动画作品为基线，并突出互联网的传播特点而制作实操内容。

课程内容：采用“项目引导、任务驱动”教学方法，以项目为载体把 Flash 网络动画的理论知识、实践技能与实际应用环境结合在一起，设计学习情境，培养学生的基本职业能力。通过前期大量的调查、讨论，最后确定了四个项目模块作为学习情境，即“动画 IP 形象制作”、“网页动画制作”、“动态 LOGO 包装”，“动画广告制作”。总体设计如下：

项目一：动画 IP 形象制作

项目描述：IP 形象是网络经济时代的“吸粉神器”，能成为购物中心新“地标”，也可以理

解成一个吉祥物，国民玩偶，可以变身成为非常善解人意的人工智能伙伴。设计制作个人化的 IP 形象及表情包，是新媒体动漫中的一个典型动画类型。初学者在掌握基本绘画基础和简单动画制作技巧后，很容易学成。用卡通形象描述心情，包括喜怒哀乐。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。

项目二：网页动画制作

项目描述：网页动画是一种交互式矢量多媒体技术，是目前网上最流行的动画格式。用少量的向量数据就可以描述一个复杂的对象，占用的存储空间很小，适合网络使用。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。

项目三：动态 LOGO 包装

项目描述：动态 LOGO 设计是多媒体环境下 LOGO 设计的新趋势。动态 LOGO 设计的动画效果流畅，给人耳目一新的冲击力，可以帮助用户快速理解 LOGO 所表达的品牌文化和故事。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。

项目四：动画广告制作

项目描述：动画广告是动漫与广告的结合，已经成为大众喜欢的文化传播形式。动漫广告和传统影视广告相比，有其自身的规律和适用对象，其形式新颖，有较大的发展空间。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生以“大学生广告艺术大赛”为契机完成命题广告制作。

表 14 动画短片（课程名称）

课程名称	动画短片		
开设学期	8	基准学时	64
职业能力要求：	了解动画片欣赏与创作的相关知识，熟悉动画片创作的操作技巧，掌握常见影视处理技巧。		
课程目标：	在专业学习基础上进行创作实践，将之前学过的专业知识和技能加以运用，以联合作业的形式完成短片。熟悉并掌握动画创作及制作的流程，锻炼协调合作能力。通过完整的动画短片创作，使学生体验团队工作的重要性，并掌握动画片创作的基本过程。		

课程内容：《动画短片创作》课程是在学生前两年半完成专业基础课的基础上进行的。学生之前通过一些基本练习和理论练习，对动画片创作的各个环节有了比较具体地掌握。在这门课程中，需要学生把以前学习的知识“化零为整”，综合在一起，完成一部完整的动画片。《动画短片创作》是以学生联合合作的创作方式为基础的，不同于完全个体的个性化创作。使学生通过这样的实践，体会团结合作的重要性。也使学生尽早的体验毕业以后将面临的、实现工作中必须分工合作的动画片创作模式。学会调整个性与协调合作之间进行磨合，有效地通过合作发挥各自的优势、进行创作。3—6人团队合作，动画短片时长3—5分钟。整个《动画短片创作》工作规范，要符合专业制作规格，有一定艺术水准。

第一章 动画短片前期创作

一、教学要求

了解动画短片前期创作的具体过程，掌握如何写剧本、画分镜头、确定动画角色造型和绘制动画场景。

二、教学内容

知识要点：

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	备注
1	动画创作、提交剧本	4	根据实际情况适当伸缩进度
	回复剧本意见	4	根据实际情况适当伸缩进度
	修改剧本	6	根据实际情况适当伸缩进度
2	确定剧本	3	根据实际情况适当伸缩进度
	提交美术设计	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复美术设计意见	3	根据实际情况适当伸缩进度
	修改美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
3	确定美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
	提交海报及导演阐述	4	根据实际情况适当伸缩进度
	确定海报及导演阐述	6	根据实际情况适当伸缩进度
4	提交分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复分镜头意见	3	根据实际情况适当伸缩进度
	修改分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	确定分镜头	4	根据实际情况适当伸缩进度
5	绘制造型本、场景本（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	练习造型和场景（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度

第二章 动画短片中、后期制作

一、教学要求

了解动画短片中期、后期创作的具体过程，掌握如何用电脑绘制原画、加动画、上色、镜头合成、声音及后期特效制作等。

二、教学内容

知识要点：

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	根据实际情况适当伸缩进度

5	动画制作概论、提交设计稿 (贴图、建模)	2	根据实际情况适当伸缩进度
6	回复设计稿(贴图、建模)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	修改设计稿(贴图、建模)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	确定设计稿(绑骨骼)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制原稿(绑骨骼)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画 (绑骨骼)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画 (调动作)	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画 (调动作)	2	根据实际情况适当伸缩进度
7	确定原画(调动作)	14	根据实际情况适当伸缩进度
8	加动画(调动作)	4	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画(渲染)	5	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画(渲染)	5	根据实际情况适当伸缩进度
9	确定动画(渲染)	7	根据实际情况适当伸缩进度
	扫描上色(渲染)	7	根据实际情况适当伸缩进度
10	镜头合成	14	根据实际情况适当伸缩进度
11	后期特效	12	根据实际情况适当伸缩进度
	声音合成	2	根据实际情况适当伸缩进度
12	剪辑、成片	14	根据实际情况适当伸缩进度

表 15 影视后期特效 AE (课程名称)

课程名称	影视后期特效 AE		
开设学期	6	基准学时	64
<p>职业能力要求: 掌握 After Effects 软件的各种操作技能和技巧, 掌握影视片头、影视动画后期、影视特效制作、动画特效制作从前期策划到后期制作的完整流程, 了解常用的文件格式及其输出设置。培养学生独立创作短片、影视栏目包装、影视后期制作、动画后期制作等的综合职业能力。在影视动画制作单位, 根据导演或剧本策划要求, 对采集的各种视听素材进行加工整理, 再通过后期特效软件 AE, 完成后期制作并输出成品。</p>			
<p>课程目标:</p> <p>(一) 知识教学目标</p> <p>1、了解影视后期制作应用的方向。</p> <p>2、认识了解影视后期, 培养良好的影片后期设计理念。 3、通过不同类型的影片, 了解和认知影片的种类。 4、掌握影视后期制作, 熟练应用 AE 软件来制作影片。 5、掌握职业技能训练。</p>			

（二）能力教学目标

1. 通过本课程的学习，使学生了解影视设计与制作、具备娴熟的创新能力。
2. 本课程理论和应用紧密结合，趣味性强，能够提高学生的学习兴趣，培养学生的独立思考能力，创新和再学习能力。

（三）综合素质目标

1. 培养学生的自主思考能力和创新能力；
2. 激发学生创新意识和创新欲望。

课程内容：

学习单元一：影视特效基础知识及 AE 基础操作

项目一 基础合成特效练习

学习单元二：遮罩动画与滤镜特效

项目一 遮罩动画练习 项目二 仿真滤镜特效合成

学习单元三：矢量图形

项目一 矢量绘图 项目二 人偶动画

学习单元四：三维合成

项目一 三维空间合成 项目二 三维场景中的合成技巧

学习单元五：抠像技术

项目一 单色背景抠像 项目二 复杂背景抠像

学习单元六：调色的技巧

项目一 颜色校正 项目二 影视级调色技巧

学习单元七：跟踪与表达式的应用

项目一 单点跟踪特效练习 项目二 多点跟踪特效练习

学习单元八：综合特效

项目一 影视片特效练习一（动画特效影片）

项目二 影视片特效练习一（科幻与动作特效影片）

项目三 影视片特效练习一（影视剧特效实战）

学习单元九：渲染与输出

项目一 不同类型影片渲染输出成品

十、专业教学基本要求

（一）专业教学团队基本要求

专业教学团队 22 人，“双师型”教师占 90%，专业团队高级职称占 36%、中级职称占 50%，40 岁以上 50%、30-40 岁占 40%、30 岁以下占 10%。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求（一个实训室一张表）

表 16 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	数字动画创新教学实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备	数量要求	备注

1	数字动画图形工作站	50 台	
2	HTC VIVE Pro VR 头盔套装	1 套	
3	75 寸 4K 动画显示器	1 台	
4	SONY FS5M2K 4K 高清摄像机	1 台	
5	Leap motion 2.0 手部动态捕捉仪	2 台	
6	Hololens AR 增强现实全息头盔	1 台	
7	高清动画线拍仪	1 台	
8	多人互动 VR 教学系统	50 套	
9	24 口网络交换机	3 台	
10	音响系统	1 套	
11	KINECT 体感器（开发版）	1 套	
12	VR 多人协作管理系统	50 套	
13	Wacom 图形手绘板	50 套	

表 17 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	动漫设计与制作实训室	面积要求	100m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	IMAC 苹果图形一体机	50 台	
2	Wacom 图形手绘板	50 套	
3	24 口网络交换机	3 台	
4	明基 720P 投影仪	1 台	
5	音响系统	1 套	
6	55 寸动画显示器	1 台	
7	原版漫画图书资料及素材	若干	
8	非线性编辑机	25 台	

2. 校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 18 校外实习基地基本情况

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	动画形象设计	拿鲸动画工作室	跟岗实训	深度合作

2	三维动画	南京峰视维建筑装饰工程公司	顶岗实习	深度合作
3	影视制作	南京美线文化传播有限公司	认识实习	深度合作
4	动画长片制作	滁州高教科创城狮门影视公司	顶岗实习	深度合作
5	二维动画	南京艺德源动漫制作有限公司	认识实习	深度合作
6	影视拍摄	滁州萌芽影视	顶岗实习	深度合作
7	影视后期制作	安徽华宝影视文化传媒有限公司	跟岗实训	深度合作
8	图片摄影	滁州金荣摄影工作室	认识实习	深度合作

注 12: 指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

(三) 使用的教材、数字化(网络)资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 19 动漫制作技术专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	动画角色设计 (第二版)	省级规划	清华大学出版社	白洁	2016.12
2	超人气动画角色设计攻略: 羽山淳一的现场绘画解说课	省级规划	中国青年出版社	[日] 羽山淳一 / 著 优莱柏 /	2016.9
3	三维模型技术项目教程—— 3dsMax	省级规划	中国传媒大学出版社	汪海波	2016.5
4	flash 网络动画实训教程	省级规划	安徽美术出版社	苗莘	2016.12
5	交互设计	省级规划	河北美术出版社	梁哲	2016.11
6	动画视听语言	省级规划	安徽美术出版社	张宇虹	2016.12
7	EDIUS 6.5 快刀手高效剪辑技法	省级规划	人民邮电出版社	三拍客	2017.5
8	动画分镜头设计(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	姚桂萍	2018.2
9	微电影创作教程	省级规划	中国传媒大学出版社	孙茜芸	2016.2
10	3D Max/Vray 效果图案例实训	省级规划	中国建材工业出版社	陈国成	2016.7
11	经典动画作品解析(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	董立荣	2017.5
12	After Effects 标准教程	省级规划	兵器工业出版社	周艺文等	2016.6
13	动画导演的分镜技巧与动画短片创作技巧	省级规划	兵器工业出版社	程新平等	2017.8

14	Adobe Audition CS6 中文版经典教程	省级规划	人民邮电出版社	Adobe 公司	2017. 11
15	创意定格动画实验室[Stop Motion Animation]	省级规划	上海人民美术出版社	[英] 梅尔文·特南	2018. 1
16	Illustrator 实用教程	省级规划	上海交通大学出版社	李东昱 胡明	2017. 7
17	Photoshop CC 基础教程	省级规划	兵器工业出版社	吴振全等	2018. 1
18	电视摄像基础	省级规划	中国传媒大学	汤明纲	2018. 5
19	动画场景设计	省级规划	北京联合出版公司	韩笑, 孙立军	2018. 1
20	影视动画音乐欣赏	省级规划	中国书籍出版社	丁波	2018. 3

表 20 动漫制作技术（课程名称）

序号	数字化资源名称	资源网址
1	网络动画教程	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
2	影视后期制作 AE	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
3	视听语言	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
4	摄影摄像	http://training.jingpinke.com/

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

根据不同的课程特点选择相应的教学方法，要以“学生为中心”，实行项目化课程教学，完成“做——学——做”的教学模式。高年级使用工作室化教学模式，根据学生的能力与兴趣实行个性化培养。

（五）教学评价、考核建议

突出能力的考核评价方式，体现对综合素质的评价，吸纳、邀请企业相关技术人员参与考核评价。专业课程还可以以作品展示的方式进行考核。

1. 考核成绩与绩点折算方法

百分制成绩	90-100	80-89	70-79	60-69	<60
绩点	4.0-5.0	3.0-3.9	2.0-2.9	1.0-1.9	0.0
五级制成绩	优秀	良好	中等	及格	不及格
绩点	4.5	3.5	2.5	1.5	0.0

2. 学分绩点计算方法

某门课程学分绩点，即等于该门课程的绩点数乘以该门课程的学分数。平均学分绩点一般作为衡量学生学习质量的主要指标，可按学期或学年进行结算，作为综合考评及

奖励学生的重要依据

平均学分绩点计算公式为：

$$\text{平均学分绩点} = \frac{\sum \text{所学课程（环节）学分} \times \text{绩点}}{\sum \text{所学课程（环节）的学分}}$$

3. 课程学分获取。

课程学分是指专业人才培养方案中规定的必修课、选修课学分。

(1) 学生必须按规定参加各类课程的学习,取得考核资格,考核评价成绩达到 60 分或及格以上者,经审查确认后即可获得该门课程学分;经批准缓考的,课程考试成绩以实际成绩计入,并取得相应学分。

(2) 独立的实践教学环节(实训周),学生出勤率达 80%以上,经考核合格方可获得该课程的学分。综合实践教学作为一个完整的学分计算单位,不拆开计分。

(3) 课证融合课,可以实行“以证代考”,考级通过,取得相应学分非课程学分取得。

4. 非课程学分的获取

非课程学分由互认学分和奖励学分构成。

(1) 互认学分是指参加其他函授教育、自考、社会培训、网络学习或校际课程等途径获得的学分。学分互认需由学生本人提出申请,经所在系部审核,报教务处备案。

(2) 学生个人或团队在创业实践活动、技能大赛、发表论文、获得专利等方面取得成绩,对照《滁州市机电工程学校职业技能大赛管理办法》等文件规定,由学生所在系出具证明材料,经活动具体负责部门审核、教务处审批,获得相应的学分。

以上非课程学分,属于同一范畴和类型的,以最高学分为准,不重复计分;以上非课程学分总和不得超过本专业要求总学分的 1/3。

十一、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过专升本的形式接受本科专业学习,通过社会培训、企业锻炼提高专业的技术水平。