动漫设计与制作专业

人才培养方案

**专业代码： 090400**

**制定时间：2012年5月29日**

目录

[1．学制与招生对象 3](#_Toc326089221)

[2．专业定位 3](#_Toc326089222)

[2.1专业调研 3](#_Toc326089223)

[2.2专业定位 5](#_Toc326089224)

[3．培养目标 5](#_Toc326089225)

[4．人才培养规格与质量标准 6](#_Toc326089226)

[4.1知识结构及标准 6](#_Toc326089227)

[4.2能力结构及标准 7](#_Toc326089228)

[4.3素质结构及标准 7](#_Toc326089229)

[4.4专业技能及认证 8](#_Toc326089230)

[5．人才培养模式 9](#_Toc326089231)

[5.1人才培养模式构建的依据 9](#_Toc326089232)

[5.2人才培养模式的框架及内涵 9](#_Toc326089233)

[5.3人才培养模式的实施路线 11](#_Toc326089234)

[6．课程体系 14](#_Toc326089235)

[6.1工作过程分析及课程体系设计的基本思路 14](#_Toc326089236)

[6.2课程体系设计 19](#_Toc326089237)

[6.3实践教学体系设计（用图来表述） 20](#_Toc326089238)

[7．课程描述 32](#_Toc326089239)

[7.1基础学习领域课程 32](#_Toc326089240)

[7.2专业学习领域课程 35](#_Toc326089241)

[7.3拓展学习领域课程 53](#_Toc326089242)

[8．教学条件 55](#_Toc326089243)

[8.1教学团队 55](#_Toc326089244)

[8.2实习实训条件及方案 56](#_Toc326089245)

[9．专业指导委员会组成 59](#_Toc326089246)

[10．几点说明 59](#_Toc326089247)

**计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案**

## 1．学制与招生对象

专业代码：090400

修业年限：3年

招生对象：普通初中毕业生

## 2．专业定位

### 2.1专业调研

#### 2.1.1行业发展状况

我校动漫设计与制作专业始建于2012年，是面向社会需求、依照职业技术教育特点而设立的专业。

动漫产业是具有消费群体广、市场需求大、产品生命周期长、高成本、高投入、高附加值、高国际化等特点。目前中国动漫企业约有6000多家，以小型的民营企业居多。从业人员6万人左右，人员主要集中在中后期制作环节上。动画前期规划，创作人才缺口非常大，其中动画：编剧、导演、造型、美术设计的人才十分紧缺。 而就目前的发展趋势，动漫行业人才具有以下特点：

从地域上看，动漫人才主要集中在北京、上海、深圳、长沙、杭州、苏州等大城市及经济发达地区。

从学历上看，以能力为主，学历为辅，并逐渐向能力与学历并重的发展趋势。本科学历者是从业人员的主体力量，大约为60%，大中专学历约占为34%，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。但随着教育水平的提高和行业的快速发展，动漫行业高学历人才比例将不断增加。

从相关从业经验上看，从业经验缺乏。由于动漫行业是一个新兴行业，从业人员行业经验普遍偏少。从业年限2年以下的达到约占60%。

从职位类别来看，动漫行业的人才需求层次非常丰富。人才需求呈金字塔式格局，底层是运营、支持、服务人才；中间是设计、开发、技术、绘制人才；高端则是策划、编导、管理。从比例上看，从事设计类、策划类和编辑类等职位类别的人员居多，分别为45.4%、19.4%、18.5%，三者之和达到了79.3%，而财务、管理、行政等非专业类职位所占比例较低，仅为20.7%，这和动漫行业更强调专业化的发展方向密切相关。

从世界范围内看 ，动漫产业已经成为21世纪知识经济时代的产物，也是一种无烟产业，世界发达国家一向非常重视动漫产业的发展，它已成为各国争先恐后发展的文化支柱产业。在日本，其动漫产业曾一度超过钢铁等产业的产值，成为仅次于旅游业的第二大产业。美国、韩国等国的动漫产业产值也极为可观。

对中国而言，虽然动漫产业已经不是一个新的概念了，但发展却问题重重，远远落后于发达国家。近些年，在经济全球化的背景下，国外动漫产业正在大举进攻逐步广阔的中国动漫消费市场，而相比国外成熟的动漫产业，中国的动漫产业还正处于初级阶段。随着中国经济的进一步转型，动漫产业也越来越成为国民经济中不可忽视的一部分。

伴随着动漫产业的进一步发展，市场的进一步成熟，对各种专业人才的需求必将更为广泛，对人才素质的要求也将越来越高。既精通职业技能，又具有创意、策划能力，同时具备良好的人文素质的实用型、复合型人才将会大受欢迎。中国巨大的动画及多媒体市场相关专业人才奇缺形成的巨大矛盾，无疑给中国动画及多媒体教育带来了一个极好的发展机遇。动漫产业已成为发展潜力巨大的智力密集型、劳动密集型、科技密集型和资金密集型的“朝阳”文化产业，

#### 2.1.2岗位人才需求状况

我国需要大量的动漫技术人才，尤其是面向动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、玩具开发、游戏制作、多媒体制作等公司或单位生产第一线能从事漫画，动画角色设计、场景设计、分镜设计、原画、3D建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等技术岗位工作的人才。

### 2.2专业定位

|  |  |
| --- | --- |
| **服务面向** | 动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、玩具开发、游戏制作、多媒体制作等公司或单位生产第一线能从事漫画，动画角色设计、场景设计、分镜设计、原画、3D建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等技术岗位工作。 |
| **就业部门** | 动漫行业产业链上、中、下游各公司、游戏行业相关公司、其他需要动漫的企业与机构。 |
| **就业岗位** | **1、从事动漫创意设计相关工作**  助理动画设计师与动画设计师、助理漫画设计师与漫画设计师（相近的职业岗位有：衍生产品设计、卡通形象设计、插画设计、平面设计、商业美术设计，升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为动画设计总监5年、动画美术总监5年、动画导演8年、动画制片8年）  **2、从事动漫生产制作相关工作**  助理动画制作师与动画制作师、助理漫画制作师与漫画制作师（相近的职业岗位有：游戏动画制作、科技动画制作、影视特效与合成。升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为动画制作总监5年、动画技术总监8年、动画导演8年、动画制片8年）  **3、从事动画漫画创作、制作、衍生产品生产营销等相关的管理与服务工作**  动画漫画创作、制作相关的管理与服务工作（相近的职业岗位有：动画相关机构、相关的岗位的管理与服务工作。升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为策划8年、制片8年、经理5年、总经理10年） |
| **岗位证书** | Painter认证专家、Photoshop产品认证专家、MayaⅠ级动画工程师、二维动画设计师C、D级、三维动画设计师C、D级、动画后期制作师C、D级。 |

## 3．培养目标

本专业采用“平台+岗位+校企合作+职教互融”的人才培养模式，培养德、智、体、美等全面发展的，具有良好的职业道德、人文素养和创新精神，适应动漫设计与制作行业需要的“熟软件、善设计、有创意”，面向动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、玩具开发、游戏制作、多媒体制作等公司或单位生产第一线能从事漫画，动画角色设计、场景设计、分镜设计、原画、3D建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等技术岗位工作，具备良好的职业素养及团队精神，有一定的创意和策划能力，适应快速发展的计算机动画行业的高素质技能型人才。

## 4．人才培养规格与质量标准

### 4.1知识结构及标准

#### 4.1.1基础知识要求

具有高技能应用性人才必需的文化基础知识:具有使用计算机的基础知识;教育部规定的公共课的必备课程知识。

#### 4.1.2专业知识要求

（1）掌握美术基本知识（素描、色彩、速写）；

（2）掌握动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；

（3）掌握编导能力和自己编写剧本的能力；

（4）掌握人体解剖、绘画透视、构成的知识，对人物的造型和场景有非常重要的塑造能力；

（5）掌握动画临摹方法，动画的描线；

（6）掌握美术设计；设计出角色造型和场景；掌握分镜头剧本设计，掌握故事情节的设计；

（7）掌握原画及修型设计，掌握人物的动作，口型及修改错误的地方；

（8）掌握动画设计，掌握动画中间张的画法；

（9）掌握CG插画创作、电脑上色、颜色的合理搭配和Photoshop软件技术；

（10）掌握影视后期制作和非线性编辑软件技术，After Effects和Premiere Pro；

（11）掌握三维动画理论基础知识，掌握三维动画软件技术,3DMax或MaYa;

（12）掌握二维动画理论基础知识，掌握二维动画软件技术，Flash。

### 4.2能力结构及标准

#### 4.2.1专业能力（指专项能力）要求

（1）编写故事，进行剧本创作的能力

（2）动画场景和角色的设计和绘制能力

（3）色彩的欣赏和使用能力

（4）动画运动规律的应用能力

（5）绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力

（6）使用三维软件造型的能力

（7）使用三维软件制作光影材质贴图的能力

（8）使用三维软件制作动画的能力

（9）后期合成能力。

（10）专业硬件的操作能力

#### 4.2.2综合能力要求

具备较强的沟通、协调、合作能力；具有获取、处理、应用信息的能力；具有较强的创作、制作、软件应用能力；良好的专业整合、自主探究、解决问题的能力；终身学习的能力。

### 4.3素质结构及标准

#### 4.3.1基本素质要求

具有良好的文化素养、必要的科学素养、基本的文学艺术修养和现代企业文化素质，具有适应职业变化的终身学习的能力；具有自觉养成获取科技新知识的终身学习习惯；具有健康的体魄、良好的礼仪礼节风范、良好的社会适应能力和吃苦耐劳的精神；具有较好的心理调节能力和心理承受能力。

#### 4.3.2职业道德要求

根据动漫行业标准，动漫专业学生应该具备的职业道德主要包括：坚持党的基本理论，基本路线和基本纲领，坚决贯彻执行党和国家的各项方针、政策；遵守全国动漫游戏产业标准化技术委员会即将制订的动漫、漫画、游戏职业规范标准体系、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。

### 4.4专业技能及认证

动漫设计与制作专业职业技能注重动手和操作层面，设计制作软件使用、动手制作等技能成为选择和开发技能证书考证的重要依据。瞄准行业企业认可度最高的职业技能资格证书和全国中职最适合普及的职业技能资格证书，直接借用国际企业软件考证和开发全国可普及的技能考证，是本模式的选择。动漫设计与制作专业学生可选择获得的职业技能资格证书见下表。

**动漫设计与制作专业职业技能资格证书表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **职业资格证书名称** | **颁证单位** | **等级** | **对应课程** | **学期** |
| 1 | Painter认证专家 | Corel国际企业 | 中级 | CG插画创作 | 4 |
| 2 | Photoshop产品认证专家 | Adobe国际企业 | 中级 | Photoshop | 2 |
| 3 | MayaⅠ级动画工程师 | Autodesk国际企业 | 中级 | MAYA模型与渲染  MAYA动画与特效 | 4 |
| 4 | 二维动画设计师C、D级 | 国际商业美术设计师协会 | 中级 | 动画场景造型设计  动画角色造型设计 | 2 |
| 5 | 三维动画设计师C、D级 | 国际商业美术设计师协会 | 中级 | MAYA模型与渲染  MAYA动画与特效 | 3 |
| 6 | 动画后期制作师C、D级 | 国际商业美术设计师协会 | 中级 | After Effects，动画概论与赏析（延伸讲解视听语言与剪辑） | 3 |

## 5．人才培养模式

### 5.1人才培养模式构建的依据

动漫设计与制作专业采用“岗位+平台+校企合作+职教互融”的人才培养模式，构建依据如图1：

**岗位+平台+校企合作+职教互融**

三种能力

校企合作

**熟软件**

**企业参观**

**能力培养目标**

**能设计**

**企业见习**

**会创作**

**顶岗实习**

**学生问卷调查**

**专业指导委员会**

**市场调查**

**图1 人才培养模式构建依据**

### 5.2人才培养模式的框架及内涵

动漫设计与制作专业采用“岗位+平台+校企合作+职教互融”的人才培养模式。

“校企合作”，人才培养的主体由学校和企业合作，一年级学生在进行专业基础领域知识学习的基础上，去企业参观，感性认识专业领域，指引专业学习方向；二年级学生在进行专业基础领域知识和拓展领域知识学习的基础上，通过综合实训或企业见习，理性认识专业领域，培养学生的实践操作、创意创新、团队合作和执行能力，突出职业能力和实践能力培养；三年级学生进行专业综合能力和职业拓展提升能力培养，通过进入企业进行顶岗实习，进行实战演练，达到对专业领域认识的质的飞跃。校企合作图示如图2所示。

**图2 校企合作图示**

“平台+岗位”（如图3所示），是指在“以就业为导向、以岗位为依据、以能力为本位”的教育思想指导下，经过动漫人才需求调研，依据动漫人才的工作岗位、基于工作过程所需的能力，以基础课程搭建动漫人才职业基础能力大平台，如动画素描、动画色彩、动画速写、三大构成、动画概论与赏析等，在此基础上，根据动漫人才社会实践中所置身的工作岗位，编制就业岗位专项能力培养课程，如：从事动漫创意设计相关岗位工作的能力、从事动漫生产制作相关工作岗位的能力、从事动画漫画创作、制作、衍生产品生产营销等相关的管理与服务工作岗位的能力等；并以“职教互融”的方式保证在教学过程中具体实施。

分学期综合实训+毕业设计+基于工作过程综合实训

动漫素描

动画色彩

动画速写

三大构成

动画剧本创作

CG插图创作

Photoshop

角色造型设计

场景造型设计

动画运动规律

动画分镜绘制

系列课程

专业学习领域（岗位课程）

动画分镜绘制

动画运动规律

Flash

MAYA模型与渲染

MAYA动画与特效After Effects

动画概论与赏析

系列课程

专业学习领域（岗位课程）

生产制作岗位

创意设计岗位

动漫设计和制作专业学生基础能力大平台

**图3 平台+岗位图示**

“职教互融”（如图4所示），是指在人才培养方案具体实施过程中采取“职业技能培养与教学任务相融合、职业素质提升与教学过程相融合、职业岗位训练与教学方式相融合、职业资格考证与教学内容相融合”的方式，实现“教、学、做” 合一、“岗、证、课” 一体。

教学任务务

职业技能培养

教学做合一

岗证课一体

教学过程

职业素质提升

教学方式

职业岗位训练

教学内容

职业资格考证

**图4 职教互融图示**

### 5.3人才培养模式的实施路线

根据动漫设计与制作专业“岗位+平台+校企合作+职教互融”人才培养模式的特点，三中职学习领域按学期划分的具体实施路线如下（如表5-1～表5-6所示）：

**表5-1 第1学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 第1学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
| 1 | | 中职公共语文 | 动画素描 |  |
| 2 | | 中职公共英语 | 动画色彩 |  |
| 3 | | 中职公共数学 | 动画速写 |  |
| 4 | | 中职体育 | 计算机基础 |  |
| 5 | | 中职学生职业生涯规划 | 动画概论与赏析 |  |
| 分领域学时合计 | | 90 | 240 |  |
| 全部学时中： | 讲授学时 | 66 | 108 |  |
| 实践学时 | 24 | 132 |  |
| 第1学期总学时 | | 350 | | |

**表5-2 第2学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 第2学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
| 1 | | 语文 | 三大构成 | 摄影摄像 |
| 2 | | 英语 | Photoshop | 综合实训1 |
| 3 | | 数学 | Premiere |  |
| 4 | |  | 角色造型设计 |  |
| 5 | |  | 场景造型设计 |  |
| 6 | |  |  |  |
| 分领域学时合计 | | 62 | 280 | 84 |
| 全部学时中： | 讲授学时 | 48 | 104 | 14 |
| 实践学时 | 14 | 176 | 70 |
| 第2学期总学时 | | 406 | | |

**表5-3 第3学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 第3学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
| 1 | | 语文 | After Effects | 综合实训2 |
| 2 | | 英语 | MAYA模型与渲染 |  |
| 3 | | 数学 | 动画剧本创作 |  |
| 4 | |  | 动画运动规律 |  |
| 5 | |  | Flash |  |
| 6 | |  | CG插画创作 |  |
| 分领域学时合计 | | 34 | 336 | 56 |
| 全部学时中： | 讲授学时 | 28 | 176 | 0 |
| 实践学时 | 6 | 160 | 56 |
| 第3学期总学时 | | 426 | | |

**表5-4 第4学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 第4学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
| 1 | | 语文 | MAYA动画与特效 | 三维建筑动画 |
| 2 | | 英语 | 动画剧本创作 | 毕业设计 |
| 3 | | 数学 | 动画分镜头绘制 | 综合实训3 |
| 4 | |  |  |  |
| 5 | |  |  |  |
| 6 | |  |  |  |
| 分领域学时合计 | | 30 | 216 | 168 |
| 全部学时中： | 讲授学时 | 6 | 94 | 44 |
| 实践学时 | 24 | 122 | 124 |
| 第4学期总学时 | | 414 | | |

**表5-5 第5学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 第5学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
|  | 顶岗实习  书写毕业调查报告 | | |
| 总学时 | 15周 | | |

**表5-6 第6学期人才培养模式的具体实施表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 第6学期 | | |
| 基础学习领域 | 专业学习领域 | 拓展学习领域 |
|  | 顶岗实习  书写毕业调查报告 | | |
| 总学时 | 15周 | | |

## 6．课程体系

### 6.1工作过程分析及课程体系设计的基本思路

#### 6.1.1典型工作任务、职业能力分析及课程设置

**表6-1 职业岗位能力分析与基于工作过程的课程体系分析表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 工作岗位 | 典型工作任务 | 职业能力要求  （含应获得职业资格证书及技术等级） | 课程设置  （含综合实训） |
| **动慢设计师** | 动漫（角色）形象设计，  场景设计，  动画道具设计  原画 | 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；色彩的欣赏和使用能力；动画运动规律的应用能力。（Painter认证专家、Photoshop产品认证专家、二维动画设计师C、D级） | 动漫素描  动画色彩  动画速写  三大构成  动画剧本创作  CG插图创作  Photoshop  角色造型设计  场景造型设计  动画运动规律  动画分镜绘制 |
| **动画制作师** | 二维动画制作  三维模型制作  材质灯光制作  三维动画制作  游戏动画制作 | 绘制中间画，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；使用三维软件制作动画的能力；专业硬件的操作能力。（MayaⅠ级动画工程、三维动画设计师C、D级、动画后期制作师C、D级。） | 动画分镜绘制  动画运动规律  Flash  MAYA模型与渲染  MAYA动画与特效After Effects  动画概论与赏析（本课要求涵盖部分视听语言与剪辑内容）。 |

#### 6.1.2专业课程设置对应的行业标准及实训项目

**表6-2 相关行业标准、实训项目与课程对应表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **相关行业标准**  **（职业资格证书）** | **所对应的实训项目** |
| **1** | 动画素描 | 二维动画设计师C、D级 | * 素描基本透视。 * 素描石膏几何形体写生。 * 静物写生。 * 人物结构和比例。 * 人物头像写生。 |
| **2** | 动画色彩 | 二维动画设计师C、D级 | * 色彩静物临摹。 * 色彩静物写生。 * 色彩风景临摹 * 色彩风景写生。 |
| **3** | 动画速写 | 二维动画设计师C、D级 | * 速写人物静态写生。 * 速写人物动态写生。 * 速写动物临摹。 * 速写风景写生。 |
| **4** | 计算机基础 |  | * 网络安全、邮箱和博客的申请 * 多媒体计算机简介和中文输入方法 * Windows XP的基本操作和图片下载、压缩、附件和解压（常用工具软件） * 管理文件和文件夹 * word基本排版技巧 * word表格的应用 * word的综合应用 * PowerPoint的基本操作 * 在幻灯片中添加多媒体素材（包括多媒体素材的下载和编辑） * PowerPoint版式、模板和动画超级链接、幻灯片的放映 * Excel的基本操作 * Excel的综合操作 |
| **5** | 动画概论与赏析 | 动画后期制作师C、D级。 | * 什么是动画 * 动画的功能及应用 * 我国早期的动画电影的发展及作品赏析 * 美国动画电影的发展及作品赏析 * 日本动画电影的发展及作品赏析日本动画电影的发展及作品赏析 * 艺术动画短片的发展及作品赏析 |
| **6** | 三大构成 |  | * 平面构成的基本形象 * 平面构成的形式 * 色彩混合 * 色彩特性 * 色彩情感 * 立体构成表现 |
| **7** | Photoshop | Photoshop产品认证专家 | * 工具箱中的工具应用 * 图层的应用 * 文字的应用 * 滤镜的应用 * 通道和蒙版 * 色彩和色调 * 动画制作 * 综合应用—抠图技巧 * 综合应用—上色技巧 * 综合应用—图像调整、修饰和修复技巧 |
| **8** | Premiere | 动画后期制作师C、D级 | * 三点四点编辑 * 声画对位 * 关键帧动画 * 翻动画册 * 卷轴画 * 转场闪白效果 * 变形画面 * 幻影幻觉 * 镜像效果 * 水墨画 * 局部马赛克 * 声道音频 * 文字雨 * 多机位视角 * 旅游宣传片 * 电影胶片 |
| **9** | 角色造型设计 | 二维动画设计师C、D级 | * 二维影视动画角色设计实训 * 三维影视动画角色设计实训 * 三维游戏角色设计实训 |
| **10** | 场景造型设计 | 二维动画设计师C、D级 | * 平行平线场景透视图 * 平行俯视场景透视图 * 平行仰视场景透视图 * 平行透视综合练习 * 成角俯视场景透视图 * 成角仰视场景透视图 * 成角俯视综合练习 * 成角仰视综合练习 * 自由练习 |
| **11** | 动画运动规律 |  | * 物体的运动规律 * 人物的运动规律 * 四足类动物运动规律 * 鸟类运动规律 * 鱼类运动规律 * 运动规律综合运用 |
| **12** | After Effects | 动画后期制作师C、D级。 | * 时间轴动画 * 二维基础知识 * 转场动画与文字特效 * 三维图层的操作 * 色彩调整 * Mask遮罩的使用 * 光线特效 * 融合模式及跟踪遮罩 * 时间控制 * 粒子特效 * 键控特效 * 三维空间 * 片头制作 * 表达式和插件 * 绘画特效 |
| **13** | MAYA模型与渲染 | MayaⅠ级动画工程  三维动画设计师C、D级 | * 搭建简单场景模型 * 制作简单的角色场景、道具模型的制作 * 曲面建模和多边形建模的综合运用 * 卡通角色模型的制作 * 物体的三点布光练习 * 用mental ray经常场景渲染、场景合理分层渲染 * 制作塑料材质、制作卡通材质 * 角色模型的UV划分 * 创建纹理 * NuKe的应用 |
| **14** | MAYA动画与特效 | MayaⅠ级动画工程  三维动画设计师C、D级 | * 设置动画关键帧 * 创建骨骼、目标约束 * 创建骨骼系统 * 创建平滑蒙皮 * 物体运动动画 * 角色行走动画表演 * 粒子的基本属性和粒子的替代方法 * nDynamics和nParticies的操作方法 * 刚体属性与应用、柔性属性与应用 * 流体和流体发射器的应用 * Paint Effects中Flow Animation的应用 * nCloth的应用 * Fur的应用方法、Hair应用方法 |
| **15** | 动画剧本创作 |  | * 将一部文学作品片段改编成动画剧本 * 以某个故事为原型，替换原主人公，写一个幻想故事的梗概 * 选择一部自己喜欢的应影片，把它还原成编剧的前三个步骤的内容 * 以身边同学或朋友为原型塑造动画形象 * 创造无动作、全部由台词构成的3分钟剧本（500字以上） * 分析影片，进行问题归类，按两种方式改变小说 * 影院动画片的创作技巧 * 成长动画短片技法 |
| **16** | 动画分镜头绘制 |  | * 分镜头中的人物表演 * 分镜头中的透视设计 * 视听语言的分镜头应用 * 不同类型的动画分镜头创作方法 * 动画短片《××》分镜头实战 |
| **17** | 毕业设计 |  | 二维动画设计或三维维动画设计或影视后期制作或自选题目 |
| **18** | 综合实训1 |  | * 以商业广告的表现手法制作一个影视片头或者简易广告。要有明确的品牌形象定位，充分体现品牌形象或者商品形象。作品包含片头，特效，片花，字幕特效等。 * 制作一套场景人物带四季变化的效果图 |
| **19** | 综合实训2 |  | 制作一个带特效的MTV短片 |
| **20** | 综合实训3 |  | 根据已创作的动画剧本内容创建动画角色的形象并绘制分镜头台本。台本要求标注时间长度，镜号等。 |
| **21** | CG插画创作 | Painter认证专家 | * CG插画主流创作技法 * CG人物插画创作 * CG软件组合漫画分镜头创作 * CG商业插画综合实战 * 自学实践 |
| **22** | 摄影摄像 |  | * 课堂讨论分析经典作品 * 举办校内摄影展 * 校园文化专项摄影 |
| **23** | Flash |  | * 第一个Flash * 工具应用 * 基础动画 * 元件和实例 * 外部素材的应用 * 动画技巧 * 特效 * 行为的应用和模板的用法 * Flash短片设计 |
| **24** | 三维建筑动画 |  | * 3ds max 基本建模方案 * 制作别墅模型 * 制作古建筑庙宇 * 制作穹顶的模型 * 现代高楼模型制作 * 别墅夜景动画 * 建筑雪景动画 * 建筑变形生长动画 * 小规模规划动画 |

### 6.2课程体系设计

**用图或表来表述（从基础学习领域到拓展学习领域课程）**

（一）专业课程体系设计过程

结合动漫设计与制作专业与职业教育的实际，运用“倒推法”来进行动漫设计与制作专业课程体系设计过程如下图1。

**达到人才培养目标**

**构建专业课程体系**

**提炼知识、能力、素质**

**分析典型任务**

**研究职业岗位**

**图1： 动漫设计与制作专业课程体系设计过程**

（二）专业课程体系框架与课程路线

动漫设计与制作专业与课程体系设计，按照职业岗位能力进阶原理，构建课程体系框构，设计课程路线,见图2所示。具体做法是：根据能力体系，分析各能力单元所对应的教学领域，确定对应开设的课程名称、教学目标与标准、教学内容、实验实训方式等。同时，针对职业岗位要求，整合专业课程，确定课程包含的核心能力。最后以素质教育和职业能力培养为主线，编写教学模式、制定专业教学计划和评价考核标准。

**第三阶段综合能力培养**

**第二阶段核心能力培养**

**第一阶段基础能力培养**

**核心职业能力分解**

**动画素描动画色彩动画速写三大构成**

**动画场景造型设计动画角色造型设计**

**创意设计能力**

**能力进阶**

**公共基础课程**

**第四阶段拓展能力培养**

**岗位适应训练**

**动漫前期创意设计**

**动漫设计与应用**

**After Effects，Premiere**

**后期特效与剪辑合成**

**二维动画制作**

**三维动画制作**

**三维建模三维材质灯光渲染动作绑定**

**动画剧本创作，动画概论与赏析**

**动画制作能力**

**摄影摄像配音与音效**

**动画短片创意设计与制作**

**后期制作能力**

**三维动画片整体制作**

**图2 动漫设计与制作专业人才培养课程体系框架与课程路线**

### 6.3实践教学体系设计（用图来表述）

（一）教学方法

实践课程教学方法主要落实在创新型项目课程，其实践教学方法：将企业项目带进课堂或以模拟实际项目与实践课程结合，主要措施与方式如下：

1、项目模块化分解与系统整体项目结合，适应程度不同的学生。

2、课堂教学和课外教学结合。

3、项目小组和项目班结合，分层次进行培养和发展。

4、阶段制定项目单卡，按流程保证项目实施。

5、多方监督，流程保证。

6、专家评审、企业验收。

实践教学的方式取决于教学过程与方法。过程充分考虑职业技能要求和工作过程，并参考企业生产流程来安排实践教学过程，通过系列的实训项目制作单来引导学生按生产流程完成课程作用，见图1所示。

实践教学过程

企业工作流程

企业项目制作单

课程任务书

企业项目分析

制作方案分析书

项目方案阶段

项目制作

学生作品

项目产品

**企业评价**

企业工作流程

技术方案分析书

**过程评价**践

项目制作

**图1 创新型项目课程实践教学方式**

（二）教学手段

采用校内“动画工厂”实践教学手段:依据企业动画创作、制作的组织方式与业务流程，设定实践教学组织方式，如图2所示。

**生产**

**任务**

**动画前期创意设计部**

**1、剧本创作组**

**2、角色设计组**

**3、场景设计组**

**4、分镜头设计工作室（组）**

**动画工厂生产**

**流程**

**动画制作部**

**1、二维角色场景原画组**

**2、二维动画组**

**3、三维模型组**

**4、三维动画动作绑定组**

**5、三维材质灯光渲染组**

**6、三维特效制作组**

**动画后期制作部**

**1、摄影摄像组**

**2、剪辑特效组**

**3、配音音效组**

**4、分镜头设计组**

**产品**

**动画产品部**

**1、动画制片组**

**图2:“动画工厂” 实践教学手段**

**表6-3 课程结构与学时分配表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程结构** | **学时** | | **学分** | |
| **总学时** | **百分比** | **总学分** | **百分比** |
| **基础学习领域** | **216** | **13.5%** |  |  |
| **专业学习领域** | **1072** | **67.2%** |  |  |
| **拓展学习领域** | **308** | **19.3%** |  |  |
| **合计** | **1596** |  |  |  |
| **全部学时中：** | **讲授学时** | **650** |  |  |
| **实践学时** | **946** |  |  |
| **实践学时中：** | **一般性实训** |  |  |  |
| **生产性实训** |  |  |  |

**注：上表只填写了1到4学期的教学学时，第5、第6学期顶岗实习各15周的学时没有在上表中体现。**

**表6-4 教育教学活动周计划表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 周  数  学期  目  项 | **入学**  **军训** | **单元**  **教学** | **教学做**  **一体化** | **综合**  **训练** | **顶岗**  **实习** | **毕业**  **设计** | **毕业**  **教育** | **考**  **试** | **机**  **动** | **合**  **计** |
| **一** | **2** | **12** |  |  |  |  |  | **1** | **1** | **16** |
| **二** |  | **14** |  | **2** |  |  |  | **1** | **1** | **18** |
| **三** |  | **14** |  | **2** |  |  |  | **1** | **1** | **18** |
| **四** |  | **14** |  | **2** |  |  |  | **1** | **1** | **18** |
| **五** |  |  |  |  | **15** |  |  |  | **3** | **18** |
| **六** |  |  |  |  | **15** |  |  |  | **3** | **18** |
| **合计** | **2** | **54** |  | **6** | **30** |  |  | **4** | **10** | **106** |

### 7.2专业学习领域课程

**课程名称：色彩**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **1** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **12** | **实训**  **学时** | **36** |
| **课程定位** | 本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本色彩知识，培养学生基本的用色彩绘画能力，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 色彩静物临摹和写生、风景临摹和写生 | | | | | | |
| **实训项目** | 色彩静物临摹、色彩静物写生、色彩风景临摹、色彩风景写生。 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动漫色彩》叶淑华 陈耀敏 肖颍瑜主编，上海人民美术出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：素描**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **1** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **12** | **实训**  **学时** | **36** |
| **课程定位** | 本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本造型能力，培养学生基本绘画能力，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 素描石膏几何形体写生、静物写生、人物头像写生 | | | | | | |
| **实训项目** | 素描基本透视、素描石膏几何形体写生、静物写生、人物结构和比例、人物头像写生。 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《影视动画素描技法》王兴来主编，中国轻工业出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：速写**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **1** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **12** | **实训**  **学时** | **36** |
| **课程定位** | 本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本速写知识，让学生能够快速的描绘对象，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 速写人物写生、风景写生 | | | | | | |
| **实训项目** | 速写人物静态写生、速写人物动态写生、速写动物临摹、速写风景写生。 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生画室训练法、外出实景写生法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内动漫画室实训室和外出实景写生为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《影视动画速写技法》徐嘉彬编绘，中国轻工业出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：计算机基础**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **1** | **总学时** | **48** | **讲授学时** | **24** | **实训学时** | **24** |
| **课程定位** | 通过对计算机的基本知识和基本操作技能培养，使学生具有熟练的计算机操作技能和一定的办公应用能力，为全面提高学生的素质，形成综合职业能力和继续学习与其专业相关的计算机专业课程打下良好的基础。 | | | | | | |
| **教学目标** | 经过本课程的学习，培养学生熟练掌握计算机的基本操作技能，使学生能够进行Windows中文操作系统的基本操作；能熟练的进行文字输入、编辑、设置和排版；能够进行电子表格的编辑和数据管理；具有使用计算机进行网上浏览获取信息的能力，能够掌握收发电子邮件、下载文件、网上交流等操作技能。 | | | | | | |
| **主要内容** | 计算机基础知识； Windows XP； Internet应用和网络安全；文字处理；电子表格；制作演示文稿和多媒体应用。 | | | | | | |
| **实训项目** | 网络安全、邮箱和博客的申请；多媒体计算机简介和中文输入方法、Windows XP的基本操作和图片下载、压缩、附件和解压（常用工具软件）、管理文件和文件夹、人事通告——word基本排版技巧、个人简历——word表格的应用、书稿的编辑——word的综合应用/、会议宣传标语——PowerPoint的基本操作、产品介绍——在幻灯片中添加多媒体素材（包括多媒体素材的下载和编辑）、公司评析报告——PowerPoint版式、模板和动画超级链接、幻灯片的放映、培训计划表——Excel的基本操作、工资报表和工资条——Excel的综合操作 | | | | | | |
| **证书描述** | 全国计算机等级证书 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用以学生为中心的“多媒体演示实例”、“任务驱动”教学模式，以实际案例引入，来完成每章节任务，开展本课程基于工作项目的任务教学，讲、练、演示相结合，实现教学过程的“教、学、做”合一。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 多媒体教室讲授、实训在学校共用机房完成。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《计算机应用基础》 彭宗勤主编 清华中职学出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程由平时作业（50%）和期末考试（50%）组成，平时作业包括理论课的课外作业、上机练习考核和平时测验。 | | | | | | |

**课程名称：动画概论与赏析**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **1** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **48** | **实训**  **学时** | **0** |
| **课程定位** | 本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。本课程通过引领学生们欣赏中外优秀动画电影及短片，领会动画这门艺术的精妙，并可以从多个视角去品位动画。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法 | | | | | | |
| **主要内容** | 动画影院片赏析，动画艺术短片赏析，实验动画赏析 | | | | | | |
| **实训项目** | 什么是动画、动画的功能及应用 、我国早期的动画电影的发展及作品赏析、美国动画电影的发展及作品赏析、日本动画电影的发展及作品赏析日本动画电影的发展及作品赏析、艺术动画短片的发展及作品赏析。 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内多媒体教室理论讲授为主。教学手段包括讲解、示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动漫影视作品赏析》丁海翔主编，清华中职学出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：Photoshop**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 《Photoshop》是为动漫设计与制作专业学生开设的一门专业主干课程。通过本课程的教学，使学生比较全面、系统的掌握平面设计的基本理论、基本知识和基本技能，能熟练和正确运用平面设计软件并熟练进行图片处理；培养学生正确运用相关工具进行处理图片以及从事平面设计的能力，以便较好地适应从事动画设计图片处理工作的需要，同时为后续课程的学习打下坚实的基础。 | | | | | | |
| **教学目标** | 《Photoshop》教学课程的任务是通过学习和实践，使学生掌握Photoshop软件的功能，熟悉工作界面，掌握菜单、控制面板的使用方法，能够熟练掌握Photoshop软件的使用，能够利用Photoshop对位图进行输入、编辑、输出、创作。并能应用这一软件独立完成一定的、完整的平面图形图像设计。 | | | | | | |
| **主要内容** | Photoshop基础知识、Photoshop的基本操作、图像选区的操作、图像编辑和绘制、图层的使用、文字设计、图像的调整技术、蒙版和通道、路径与形状、Photoshop的自动化。 | | | | | | |
| **实训项目** | 工具箱中的工具应用、图层的应用、文字的应用、滤镜的应用、通道和蒙版、色彩和色调、动画制作、综合应用—抠图技巧、综合应用—上色技巧、综合应用—图像调整、修饰和修复技巧 | | | | | | |
| **教学模式** | 大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《Adobe Photoshop CS3中文版经典教程》 Adobe公司 著 袁国忠等 译，人民邮电出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

**课程名称：三大构成**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **16** | **实训**  **学时** | **40** |
| **课程定位** | 本课程是动漫专业艺术设计的必修课，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本平面、立体、色彩的感觉，培养学生基本的动画设计能力，提高学生的艺术修养及动漫制作基础能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。培养学生的基本设计能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 平面设计、立体设计、色彩的应用基础 | | | | | | |
| **实训项目** | 平面构成的基本形象、平面构成的形式、色彩混合、色彩特性、色彩情感、立体构成表现。 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内动漫画室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《三大构成》汪芳等主编，浙江人民美术出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：Flash**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 本课程旨在培养学生掌握Flash软件应用的实际操作能力，使学生更加熟悉岗位要求，更加熟悉岗位流程，以提高其综合素质。《Flash动画制作》这门课程贯穿了二维动画设计的所有基础课于一身。通过Flash工具的学习，通过企业实训项目的演练，将所有工序工种进行贯穿，又同时检验各基础课程的掌握程度，又重新复习了以往所学知识。《Flash动漫制作》是动漫专业二维方向的一门专业拓展课程，对学生职业素养的养成起到了支撑作用，这就是本门课程的定位。 | | | | | | |
| **教学目标** | 学习本课程后，应达到下列目标：（1）掌握基本绘图工具的使用方法；（2）掌握属性面板的作用及各项属性的含义；（3）理解舞台、后台、剧本的含义及相互关系；（4）理解色彩原理及色彩通道在图形图像中的重要性；（5）理解帧的动画原理，掌握涂层的相互关系，分析各种图层效果；（6）理解图库与库元件的使用方法，了解ActionScript的基本语法，掌握几个常用的语句语法 ；（7）了解音频基本知识及可控属性，养成动画制作的良好习惯。 | | | | | | |
| **主要内容** | Flash基础知识、Flash绘图入门、Flash色彩工具、Flash文字特效、Flash的对象编辑和变形、Flash原件和库 、Flash特效的应用、Flash帧和图层的基本操作、Flash动画制作初、Flash高级动画制作技巧、声音的编辑和使用、ActionScript函数基础、Flash组件应用 、优化与发布动画 | | | | | | |
| **实训项目** | 第一个Flash 、工具应用、基础动画 、元件和实例 、外部素材的应用、动画技巧 、特效、行为的应用和模板的用法 、Flash短片设计 | | | | | | |
| **教学模式** | 大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《Flash动画制作与实训》，[邓文达](http://www.ptpedu.com.cn/HomePage/Default.aspx?author=%e9%82%93%e6%96%87%e8%be%be)，人民邮电出版社，ISBN书号：978-7-115-20532-2 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

**课程名称：**Premiere

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 《premiere》是为动漫设计与制作专业为培养目标和职业岗位要求而开设的一门专业主干课程。是基于工作过程的项目化课程。  本课程与其他课程的关系：前导课程为《计算机文化基础》，学习该课程可以为后续的专业方向课《Maya》、《After Effects》等奠定良好的基础。 | | | | | | |
| **教学目标** | 通过本课程的学习，使学生掌握非线性编辑软件Premiere Pro的使用方法，视频音频的专业处理功能及操作技巧， 掌握电视节目的后期编辑和部分特技效果，具备影视节目的视频剪辑能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 1、Premiere基础知识2、视音频编辑基础3、转场效果4、视频滤镜5、透明和运动特效6、创建字幕7、输出影片 | | | | | | |
| **实训项目** | 1、三点四点编辑2、 声画对位 3、关键帧动画4、 翻动画册5、 卷轴画6、转场闪白效果7、变形画面 8、 幻影幻觉 9、 镜像效果 10、 水墨画11、 局部马赛克12、声道音频13、 文字雨 14、多机位视角 15、旅游宣传片16、电影胶片 | | | | | | |
| **证书描述** | Adobe 中国认证设计师——影视后期  动画后期制作师C、D级 | | | | | | |
| **教学模式** | 从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。 | | | | | | |
| **教材选用** | Premiere Pro cs4 DV视频制作从入门到精通 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

**课程名称：角色造型设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **16** | **实训**  **学时** | **40** |
| **课程定位** | 本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养使学生掌握动漫角色造型设计及制作的基本知识，具备二维和三维动画设计及制作的基本理论知识和技能。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法 | | | | | | |
| **主要内容** | 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。 | | | | | | |
| **实训项目** | 二维影视动画角色设计实训、三维影视动画角色设计实训、三维游戏角色设计实训 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动画角色造型设计》叶正华，叶凤华主编，湖南师大出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：动画场景造型设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养使学生掌握动漫场景造型设计及制作的基本知识，具备二维和三维动画设计及制作的基本理论知识和技能。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法 | | | | | | |
| **主要内容** | 场景造型原理、动画场景欣赏、动画的关键因素、制作技巧、场景制作表达的情绪、环境、感觉。 | | | | | | |
| **实训项目** | 平行平线场景透视图、平行俯视场景透视图、平行仰视场景透视图、平行透视综合练习、成角俯视场景透视图、成角仰视场景透视图、成角俯视综合练习、成角仰视综合练习、自由练习 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《**动画造型设计与动画场景设计**》吴冠英、 王筱竹主编，清华中职学出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：动画分镜头设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **4** | **总学时** | **112** | **讲授**  **学时** | **32** | **实训**  **学时** | **80** |
| **课程定位** | 本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养使学生掌握动漫分镜头设计的基本知识，具备绘制分镜头的基本理论知识和手绘技能。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法 | | | | | | |
| **主要内容** | 分镜头原理、分镜头欣赏、镜头的关键因素、衔接技巧，镜头长度等内容 | | | | | | |
| **实训项目** | 分镜头中的人物表演、分镜头中的透视设计、视听语言的分镜头应用、不同类型的动画分镜头创作方法 、动画短片《××》分镜头实战 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动画分镜头设计》吴冠英主编，清华中职学出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：运动规律**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **3** | **总学时** | **84** | **讲授**  **学时** | **36** | **实训**  **学时** | **48** |
| **课程定位** | 本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。  担负着培养使学生牢固地掌握动画中运动的节奏、规律和科学性，  培养学生基本的运动规律设计能力，提高学生的动漫制作基础能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。培养学生的基本设计能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 运动规律的基本常识，动画运动中的几种基本运动，动作设计的基本要领；动作设计中的联想手法以及运动规律与动作设计的学习和研究方法。 | | | | | | |
| **实训项目** | 物体的运动规律 、人物的运动规律 、四足类动物运动规律 、鸟类运动规律 、鱼类运动规律 、运动规律综合运用 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动画运动规律》陈莉，吴伟峰，卓松磊主编，天津中职学出版社 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，  成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。 | | | | | | |

**课程名称：《动画剧本创作》**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **3** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **24** | **实训**  **学时** | **24** |
| **课程定位** | 专业学习课程 | | | | | | |
| **教学目标** | 在深入具体地讲解了动画剧本创作流程、规律、方法和技巧的基础上，带领学生进行剧本创作，使学生掌握剧本创作的技巧。 | | | | | | |
| **主要内容** | 本课程将系统地介绍传统剧本创作的理论基础知识，深入讲解动画剧本创作规律和方法等方面的内容，并且在教学中引入实践环节带领学生做基本创作，并实际的进行指导，分析剧本与动画成品的联系。 | | | | | | |
| **实训项目** | 1 动画角色性格塑造 2 动画短片剧本创作 | | | | | | |
| **证书描述** | 无 | | | | | | |
| **教学模式** | 多媒体讲授教学 实训指导教学 | | | | | | |
| **教学条件(含实践教学条件和师资队伍)** | 校内多媒体教室讲授。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动画剧本创作》 [京华出版社](http://www.longzhimei.com/Shop/ShowProducer.asp?ChannelID=1000&ProducerName=京华出版社)2010-5出版；ISBN：9787807247586  作者：葛竞 | | | | | | |
| **考核方法** | 考察课 即平时成绩加考勤 | | | | | | |

**课程名称：《CG插画创作》**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **3** | **总学时** | **48** | **讲授**  **学时** | **24** | **实训**  **学时** | **24** |
| **课程定位** | 专业基础课 | | | | | | |
| **教学目标** | 本课课程使用多个软件和使用数位板，通过案例讲解，学习电脑插画创作方法和技巧。 | | | | | | |
| **主要内容** | 数字(CG)插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。课程中将CG插画艺术和计算机绘画软件技术(Photoshop、Painter等)紧密结合，采用边讲解、边动手操作、边归纳理论知识的全新教学模式，用简洁的语言，直观、系统地讲解了CG插画的发展，主流CG插画软件的功能与应用，创作各类人物、场景、海报的商业插画。 | | | | | | |
| **实训项目** | 1、人物插画案例； 2、软件合成场景设计；3、综合案例海报制作 | | | | | | |
| **证书描述** | 无 | | | | | | |
| **教学模式** | 多媒体讲授教学 上机演示教学 实训指导教学 | | | | | | |
| **教学条件(含实践教学条件和师资队伍)** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《动漫CG插图创作》，作者 朱晓飞,吕江编 ，出版时间：2011-4-1 ，出版社：上海人民美术出版社 、ISBN 9787532272020 | | | | | | |
| **考核方法** | 考察课 即平时成绩加考勤 | | | | | | |

**课程名称：MAYA模型与渲染**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **3** | **总学时** | **84** | **讲授**  **学时** | **42** | **实训**  **学时** | **42** |
| **课程定位** | 《MAYA模型与渲染》是为动漫专业学生开设的一门专业核心课程。“模型”是三维动画影片制作中非常重要的一个环节，是制作影片的基石；“渲染”则是三维动画影片最终色彩和光影效果的整体表现形式。通过三维“模型”与“渲染” 基础课程的学习和训练，能够使读者直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。 | | | | | | |
| **教学目标** | 通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握Maya模型和Maya渲染两大部分内容。 | | | | | | |
| **主要内容** | Maya模型和Maya渲染，模型包括Polygon(多边形)、NURBS(曲面)、Subdivision( 细分曲面)三大建模技术的模型创建流程与步骤、编辑工具、菜单命令、属性功能与参数的使用方法等；渲染包括Maya中的灯光、渲染、材质、UV贴图坐标、纹理、Unfold 3D和Nuke的功能与具体应用方法。 | | | | | | |
| **实训项目** | 搭建简单场景模型；制作简单的角色场景、道具模型的制作；曲面建模和多边形建模的综合运用；卡通角色模型的制作；物体的三点布光练习；用mental ray经常场景渲染、场景合理分层渲染；制作塑料材质、制作卡通材质；角色模型的UV划分；创建纹理、NuKe的应用 | | | | | | |
| **证书描述** | MayaⅠ级动画工程师  三维动画设计师C、D级 | | | | | | |
| **教学模式** | 从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。 | | | | | | |
| **教材选用** | MAYA模型与渲染，京华出版社; 第1版 (2011年10月1日) ，ISBN: 9787550200616 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

**课程名称：MAYA动画与特效**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **4** | **总学时** | **84** | **讲授**  **学时** | **42** | **实训**  **学时** | **42** |
| **课程定位** | 《MAYA动画与特效》是为动漫专业学生开设的一门专业核心课程。。“动画”是三维动画影片制作中极其重要的环节，“特效”则是最复杂的表现形式。通过三维“动画”与“特效”基础课程的学习和训练，读者可直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。 | | | | | | |
| **教学目标** | 通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握Maya动画和Maya特效两大部分内容。 | | | | | | |
| **主要内容** | Maya动画和Maya特效两大部分内容。动画包括Maya三维动画基础知识、角色设置、蒙皮制作、路径跟随动画等的基础理论与应用技巧，角色行走、口型和表情等高级动画的创作规律和制作技巧；特效包括Maya粒子系统、nParticles粒子、刚体和柔体、流体和海洋、Paint Effects、nCloth布料、Fur和Hair毛发特效系统的属性与应用技法。 | | | | | | |
| **实训项目** |  设置动画关键帧；创建骨骼、目标约束；创建骨骼系统；创建平滑蒙皮；物体运动动画；角色行走动画表演；粒子的基本属性和粒子的替代方法；nDynamics和nParticies的操作方法；刚体属性与应用、柔性属性与应用；流体和流体发射器的应用；Paint Effects中Flow Animation的应用；nCloth的应用；Fur的应用方法、Hair应用方法。 | | | | | | |
| **证书描述** | MayaⅠ级动画工程师  三维动画设计师C、D级 | | | | | | |
| **教学模式** | 从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。 | | | | | | |
| **教材选用** | MAYA模型与渲染 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

**课程名称：影视后期特效合成After Effects**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **3** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 《影视后期特效合成After Effects》是为动漫专业学生开设的一门专业主干课程。它是适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室的后期特效合成的软件。  前导课程有《Photoshop》、《Flash》、《3ds Max》、《Premiere》、《摄影摄像》。学习该课程可以为后续的课程影视后期特效制作出震憾的影视作品。 | | | | | | |
| **教学目标** | 通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握影视后期特效合成的基本理论、基本知识和基本技能，能熟练和正确运用影视后期特效合成After Effects软件并熟练进行影视后期特效合成处理 | | | | | | |
| **主要内容** | AE软件的编辑理念、编辑思维功能界面、工具、设置的学习、简单制作视频小实例大型综合效果制作及其创意 | | | | | | |
| **实训项目** | （一）时间轴动画（三）二维基础知识（四）转场动画与文字特效（五）三维图层的操作（六）色彩调整（七）Mask遮罩的使用（八）光线特效（九）融合模式及跟踪遮罩（十）时间控制（十一）粒子特效（十二）键控特效（十三）三维空间（十六）片头制作（十五）表达式和插件（十四）绘画特效 | | | | | | |
| **证书描述** | Adobe 中国认证设计师——影视后期  动画后期制作师C、D级 | | | | | | |
| **教学模式** | 从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。 | | | | | | |
| **教材选用** | After Effects CS5影视特效制作 | | | | | | |
| **考核方法** | 考查，基于过程的作业考核方式。  平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分 | | | | | | |

### 7.3拓展学习领域课程

**课程名称：摄影摄像**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **2** | **总学时** | **28** | **讲授**  **学时** | **14** | **实训**  **学时** | **14** |
| **课程定位** | 本课程是动漫设计专业的拓展领域课，担负着培养学生观察周围事物的特征及其发展规律重任，培养学生对美、丑、善、恶的分析能力，提高学生的自身修养及工作实践能力的任务。 | | | | | | |
| **教学目标** | 《摄影摄像》是一门主要的专业课，该课程的主要任务是使学生掌握“适度、够用”的数码摄影与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，结合相关图像软件进行各类图片的处理，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码相机与拍摄的基本技能。该课程是集理论教学、实训教学与应用为一体的专业基础课程，它不仅为学生实训和毕业设计奠定理论和实践基础，而且为相关专业学生考中级摄影师资格证书、职业能力培养做准备。 | | | | | | |
| **主要内容** | 认识各类数码相机、掌握数码摄影的基本技术包括数码摄影的用光技术，室内外人物、风景的拍摄，数码摄影构图等 | | | | | | |
| **实训项目** | 课堂讨论分析经典作品、举办校内摄影展、校园文化专项摄影 | | | | | | |
| **教学模式** | 采用理论讲授法、学生课堂分析法、小组讨论法，充分运用多媒体教学手段、利用相关的教学软件进行摄影摄像的学习。 | | | | | | |
| **教学条件**  **（含实践教学条件和师资队伍）** | 理论教学方面：学院拥有良好的多媒体教学设备和图书资料室，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。 | | | | | | |
| **教材选用** | 《摄影与摄像基础教程》 | | | | | | |
| **考核方法** | 本课程考核采取交十件作品进行成绩评定。 | | | | | | |

**课程名称：三维建筑动画**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实施学期** | **4** | **总学时** | **56** | **讲授**  **学时** | **28** | **实训**  **学时** | **28** |
| **课程定位** | 本课程是我们学习中非常重要的一门技能训练课，适合采用项目教学法。课程设计为要求学生通过本课程的学习，结合自己的任教课程，使用3DS MAX 来完成建筑动画制作 。完成这门课程后，学生可以学会制作建筑建模的能力，以及可以制作不同风格场景的动画的能力。使学生可以从事建筑动画、室内效果图制作、景观动画等工作。 | | | | | | |
| **教学目标** | 本课程的教学目标为：认识建筑漫游专业，及其在现代动漫行业中的地位；了解建筑漫游专业在建筑行业的作用；掌握良好的学习方法；具备分镜头制作，三维建模（建筑建模）、贴图、灯光，摄影机，渲染的能力。 | | | | | | |
| **主要内容** | 建筑动画概述、3ds max 8 基本建模方案、别墅模型、古建筑庙宇、穹顶模型、现代高楼模型、夜景动画、建筑雪景动画、建筑变形生长动画、小规模规划动画 | | | | | | |
| **实训项目** | 3ds max 基本建模方案、制作别墅模型、制作古建筑庙宇、制作穹顶的模型、现代高楼模型制作、别墅夜景动画、建筑雪景动画、建筑变形生长动画、小规模规划动画 | | | | | | |
| **教学模式** | 从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。 | | | | | | |
| **教学条件(含实践教学条件和师资队伍)** | 以校内二维无纸实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。 | | | | | | |
| **教材选用** | 渲染王3DS MAX+VRay建筑动画表现技法，作者:林军政 编著，清华中职学出版社，ISBN：9787302157649 | | | | | | |
| **考核方法** | 1、学生各项目完成情况占80分 2、学生分组项目实训占20分 | | | | | | |

## 8．教学条件

### 实习实训条件及方案

动漫专业建有三个校内实训基地：动漫画室、二维有纸手绘实训室、二维无纸实训室，另外还有一个兼用录播实训室。

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）、动漫专业用木头人（特大尺寸）、动漫专业用木头手（特大尺寸）、挂面、圆雕（鲁迅头像，广东青年，伏尔泰，大卫，小卫）、教师上课或备课用画梁、教师上课或备课用绘图板学生用画梁、写生静物、骨骼模型、透明花瓶、塑料花、动漫挂图和挂图版、白磁盘等，主要承担动漫设计与制作专业学生的《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）二维有纸手绘实训室

该实训室的主要设备有：线拍仪、线拍工作站、扫描仪、打孔机、投台桌、定位尺。本实训室的实训设备能够满足动漫设计与制作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《场景造型设计》、《角色造型设计》、《运动规律》、《动画分镜头绘制》等课程单项实训和《毕业设计》、《综合实训1》、《综合实训2》、《综合实训3》的综合实训，同时满足学生校内顶岗实习需求。

（3）二维无纸实训室

该实训室的主要设备有：学生用计算机、教师图像工作站、公用存储用机、数位板。本实训室的实训设备能够满足动漫设计与制作专业学生的《Photoshop》、《Flash》、《Premiere》、《After Effects》、《MAYA模型与渲染》、《MAYA动画与特效》、《三维建筑动画》、《CG插画创作》等课程的单项技能实训和《毕业设计》、《综合实训1》、《综合实训2》、《综合实训3》的综合实训。同时满足学生校内顶岗实习需求。

**表8-1 专业实训室设置表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **实训室名称** | **生产性实训项目** | **教学组织** | **技能鉴定** | **社会服务** |
| **动漫画室** | **无** | **学生分项目完成** |  | **无** |
| **二维有纸手绘实训室** | **无** | **学生分项目完成** |  | **无** |
| **二维无纸实训室** | **无** | **学生分项目完成** |  | **无** |
| **录播实训室** | **无** | **学生分项目完成** |  | **无** |

**表8-2 XXX专业实习、实训项目方案表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训项目** | **主要实训内容** | **实训场所名称** |
| **1** | **动画素描** | **绘画训练** | **动漫画室** |
| **2** | **动画色彩** | **绘画训练** | **动漫画室** |
| **3** | **动画速写** | **绘画训练** | **动漫画室** |
| **4** | **计算机基础** | **计算机的基本操作** | **计算机房** |
| **5** | **三大构成** | **绘画训练** | **动漫画室** |
| **6** | **Photoshop** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **7** | **Premiere** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **8** | **角色造型设计** | **完成角色造型设计、绘制、线拍和扫描等** | **二维有纸手绘实训室** |
| **9** | **场景造型设计** | **完成场景造型设计、绘制、线拍和扫描等** | **二维有纸手绘实训室** |
| **10** | **动画运动规律** | **完成动画运动规律设计、绘制、线拍和扫描等** | **二维有纸手绘实训室** |
| **11** | **After Effects** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **12** | **MAYA模型与渲染** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **13** | **MAYA动画与特效** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **14** | **动画分镜头绘制** | **完成动画分镜头绘制** | **二维有纸手绘实训室** |
| **15** | **毕业设计** | **毕业设计内容的完成** | **二维无纸实训室、**  **二维有纸手绘实训室、**  **录播实训室** |
| **16** | **综合实训1** | **综合实训内容的完成** | **二维无纸实训室、**  **二维有纸手绘实训室、**  **录播实训室** |
| **17** | **综合实训2** | **综合实训内容的完成** | **二维无纸实训室、**  **二维有纸手绘实训室、**  **录播实训室** |
| **18** | **综合实训3** | **综合实训内容的完成** | **二维无纸实训室、**  **二维有纸手绘实训室、**  **录播实训室** |
| **19** | **CG插画创作** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **20** | **摄影摄像** | **完成摄影和摄像的操作** | **二维无纸实训室、**  **录播实训室** |
| **21** | **Flash** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |
| **22** | **三维建筑动画** | **软件的操作和设计** | **二维无纸实训室** |

## 9．几点说明

对本人才培养培养方案的几点补充说明：

（1）本专业的人才培养方案主要依据于教育部对中职人才培养的指导方针以及本专业发展情况的相关调查。

（2）该人才培养方案“表6-5 课程设置计划表”仅对本届非艺术类学生，以后改招收有美术基础的艺术生后，对该方案再次调整。

（3）该方案实际实施过程中，我们会根据行业专家的建议和专业指导委员会们的建议一起逐步完善该人才培养方案。

2012年5月29日