

郑州职业技术学院

## 动漫制作技术专业人才培养方案

所属院系：	软件工程系
专业名称：	动漫制作技术
专业代码：	510215（原代码 610207）
适用年级：	2020 级
制订时间：	2019 年 5 月
修订时间：	2020 年 6 月

# 目 录

一、专业名称 .....	1
二、入学要求 .....	1
三、基本修业年限 .....	1
四、职业面向 .....	1
五、培养目标与培养规格 .....	1
(一) 培养目标 .....	1
(二) 培养规格 .....	2
六、课程设置及要求 .....	3
(一) 公共基础课程 .....	3
(二) 专业课程 .....	5
七、教学进程总体安排 .....	7
八、实施保障 .....	7
(一) 师资队伍 .....	7
(二) 教学设施 .....	8
(三) 教学资源 .....	8
(四) 教学方法 .....	8
(五) 学习评价 .....	8
(六) 质量管理 .....	8
九、毕业要求 .....	8
十、附录 .....	9

# 动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称（专业代码）

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215（原代码 610207）

## 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

## 三、基本修业年限

基本学制为 3 年

## 四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属 专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例
电子信息大类 (51)	计算机 (5102)	软件和信息技术服 务业(65); 广播、 电视、电影和影视录 音制作业(87)	动画设计人员 (2-09-06-03); 数 字媒体艺术专业人 员(2-09-06-07)	插画设计; 概念设计; 模型设计; 动画设计; 非线性编辑

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业坚定落实立德树人根本任务，健全德技并修、工学结合育人机制，构建德、智、体、美、劳全面发展的人才培养体系，深化产教融合、校企合作。培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务行业与与广播、电视、电影和影视录音制作等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专

业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

### 1.素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1~2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。

### 2.知识

（1）掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

（3）了解与本专业相关的专业英语知识。

（4）了解动画概论。

（5）掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

（6）掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与运用。

（7）掌握二维动画的基础知识与运用。

（8）掌握三维动画的基础知识与运用。

（9）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

（10）熟悉动漫行业的新知识、新技术。

### 3.能力

（1）具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

（2）具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

（3）具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。

（4）具有良好的审美素养和造型设计能力。

（5）具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计的能力。

（6）具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的

终身学习能力。

(7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

(8) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(9) 具有动画项目“创意执行”能力。

(10) 具有三维图形和三维特效处理能力。

(11) 具有二维动画制作能力。

(12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。

(13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

## 六、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

### (一) 公共基础课程

#### 1. 入学教育、军训

目标：引导新生实现角色转换、适应大学生活，增强国防观念和国家安全意识，掌握基本军事知识和技能。

内容：思想教育、校情教育、规章制度教育、专业教育、国防教育等。

要求：采用集中与分散相结合的教育形式。

#### 2. 大学生安全教育

目标：掌握各项安全管理规定、安全防范方法和避害技巧，增强自我防范和救护能力。

内容：饮食安全、学习安全、交通安全、人身安全、运动安全、财产安全、网络安全、心理安全、社会实践安全、消防安全、国家安全以及救护知识等。

要求：采用集中和分散相结合的教育形式。

#### 3. 体育

目标：确立“健康第一”的指导思想，树立终生体育的概念。

内容：大一为公共必修模块，大二开设体育健康选项必修课。

要求：严格按照体育教学常规，根据教学大纲与教学计划要求，统一教学进度和考核办法。

#### 4. 形势与政策

目标：引导学生认清社会形势和历史任务，奋发学习，报效祖国。

内容：国际国内政治、经济、文化、军事、外交等重大发展形势与政策问题。

要求：专题讲座与实践教学相结合，强调课程实效性。

#### 5. 大学生心理健康教育

目标：提升心理素质，促进人格发展，充分开发潜能，培养阳光心态。

内容：推进知识教育，开展宣传活动，强化咨询服务，加强预防干预。

要求：面向全体学生，关注个别差异，突出案例教学，倡导体验分享。

## 6.大学语文

目标：工具性与人文性相统一，提高综合文化素养和审美品位。

内容：挖掘文学作品中的人文精神。培养语言表达能力。提升应用写作能力。

要求：师生互动、方式多样，切实提高学生的文学素养和语言文字应用能力。

## 7.大学英语

目标：培养英语听说读写的基本能力，读懂难度适中的英语文章，掌握基础语法及简单的实用文体写作。

内容：音视频学习、词汇、阅读、语法及写作。

要求：加强基本技能训练，培养高素质技能型人才。

## 8.职业生涯规划与就业指导

目标：激发学生职业发展自主意识，树立正确就业观，提高生涯管理能力和就业能力。

内容：就业形势与政策、职业选择与决策、就业方法与技巧等。

要求：课堂教学为主、个性化指导为辅，引导学生科学定位职业方向。

## 9.思想道德与法治

目标：以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，开展社会主义核心价值观教育，帮助大学生成长为时代新人。

内容：思想教育、道德教育、法治教育。

要求：切实提高学生运用马克思主义的立场、观点和方法解决问题的能力。

## 10.毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

目标：掌握马克思主义中国化进程中两大理论成果，提升学生认识问题、分析问题和解决问题的能力。

内容：毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系。

要求：理论联系实际，培养理论思考习惯。

## 11.军事理论

目标：以国防教育为主线，掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防意识。

内容：中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备。

要求：集突出多媒体信息技术教学，增强国防观念，激发爱国热情。

## 12.公共艺术课:美术鉴赏/影视鉴赏（至少选修1门）

目标：普及艺术知识和提升艺术素养,促进德智体美全面和谐发展。

内容：艺术限定选修课程包括艺术导论、音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、舞蹈鉴赏、书法鉴赏、戏曲鉴赏等。

要求：每个学生在校期间，至少要在艺术限定性选修课程中选修1门并且通过考核。

## 13.礼仪与沟通

目标：掌握礼仪与沟通的基本内容、策略和技巧，树立良好的个人形象，提高交际素养和人际沟通能力。

内容：礼仪基础、沟通基本技巧、任务训练。

要求：能力为本位，训练为主线，课外实践和课内教学相结合。

#### **14.创新思维与创业基础**

目标：培养学生掌握基本的创新思维方法，树立创新意识。

内容：创新创业的基本知识，创业的基本流程等。

要求：在教学活动参与中实现“启发创新意识、体验创业过程、提升创业技能”，全方位提升学生创业素质。

#### **15.计算机应用基础**

目标：掌握计算机应用基础知识，提高利用计算机解决学习、工作中的常见问题的能力。

内容：计算机系统组成、操作系统的使用、Office 办公软件、计算机网络基础。

要求：理论和实践相结合，采用案例教学和情境教学等方法，引导学生自主学习。

### **(二) 专业课程**

#### **16.设计素描**

目标：使学生掌握物体的光影体积、透视关系和造型规律。

内容：几何空间运动原理、透视、表现方法。

要求：掌握几何体的透视规律和空间结构为后续课程做好铺垫。

#### **17.设计色彩**

目标：使学生具备最基本的色彩理论知识、色彩规律和色彩的表现方法。

内容：色彩的属性、情感、象征、对比、协调搭配以及色彩的空间关系。

要求：使学生具备相应的色彩知识及能力并具有一定的色彩表现能力。

#### **18.动画概论**

目标：学习动画相关基础知识。

内容：动画历史、动画本体、动画创作、动画应用。

要求：熟悉各类型动画制作的流程，构建动画专业知识框架。

#### **19.视听语言**

目标：培养学生掌握视听表达的一般规律，使学生可以用具象的镜头语言来表达的作品。

内容：镜头语言、镜头形式、剪辑和蒙太奇、声画关系等。

要求：使学生能够在后期的动画制作与设计过程中恰当的使用镜头语言。

#### **20.平面基础**

目标：掌握 Photoshop、Illustrator 等平面设计软件的运用能力。

内容：熟练使用 Photoshop 进行图像处理、平面设计、网页图像设计与制作；使用 Illustrator 进行矢量图形的设计与制作。

要求：熟练使用 Ps、Ai 等软件并能够与其他软件相互配合完成设计任务。

## 21.运动规律

目标：掌握动画的运动规律及表现方法。

内容：动画运动规律基本知识；人物、动物、自然现象的基本运动规律；掌握运动规律的基本方式和制作。

要求：掌握动画运动规律的表达方式及绘制方式。

## 22.动画剧本创作

目标：掌握剧本创作的基本概念与原理。

内容：剧本概述；剧本、文字分镜、画面分镜格式；镜头运动形式；故事结构；写作技巧；作品分析。

要求：有一定的写作能力，能够对不同类型的动画剧本进行原创或改编。

## 23.外出考察

目标：旨在通过外出考察，帮助学生拓展视野了解行业最新动态。

内容：毕业展览考察；动漫博览会考察；动漫产业园考察。

要求：使学生的视野得到拓展，了解行业的新技术新动态。

## 24.二维动画制作

目标：使学生具备分析和设计制作二维动画的基本知识和基本技能。

内容：二维动画制作相关知识，Adobe Flash 的操作和使用。

要求：能够熟练使用 flash 进行各种类型的二维动画创意设计与制作。

## 25.动画分镜设计

目标：掌握动画分镜头设计中的镜头语言和画面语言。

内容：动画分镜头概论、影片风格的分析、构图方法、机位的运用、分镜的绘制与构图技法。

要求：能够进行动画分镜的创作和绘制，胜任动画分镜设计师这一岗位。

## 26.动画角色设计

目标：掌握角色设计的各项技法，能够独立完成相关设计。

内容：动画角色设计相关理论知识，不同种类动画角色的设计方法。

要求：熟练掌握动画角色的设计规范，进行不同种类的动画角色的创意设计与制作。

## 27.动画场景及道具设计

目标：掌握动画场景设计基本概念、空间透视原理、色彩原理及色彩气氛烘托等。

内容：场景设计概述、场景的空间构成、场景的色彩原理及气氛表现、场景的光影造型。

要求：能够熟练完成不同地域风格的室内外建筑造型设计。

## 28.数字创意建模

目标：运用三维软件制作各种角色、室内外场景以及道具模型。

内容：三维动画基础、初级模型、高级建模工具、材质与贴图、灯光与摄影机、渲染。



要求：能够熟练运用三维软件进行场景和角色的建模、材质、灯光和渲染。

### **29.数字影视编辑与后期**

目标：掌握数字媒体的基本概念，能够运用 Premiere 和 After Effects 进行影视后期剪辑与特效制作。

内容：影视编辑基础知识；PR 的剪辑技巧、运动及转场特效、视频特效、字幕制作、渲染等；AE 的特效制作。

要求：软件的熟练运用。

### **30.UI 界面设计**

目标：掌握 UI 设计的相关知识，能够独立完成相关设计。

内容：UI 设计相关理论知识、软件操作基础、UI 界面元素设计及整体设计。

要求：能够使用相应的软件完成 UI 界面元素甚至是整体的 UI 界面设计。

### **31.商业插画设计**

目标：掌握商业插画设计的相关知识，能够独立完成插画的设计与绘制。

内容：商业插画相关理论知识；不同种类的商业插画绘制风格及技法。

要求：能够熟练使用相关软件进行不同风格的商业插画的创作与绘制。

### **32.三维数字创意动画制作**

目标：进一步加深三维软件的学习，使学生全面的掌握三维动画制作技术。

内容：三维对象动画、摄影机动画、空间扭曲动画、粒子动画、骨骼绑定与动画角色、动画中的动力学系统等。

要求：熟练掌握三维软件的高级技术。

#### **综合实训**

目标：要求学生能够运用所学知识，解决实际问题。

内容：UI 设计、二维动画制作、三维动画制作、影视后期编辑、商业绘画。

要求：综合运用掌握动画制作、影视剪辑、平面设计等方面的应用技能。

#### **顶岗实习**

目标：产教结合，在实际工作过程中锻炼学生专业技能和职业素养。

内容：UI 设计、二维动画制作、三维动画制作、影视后期编辑、商业绘画。

要求：熟悉工作岗位，锻炼业务技能，培养职业素养。

## **七、教学进程总体安排**

学时分配表见附录表 2

教学进程表见附录表 3

## **八、实施保障**

### **（一）师资队伍**

本专业师生比不低于 1:18，专任教师 8 人，均获得硕士学位，高级职称 1 人，中级职称 4 人，双师型教师 5 人。

## （二）教学设施

### 1.校内专业实训室

绘画实训室 1 间，配备有投影设备、黑板、画架、石膏静物等教学用具，可同时容纳 50 名学生进行设计素描、设计色彩的教学活动。

综合动画实训室 1 间，配备有高速网络、投影设备、黑板、3D 打印机、动检仪、扫描仪、带有拷贝台的工作台（1 工位/人），可同时容纳 60 名学生进行动漫手办制作、运动规律、二维动画制作等课程的教学活动。

数字动画设计实训室 2 间，配备有高速网络、投影设备、电子白板、扫描仪、打印机、高性能计算机（1 台/人）、数位板（1 套/人），安装 Photoshop、Illustrator、Flash、3DMax、Premiere、After Effects 等专业相关软件，可同时容纳 120 人进行动画概念设计、插画设计、二维动画制作、三维动画制作、影视后期编辑等课程的教学活动。

### 2.校外实训基地

先后有河南漫联、华豫兄弟等四个校外实训基地，可以满足学生与二维动画制作、三维动画制作、插画设计、UI 设计行业相对应产生的岗位实训。

## （三）教学资源

学校图书馆具有丰富的专业图书资源和数字教学资源，每门课程有相应的教材或自编讲义，教研室参与建设了国家级影视动画资源库，有丰富的资源库在线资源和在线课程等能够满足学生自主学习、教师专业教学研究。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

## （四）教学方法

指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，对学生进行因材施教、按需施教，采用一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

## （五）学习评价

对学生的评价采用过程评价和期末考核相结合的方法，评价方式多元化，有笔试、汇报、技能操作、顶岗操作、技能大赛、职业资格鉴定等级评价等多种形式。注重对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

## （六）质量管理

建立健全系部质量保障体系。运用系统方法，依靠必要的组织结构，考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，依据学校各部门、各环节的教学质量管理活动，切实保障和提高教学质量。

# 九、毕业要求

通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，所修课程成绩全部合格，达到本专业培养规格对素质、知识和能力

等方面的要求，并取得本专业职业技能领域相关职业技能等级证书（职业资格证书）。

## 十、附录

（一）表 2 动漫制作技术专业学时分配表

		理论学时数	占总学时百分比	实践学时数	占总学时百分比	备注
必修课程	公共基础课程	378	14.66%	288	11.17%	
	专业课程	311	12.06%	1565	60.71%	
合计		689	26.72%	1853	71.88%	

(二) 表3 动漫制作技术专业教学进程安排表

动漫制作技术专业教学进程表																
课程类别	序号	课程名称	学时学分分配				考试方式		各学年、学期、周学时分配						备注	
			总学分	总学时	理论学时	实践学时	考试	考查	一		二		三			
									1	2	3	4	5	6		
								14	18	18	18	18	18			
公共基础课	1	入学教育、军训	7	130	18	112		√	2周							
	2	健康、安全、劳动教育	2	32	24	8		√	0.5	0.5	0.5	0.5				
	3	体育	7	134	16	118		√	2	2	2	2				
	4	形势与政策	2	32	32	0		√	2	2	2	2				各4周
	5	大学生心理健康教育	2	32	16	16		√	1	1						单/双周
	6	大学语文	2	36	26	10		√		2						
	7	大学英语	4	72	62	10	√			4						
	8	职业生涯规划与就业指导	2	38	26	12		√	2							
	9	思想道德与法治	3	48	40	8	√		4							
	10	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	72	54	18	√			4						
	11	军事理论	2	36	36	0	√			2						
	12	美术鉴赏/影视鉴赏	2	36	30	6		√			2					
	13	创新思维与创业基础	2	36	20	16		√				2				
	14	信息技术基础	3	52	26	26		√	4							
专业课	15	设计素描	3	56	10	46		√	4							
	16	设计色彩	3	56	10	46		√	4							
	17	动画概论	2	28	28	0	√	2								
	18	视听语言	2	36	18	18	√			2						核心
	19	平面基础	4	72	20	52				4						
	20	运动规律	4	72	20	52	√			4						核心1+x
	21	动画剧本创作	4	72	20	52	√			4						
	22	外出考察	2	28	0	28		√		1周						
	23	二维动画制作	4	72	20	52	√				4					核心
	24	动画分镜设计	4	72	20	52	√				4					核心1+x
	25	动画角色设计	4	72	20	52		√			4					核心1+x
	26	动画场景及道具设计	4	72	20	52		√			4					核心1+x
	27	数字创意建模	6	108	32	76		√			6					核心1+x
	28	数字影视编辑及后期制作	6	108	32	76	√					6				核心1+x
	29	UI界面设计	4	72	20	52	√					4				
	30	商业插画设计	4	72	20	52		√				4				
	31	三维数字创意动画制作	8	144	20	124							8			核心
	32	大学生劳动实践	2	60	0	60		√		1周		1周				
	33	综合实训	10	200	0	200		√						10周		
34	顶岗实习	26	520	0	520		√						8周	18周		
合计			149	2778	756	2022			28	31	28	28	20	20		
公共选修课	1	人文科学职业素养教育	2	32	28	4		√								1或2 学期 任选 1门
	2	中华优秀传统文化教育	2	32	28	4		√								
	3	党史国史教育	2	32	24	8		√								
	4	实验室安全教育	1	18	9	9		√								
专业选修课	5	金融知识	2	36	18	18		√								3或4 学期 任选 2门
	6	影响未来的5大新技术融合	2	36	18	18		√								
	7	动漫产业的发展前景	2	36	18	18		√								
	8	新一代信息技术	2	36	18	18		√								
选修课合计			6	90	45	45										
总合计			155	2868	801	2067										