

五年制高等职业教育 动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业与专门化方向

专业名称：动漫制作技术专业（专业代码 610207）

二、入学要求与基本学制

入学要求：应届初中毕业生

基本学制：五年一贯制

办学层次：普通专科

三、培养目标

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，德、智、体、美全面发展，具备良好的职业道德和职业素养，具有与本专业相适应的文化知识、专业知识和良好的职业道德，了解动画设计与制作所需的基础理论知识，熟练掌握二维和三维动画设计与制作、三维游戏美工制作技法，熟悉动画生产制作、游戏制作流程和工作规范，能在动画、游戏产业的相应岗位上从事动画设计和制作，以及在游戏制作、产品设计、美工等文化创意产业中一线工作的发展型、复合型、创新型的技术技能人才。

四、职业（岗位）面向、职业资格及继续学习专业

（一）职业（岗位）面向

1. 主要就业岗位：影视后期制作师、影视动画设计师、动画绘制员、美工师、平面设计师。

2. 其他就业岗位：多媒体作品制作员、数字视频（DV）策划制作师、数字视频合成师、玩具设计师等工作岗位。

（二）职业资格

1. 本专业毕业生应取得以下职业资格证书：素描（七级），色彩（五级），计算机系统操作工（初级），劳动部的游戏美术设计职业技能等级证书。

2. 本专业毕业生也可选考以下职业资格证书：虚拟现实应用开发职业技能等级证书，界面设计职业技能等级证书（1+X证书）。

（三）继续学习专业

动漫制作技术、环境艺术设计、数字媒体技术、游戏设计等本科专业

五、综合素质及职业能力

（一）综合素质

1. 思想道德素质:

- (1) 热爱祖国，拥护党的基本路线，具有爱国主义、集体主义精神和良好的思想品德。
- (2) 有正确的人生观、价值观，有较高的道德修养，文明礼貌、遵纪守法、诚实守信。
- (3) 有高度的责任感，有严谨、认真、细致的工作作风，具有团队精神和合作意识，具有一定的协调工作的能力和组织管理能力。

2. 科学文化素质:

- (1) 理解国家有关的法律、法规，具有社会活动需要的科学文化基本理论知识和基本技能。
- (2) 具有必备的文化基础知识，有一定的文学艺术修养和健康的人文、科学素养及审美情趣，具有终生学习理念，能够不断学习新知识、新技能。

3. 专业素质:

- (1) 具有扎实的美术基础，能熟练地使用二维、三维动画软件进行动漫制作技术。
- (2) 能进行影视后期制作，能进行商业插画创作。

4. 身心素质: 有健康的体魄，良好的心理素质，有吃苦耐劳、甘于奉献的精神，具有健康向上的生活态度。

(二) 职业能力

工作岗位	工作任务	需具备的主要能力
动画绘制员 角色动画师 场景设计师 道具设计师	角色设计 场景设计 道具设计 分镜设计	(1)掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程； (2)具有扎实的美术功底及造型能力，能熟练使用手绘板设计、绘制角色及场景，并具有独立完成动画设计和制作的工作能力； (3)能熟练应用与动画相关的制作软件
角色模型师 场景灯光师 场景建模师 动画特效师	三维模型制作 材质灯光制作 三维动画制作 游戏动画制作 特技效果制作	(1)掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程； (2)具有扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、制作角色及场景； (3)能够熟练操作三维制作软件，掌握建模、贴图、灯光、动画技术； (4)能够熟练操作平面制作软件

<p>漫画师 CG 插画师</p>	<p>绘制漫画 绘制插画</p>	<p>(1) 了解漫画、插画的相关基础知识； (2) 具有扎实的手绘功底及造型能力，能独立设计、绘制角色及场景； (3) 能够使用手绘板及图像处理软件绘制插画、漫画</p>
<p>游戏美工</p>	<p>游戏原画设计 游戏场景设计 游戏角色设计</p>	<p>(1) 了解游戏的相关知识，了解游戏制作流程； (2) 具有扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、绘制游戏角色及场景； (3) 能够熟练操作三维制作软件，设计并制作游戏角色及场景； (4) 能够熟练操作图像处理软件</p>
<p>影视后期制作师 动画后期处理师</p>	<p>影视剪辑合成 特效制作合成</p>	<p>(1) 掌握影视广告、网络传媒、新闻综艺的相关知识； (2) 具有良好的镜头感，对新闻、网络、影视表现手法有一定的了解， (能够熟练操作影视特效及后期编辑软件</p>

六、教学时间分配（按周分配）

单位：周

学期	学期周数	理论教学		实践教学						入学教育与军训	素描实训劳动	劳动/机动周	学期	
		授课周数	考试周数	技能训练		课程设计 大型作业 毕业设计		企业见习 顶岗实习						
				内容	周数	内容	周数	内容	周数					
一	20	17	1								1			一
二	20	15	1	素描	2							1	1	二
三	20	16	1	色彩	2							1		三
四	20	16	1	设计素描	2									四
五	20	16	1	图形图像处理	2									五
六	20	16	1	动画场景设计	2									六
七	20	16	1	Flash 动画	2									七
八	20	16	1	动画后期编辑或 三维模型材质（二选一）	2									八
九	20	0	1	三维动画、影视后期编辑（二选一） 平面设计、CG 绘画、定格动画（三选一）	6 6	毕业设计	6							九
十	20	0	0					顶岗实习	18				2	十
合计	200	128	9		26		6		18	1	2	3	合计	

备注：

1. 学生入学初期安排到企业进行认识实习，增强学生对行业岗位的感性认识。
2. 本表实践教学内容中课程实践教学在课程教学中穿插进行，若学校已经具备实验实训条件，可采用集中实训方式。
3. 实践教学时间安排不仅限于课堂内，应注重课外的延伸和实验实训设备的开放。

七、教学时间安排

见附表

八、主要专业课程及内容要求

序号	课程名称 (课时)	主要教学内容及要求	教学实施建议
1	图形图像处理 (124)	(1) 了解计算机图像处理软件使用的基础知识; (2) 掌握计算机图像处理基础理论; (3) 掌握图像处理软件的基本使用方法与使用技巧	(1) 要注意机房软硬件环境的配置,如:手写板的配备; (2) 实践性较强的教学模块,宜采用理实一体化或项目教学法,以案例教学为主,教学应注重实用性技能的培养
2	动画概论 (32)	(1) 了解动画的发展历史; (2) 掌握动画的制作流程; (3) 掌握动画方面的基本概念; (4) 了解动画的应用领域	(1) 使用国家或江苏省推荐的高职高专规划教材; (2) 教学中要注重动画理论知识和对学生动画兴趣的培养
3	动画运动规律(128)	(1) 了解动画设计的基本知识; (2) 掌握动画设计的基本表达手法; (3) 掌握人物、动物和自然现象的运动规律及在中间画绘制过程中的表现手法	(1) 在教学中应加强直观性教学,加深学生对理论的理解; (2) 教学中要注重学生实际操作能力的培养
4	三维软件基础 (128)	(1) 了解三维软件的概况和用途; (2) 掌握最常用的建模技法; (3) 掌握设置材质、灯光与渲染的方法; (4) 掌握基本动画制作方法	实践性较强的教学模块,宜采用理实一体化或项目教学法,以案例教学为主,应注重实用性技能的培养
5	三维绑定与动画 (180)	(1) 了解动画短片的完整制作过程; (2) 掌握具体的二维或三维动画短片的制作方法; (3) 具备基础卡通造型能力、动画创意设计能力、影视特效处理能力、动画后期处理能力	(1) 实践性较强的教学模块,宜采用理实一体化或项目教学法,以案例教学为主; (2) 应特别重视学生实际动手能力的培养; (3) 可结合8周的综合实训进行专业实践训练
6	造型设计 (112)	(1) 了解原画设计的表现技巧; (2) 了解动作设计中的表演技巧; (3) 掌握动作设计的表现技法,培养动作设计能力;	(1) 本课程是具体体现和实现培养目标的重要课程,建议按照现今动画公司需要,精选课题,实施教学; (2) 应强调理论讲授与案例练习相结合的教学方法,案例练习是教学中非常重要的环节

		(4) 掌握剧情下的角色动作设计	
7	Flas 动画 (188)	(1) 掌握 Flash 动画创作过程; (2) 认识 Flash 动画中的关键帧动画; (3) 认识 Flash 在动画运动规律中的应用; (4) 掌握 Flash 动画的制作流程与制作技巧	(1)教学中要注意动漫专业与计算机网络技术专业的区别,重点掌握关键帧动画及 Flash 在动画运动规律中的应用; (2)实践性较强的教学模块,宜采用理实一体化或项目教学法,以案例教学为主,教学应注重实用性技能的培养; (3)要注意机房软硬件环境的配置,如:手写板的配备
8	动画后期编辑 (64)	(1) 了解视频技术基础知识; (2) 了解所有的工作面板; (3) 熟练地掌握基本特效制作方法; (4) 掌握基本的剪辑技巧; (5) 能够制作和输出电影文件	(1)应强调理论讲授与案例练习相结合教学方法; (2)应该加强实例演示来进行课堂讲授; (3)在教学中应注意案例作品的欣赏与评析,以提高学生的审美能力

九、专业教师任职资格

(一) 教学团队要求

1. 专任专业教师与在籍学生之比不低于 1:30。
2. 专业负责人应具有本科以上学历、副高以上职称,与本专业相关的技师职业资格或工程师以上职称,从事本专业教学 3 年以上,熟悉行业和本专业发展现状与趋势,具有开发专业课程的能力,能够指导新教师完成上岗实习工作。
3. 兼职教师占专业教师比例 10%~30%。

(二) 专任专业教师任职资格

1. 取得教师职业资格证。
2. 具有本科及以上学历。
3. 具有与本专业相关的高级工及以上职业资格证书。
4. 具有项目教学实施能力,具有信息化教学资源开发、整合和应用能力。

(三) 专业兼职教师任职资格

1. 具有工程师、技师职称的技术人员,或是在本专业领域享有较高声誉、有丰富实践经验和特殊技能的行业企业技术专家、能工巧匠。
2. 应参加过学校组织的教学方法培训,每学期承担不少于 30 学时的教学任务。

十、实训（实验）条件

序号	主要实训（实验）室	主要功能	主要设备及配置建议	
			名称	数量
1	动画机房 (2个)	常用工具软件的使用，使用手绘板设计、绘制角色及场景，掌握动画设计、制作及图像处理	主流品牌计算机	40
			手绘板	40
			多媒体教学软件	1
			局域网连接设备	1
			机房中的每台计算机可以连接因特网	
2	二维教室 (1个)	在拷贝台上塑造动画造型，绘制原画、中间画，掌握动画运动规律、原画创作技法、动画创作技法	拷贝台	40
			数码实物展示台	1
			计算机	1
			扫描仪	1
			投影仪	1
3	画室 (2个)	培养学生的观察力和造型表现力，使学生系统地掌握色彩的变化规律，运用色彩造型的技巧加以概括和表现物像	画架	40
			画板	40
			石膏像及静物	4
			投影仪	1
4	定格动画实训室(1)	培养学生的构图能力和造型能力，学习影视后期的基础知识，理解动画原理，学习定格动画造型设计的方法和技巧	电脑	1
			投影仪	1
			定格动画设备	1
			摄像机	1
			单反相机	2
			烤箱	1

十一、编制说明

(一) 编制依据

1. 《省政府办公厅转发省教育厅〈关于进一步提高职业教育教学质量的意见〉》（苏政办发[2012]194号）。

2. 《省教育厅关于制定中等职业教育和五年制高等职业教育人才培养方案的指导意见》（苏教职[2012]36号）。

(二) 课时分配及比例

1. 本方案每学期实际教学时间按 18 周计算, 其中实践、实训课按每周 30 学时计算, 总计为 5368 学时(注: 入学教育可安排在学生入学的暑期进行, 动画行业认识实践可安排在第一学期的业余时间进行, 不占用正常教学时间)。其中公共课为 1938 学时, 占总学时 35%, 专业技能课程总课时为 2058 学时, 占总学时 39%, 企业顶岗实践为 540 学时, 占总学时 10%, , 任选课为 684 学时, 占总学时 13%, 其他教育类课程为 148 学时, 文化课和专业课比例约为 4: 6。

2. 本方案总学分为 297 学分。原则上理论教学 16~18 学时计算 1 学分, 实践教学 1 周计算 1 学分, 企业顶岗实习 1 周计算 1.5 学分, 顶岗实习总课时 540, 计 27 学分。并根据学校学分奖励办法, 对学有余力的并经培训和社会化考核取得其他技能等级证书的, 或参加各级各类技能竞赛获奖的学生进行奖励, 学生必修课程全部合格并取得相应的学分即可毕业。

(三) 其他

1. 通过行业认识实践或行业公益活动, 可以使学生较早地接触行业, 加深对专业了解, 增强专业意识和劳动观念, 获得与本专业有关的实际知识, 培养初步的实际工作能力和专业技能, 为后续有关专业课程的学习奠定基础。行业认识实践或行业公益活动在第一学期利用业余时间进行。

2. 顶岗实习是职业学校学生学习的重要组成部分, 是培养学生综合职业能力的主要教学环节之一。企业实习教学计划由企业 with 学校根据生产岗位对从业人员素养的要求共同制订, 教学活动主要由企业组织实施, 学校参与教学管理和评价。

3. 毕业设计(论文)是培养学生综合运用所学知识和技能分析、解决实际问题的教学环节, 是学生创新意识、创新能力和获取新知识、提高职业能力的培养过程。通过毕业设计(论文)应使学生在动画公司的各环节的锻炼中, 培养学生掌握实际工作方法和步骤, 培养学生实事求是、谦虚谨慎、严肃认真的工作作风, 培养学生刻苦钻研、勇于创新的科学精神。毕业设计(论文)的选题, 应在满足专业人才培养目标的前提下, 尽可能结合动画公司的实际, 真题真做。在内容要求上, 要明确专业基本技能训练与培养创新能力所占的比重。毕业设计(论文)选题原则上一个学生一个课题, 但当几名学生参加一个课题时, 必须明确每个学生应独立完成的任务, 要标明各人在课题研究中所负责研究的内容及其在整个课题中所占的分量, 使每名学生都受到较全面的训练, 满足基本教学要求。

4. 积极推行双(多)证书管理制度, 将实践性教学安排与职业资格证书考核有机结合, 鼓励学生在取得大专毕业证书的同时, 取得与专业相关的职业资格证书, 鼓励学生经过培训并通过社会化考核, 取得与提升职业能力相关的其他技术等级证书。

5. 选修课是高职教学的重要组织部分, 应根据学生兴趣、特长和用人单位的特殊需求, 决定选修课的课目与教学要求。选修课的成绩评定方法以学习过程的评价为主。公共基础课程中的限选课可从提供的课程中二选一或三选一进行学习。

6. 在第九学期, 从提供的专业方向课程中二选一开设课程, 从而组成动漫游戏二维专门化方向班或动漫游戏三维专门化方向班。学生可根据兴趣、爱好从提供的专业方向课程中二选一进行学习, 也可根据本校特点增加动漫衍生产品设计与制作专门化方向班与影视后期特效专门化方向班, 并开设相应的专门化课程, 为学生在不同的岗位上就业打下较扎实的基础。

江苏联合职业技术学院南京分院 南京高等职业技术学校
2020 级五年制高等职业教育 动漫设计五制作专业 教学时间安排表

类别		序号	科目	学分及学时		周课时及教学周安排										考核方式	
				学时	学分	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	考试	考查
						17+1	15+3	16+2	16+2	16+2	16+2	16+2	16+2	6+12			
公共基础课程	思想政治	必修	1	职业生涯规划	34	2	2										√
			2	职业道德与法律	30	2		2									√
			3	经济政治与社会	32	2			2								√
			4	哲学与人生	32	2				2							√
			5	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	64	2					2	2					√
		限选	6	心理健康	32	2							2				√
				职业健康与安全													
	7	就业与创业指导	32	2									2		√		
		NFTE 创业课程															
	文化课	必修	8	语文	384	20	4	4	4	4	2	2	2	2		√	
			9	数学	352	18	4	4	4	4	2	2	2		√		
			10	英语	352	18	4	4	4	4	2	2	2		√		
			11	★计算机应用基础	102	6	6								√		
			12	体育与健康	292	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	√	
			13	音乐	32	2				2						√	
			14	历史	72	4	2	2								√	
限选		15	中外美术史	62	2		2	2							√		
		16	艺术欣赏	34	2	2									√		

		小计		1938	104	26	20	18	18	10	10	10	6	2					
专业技能课程	专业平台课	17	★素描	286	16	6	4/2周	4								√			
		18	设计素描	156	8				6/2周								√		
		19	速写	60	4		4											√	
		20	★色彩	184	10		4	4/2周									√		
		21	三大构成	64	4			4										√	
		22	图形图像处理	124	6						4/2周							√	
		23	动画概论	32	2					2								√	
		24	分镜头本设计	64	4						4								√
		25	动画运动规律	128	8						4	4						√	
		26	电脑绘画	128	8							4	4					√	
		27	动画场景设计	124	6							4/2周						√	
		28	三维软件基础	128	8								8					√	
		29	三维模型与材质	220	12									10/2周				√	
		专业方向课程	影视特效	三维动画、 平面设计、 美工设计	30	三维绑定与动画	180	12								6周		√	
31	动画后期编辑													√					
绘画	计、美工		32	平面设计	180	12							6周		√				
			33	美工设计										√					

	小计			2058	120	6	12	12	8	12	12	12	10		0	
	顶岗实习	34	企业顶岗实习	540	27										18周	√
任选课			人文类选修课程(见选修课指南)	32	2								2			√
		35	人物、风景速写	56	4					4						√
			线性速写													
			手绘漫画													
		36	卡通造型	112	8				4	4						√
			动画场景													
			造型设计													
		37	分镜头本与故事本	56	4						4					√
			美工设计													
			玩具材料													
		38	影视后期特效制作(1)	112	8							4	4			√
			动漫衍生品													
			定格动画													
		39	Flash 动画	188	10						4	4/2周				√
			3D MAX													
	玩具造型及结构设计															
	40	泥塑造型	64	4								4			√	
		动画后期编辑														
		玩具设计与制作														
	41		平面设计	64	4								4			√

		淘宝美工													
		玩具服装及配饰设计													
	42	小计	684	44			4	8	8	8	14				
	43	军训	30	1	1 周										√
	44	值周劳动	30	1	1 周										√
	45	毕业设计	88	4								6 周			√
		小计	148	6											
合 计			5368	301	32	32	30	30	30	30	30	26	0		

注:1. 入学教育可安排在学生入学的暑期进行, 不占用正常教学时间; 动画行业认识实践可安排在第一学期的业余时间进行, 不占用正常教学时间。

2. “★”为职业资格证书考核课程; 表中部分课程教学安排如《素描》为 4/2 周, 其中 4 表示每周 4 节课, 2 周表示安排集中训练 2 周。

3. 第九学期的课程每周利用半天安排 2 课时的体育课, 其他时段安排 6×28 课时的专业方向课程或毕业设计