

动漫设计专业人才培养方案

一. 专业名称、代码及所属专业群

- 1.专业名称：动漫设计
- 2.专业代码：650125
- 3.所属专业群：新能源管理服务专业群

二. 招生对象及修业年限

- 1.招生对象：普通高中毕业生/“三校生”（职高、中专、技校毕业生）及同等学历者。
- 2.修业年限：基本修业年限为三年（最长可延长至五年）。

三. 职业面向与岗位分析

1. 职业面向

动漫设计专业团队根据深入相关行业及企业的调研，明确了专业主要岗位类别，并列举了部分职业资格证书或技能等级证书。具体职业面向如表 1 所示。

表 1 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)	主要岗位类别(技术领域) 举例	职业资格(职业技能等级) 证书举例
软件和信息技术服务业 (65)	数字内容服务 (657)	动漫、游戏数字内容服务 (6572)	1. 多媒体作品制作员 (02-13-06) 2. 数字视频策划制作师 (02-13-07)	1. 动漫设计师 2. 动画制作员 3. 视频编辑师	人力资源和社会保障部职业技能鉴定中心“动画制作员、视频编辑师、动漫设计师、三维动画师、商业插画师、原画设计师”等证书

2. 岗位分析

通过市场岗位需求调研以及相关专业毕业生就业岗位的分析，确定了本专业的主要就业岗位，如表 2 所述。

表 2 动漫设计专业主要就业岗位分析

序号	岗位名称	工作内容	核心技能
1	动漫设计师	1. 部分动漫作品前期素材的绘制及设计； 2. 负责视频动画后期合成制作以及剪辑； 3. 根据后期动画的不同类别及需求，对动作节奏、镜头进行把控。	1. 手绘设计表达能力； 2. 计算机动画设计能力； 3. 数字声像合成能力； 4. 计算机动画制作能力； 5. 影视后期制作能力。
2	动画制作员	1. 领会和贯彻设计意图和技术要求； 2. 角色造型的绘制； 3. 动态中间图的绘制； 4. 不同场景的绘制。	1. 影视动画编导能力； 2. 计算机动画制作能力； 3. 基本的动画专业科研能力。
3	视频编辑师	1、负责各类视频的剪辑工作，根据创意脚本和前期人员的需求对	1. 基本的影视作品拍摄能力； 2. 影视动画编辑能力；

		素材进行制作、剪辑等后期处理工作； 2、完成视频剪辑、压缩等后期工作，保证视频的质量； 3、完成对所剪辑视频文件及相关素材的存储、上传、备份等工作； 4、参与客户视频、图片拍摄等工作。	3. 数字声像合成能力； 4. 影视后期制作能力。
--	--	---	------------------------------

四. 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，践行社会主义核心价值观，具有良好的职业道德和人文素质；具有一定的科学文化水平，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向动漫设计行业的动漫设计师、动画制作员、视频编辑师、媒体美术编辑、虚拟实境设计、艺术设计策划等职业群，能够从动漫作品的设计与制作、虚拟实境技术的运用与设计等工作的高素质技术技能人才。

五. 培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导，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) 具有行业规范意识与企业文化精神，敬业爱岗。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) 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的时间意识、集体意识和团队合作精神。

2. 知识

(1) 掌握一定的计算机应用相关知识；

(2) 具备根据剧本策划方案设计与绘制动漫原画的能力；

(3) 具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作；

(4) 掌握动画设计与制作的相关知识；

(5)具备美术元素造型制作和视频编辑工具的正确使用方法;

(6)掌握数字视频采集、影视编辑的相关知识;

3.能力

(1)具备新知识与技能的学习能力;

(2)具备独立学习能力和解决问题能力;

(3)具备与人沟通的能力;

(4)具备团队合作能力;

(5)具备一定的计算机应用能力;

(6)具备数码照片艺术化处理的能力;

(7)具备三维模型制作的能力;

(8)具备原画和漫画绘制的能力;

(9)具备三维角色动画的能力;

(10)具备编写动漫剧本的基本能力。

六. 毕业要求

1.本专业总学分要求：达到 134 学分，其中必修课 127 学分、选修课 7 学分。

2.综合素质测评要求：综合素质测评达标。

七. 教学进程安排

1.动漫设计专业教学进程安排如表 3 所示。

表 3: 动漫设计专业教学进程表

模块	教学单元性质	课程代码	课程名称	课程类型 A、B、C	课程性质 必修/选修	考核方式 ◎考查 ●考试	开课/学分认定 部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注
								总课时	理论学时	实践课时		一学年		二学年		三学年		
												20	20	20	20	20	20	
												课堂教学		整周实训		复习\考试\毕业典礼		
通识模块	公共素质与人文素质必修	4GDS01	思想道德修养与法律基础	B	必修	●	思政教研部	48	38	10	3	4						
		4GDS02	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	必修	●	思政教研部	64	52	12	4		4					
		4GDS03	形势与政策 1	B	必修	◎	思政教研部	8	4	4	0	总 8						
		4GDS04	形势与政策 2	B	必修	◎	思政教研部	8	4	4	0		总 8					
		4GDS05	形势与政策 3	B	必修	◎	思政教研部	8	4	4	0			总 8				
		4GDS06	形势与政策 4	B	必修	◎	思政教研部	8	4	4	0				总 8			
		4GDS07	形势与政策 5	B	必修	◎	思政教研部	8	4	4	1					总 8		
		5GDS01	入学教育	A	必修	◎	公共课部	24	0	24	1	1W						
		5GDS02	军事技能	C	必修	◎	公共课部	112	0	112	2	2W						
		5GDS03	军事理论 (网络课程)	B	必修	◎	公共课部	36	0	36	2	网 2						
		5GDS04	大学生心理健康教育 1	B	必修	◎	公共课部	16	8	8	1	2						
		5GDS05	大学生心理健康教育 2	B	必修	◎	公共课部	16	8	8	1		2					
		5GDS06	高职应用数学	A	必修	●	公共课部	60	40	20	4		4					
		5GDS07	体育与健康 1	B	必修	●	公共课部	30	4	26	2	2						

		5GDS08	体育与健康 2	B	必修	●	公共课部	36	4	32	2		2						
		5GDS09	体育与健康 3	B	必修	●	公共课部	20	2	18	1			2					
		5GDS10	体育与健康 4	B	必修	●	公共课部	22	2	20	1				2				
		5GDS11	信息化办公技术	B	必修	●	公共课部	40	20	20	2	3							
		5GDS12	中华传统文化与现代职业素养	B	必修	●	公共课部	40	30	10	3	3							
		5GDS13	大学生职业发展与就业指导 1	B	必修	●	公共课部	13	8	5	1	1							
		5GDS14	大学生职业发展与就业指导 2	B	必修	●	公共课部	13	8	5	1		1						
		5GDS15	大学生职业发展与就业指导 3	B	必修	●	公共课部	6	2	4	0					2			
		5GDS16	创新创业 (网络课程)	B	必修	●	公共课部	16	8	8	1			网 2					
		5GDS17	网络创业理论与实践 (网络课程)	B	必修	●	公共课部	16	8	8	1				网 2				
		5GDS18	大学英语 1	B	必修	●	公共课部	24	14	10	1	2							
		5GDS19	大学英语 2	B	必修	●	公共课部	30	20	10	2		2						
		5GDS20	信息检索素养教育	B	必修	●	公共课部	8	4	4	0.5	总 8							
	公共素质与人文素质选修	5GDS21	数学建模	B	选修	◎	公共课部	20	10	10	1								
		5GDS22	应用文写作	B	选修	◎	公共课部	20	10	10	1								
		5GDS23	普通话测试与训练	B	选修	◎	公共课部	20	10	10	1								
		5GDS24	中国传统文化之文学瑰宝 (网络课程)	B	选修	◎	公共课部	20	10	10	1								
		5GDS25	大学生魅力讲话实操 (网络课程)	B	选修	◎	公共课部	20	10	10	1								
		通识模块合计						790	328	462	39.5	16	14	2	2	0	0		
		3GDM01	设计素描	B	必修	◎	管理艺	48	12	36	3	8							

不少于 3 学分

专业 模块	专业 基础 课程					术学院													
		3GDM02	设计色彩	B	必修	◎	管理艺术学院	32	12	20	2	8							
		3GDM03	速写基础	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3	8							
		3GDM04	设计构成	B	必修	◎	管理艺术学院	32	12	20	2	4							
		3GDM05	动画概论	B	必修	●	管理艺术学院	24	24	0	1.5		4						
		3GDM06	人物速写	A	必修	◎	管理艺术学院	32	12	20	2		8						
		3GDM07	卡通形象设计	B	必修	●	管理艺术学院	32	12	20	2		8						
		3GDM08	图形创意设计	B	必修	●	管理艺术学院	32	12	20	2		8						
		3GDM09	视听语言	B	必修	●	管理艺术学院	32	32	0	2			4					
		3GDM10	动画运动技法	B	必修	●	管理艺术学院	32	20	12	2			4					
		3GDM11	三维场景设计	B	必修	◎	管理艺术学院	32	12	20	2			8					
		3GDM12	三维角色设计	B	必修	◎	管理艺术学院	32	12	20	2			8					
		3GDM14	插画设计	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3			12					
		3GDM15	版式设计	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3			12					
		3GDM17	Flash 动画制作	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3					8			
		3GDM13	动漫手绘表现实训	B	必修	◎	管理艺术学院	24	0	24	1	1W							
		3GDM25	风景写生与创作考察	B	必修	◎	管理艺术学院	72	0	72	4		3W						
		3GDM26	动漫剧本创作实训	B	必修	◎	管理艺术学院	24	0	24	1			1W					
		3GDM27	动画模型制作实训	B	必修	◎	管理艺术学院	24	0	24	1				1W				
		3GDM28	毕业综合实训、设计、	B	必修	◎	管理艺	168	0	168	7						7W		

		作业、论文及答辩				术学院														
	3GDM29	顶岗(毕业、生产)实习	B	必修	◎	管理艺术学院	456	0	456	19								19W		
	小 计						1320	220	1100	67.5										
专业核心课程	3GDM16	动漫剧本创作	B	必修	◎	管理艺术学院	32	16	8	2			16							
	3GDM18	动画场景模型制作	B	必修	●	管理艺术学院	48	12	36	3				8						
	3GDM19	动漫角色模型制作	B	必修	●	管理艺术学院	48	12	36	3				8						
	3GDM20	3DMAX+VRay 效果图表现	B	必修	●	管理艺术学院	48	12	32	3				4						
	3GDM21	动漫衍生产品设计	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3				8						
	3GDM22	影视动画后期制作	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3					12					
	3GDM23	动画短片创作	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3					12					
	3GDM24	动漫设计 VR 虚拟实境技术	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3					12					
	小 计						含毕业设计、答辩与顶岗实习	368	100	256	23			-	-	-	-	-	-	-
专业选修	3GDM30	数码摄影摄像技术	B	选修	◎	管理艺术学院	20	10	10	1		4								
	3GDM31	动漫作品赏析	B	选修	◎	管理艺术学院	20	20	0	1	2									
	3GDM32	设计艺术简史	B	选修	●	管理艺术学院	20	20	0	1	2									
	3GDM33	传统文化与艺术设计	B	选修	●	管理艺术学院	20	20	0	1				4						
		设计方法论																		
小 计							80	70	10	4										
总计							2558	718	1828	134										

注：课程类型：A. 纯理论课，B. 理实+实践课（理实一体化），C. 纯实践课，考核方式：●为考试课，◎为考查课。由于本专业特殊性，专业课需集中排课，每学期具体课程安排如下表4所示。

表4 2019级动漫专业教学周专业课程安排

学期	课程	教学周																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
第一学期	设计素描					8	8	8	8	8	8									
	设计色彩											8	8	8	8					
	速写基础					8	8	8								8	8	8		
	设计构成					4	4	4	4	4	4	4	4							
	动漫手绘表现实训																			24
	动漫作品赏析								2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	设计艺术简史								2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	合计（周课时）					20	20	20	16	16	16	16	16	12	12	12	12	12	12	24
第二学期	动画概论									4	4	4	4	4	4					
	人物速写	8	8	8	8															
	图形创意设计					8	8	8	8											
	卡通形象设计													8	8	8	8			
	风景写生与创作考察																	24	24	24
	数码摄影摄像技术								4	4	4	4	4							
合计（周课时）	8	8	8	8	8	8	8	12	4	24	24	24	8	8	8	12	12	12	8	
第三学期	视听语言	4	4	4	4	4	4	4	4											
	动画运动技法									4	4	4	4	4	4	4	4			
	三维场景设计	8	8	8	8															
	三维角色设计					8	8	8	8											
	插画设计									12	12	12	12							
	版式设计													12	12	12	12			
	动漫剧本创作																		16	16
	动漫剧本创作实训																			24
合计（周课时）	12	12	12	12	12	12	12	12	12	16	16	16	16	16	16	16	16	16	24	
	Flash 动画制作	8	8	8	8	8	8													
	动画场景模型制作	8	8	8	8	8	8													
	动漫角色模型制作							8	8	8	8	8	8							

第四学期	3DMAX+VRay 效果图表现							4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
	动漫衍生产品设计												8	8	8	8	8	8		
	传统文化与艺术设计/设计方法论													4	4	4	4	4		
	动画模型制作实训																		24	
	合计（周课时）	16	16	16	16	16	16	12	16	16	16	16	16	24						
第五学期	影视动画后期制作	12	12	12	12															
	动画短片创作					12	12	12	12											
	动漫设计 VR 虚拟实境技术									12	12	12	12							
	毕业综合实训、设计、 作业、论文及答辩													24	24	24	24	24	24	24
	合计（周课时）	12	24																	

2. 动漫设计教学周分配

高职学制 3 年，共 6 个学期，其中每个学期 20 周，共 120 周。其中第一学期军训、国防教育和入学教育 3 周，第一至第五学期考试 1 周，第五学期毕业设计答辩 7 周，第六学期顶岗实习 19 周、毕业典礼 1 周。动漫设计专业具体教学周分配如表 5 所示。

表 5 教学周分配表

学年	学期	周数	课堂教学周数	实践教学周数	复习考试各 1 周数	备注 (社会实践周)
一	1	20	18	1	1	社会实践可假期进行
	2	20	16	3	1	社会实践可假期进行
二	3	20	18	1	1	社会实践可假期进行
	4	20	18	1	1	社会实践可假期进行
三	5	20	11	8	1	毕业设计答辩 7 周
	6	20	0	19	毕业典礼 1 周	毕业环节典礼 1 周
合计		120	81	32	6	

3. 教学学时、学分配比

动漫设计专业教学学时、学分配比如表 6 所示。

表 6 教学学时、学分配比表

项 目	学时分布				备 注	
	学时数	学时百分比	学分数	学分百分比		
教学活动合计	2558	——	134	——		
实践教学	1828	71.46	--	--	占总学时比例	
必修	通识必修课程	730	28.54	36.5	27.24	
	专业基础课程	1320	51.60	67.5	50.37	
	专业核心课程	368	14.39	23	17.17	
	合计	2418	94.53	127	94.78	占总学时比例
选修	通识选修课程	60	2.34	3	2.23	
	专业选修课程	80	3.13	4	2.99	
	合计	140	5.47	7	5.22	占总学时比例

八、专业课程描述

动漫设计各门专业课程的主要教学内容与要求、技能考核项目与要求如表 7 所示。

表 7 动漫设计专业课程描述

序号	课程名称	学时	学分	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求
1	设计素描	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握设计素描的基本知识; 2. 掌握画设计素描的学习方法; 3. 掌握正确的观察方法; 4. 掌握一定的造型规律; 5. 掌握设计素描中常见的表现技法; 6. 能够准确的把握形态的比例、结构与透视的关系; 7. 具有一定的画面组织能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备基本的造型能力; 2. 能够独立完成一幅设计素描作品。
2	设计色彩	32	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握色彩的基本属性及色调; 2. 了解色与光的关系; 3. 了解色彩的物理原理、生物原理个视觉心理; 4. 掌握色彩情感的表现技法; 5. 掌握色彩写生及创作的基本方法与步骤。 6. 掌握色彩绘画的常用技巧; 7. 掌握水粉静物的基本画法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备一定的调色能力; 2. 能够独立完成一幅设计色彩作品。
3	速写基础	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解速写的概念和发展历史; 2. 了解速写常用的工具及特征; 3. 了解速写常用的表现形式; 4. 掌握速写的作画步骤; 5. 掌握风景静物速写的训练要点; 6. 具备对一幅速写作品的鉴赏能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握快速描绘的方法与技能; 2. 具备一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力。 3. 能够运用速写语言在较短的时间内较为准确的描绘出客观对象。
4	设计构成	32	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解平面、色彩构、立体三大构成的概念; 2. 掌握三大构成的原理和构成方法; 3. 具备一定的创作性思维能力、平面设计能力、色彩设计能力和空间立体形态的创造能力; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有徒手装饰作画的能力; 2. 具有灵活运用所学三大构成的能力。
5	动画概论	24	1.5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解当今动画艺术的发展情况 2. 了解动画的分类方法和种类; 3. 了解三维动画和传统动画的制作流程; 4. 掌握传统动画与计算机动画生产流程和无纸化动画; 5. 了解材料动画的种类和形态特征、创作方法; 6. 了解动画的制作原理; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 对动画理论知识有一定的了解; 2. 能够叙述出动画制作的基本流程; 3. 能够对一部动画片的特点进行较为准确的分析。

				<ul style="list-style-type: none"> 7. 了解动画特有语言和表现方式; 8. 掌握商业动画和实验动画的创作原理; 	
6	人物速写	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解人物速写的概念和目的; 2. 了解人物速写的表现形式; 3. 掌握一定的人物形体比例与结构知识; 4. 掌握人物速写的作画步骤。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能够用简洁的线条迅速地表现出人物的动态特征和精神状态; 2. 能够独立完成一幅造型较为准确的人物速写作品。
7	卡通形象设计	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解卡通形象的概念与设计原则; 2. 掌握卡通艺术的特点与造型手段; 3. 掌握卡通形象的设计步骤; 4. 掌握卡通形象性格特征的塑造方法; 5. 掌握卡通形象个性化与延展性处理方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能区别出卡通画与连环画; 2. 能独立完成简单的卡通形象的设计。
8	图形创意设计	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解图形的概念与基本特征; 2. 了解图形及图形创意的发展历史; 3. 熟悉图形创意的内容与意义; 4. 掌握图形创意的思维和创意发掘的技巧; 5. 掌握图形创意的表现方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握点线面的各种形态,能在基本的形态上进行创意; 2. 能够运用元素替代创意简单的图形; 3. 能够创意和制作出完整的图形作品。
9	视听语言	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解视听语言的基础; 2. 具有一定的画面造型语言; 3. 掌握镜头的分类与结构; 4. 掌握视元素的选择和应用原则; 5. 掌握蒙太奇化的分镜头脚本构思能力; 6. 掌握一定的影视作品鉴赏能力。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握视听语言与文字语言的差异; 2. 能够用分镜头的方法实现对剧本镜头的细化; 3. 能够用导演阐述的方法实现与摄影师对构图要求的沟通。
10	动画运动技法	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解动画运动规律的基本概念; 2. 熟悉原动画设计的基本程序与表现方法; 3. 掌握动画的时间与节奏; 4. 熟悉自然现象中的运动规律; 5. 熟悉其他各种动物的基本运动规律。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握“小弹球”的运动规律,并准确清晰的绘制出的运动轨迹; 2. 掌握循环动画的制作方法; 3. 能够根据人物原画的特征绘制其跑步动画,规律准确,符合原画的整体要求。
11	三维场景设计	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解动画场景的概念; 2. 了解场景的色彩规律、空间透视规律、构图规律; 3. 掌握一点透视、两点透视以及三点透视的原理; 4. 掌握室内外场景绘制的基本方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能够通过资料素材想象并设计出相应的场景; 2. 能够通过方案要求独立设计并绘制出场景。
12	三维角色设计	32	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解角色设计的分类、风格及特征; 2. 掌握角色头部的动势及个转面的绘制方 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握角色设计的各项技法; 2. 能够设计并徒手绘制出简单

				法； 3. 掌握五官及表情的绘制方法； 4. 掌握人体动势的绘制方法； 5. 掌握动植物以及精灵怪物的绘制方法。	项目中的角色。
13	插画设计	48	3	1. 掌握插画设计的基本理论知识； 2. 掌握插画设计的造型规律； 3. 具备一定的徒手绘制插画的能力； 4. 熟悉 Photoshop 操作界面和功能； 5. 掌握 Photoshop 图像合成的基本方法和技巧。 6. 掌握运用电脑软件设计和制作插画的方法和步骤。	1. 能够徒手绘制一幅简单的插画； 2. 能够用电脑设计并制作出一幅插画作品。
14	版式设计	48	3	1. 了解版式设计的重要性； 2. 掌握版式设计的几大原则和要素； 3. 掌握版式设计的基本内容； 4. 熟悉 Corel draw 操作界面和功能； 5. 通过不同的表现方式、熟练各分类板式设计。	1. 具备独立完成版式整体设计的能力； 2. 能够设计并完成一张名片的板式设计。
15	Flash 动画制作	48	3	1. 了解 Flash 动画的特征及应用领域； 2. 掌握 Flash 的工作界面组成； 3. 了解 Flash 动画制作的基本流程； 4. 掌握 Flash 的图形绘制方法； 5. 掌握 Flash 时间轴的概念、时间轴中个元素的功能以及操作方法； 6. 具备用 Flash 制作简单动画的能力。	1. 能够熟练运用 Flash 软件； 2. 能够运用 Flash 软件独立完成一部简单动画的制作。
16	动漫手绘表现实训	24	1	1. 掌握徒手绘制动漫作品的方法与步骤； 2. 具备徒手绘制动漫作品的的能力。	1. 能够独立设计并绘制完成单幅动漫作品； 2. 能够分解多幅漫画的分镜头。
17	风景写生与创作考察	72	4	1. 了解风景写生的意义； 2. 掌握风景写生的方法与步骤	1. 具备一定的写生造型能力； 2. 能够独立创作一幅风景写生作品；
18	动漫剧本创作	32	2	1. 了解动漫剧本的基本概念； 2. 了解动漫剧本的特征和格式； 3. 了解动漫剧本创作的创意特点及构思来源； 4. 了解动漫剧本中人物塑造的特点以及在动画剧本创作中的地位和作用； 5. 熟悉动漫剧本创作的题材与分类； 6. 具备能够独立完成动漫剧本创作的能力。	1. 具有根据剧本绘制分镜头脚本的能力； 2. 能够根据所掌握的知识点完整创作适合动画短片的剧本。
19	动漫剧本创作实训	24	1	1. 熟悉动画剧本创作的格式 2. 对动画剧本故事的题材与素材和动画的	根据要求完成一部动画剧本的创作。

				视角深入理解。	
20	动画场景模型制作	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握多种 3DMAX 软件三维模型的建立方法； 2. 掌握 3DMAX 三维模型的大小、位置、方向的修改，以及颜色的改变； 3. 掌握 3DMAX 摄像机的创建及调整方法。 4. 掌握场景中光的表现方法； 5. 掌握场景中自然气氛的表现方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够按照剧本的要求准确的制作出相应的场景。 2. 能够根据剧情要求营造出的风格化场景。
21	动漫角色模型制作	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握角色模型制作的基本流程； 2. 掌握 3DMAX 中贝齐尔 BEIZER CURVE, SMOOTH 几种不同的曲线生成方法； 3. 掌握 LOFT 修改器使用方法； 4. 掌握 3DMAX 中 BEND 修改器的使用方法； 5. 掌握常见角色的创建方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 3DMAX 的各种建模技巧； 2. 能够根据场景需要制作出所需的模型； 3. 能够根据原画稿件用 3DMAX 软件较准确的创建出对应的角色模型；
22	动画模型制作实训	24	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉多种 3DMAX 建模方法； 2. 熟悉各种角色模型的制作方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据剧本要求完成多个不同的场景设计与制作； 2. 根据剧本要求，制作出各种角色模型。
23	3DMAX+VRay 效果图表现	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解三维效果图的基本制作操作流程和方法； 2. 掌握效果图制作中基本材质贴图的调整方法； 3. 掌握效果图制作中各类型灯光的使用技巧和方 4. 掌握 VRAY 渲染器的使用方法和技巧； 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够利用灯光创建各个类型和氛围的效果图； 2. 能够根据剧本要求，独立渲染出具有一定美感的动漫效果图。
24	动漫衍生产品设计	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解动漫衍生产品的概念； 2. 了解动漫衍生产品的市场现状； 3. 掌握动漫衍生产品的设计方法与要求； 4. 掌握动漫衍生产品的制作工艺流程。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够独立设计并绘制出动漫衍生产品； 2. 能够完成简单的动漫衍生产品制作。
25	影视动画后期制作	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解音频、视频的基础知识； 2. 掌握音频、视频的采集和编辑方法； 3. 掌握 Audition 软件编辑音频特效的方法； 4. 掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法； 5. 掌握图像合成与创意实现的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够运用 Audition 编辑声音、制作声音特效； 2. 能够运用 Premiere 编辑视频。制作视频短片。
26	动画短片创作	48	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解动画短片创作的制作流程及传播途径； 2. 熟悉动画短片创作的创意特点和构思来源； 3. 掌握动画短片创作的制作技术和表现形式； 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有拍摄及动画调整的能力； 2. 具有完成后期合成短片的能力； 3. 能够独立设计并完成一部动画短片。

				<ul style="list-style-type: none"> 4. 掌握动画短片的风格设计方法; 5. 掌握动画短片的分镜头脚本绘制方法。 	
27	动漫设计 VR 虚拟实境技术	48	3	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解 VR 虚拟现实技术的概念; 2. 了解 VR 在动漫设计中的作用; 3. 了解 101 编辑器的基本功能; 4. 掌握 101 编辑器的基本操作方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握 101 编辑器的基本操作; 2. 能运用 101 编辑器完成 VR 项目的设计与制作;
28	数码摄影摄像技术	20	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解光圈系数和光圈的作用; 2. 了解曝光对影像质量的影响; 3. 了解多次曝光的含义; 4. 了解广告摄影的目的与要求; 5. 了解数码摄影的特点; 6. 具备一定的拍摄技术和技巧。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握基本的数码相机拍摄技术和技巧。 2. 能够评价出一幅摄影作品的优点与缺点。
29	动漫作品赏析	20	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解一定的动漫创作基础常识及鉴赏理论; 2. 了解动画的景与镜头, 熟悉动画创作的综和艺术特征; 3. 掌握不同类型动漫作品的创作特征及鉴赏角度和方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 具备一定的动漫作品鉴赏能力; 2. 能够对一件动漫作品进行较为准确的分析。。
30	设计艺术简史	20	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解中外设计艺术的发展历程及发展规律; 2. 了解中外设计艺术流派和艺术风格的演变; 3. 具备一定的艺术审美能力。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能简单分析艺术发展的规律; 2. 对中外设计艺术发展的历史有独立的见解。
31	传统文化与艺术设计	20	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. 熟悉并能传承中国传统文化的基本精神; 2. 了解传统文化与艺术设计的关系。 3. 掌握将传统文化运用到艺术设计中的基本方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能掌握学习传统文化的科学方法; 2. 能运用传统符号完成艺术设计作品的创作。
32	设计方法论	20	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解产品与设计方法的基本概念及价值; 2. 掌握对项目原始需求进行分析与整合的方法; 3. 掌握对确定的目标用户做属性分析的方法; 4. 了解竞品的采集与整合分析过程; 5. 能够使用情景分析优化设计方案。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能够使用设计方法论识别产品的干系人并进行分析; 2. 能够使用情景分析优化设计方案。
33	毕业综合实训、设计、作业、论文及答辩	168	7	根据具体工作, 结合所学习的知识能够发现问题、分析问题并提出解决问题的分析方案。	能根据专业培养目标, 结合生产、生活实际或现场实际项目, 发现问题、分析问题、解决问题, 完成毕业设计, 形成毕业设计成果。
34	顶岗(毕业、生产)实习	456	19	熟悉专业不同岗位的技能 and 知识要求, 并适应岗位发展	熟练适应不同岗位的工作要求, 并将所学知识与工作岗位进行有效

					融合，实现自我发展
--	--	--	--	--	-----------

九. 实施保障

(一) 专业教学团队

表 8 动漫设计专业师资队伍结构及其配置表

统计指标	本专业专任教师数	职称结构			年龄结构			专任教师中硕士比例		具有本专业背景教师
		副教授	讲师	助教	≤35	36~50	≥51	硕士	35岁以下硕士	
人数	10	1	6	3	6	4	0	6	5	6
百分比	100	10	60	30	60	40	0	60	50	60
本专业教师配置情况										
本专业自然班数	本专业核心课程门数			专业核心课教师数		跨专业共享教师数		双师型教师数		
3	7			6		4		4		

注：①专任教师数退休教师不计入，返聘与外聘教师计入；②专任教师中硕士指取得学位者，未取得学位者不计入；③“专业核心课”指教育部本科专业目录中规定的主干课程以及保证学生达到培养目标基本要求的主要基础课、技术基础课（包括实践课程）；④“具有本专业背景教师”指本专科段以及硕士或博士所学为本专业，或所有阶段学历均非本专业，但有过1年以上本专业课程进修经历的教师，均可视为“具有本专业背景”；⑤“双师型”教师指持有“双证”（教师资格证书和职业技能证书）或具有高校教师资格和相关行业（企业）工作经历，既能从事理论教学，又能指导专业实践的教师。“双师型”教师只统计非师范专业，师范专业不计入。

(二) 实践教学设施

动漫设计专业的实践教学的开展建立在 VR 虚拟现实实训、顶岗实习和配套的学习资源的基础上。建议学校建设好相关的实践教学条件。

1. 校内实习实训基地

表 9 实习/实训室汇总表

名称	主要设施	主要功能
VR 虚拟现实实训室	电脑设备、交互设备	VR 项目教学及考核
原画绘制实训室	拷贝台、桌椅、实物投影仪	手绘课程教学
模型制作实训室	电脑设备、	模型制作课程教学
影视动画制作实训室	电脑设备、交互屏幕	影视动画作品制作

效果图制作实训室	电脑设备、喷绘仪器	效果图制作
----------	-----------	-------

2.校外实习实训基地

表 10 校外实习实训基地汇总表

基地名称	基地依托的企业名称	主要功能
安徽黄山写生基地	无	户外写生考察
太行山写生基地	无	户外写生考察
江西庐山特训营	西海基石教育科技有限公司	企业实习对接

(三)教材及图书、数字化（网络）资料等学习资源

动漫设计专业人才培养方案、课程标准、课程实施方案、讲义（教材）及其配备的教学课件、大学城空间资源、习题库、试题库、案例素材库、教学素材资料包、相关职业资格考試大纲及模拟习题。

(四)教学方法、手段与教学组织形式建议

“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学、做中教”教学模式，同时，多种教学方法灵活运用。

对于实践结合紧密的专业课，采用项目导向教学法。以工作过程为主线，按照工作流程环节划分项目，然后将与项目相关的知识与技能融汇在项目中。在所需知识、技能讲解时，根据教学目标、教学内容，将问题教学法、案例法、示范法等多种教学方法灵活运用。采用问题教学法，通过提出问题引起学生自动的学习兴趣或好奇心，增强了学生独立解决问题的能力，调动学生学习的主动性和积极性。案例教学法通过运用丰富生动的案例讲解理论于技能知识，通过对案例的分析提高学生分析解决问题的能力。

同时，把通识教育贯穿在专业教育之中，注重人文与专业的结合，重视做人做事的教育，把职业道德、职业规范和职业技能的培养有机地结合起来。

(五)教学评价、考核建议

加强实践教学的考核。应对岗位、与岗位零距离接轨的应用型人才培养的要求，使我们专业对实践教学的要求越来越高，在本方案实施时，我们积极探索符合营销实践教学特点和规律的考核评价体系，注重实践考核方式的多元化和考评指标的规范化，建立健全科学的考核制度，一方面可以避免不同教师不同标准，或者打印象分；另一方面，可以激发学生对实践学习兴趣和探索精神，培养了良好的操作技能和科学严谨的工作作风。

本专业的考核将采取以下方式进行考核：

- 1、理论与实训并重；
- 2、过程与结果并重；
- 3、考试与考查相结合；
- 4、教师评价与同学评价相结合。

(六)教学管理

- 1、教学运行组织管理

学校教学实行院系两级管理。由一名副校长分管教学工作，教务处负责完成日常教学管理工作，负责制订教学管理规章制度，开展教学评估和检查，保证教学运行。系部负责日常教学实施和管理，组织专业和教研室完成教学任务和教学建设。

2、教学质量监控评价

在日常教学中形成教学检查制度、教学质量分析制度和教学信息反馈制度。发挥专业建设委员会的积极作用，校企合作制定人才培养方案、工学结合课程标准和各教学环节工作规范性文件，使教学管理和质量监控有章可循、有据可依。建立企业参与的院系两级教学质量监控与评价体系。

3、柔性教学管理制度

建立与工学结合相适应的校企双方共同参与管理的制度，形成校企共管制度化、规范化、可操作的管理办法。在实施人才培养计划和教学管理过程中，针对校企联合育人出现的问题，根据企业、学生的要求，人才培养实施柔性管理。