



山西职业技术学院

SHANXI POLYTECHNIC COLLEGE

动漫设计专业 人才培养方案 (2019 级)

二〇一九年六月

目 录

一、专业名称及代码	1
二、招生对象	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
六、课程设置	3
七、学时分配	5
八、教学进程总体安排	7
九、毕业标准	9
十、实施保障	9
附件 1 动漫设计专业人才需求调研报告	18
附件 2 动漫行业职业标准	24
附件 3 动漫设计专业课程标准	29
《脚本与分镜头设计》课程标准	29
《原画设计与模型制作》课程标准	错误!未定义书签。
《动画运动规律》课程标准	错误!未定义书签。
《数字影视后期合成》课程标准	错误!未定义书签。
《maya 模型制作》课程标准	错误!未定义书签。
《非线性编辑》课程标准	错误!未定义书签。

一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：650120

二、招生对象

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

高等职业学校学历教育修业年限为3年。

四、职业面向

所属专业 大类	所属专业类	对应行业	主要职业 类别	主要岗位类别（或 技术领域）	职业资格证书或技 能等级证书
65 文化艺术 大类	6501 艺术设计 类	动漫设计	二维动画 三维动画 媒体栏目	动画绘制员 三维建模师 影视后期制作	中级动画绘制员 高级动画绘制员

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动漫行业，新媒体行业的从业需要，具有适应社会市场和现代化建设的需要，适应行业生产、管理、服务第一线的素质，掌握具备动漫设计专业基本理论和操作技能，具有动漫设计制作能力，具备短片及微电影拍摄及后期剪辑等专业知识和技术技能，面向动画行业、新媒体行业、游戏行业以及企、事业宣传等部门从事相关制作的高新技术应用型专门人才。

（二）培养规格

1.素质

- （1）热爱祖国、遵纪守法，树立科学的世界观、人生观和价值观，具有良好的思想品德、社会公德和坚定的政治素养；
- （2）具有一定的科学素养和文学、艺术修养；
- （3）具有积极健康、乐观向上的身心素质；
- （4）具有爱岗、敬业、奉献、协作等职业素养；
- （5）具有诚信品格、服务意识、质量意识和创新创业意识；

(6) 具有在言行、举止、守时等方面良好工作职业素养；

(7) 具有良好的业务沟通能力和团队协作精神。

2.知识

(1)、具备一定的审美能力；

(2)、具备较高的文化修养；

(3)、具备较深厚的绘画功底：有熟练的人物表情，动态表达能力，能熟练绘制草图；对场景环境透视运用熟练，能够熟练绘制草图；

(4)、了解动画制作流程；

(5)、具备熟练地软件操作能力；

(6)、具备一定的镜头表现能力；

(7)、熟练使用 AFTER EFFECTS\PREMIERE\MAYA\FLASH 等软件；

(8)、吃苦耐劳，能适应各种工作环境；

(9)、对新媒体视频，动漫制作创作充满兴趣和热情；

(10)、具有较好的团队合作意识。

3.能力

(1) 具有动画造型能力；

(2) 具有计算机二维和三维的动画的能力；

(3) 具有原画的创意设计和编导能力；

(4) 具有影视后期制作的能力；

(5) 具有视频拍摄与剪辑能力

六、课程设置

(一) 课程结构

公共基础课 (12 门)	专业课 (12 门)	专业拓展课 (5 门)
国防教育与军事训练、入学教育	★原画设计与模型制作	插画设计
思想道德修养与法律基础	★脚本与分镜头设计	绘本与设计稿
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	★动画运动规律	线描与漫画技法
大学语文	★非线性编辑	图形图案创意设计
	造型基础集中训练	影视赏析
基础英语	摄影, 摄像技术	
体育	二维动画	
形势与政策	PS 图形编辑	
心理健康	★数字影视后期合成	
安全教育	短片创作	
计算机应用基础	★MAYA 模型制作	
大学生职业发展与就业指导	MAYA 动画设计	
创新创业教育		

备注：标注“★”的课程为专业核心课程

(二) 专业核心课程简介

课程名称	★原画设计与模型制作	开设学期			
课程代码		参考学时			

该课程任务分为两个知识内容，角色设计与场景设计；学习流程分为整体两个环节，平面图绘制与模型的制作。通过前期基础知识的讲解使学生通过对场景、角色设计课程的基础知识的学习，了解动画场景、角色设计的分类与动画场景造型设计的构思方法；动画场景、角色设计图的技巧与方法，在通过对基本图的学习与绘制，达到平面思维的形成。在通过应用多材料，比如油泥，塑性布等多材料，通过雕刻，捏制、上色，搭景等环节的制作，建立学生的立体思维。

课程名称	★脚本与分镜头设计	开设学期			
课程代码		参考学时			

脚本与分镜头设计是动漫制作技术专业的岗位技能课程，也是学生从事动画制作的素质技能强化课程。本课程主要介绍分镜头设计的基本知识，如镜头的概念、镜头的运动、景别的类型、动画片的赏析等；并强化学生对镜头的认知能力，进行镜头设计的实训与理论相配合，最后通过学生自主构思的项目进行分镜头的设计与表现进行考核。

课程名称	★动画运动规律	开设学期			
课程代码		参考学时			

动画运动规律课程是动漫设计专业岗位技能课，是动画绘制师的必备技能要求。是一门综合性和应用性很强的课程。本课程主要介绍运动规律的基本知识，如动画空间、速度、时间、距离等；运动力学；人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律，风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示、PPT、分组讨论、情景教学等，说明实际动画运动的效果，配合以作业练习，和讲评等环节，进一步学习动画的动态效果。达到严格的流线技巧和正确的动作规范。

课程名称	★数字影视后期合成	开设学期			
课程代码		参考学时			

课程旨在培养学生的影视后期制作专业技能，使其同时具备相应的分析能力、策划能力、协作能力，成为具有一定竞争力并可持续发展的影视特效合成师。通过该课程，学生应该掌握影视后期制作中的一些基本概念，对常见的影视后期软件有一定的了解和认识，熟练掌握 After Effects 软件制作动画，抠像合成，校色以及特效制作的技巧，并根据播放平台输出相应格式的视频影片。

课程名称	★MAYA 模型制作	开设学期			
课程代码		参考学时			

该课程是影视动画学科的骨干课程，重点在于让学生尽快的去掌握三维软件的界面知识，基本操作和基础的制作技术，这样有利于后面三维课程的开展。本课程主要由 maya 软件的界面、介绍三维动画中的动物和人物的骨骼绑定和动画的调节。学生通过学习能够根据分镜头的设计完成人物和动物的动画调节。然后调整材质，及渲染

课程名称	★非线性编辑	开设学期			
课程代码		参考学时			

要求学生了解、熟悉影视编辑制作流程，全面掌握制作影视编辑的基本技能，能熟练地运用电视编辑设备，初步具备影视编辑的制作能力，能够进行电视广告、电视专题、音乐电视等的编辑工作。实践方面要求学生能够独立操作非线性编辑设备，完成形态不同的短片制作，并能够结合短片创作在制作理念上提出问题并讨论。

七、学时分配

表 7-1 教学活动按周分配表

学期	入学教育及军训	课堂教学	集中实训	教学周合计	机动	考试周	学期小计	假期	总计
1	2	14	0	16	1	1	18	6	24
2	0	16	2	18	1	1	20	6	26
3	0	17	1	18	1	1	20	6	26
4	0	15	3	18	1	1	20	6	26
5	0	0	18	18	1	1	20	6	26
6	0	0	20	20	0	0	20		20
总计	2	61	45	108	5	5	118	30	148

表 7-2 学期教学任务书（以材料工程技术专业为例）

学期	课程代码	课程名称	课程类型	教学周数	建议周学时	学时数 (理论+实践)
第一学期	2100001	国防教育与军事训练、入学教育	C	2	√	0+48
	1200009	思想道德修养与法律基础	A	14	2	20+8
	1200026	形势与政策	A	√	√	8+0
	1200012	心理健康	A	14	1	14+0
	2100003	安全教育	A	√	√	4+0
	1200030	大学生职业发展与就业指导	A	12	1	12+0
	1110046	大学语文	A	14	2	28+0
	1110049	基础英语	A	14	2	28+0
	1400007	体育	B	14	2	6+22
	0911001	计算机应用基础	B	15	4	12+48
		原画设计与模型制作	B	11	6	30+36
		脚本与分镜头设计	B	11	4	20+24
	合计学时					182+186=368
第二学期	1200010	思想道德修养与法律基础	A	13	2	20+6
	1200027	形势与政策	A	√	√	16+0
	2100004	安全教育	A	√	√	4+0
	1110058	大学语文	A	16	2	32+0
	1110050	基础英语	A	14	2	28+0
	1400008	体育	B	14	2	4+24
		动画运动规律	B	12	6	36+36
		非线性编辑	B	12	4	24+24
		PS 图形编辑	B	12	4	24+24
		艺术设计集中训练	C		2W	0+52
		插画设计	A	15	2	30+0
		线描与漫画技法	A	15	2	30+0

	合计学时					248+166=414
第三学期	1200037	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	18	2	28+8
	2100005	安全教育	A	√	√	4+0
	1400009	体育	B	14	2	4+24
	1200028	形势与政策	A	√	√	8+0
		创新创业教育	B	16	2	12+20
		摄影, 摄像技术	C	12	4+1W	48+26
		二维动画	B	12	6	36+36
		MAYA 模型制作	B	12	6	36+36
		图形图案创意设计	A	15	2	30+0
	合计学时					206+150=356
第四学期	1200029	形势与政策	A	√	√	16+0
	2100006	安全教育	A	√	√	4+0
	1200038	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	18	2	28+8
	1200034	大学生职业发展与就业指导	A	15	2	20+10
		数字影视后期合成	B	12	6	36+36
		短片创作	C		3W	78+0
		MAYA 动画设计	B	12	6	36+36
		绘本与设计稿	A	15	2	30+0
		影视赏析	A	15	2	30+0
	合计学时					278+90=368
第五学期	2100007	安全教育	A	√	√	4+0
	0411164	跟岗实习	C	18	√	0+468
	合计学时					4+468=472
第六学期	2100008	安全教育	A	√	√	4+0
	0411137	毕业设计(论文)	C	2	√	0+52
	0411142	顶岗实习	C	18	√	0+468
		合计学时				
合计		实践学时数	1618		总学时	2548
		实践学时所占比例	63%			
说明: 1.课程类型: A类(理论课) B类(理论+实践课) C类(实践课) 2.课程代码为教务管理系统中的课程代码, 同一课程在不周学期开设使用不同代码。						

八、教学进程总体安排

表 8-1 教学进程安排表

课程结构	序号	课程名称	学时			考核方式	学时分配						学分	
			总学时	理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年			
							第一学期 16周	第二学期 18周	第三学期 18周	第四学期 18周	第五学期 20周	第六学期 20周		
公共基础课程	1	国防教育与军事训练、入学教育	48		48	综合评价	2w							2
	2	思想道德修养与法律基础	54	40	14	过程考核+测试	2	2						3
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	72	56	16	过程考核+测试			2	2				4
	4	形势与政策	32	32		综合评价	√	√	√	√				2
	5	心理健康	14	14		综合评价	1							1
	6	安全教育	24	24		综合评价	√	√	√	√	√	√		2
	7	体育	84	12	72	过程考核+测试	2	2	2					4.5
	8	大学语文	60	60		过程考核+测试	2	2						3
	10	基础英语	84	84		过程考核+测试	2	2						3
	11	计算机应用基础	60	12	48	过程考核+测试	4							3
	12	大学生职业发展与就业指导	42	32	10	过程考核+测试	1			2				2.5
	13	创新创业教育	32	12	20	综合评价			2					2
	小计			546	366	180		14	8	6	4			32
专业课程	1	★原画设计与模型制作	66	30	36	全过程考核	6							5
	2	★脚本与分镜头设计	44	20	24	全过程考核	4							4
	3	★动画运动规律	72	30	42	全过程考核		6						5
	4	★非线性编辑	48	24	24	考试		4						4
	5	艺术设计集中训练	52	0	52	考查		2W						
	6	摄影, 摄像技术	48	22	26	考查			4+1W					
	7	二维动画	72	36	36	考试			6					5
	8	PS 图形编辑	48	24	24	考试		4						4
	9	★数字影视后期合成	72	36	36	考试				6				5

	10	短片创作	78	0	78	考查				3 W			
	11	★MAYA 模型制作	72	36	36	考试			6				5
	12	MAYA 动画设计	72	36	36	考试				6			5
	13	跟岗实习	468	0	468	综合评价					+1 8		18
	14	毕业设计（论文）	52	0	52	综合评价						+2	2
	15	顶岗实习	468	0	468	综合评价						+1 8	18
小计			1732	294	1438		10	14	12	12	18	20	80
专业 拓展 课程	1	插画设计	30	30	0	考查		2					2
	2	绘本与设计稿	30	30	0	考查				2			2
	3	线描与漫画技法	30	30	0	考查		2					2
	4	图形图案创意设计	30	30	0	考查			2				2
	5	影视赏析	30	30	0	考查				2			2
小计			150	150	0			4	4	4			10
选修 课程	1	公共选修课 1	30	30	0								2
	2	公共选修课 2	30	30	0								2
	3	公共选修课 3	30	30	0								2
	4	公共选修课 4	30	30	0								2
小计			120	120	0								8
合计			2548	930	1618		24	26	26	20	18	20	130
说明： 1. 校内外集中实训、毕业设计、顶岗实习周学时按 26 学时计算； 2. 标示“√”课程不占用正常教学时间，以讲座形式开展； 3. 公共选修课学时不计入总学时，只计学分。													

表 8-2 可开设的非限定性专业选修课一览表

课程名称	课程类型	教学周数	建议周学时	学时数	学分

表 8-3 集中实践教学项目一览表

实践教学项目	开设学期	开设地点	教学周数	总学时数
艺术设计集中训练	2	校外	2	52

摄影, 摄像技术	3	摄影技术与图像处理实训室	1	26
短片创作	4	动漫综合实训室	3	78

九、毕业标准

(一) 学分要求

学生须修完本专业培养方案中公共学习领域课(32 学分)、专业学习领域课(80 学分)、拓展学习领域课(10 学分)、公共选修课(8 学分)、专业选修课(0 学分), 总学分达到 130 学分。

必修课、公共选修课(其中面授选修课 1 门, 网络选修课三门或 60 课时)成绩合格。

(二) 素质要求

三年修业期间, 素质拓展达到合格标准, 取得学院颁发的素质评定证书。

(三) 职业资格证书要求

毕业前需取得以下职业资格证书或技能等级证书。

类别	资格证(技能证)名称	考核等级	考核学期	要求	职业编码
通用资格	普通话证	二级乙等	不限	至少取得一项	
	计算机等级证	一级	不限		
职业资格					

十、实施保障

(一) 师资队伍

本方案实施需要建立由专业带头人、骨干教师、“双师素质”教师、企业技术专家或技术能手共同组成的教学团队, 生师比建议不高于 25:1; 具有研究生学位教师占专任教师的比例达 35%以上; 具有高级职务教师占专任教师的比例达 30%以上; 专业基础课和专业课中双师素质教师比例达 50%以上; 兼职教师数占专业课与实践指导教师合计数之比达 40%以上。

1. 专业带头人

校企各配置 1 名专业带头人。校内专业带头人应具有副高及以上技术职称, 从事

动漫设计教学工作 10 年以上；对本专业的前沿动态、行业发展、岗位需求等有较深入的了解，准确把握动漫设计专业建设与教学改革方向，具有对本专业发展的规划能力；主持科研和教研项目；与动漫行业企业联系紧密，在行业和企业中具有一定的知名度。专业带头人必须是“双师素质”教师。校外专业带头人应为本专业领域资深专家，在行业企业中具有较大的影响力。

2. 骨干教师

专业教学团队应配置骨干教师 7 名以上。骨干教师应具有中级及以上职称，从事动漫设计教学工作 5 年以上，具有动漫设计的理论与实践经验；承担 2 门以上专业课，具有课程开发及教学设计的能力，能够合理利用各种教学条件，采用不同教学方法和手段组织教学；能够开发校本教材、实训指导书，制作多媒体教学课件，建设精品网络资源共享课；到校企合作企业挂职锻炼，熟悉建筑装饰工程技术设计施工及管理的现状趋势，熟悉毕业生所从事工作岗位的要求，骨干教师必须是“双师素质”教师。

3. “双师素质”教师

“双师素质”教师应具有高等学校助理讲师（或以上）教师技术职务，年度考核合格，又具备下列条件之一：近五年有两年（可累计）以上企业工作经历；近五年有三年（可累计）以上企业兼职工作经历；近五年主持（或主要参与）2 项应用技术研究，成果已被企业使用，效益良好；近五年主持（或主要参与）两项校内实践教学设施建设或提升技术水平的设计安装工作，使用效果好，在省内同类院校中居先进水平；具有中级（或以上）软件系列专业技术职称或国家注册执业资格证书、职业资格证书者。其他情况可由学院教学指导委员会认定。

4. 兼职教师

企业兼职教师应具有熟练的岗位技术能力和一定的教学水平，从事动漫设计相关岗位工作 3 年以上；具有中级以上专业技术职务或高级工以上职业资格或在本行业享有较高声誉、具有丰富实践经验和特殊技能的“能工巧匠”；企业兼职教师上课或担任学生实践指导任务前，需经过教育教学培训；企业兼职教师承担专业实践课及顶岗实习学时数达 50% 以上，形成稳定的企业兼职骨干教师队伍。

(二) 教学设施

校内实训室(基地)一览表

序号	实训室名称	配置			面积 m ²	工位 数	实践能力		
		主要设备	单位	数量					
1	动漫综合实训室	多媒体教学设备	台	1	150	50	本实训室新建完成一次容纳 50 人的“校中厂”训练中心, 满足动画原画课程教学, 让学生掌握动画原画的基本知识、临摹和创作的基本方法、步骤, 通过学习掌握动画原画必需的综合能力, 满足角色设计, 动画运动规律, 动画分镜头设计等课程的仿真环境教学; 开展相关课程实训教学及科研工作。		
		拷贝台	台	50					
		动检仪(迪生或欧雷网络线拍系统)	套	2					
		扫描仪(高速扫描仪)	台	2					
		动画定位尺	套	50					
		动画专用打孔机(国际标准3孔)	台	3					
		实训项目						服务课程	
		线性动画 原画设计与模型制作 分镜头绘制						动画运动规律 原画设计与模型制作 脚本与分镜头设计	
2	无纸动画设计制作实训室	多媒体教学设备	台	1	120	50	扩建的模型制作中心一次可容纳 50 人进行实训, 能够进行 flash 动画课程教学、进行 potoshop 考证、平面广告设计、网页设计等课程教学, 通过学习掌握 potoshop 考证、平面广告设计、网页设计等学会其运用能力		
		计算机	台	1					
		手绘板(感应级数: 1024 级/解析度: 50801pi/无线笔无源十字定位鼠/USB 插口)	套	50					
		投影仪	套	1					
		实训项目						服务课程	
		二维动画制作 原画设计与制作 平面设计						二维动画 原画设计与模型制作 PS 图形制作 Maya 模型制作	
3	数码摄影工作室	专业数码单反相机套机(像素 1800 万)、微距镜头及附件。		6	120	30	满足摄影与摄像课程教学, 让学生掌握摄影与摄像的基本知识、创作的基本方		

		摄影灯	6			法、步骤，通过学习掌握摄影与摄像拍摄和运用能力。并为影视后期，宣传片，广告拍摄等企业制作相应项目。
		背景布	6			
		照片打印机	1			
		摄像机	6			
		实训耗材	30			进行视听录音课程教学，让学生掌握视听录音的基本知识、创作的基本方法、步骤，通过学习掌握视听录音的制作能力。开展校际相关专业的现场教学服务。
		实训项目	服务课程			
		摄影摄像技术处理，操作短片创作	摄影摄像技术短片创作			
4	录音工作室	专业录音话筒	5	60	30	进行视听录音课程教学，让学生掌握视听录音的基本知识、创作的基本方法、步骤，通过学习掌握视听录音的制作能力。开展校际相关专业的现场教学服务。
		专业监听耳机	5			
		耳机分配器	5			
		专业监听音箱	1			
		专业音频工作站	1			
		专业音频控制台	2			
		60 平方米隔音装修工程				
		实训项目	服务课程			
①视听录音课程教学 ②影视动画声音采集 ③影视动画声音制作	非线性编辑 二维动画 三维动画 短片创作 运动规律					
5	三维动画机房	多媒体教学设备	1	150	50	新建完成“校中厂”训练中心，进行 3DMAX、MAYA 等三维教学，让学生掌握建模，骨骼绑定、调动作、蒙皮、刷权重、渲染等专业知识、通过学习掌握三维教学内容达到三维动画的制作能力。开展相关课程实训教学及科研工作
		计算机（双核处理器/4G 内存/560G 硬盘/256 专业显卡/19 寸液晶）	50			
		计算机实训桌椅	50			
		空调	1			
		实训项目	服务课程			
		①3DMAX、教学、实训 ②MAYA 三维软件教学、实训 ③相关课程实训教学及科研工作 影视后期教学，实训 非线性编辑教学，实训 二维动画教学，实训	MAYA 模型制作 Maya 动画设计 FLASH 动画 数字影视后期合成 非线性编辑			
6	创意沟通室	交互沟通实训桌椅	50	150	50	本实训室，满足二维动画、三维动画、非线性编辑、短片创作等课程同时，交叉，交替进行，其主要作用是为了满足，小组，团队之间的前期沟通，表达创意与想法，为后期的进一步制作，做足铺垫。
		多媒体设备	1			
		电脑	1			
		白板	5			
		实训项目	服务课程			

		二维动画制作 三维动画制作 非线性编辑 短片创作	二维动画 三维动画 非线性编辑 短片创作	
--	--	-----------------------------------	-------------------------------	--

（三）教学资源

1. 教材资源

教材是教学内容的载体，可以呈现教学大纲的内容，也可以提现教学方法。内容适度、结构合理的教材是教学质量保证的重要因素，建议从以下几方面加强教材建设。

（1）校企合作共建“理实一体化”教材

专业组教师要联合企业一线技术专家，紧贴生产实际，合作完成教材编写。

教材要将真实项目引入教材，实现理论知识学习和实际应用一体化；教材要面向教学过程、结合学生实际合理设置理论教学和技能训练环节，实现“教、学、做”甚至是“教、学、做、考”合一。

教材以项目为核心，每一教学单元建议采用教学导航、课堂讲解、课堂实践、课外拓展的环节开展教学。教学单元结束后，通过“单元实践”进一步提升技能；相关课程结束后，通过“综合实训”提升学生的综合能力。

（2）选用优质的国家级高职高专规划教材

充分利用多年来各出版社的教材建设成果，尤其是国家级“十二五”规划教材、“教育部高职高专规划教材”、“21世纪高职高专教材”等精品教材、优质教材，根据本专业课程和教学要求选用合适的教材。

2. 网络资源

以信息技术为手段，以网络为平台，构建体系完善、资源丰富开放式的专业教学资源。同时要善于整合、消化、吸收企业优秀教学资源，使其实行共享。

网络资源需从以下几方面进行建设：

（1）专业建设方案

专业建设方案包括：专业简介、专业人才培养方案、课程标准、教学文件等。

（2）职业技能标准

按照动漫设计相关岗位的职业技能标准。

（3）课程资源

①基本资源。基本资源应包含课程简介、课程标准、教学大纲、授课计划、教案、多媒体课件、学习指南、习题、实验实训项目、电子教材、试题库等。

②拓展资源。拓展资源是在基本资源基础上，面向学生和社会学习者扩展的自学、培训、进修、检索、科普、交流等内容，体现课程技术特点并向产业领域扩展。拓展资源包括素材库、培训包、工种包、企业案例、参考网站等。

③课程视频。课程视频包括课程整体设计介绍、课程单元设计说明等课程设计指导，课堂授课、现场教学、实训实习等教学场景，原理结构、工作过程、业务流程、操作步骤、技术细节、安全禁忌等内容。

（4）人文素养教学资源

①品德德育教学资源库。包含思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、职业生涯规划与创业就业指导等课程的课程资源，思政网站等。

②基础文化课教学资源库。包含本专业开设的大学英语、基础英语、计算机应用基础、体育与健康等文化基础课程的课程标准、教材、课件、案例库、习题库、视频资料等教学资源。

③职业拓展教学资源库。包含本专业开设的心理健康、形式与政策、拓展学习领域课程及公选课等课程课程资源。

（四）教学方法

理论课程建议采用启发式授课方式，一讲授为主，配合简单实验，多采用案例法、推理法等，深入浅出地讲解理论知识，可制作图表和动画，易于学生理解。

基本技能课和岗位能力课建议采用训练考核的教学方法，在讲清原理的基础上以实践技能培养为目标，保证训练强度达到训练标准，实践能力达到技术标准。可采用演示、分组辅导，需要提供较为详尽的训练指导、动画视频等演示资料。

理实一体化课和综合能力课，以岗位任务为载体，基于工作过程进行课程开发和情境构建，符合工作的流程，和岗位任务要求。有明确的目标（标准、规程）或施工产品（实物），老师要根据学生特点，积极开展讨论式、案例式、情境式的教学，把课程讲授与工程实践相结合，构建并有效运行“工学交替项目教学”模式，学生角色扮演、团队合作，融“教、学、做”为一体。

（五）教学评价

动漫设计专业工学结合人才培养模式和课程体系的建立，对考核标准和方式提出了新的要求。其考核应具有全面性、整体性，以学生学习新知识及拓展知识的能力、运用所学知识解决实际问题的能力、创新能力和实践能力的高低作为主要考核标准。

考核方式可分为：

(1) 工作过程导向的职业岗位课程可采取独立、派对和小组的形式完成，重在在具体工作任务的计划、实施和评价的全过程考查，涵盖各个阶段的关联衔接和协作分工等内容，可通过工作过程再现、分工成果展示、学生之间他评、自评、互评相结合等方式进行评价。

(2) 专业认知、企业实境训练、顶岗实习等课程可重在对学习途径和行动结果的描述，包括关于学习计划、时间安排、工作步骤和目标实现的情况，以及困难、成果、估计、选择等内容，可通过工作报告、成果展示、项目答辩等方式采用校内老师评价与企业评价相结合进行评价。

(3) 工学结合的职业拓展课程可重在岗位综合能力及其相关专业知识间结构关系的揭示以及相关项目的演示，涉及创造性、想象力、独到性和审美观的内容，可通过成果展示、项目阐述等方式采用发展性评价与综合性评价相结合进行评价。

（六）质量管理

1. 教学运行与实施方案设计

为实施全面的教学运行和质量管理工作，根据高职教育规律和我院实际情况，在教学管理上实行学院和系部两级管理，针对影响教学质量的环节和因素，采取切实可行的措施对教学全过程进行质量控制。

（1）院系两级管理体制

以“院长—主管副院长—教务处”为院级管理和以“系主任—主管副主任—专业室主任—教学秘书”为系部管理的两级教学管理体系，分别承担教学管理的工作。院级管理工作的重点是突出目标管理、重在决策监督，系级管理工作重点突出过程管理和组织落实。

（2）实施方案设计

①组织制定人才培养方案和课程标准。人才培养方案是人才培养目标、规格以及培养过程和方式的总体设计，是学院保证教学质量的重要文件，是组织教学过程，安排教学任务的基本依据。课程标准是落实培养目标和人才培养方案最基本的教学文件，应准确的贯彻人才培养方案所体现的教育思想和培养目标。课程标准内容包括本课程的性质、学时、课程目标、课程内容、教学实施、考核评价等，由各专业组织编制。

②课堂教学的组织管理。系（部）聘任有相应学识水平、有责任心、有教学经验的专任或兼职教师任课。组织任课教师认真研究课程标准，组织编写或选用与标准相适应的教材和教学参考资料；要求教师认真履行教师岗位职责，按教学规律讲好每一

节课；组织教师开展教学方法的讨论和研究，合理使用现代化教学手段，充分利用教学资源，保证课堂教学质量。

③理实一体及实践性教学的组织管理。根据职业教育的特点，合理开发理实一体的课程及综合实践性教学课程，并促进项目的实施。理实一体化课程及实践性教学内容要严格按人才培养方案和课程标准的要求进行教学，充分发挥校内外实训基地的教学资源，任课教师要设计好每一节或每个项目的教学做环节，训练学生的专业基本技能和综合职业能力。

④对学生考核的管理。凡是培养方案规定开设的课程都要对学生进行考核。根据课程特点和性质采用多样化的考核方式和方法，考核重点放在学生的综合素质和能力的评价方面。

2. 教学质量保障

经过多年实践，学院已经形成和建立了行之有效的教学管理制度和教学质量监控体系，对规范正常教学秩序、严格教学管理，保证教学质量起到了积极的保障作用。

（1）教学管理

①日常教学管理。为保证人才培养方案的有效实施，按照教务处统一的教学运行文件，教务处及系（部），对学院教学运行进行日常检查、抽查、和学期检查。一般采取听课、检查任课教师的教学文件、召开学生座谈会、对学生进行问卷调查等形式，对出现的问题及时纠正改进，以确保方案的正常运行。

②建立教学工作例会制度。根据学院教学工作需要，由教务处协助主管教学副院长定期和不定期召开教学工作会议，全体系（部）主任及相关部门人员参加。通过教学工作例会，传达并学习最新职教发展动态和教学改革理念，布置学院教学发展改革任务，了解系（部）日常教学及专业、课程建设工作进展情况，研究和处理人才培养方案执行中出现的各种问题等。

③系（部）教学管理。系（部）定期召开专业主任会议和任课教师会议，及时掌握教学过程情况，总结教学工作和教学管理工作经验，及时研究解决教学过程中出现的问题。各专业要在每学期初制定出工作计划，组织集体备课、观摩教学、开展教学研究，了解教师教学进展情况，按学院安排进行教学检查。

（2）教学质量监控体系

①教学督导委员会组织机构

建立院系两级教学督导委员会，分级管理，分工负责，协同监控。

院级教学督导委员会由学院党委书记任主任，分管教学工作和学生工作的两位副

院长任副主任，同时聘请具有丰富教学经验的在职或离退休教师、具有丰富管理经验的教学管理人员组成山西职业技术学院教学督导委员会。院级教学督导委员会由督导中心牵头，以教学目标和主要教学环节的宏观监控为主，在院领导的直接领导下，负责全校教学质量监控工作的总体协调，确保教学质量的稳步提高。主要工作职责：一是对专业设置的论证、专业人才培养方案及相关教学文件的审核；二是通过深入课堂、实验室、实习基地，客观掌握教学运行的全过程，提出督导建议，为学院有关教学决策提供参考依据。

系级教学督导委员会由系主任负责，成立由校企合作工作委员会和专家、优秀毕业生代表组成的人才培养质量监控小组。系级教学督导委员会的主要职责：以教学过程自我监控为主，在主要负责人的领导下，负责对本单位的整体教学工作、教师的教学情况、学生的学习情况进行监控。负责组织各专业的听课、试卷命题、阅卷、试卷质量分析、毕业论文质量分析等工作，并通过学院、系部、专业教研室组织的各类检查评估（教案、作业布置与批改、教学进度计划、学生评教、教师评学、教研活动的开展等），严把各个教学环节的质量。

②日常教学督导

听课制度：院级领导每月听课次数不少于 1 次；值班中层干部每周听课不少于 1 次；系（部）主任、副主任及系（部）书记每月听课不少于 2 次。学院和系（部）各级党政干部深入教学第一线，及时了解教学情况，倾听师生意见，发现并解决教学中存在的问题，避免教学一线与管理层的脱节，保证教学管理工作的针对性和有效性。

学生教学信息员制度：以专业班级为单位，确定思想品德优良，有参与教学管理的积极性，善于联系老师和同学，能客观反映广大学生的意见学生代表和学生干部，举行学期座谈会，填写任课教师评分表，给学生以畅通的渠道反映本系、本专业的教学管理、办学条件和教学质量中存在的问题并对教学提出意见和建议，使系部的管理和教学更加贴近学生、贴近实际。

教学检查与管理制度：从学期初到学期末，院、系两级安排不少于 2 次的集中教学检查，采取听（听课、召开座谈会听取师生的反映）、看（查看教学条件和管理软件）、查（抽查教案、学生作业、实验报告、实习报告、课程设计、毕业设计等）、评（对教学条件、状态、效果进行评价）。教学情况的检查工作贯穿始终，发现问题及时反馈并解决落实。

附件 1 动漫设计专业人才需求调研报告

一、调研目的与对象

（一）调研目的

主要对未来 3-5 年的动漫行业人才需求数量、规格、岗位群等进行预测，使动漫专业设置更加具有针对性；分析企业中不同岗位的工作内容，针对其中的典型工作任务优化课程体系，合理组织教学内容，以便拉近与企业间的距离，为学生实训就业打下基础；针对高职学生学习的特点和企业对人才的要求，采用灵活多样的教学方式和评价方式，提升学生的学生兴趣，加强学生的综合能力，从而为企业输送全面发展的综合性人才。

（二）调研对象

全国动漫行业、企业

同类专业兄弟院校

历年毕业生

在校学生

二、调研方法与内容

（一）调研方法

本次调研采用全面调查和抽样调查相结合的方式，调查形式采用多种方法相结合。通过这次的调研，目的是希望能够对今后动漫专业人才的培养方面能够更加适应企业需求，在教学的过程中具有一定的针对性。

（二）调研内容

1. 用人单位的岗位需求情况。
2. 学生就业岗位需求情况
3. 专业岗位职业能力。
4. 专业岗位知识能力。

三、调研分析

近几年来，国内动漫行业依托国家的大力投入，力争成为文化大国，以及动漫行业自身的艺术性、普及性等一系列的优点，让我国动漫行业发展取得了前所未有的发展和百花齐放的局面。随着我国经济快速发展和社会信息化程度的不断加深，尤其是随着我国网络和新媒体日渐成为主流，我国软件动漫相关产业得到了非常快速的发展

目前中国传媒大学、吉林动画学院等为首的院校以及国内大多数高校均已经开设了动漫专业，实现了动画专业的高校高覆盖率，使动漫成为不再是少数人的艺术，而开始走向高校普及化发展，甚至走向动漫全民发展的良好势头。包括国家定期举办一些优秀的动漫大赛，国际动漫大赛等，一些优秀的 IT 企业如腾通、新浪等均开设了专门的动漫栏目供动漫爱好者交流和学习；这些均能够表明，无论是国家还是民族企业，都已经逐渐开始重视我国的动漫行业发展，都在为成为动漫大国而付出努力。

而我们的学生从以前的艺术思维仅限于学画画，画好画，到今天的用艺术区去服务于国家各行业的建设和发展，以及用艺术去创造现实世界中无法完成和不可能存在的事物，这种艺术思维的大幅转变，也正是迎合了时代的发展，跟上了世界的脚步。而动漫行业，正是这个脚步中重要的一支力量。正因为如此，近几年以来，越来越多的学生开始选择动漫专业学习，动漫专业也开始成为高校的重要力量，甚至于一些开设专业较早的院校，已经逐步由一个专业方向发展到一个系甚至一个学院，这一切都是归于国家的重要扶持，更重要的是，我们有源源不断的新鲜血液流淌进来，造就了目前国内动漫行业的繁荣。

在国外，尤其是美国、日本、韩国及欧洲等国家和地区，动漫产业已经成为重要的支柱产业。美国是当今世界上最大的动画生产和动漫产品输出国，包括动漫业的文化产业早已名列 6 大支柱产业之一，在其国内产业结构中仅次于军事工业，位居第二，动漫及其衍生产品的出口额甚至超过了汽车和航空航天工业的出口。

相比国外动漫产业大国，中国动漫产业的综合发展水平整体落后。仅从中国动漫市场的占有率来看，中国自己或合资（包括港台地区）的原创动漫作品仅占中国动漫市场的 10%。而日本动漫产品却占据了我国动漫市场约 60% 的份额，欧美动漫产品占据了约 30%。近年来，国家对发展动漫产业给予了前所未有的高度重视，已建立了一批动漫游戏产业发展基地，财政部专门设立了高达 30 亿元人民币的动漫产业发展专项资金，支持优秀动漫原创产品的创作生产、动漫素材库建设、动漫人才培养、建立动漫公共技术服务体系以及推动形成成熟的动漫产业链。同时，政府为创立我国原创动漫品牌和培育动漫制作人才，精心营造出了良好的政策环境，我国动漫业近年来的发展步伐之快令人印象深刻。

动画人才的匮乏，尤其是兼通艺术表现与计算机多媒体技术的复合型动漫人才以及原创型人才不足，已经成为制约中国动画业发展的关键要素。这一矛盾造成我国动漫产业发展难以为继。

四、结论与建议

（一）调研结论

1. 专业定位

经过对部分动漫制作企业的岗位分配情况进行调研和分析，发现目前的动漫行业所需的岗位人才情况有所变化。

首先，在动漫制作中起着重要作用的编剧和导演岗位，在人才市场中的需求并不大，并且应届高职毕业生参与竞争这两种岗位也不现实。这两种岗位在一个动漫企业中往往只有那么寥寥几人，并且基本上都由有着非常丰富的行业经验和行业知识背景的资深人员担任。

而另一个特点就是，动漫的原画人员，在实际生产过程中的重要程度仅次于编剧和导演。但是这方面的岗位，例如：角色原画师、场景原画师等，人才需求并不旺盛，并且由于该方面的岗位需要较强的绘画功底、较高的艺术素养、较敏锐的顾客心理把握能力，往往由正统艺术专业毕业的、拥有多年动漫行业从业经验的人员来担任。这方面的岗位人才应该更加倾向于设计型人才，而非技术型人才。

最后，我们发现市场真正需求量大、入门台阶较低适合高职层次人才的岗位其实就是动画师、剪辑合成师等类型的技术性动漫制作岗位。这类岗位不需要太多从业经验，不要求很高超的绘画能力，也不需要非常广阔的知识面和新颖、独特的创意能力，最低要求仅需要熟练的专业软件操作技能和基本的动漫制作基本知识。

通过一系列的分析，我们明确了以企业岗位任务对接专业课程学习，分析出了 3 个岗位类：动画绘制员、三维建模师、影视后期制作。从我们学生的实际出发，结合用人单位的要求。为社会企业输送优秀的人才

2. 人才培养目标和就业岗位

本专业主要培养具备扎实的二维动画绘制基本功，掌握扎实的原画、动画、数字背景、后期制作基本技术，具备较强的动画片生产中的原画、动画、数字背景、后期制作等环节的设计、制作能力；掌握三维设计制作的基本知识和技能；了解动画片的创意、策划、编剧、导演、台本、音效等基本知识和生产环节的动画设计。毕业生主要从事的具体工作：（1）广告公司、影视公司、电视台、影视后期公司、各类制造业、服务业等各类企业从事影视特效人员。（2）制片厂、电视剧制作中心等类事业单位从事影片特效、影片剪辑等工作。（3）影视公司，电视台，动画制作公司从事二维动画，三维动画制作等工作。（4）媒体栏目制作人员。（5）广告公司，家装环艺公司从事二维、三维制作等工作。（5）网络、游戏公司从事美工设计、二维动画、三维动画制作等工作。

3. 人才培养规格

1. 素质

- （1）具有良好的职业道德和职业素养。
- （2）崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；
- （3）尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；
- （4）具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；
- （5）具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；
- （6）掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。
- （7）、对新媒体视频，动漫制作创作充满兴趣和热情；

2. 知识

- （1）、具备一定的美学知识；
- （2）、具备较高的文化修养；
- （3）、具备较深厚的绘画功底：有熟练的人物表情，动态表达能力，能熟练绘制草图；对场景环境透视运用熟练，能够熟练绘制草图；
- （4）、了解动画制作流程；

- (5)、具备熟练地软件操作;
- (6)、具备一定的镜头表现方法;
- (7)、熟练使用 AFTER EFFECTS\PREMIERE\MAYA\FLASH 等软件;
- (8)、吃苦耐劳,能适应各种工作环境;

3.能力

- (1) 具有动画造型能力;
- (2) 具有计算机二维和三维的动画的能力;
- (3) 具有原画的创意设计和编导能力;
- (4) 具有影视后期制作的能力;
- (5) 具有视频拍摄与剪辑能力

(二) 实施建议

(1) 动漫专业需要走出去,接回来。加强校校合作,校企融合,校内共享的新路线。

目前中国开设动画专业的院校各有不同、学历层次也不一样,各院校根据培养要求的不同设置了不同的专业方向,如:二维动画、三维电脑动画、网络动画、数字多媒体、数码艺术、CG 作品等等。但是,动画教育与产业的联合,对于如此多样性的教育环境,与务实高效的动画公司合作还不现实,产业本身的发展也有着其特有的特点,运转的模式也大不相同,产业与高校短时期内就是一个人才供求关系,因此我们就要走教育与产业结合的路子。动漫专业需要走出去,接回来。加强校校合作,校企融合,校内共享的新路线。

(2) 重视应用型人才的培养

目前在动漫教学中普遍重视基础教学,学科教学痕迹明显。学生只有在练好基本功的基础上,加上各个专业方向所需的其他课程,提高学生的实训水平,加强其动手能力培养,丰富学生的项目制作经验,才能培养出具有实际操作技能,并能适应各种动漫应用的人才。

(3) 加强培养综合型的动漫人才

在培养动漫人才的同时，开始关注高层次动漫人才的培养，一方面可以利用以赛促学的模式选拔优秀学生参加重点小品的毕业创作，给他们更好的实践机会。努力提高学生的欣赏能力，使学生的眼界得以开阔，能够创作出有特色的创新作品出来。

附件 2 动漫行业职业标准

行业领域	岗位		职能	技能需求	市场需求量调查	院校培养
动画前期通用	编剧(策划)	原案策划	全部原创编剧策划	策划最可贵的是创意!此外要有开阔的知识面,丰富的动画视听经验,良好的艺术感觉和一定的写作能力。	国内极为缺少这样的人才。需求量不是很大,属于动漫制作的高端,一般都由导演负责。	不可
		原作策划	根据已有作品改编			
	导演/副导演		所有角色的确定,剧本的确定,有时候还要兼任分镜头和整体规划管理	对动画的各个流程都非常熟悉,基本上都要从事影视或者动画制作3年以上的人才能担任。	国内动画界急缺能力很强的动画导演,高端人才,一般是多年从事动画制作、策划的人担任	不可
	美术设计	角色设计	负责设计登场角色的造型、身材比例、服装样式、不同的眼神及表情,并标示出角色的外貌特征、个性特点等等。通常需绘制同一人物头部及全身正、背、侧多个不同角度的三面效果图,有时还会包括线条封闭的人物发型、身着不同款式服装的造型、与其他角色的身高对比,以及佩戴的小饰物等细节。	需要有良好的创作能力和原画能力	国内也很缺少这样的好手,而且国内有不少企业是这两个设计由一个人来担任。这两个职位由于国内目前原创的作品不是很多,所以现在人才缺口其实不是很大。	可以
		场景设计	根据监督的意图绘制出作品中的空间环境。要求背景符合人物所处情境、具有时代特征和地域特点,并为人物的活动提供较多动作支点等。通常为纯线条稿,场景中出现的细节,如家具、灯饰、浮雕、植物等也得有所表现。	要有不错的环境设计理论和构图、色彩的基本功		可以
	分镜头		将脚本以动画的表现方式分解成一系列可摄制的镜头,大致画在纸上。是将文字转换为可视画面的第一步。包括人物的移动、镜头的移动、视角的转换等,并配上相关文字阐释。其目的即是把动画中的连续动作分解成以1个CUT为单位的画面,旁边标注本画面的运镜方式、人物对白、效果音、特殊效果等等。	了解整个动画故事的情节,对人物非常熟悉,要对动画非常熟悉,熟练使用镜头语言,有很深的手绘动画功底	国内比较缺少分镜人才,一般在国内多由著名的漫画师、导演或影视分镜头来担任。	不可

二 维 传 统 动 画 中 期 制 作	色彩设计	确定整部动画的色彩风格,包括人物色彩,场景色彩,背景色彩	需要有很好的整体色彩感觉,一般都由做过平面设计的人负责。	国内一般没有这个明确的职位。	可以	
	构图/ 设计稿	将所有的材料放在一起画出放大的详细分镜图以便后续动作。	需要极好的绘画技巧和对事物的把握能力。	国内真正可以被称为大师的绝对不超过10人,现在所有的公司都招这样的人,但是大多数都是由美院的人来担任。	不可	
	原画导演/指导	修正各原画师们画出的原画稿并统一画风使其忠于人物设计稿是原画指导的工作。			不可	
	原画师	一般就是画一幅动画的开始、关键和结束动作的人			不可	
	动画师	动画师是清理线条及画分格画面的基层员工。又称中间画加工者。如果努力加上有天分,最后就是可以成为原画设计师。	需要基本的动画技法培训,咱们的培训学生最有可能就是成为动画师。	是国内目前最大的动画需求职位,但是流动性也是最大的,基本上是哪有活就去哪里。	可以	
	着色/ 上色员	工作内容简单的说只要按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位一直涂下去而已(当然实际的上色技巧并没有这么容易)。	需要基本的色彩感觉培养	国内的外包加工公司基本上需要很多这样的工作人员。它和上面的动画师,原画师都只需要二维的绘画技巧培训。	可以	
三 维 动 画 中 期	三维制作师/ 三维设计师	造型师	对于比较复杂和关键的角色要根据原画或平面角色设计稿制作实体三维模型供三维软件建模的参考。有时也需要搭建实体场景模型	需要良好的立体构成基本功和实物模型的制作能力	可以	
		模型师	根据角色设计转面图或实体模型在三维制作软件中建模	熟练使用软件进行快速精准建模的能力	可以	
		渲染师	设置模型材质贴图,进行灯光的设置和渲染粗效果	对灯光和材质属性有深入的了解,对软件的渲染器有深入的理解	目前国内的三维制作人才比较紧缺,除影视动画、游戏制作涉及较多外,建筑行业、广告行业也需要大量的三维制作人员。经过比较系统的动画基础和三维软件的培训可以培养出基础的三维制作人员	可以
		动画师	进行模型的动作设计,可以是动态捕捉的或使用骨骼绑定和关键帧制作的动作和动画	有动画运动规律和原画基础做三维动画设定更合适	可以	
		特效师	制作三维的特效,如光效、雾效、爆炸等粒子效果等。	熟练使用三维软件特效模块进行特效制作	可以	

动		摄影效果是指负责摄影的作业人员按导演的计时表上指示位	一般要经过影视后期加工培	国内这方面的人才也很缺少,其实只要	可以
---	--	----------------------------	--------------	-------------------	----

画 后 期 制 作 通 用	摄影/ 合成	置使用摄影机或滤镜拍摄特殊效果；随着科技的进步，数字化制作诞生了一个新的职业，合成：动画制作数字化后，所有的「摄影」组或公司都使用计算机软件来「合成」背景及动画稿。	训的人才可以担任这项工作	有一定的经验和不错的三维电脑制作技术就可以胜任，在未来这样的人才就要求有很大的需求。	
	剪接	以按着分镜头进行剪接作业	这个需要很好的分镜头感，还有整体的故事把握能力。	这个工作一般由导演或者副导演来担任，但是也可以由专门的剪接人员负责。影视剧和电视台栏目制作比较缺少这样的人员。	可以
	配音	动画角色的人物配音员，进行前期或后期的配音	一般由演员或普通话很好且具有一定表演能力的人担任		可以
	配乐	音乐多半请专业的作曲作词家制作。音乐的制作规模以预算而定，大规模的可能请到有名的音乐家和交响乐团来演奏主题曲，小规模的可小到一人用计算机混音完成。	音乐制作人员为了要了解原作(案)者欲表现的世界观，须事前和导演开会以了解导演需要的感觉	一般由乐队完成	不可
	音频编辑合成	对配出来的人物对白、背景音乐、环境音效等各种声音元素进行编辑、混音和声音特效处理	对音频音乐有一定的功底，熟练使用音频编辑软件或音频编辑设备	一般由后期剪接人员即可完成。音频后期由于低价格不太景气	可以
漫 画 类	漫画师	实际上故事漫画(连环画)的创作的职位和动画基本相同，只不过不用原画和动画而是分割漫画	漫画功底和手绘水平	目前国内基本上都是漫画家单打独斗，因此大多数的岗位都由漫画家自己担任了。	可以
	插画师	一般是各种游戏，杂志、小说，漫画的插画制作师	要有极好的原画能力和色彩构成能力。	一般由自由插画师担任，优秀的插画师很受欢迎	可以
Flash	Flash 动画设计	一般是 Flash 短片或广告从前期的设计到做动画制作全过程，有多人合作，也可能一人包办。	很要求传统二维动画制作综合能力强	由于Flash自身短小精悍的特点，渗透到了各个行业，目前国内缺少大量的优秀Flash制作人才。	可以

2. 1 职业名称

动画绘制员。

2. 2. 职业定义

徒手绘制或使用计算机等工具进行动画绘制的人员。

2. 3. 职业等级

本职业共设四个等级，分别为：中级动画绘制员(国家职业资格四级)、高级动画绘制员(国家职业资格三级)、动画绘制师(国家职业资格二级)、高级动画绘制师(国家职业资格一级)。

3. 1 中级动画绘制员

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
一、扫描、上色	(一)扫描	1. 能运用扫描仪等设备对动画等手绘原稿进行数字化处理 2. 能运用扫描仪等设备对场景等手绘原稿进行数字化处理	1. 计算机图像软件知识 2. 扫描仪等输入设备的使用方法
	(二)上色	能运用计算机图像软件, 按照颜色指定要求给动画形象填充颜色	
二、人物、动物中间画的绘制	(一)誊清	1. 能徒手绘制“匀、准、挺、活”的线条 2. 能运用绘图板和计算机相关软件绘制出“匀、准、挺、活”的线条 3. 能对原画修型稿进行誊清	1. 线条绘制知识 2. 形象绘制知识 3. 人物、动物运动规律及所需要的人物、动物骨骼关节的结构知识 4. 表情绘制方法 5. 口型绘制方法 6. 曲线运动规律 7. 画面分层方法 8 摄影表的使用方法
	(二)动态人物、动物形象绘制	1. 能绘制不同人物、动物角色造型在运动中侧面小角度的各种变化中间画并达到以下要求 (1)充分理解体现造型设计思想, 把握角色造型透视变化 (2)准确把握角色个性特征 (3)保持角色造型结构严谨, 形象统一不走型 2. 能绘制人物走、跑、跳等动作的中间画 3. 能绘制动物走、跑、跳、扑、飞、游、爬等动作的中间画 4. 能绘制各类卡通形象基本表情变化中间画 5. 能按照摄影表指示、动作设计要求绘制不同口型中间画	
三、场景绘制	(一)室内场景绘制	能根据美术设计稿用手绘或绘图软件绘制室内局部场景	1. 立体构成知识 2. 场景绘制知识 3. 计算机绘图软件知识
	(二)室外场景绘制	能根据美术设计稿用手绘或绘图软件绘制天空、草地等简单自然环境场景	
	(三)道具绘制	能根据美术设计稿绘制桌椅及生活日用品等简单小型道具	

3.2 高级动画绘制员

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
一、人物、动物中间画的绘制	(一)动态人物、动物形象绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制各种人物、动物形象大角度转面、转化、变化等透视变化中间画 2. 能绘制各种人物形象正面、背面、俯视、仰视，成角度透视等各种角度的走、跑、跳等动作的中间画 3. 能绘制各种动物形象正面、背面、俯视、仰视、成角度透视等各种角度的走、跑、跳、扑、飞、游、爬等动作的中间画 4. 能结合曲线运动规律绘制出多个人物、动物复合运动的中间画 5. 能按原画设计要求绘制各种卡通形象表情，如“喜怒哀乐”等强烈转换的中间画 6. 能按原画设计要求绘制各种卡通形象情绪细微变化的中间画 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多角色复合画面表现方法 2. 动画运动规律中多角度透视使用方法及特点
	(二)简单动作设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能按分镜头台本及设计稿要求设计简单动作 2. 能正确填写摄影表 	
二、自然现象中间画的绘制	(一)风、雨、雪、闪电绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制由风吹动而引起的物体运动的中间画 2. 能绘制细雨、小雨、中雨、大雨、暴雨等下雨场面的中间画 3. 能绘制小雪、中雪、大雪、暴风雪等下雪场面的中间画 4. 能绘制树枝状和图案型等闪电的中间画 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自然现象运动规律 2. 动画循环运动规律
	(二)云、烟雾、爆炸绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制各种云朵飘动的中间画 2. 能绘制清烟、浓烟、雾气等烟雾类画面的中间画 3. 能绘制出小型爆炸、大型爆炸等场景画面的中间画 	
	(三)水类绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制水滴中间画 2. 能绘制水圈中间画 3. 能绘制水纹中间画 4. 能绘制水流中间画 5. 能绘制水花中间画 6. 能绘制水浪中间画 	
	(四)火类绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制小火苗运动中间画 2. 能绘制中火运动中间画 3. 能绘制大火运动中间画 	
三、动画检查	(一)中间画质量检查	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能运用动画检验仪等工具检查并判定各类中间画绘制是否符合运动规律要求 2. 能检查并判定绘制各类中间画的线条是否标准 3. 能检查并判定各类中间画的张数是否符合要求 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画检验仪等相应检查工具的使用方法 2. 动画检验工作的标准方法
	(二)中间画错误的修正	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能检查出中间画绘制的错误并对问题进行标注 2. 能对检查出的错误给予相应的修改或提出修改意见 	

附件3 动漫专业课程标准

《脚本与分镜头设计》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	脚本与分镜头设计				
课程代码		学时	60	学分	
授课时间		适用专业	动漫设计		
课程性质					
先修课程		后续课程			

二、课程定位

本课程属动漫设计专业的必修课程。其目的是让学生了解镜头组接所产生的视觉效果，研究规律性的组合方法，从大量观摩中学习前人分镜头方法的同时，培养学生用绘画的方式，并应用导演分镜头的基本元素进行摩片和命题分镜头的学习，熟悉和掌握动画分镜头设计方法以及表现方法的基础知识，达到具备从事动画前期分镜设计与表现的能力。

三、课程设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是以二维、三维动画设计与制作岗位群为导向，以真实的绘制项目为主要教学载体，在行业专家的指导下，对相关岗位进行任务与职业能力分析，以设计、制作岗位的“工作需求”和“岗位需求”为主线，按高职学生的认知特点，以工作过程和工作任务为依据来设计活动项目，以真实的项目案例分析组织教学，倡导学生在项目活动中学会动画分镜设计的相关知识。本课程从实用的角度出发，由浅入深，对学生进行系统的分镜设计与表现能力的教育。在课程建设中，根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求，确定了课程目标，并明确了课程培养目标的定位，分析课程性质、确定课程内容等，并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据，整合教学内容。在教学过程中，根据教学内容的不同，采取与之对应的教学方法和手段，对最终的教学效果进行检测和评价，以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程目标

（一）能力目标

- (1) 通过学习和实践，让学生能够具备分析影视动画镜头语言的能力；
- (2) 掌握动画片的制作流程及一定的故事创作和镜头语言运用技能；
- (3) 具备将剧本改写成文字分镜脚本的能力；
- (4) 具备较好的美术设定的能力；
- (5) 具备熟练运用镜头语言的能力；
- (6) 具备动画分镜头设计岗位的管理和协调能力。

（二）知识目标

- (1) 分镜头台本的作用
- (2) 影片风格的分析和掌握
- (3) 角色场景造型的风格设定方法
- (4) 空镜的运用
- (5) 画面空间的构图方法
- (6) 分镜头的画面透视
- (7) 景别的运用和作用
- (8) 机位的运用和轴线
- (9) 镜头之间的链接技巧

（三）素质目标

- (1) 具备良好的政治素养、道德品质和法律意识；
- (2) 具备积极的动画创作态度与专业服务意识；
- (3) 具有正确的就业观和创业意识；
- (4) 具有良好的交流合作能力和团队合作精神；
- (5) 具备吃苦耐劳、积极进取、敬业爱岗的工作态度。

五、课程内容及要求

教学内容	工作任务	知识目标	能力目标	授课形式	学时安排
1. 分镜头台本的类型及设计流程	分镜头台本的类型及设计流程	1. 分镜头台本的类型； 2. 分镜头台本的设计流程。	1. 能够熟练掌握动画分镜头台本的基本类型； 2. 能够熟悉动画分镜头台本的设计流	讲授	2

			程。			
2. 《三个和尚》：分镜前期准备一剧本和导演阐述	《三个和尚》的分镜前期准备：剧本分析	《三个和尚》的动画剧本分析方法；	能够《三个和尚》的动画风格特点分析剧本创作方法。	理实一体	2	
	《三个和尚》的分镜前期准备：导演阐述写作	《三个和尚》的动画导演阐述写作方法。	能够写出《三个和尚》的动画导演阐述。	理实一体	2	
3. 《小猪班纳》：文字分镜头台本	《小猪班纳》文学剧本赏析	1. 商业剧本的基本特点； 2. 商业剧本的分析方法。	1. 能够熟悉商业剧本的特点也基本要求； 2. 能够准确分析商业剧本。	理实一体	2	
	《小猪班纳》文字分镜头台本创作	1. 商业剧本的镜头设计方法； 2. 商业剧本的文字分镜头台本创作。	1. 能够根据剧本准确设计镜头； 2. 能够按要求创作商业剧本的文字分镜头台本。	理实一体	2	
4. 《魔术师与兔子》：造型设计	《魔术师与兔子》的造型设计	《魔术师与兔子》的造型设计方法。	能够绘制出动画短片《魔术师与兔子》中的造型三视图。	理实一体		2
5. 《红领巾侠》：背景设计	《红领巾侠》的背景设计	《红领巾侠》的背景设计方法。	能够绘制出动画短片《红领巾侠》中的背景设计稿。	理实一体		2
6. 《小魔女宅急便》：前期对白及音乐	《小魔女宅急便》的前期对白及音乐	《小魔女宅急便》的前期对白及音乐设定方法。	能够准确分析出动画片《小魔女宅急便》中的前期对白及音乐设定方法。	理实一体		2
7. 《回忆积木小屋》：镜头设计及	《回忆积木小屋》：场面/空间调度	《回忆积木小屋》中镜头的场面/空间调度方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中镜头的场面/空间调度设计图。	理实一体		2

表现	《回忆积木小屋》：镜头与景别	《回忆积木小屋》的镜头与景别运用方法。	能够准确写出动画短片《回忆积木小屋》中镜头与景别运用列表。	理实一体	2	
	《回忆积木小屋》：机位与轴线	《回忆积木小屋》的机位与轴线设计方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中机位与轴线设计图。	理实一体	4	
	《回忆积木小屋》：视点与运动	《回忆积木小屋》的视点与运动设计方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中视点与运动设计图。	理实一体	2	
	《回忆积木小屋》：视觉连续与镜头衔接	《回忆积木小屋》的视觉连续与镜头衔接设计方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中视觉连续与镜头衔接设计图。	理实一体	2	
	《回忆积木小屋》：构图与透视	《回忆积木小屋》的镜头画面构图与透视设计方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中镜头画面构图与透视设计图。	理实一体	4	
	《回忆积木小屋》：表演与动作	《回忆积木小屋》的表演与动作设计方法。	能够准确绘制出动画短片《回忆积木小屋》中表演与动作设计图。	理实一体	4	
	《回忆积木小屋》：时间掌握	《回忆积木小屋》的镜头时间设计方法。	能够准确写出动画短片《回忆积木小屋》中镜头时间设计列表。	理实一体	4	
8. 原创动画分镜头台本设计项目	原创动画项目：创意与构思	原创动画项目的创意与构思方法。	能够独立完成原创动画项目的创意与构思。	理实一体	4	
	8.2 原创动画项目：剧本创作	原创动画项目的剧本创作方法。	能够独立完成原创动画项目的剧本创作。	理实一体	4	
	原创动画项目：文字分镜头脚本创作	原创动画项目的文字分镜头脚本创作方法。	能够独立完成原创动画项目的文字分镜头脚本创作。	理实一体	4	
	原创动画项目：美术设定	原创动画项目的美术设定方法。	能够独立完成原创动画项目的美术设定。	理实一体	4	

	原创动画项目：画面分镜绘制	原创动画项目的画面分镜绘制方法。	能够独立完成原创动画项目的画面分镜绘制。	理实一体	4	
--	---------------	------------------	----------------------	------	---	--

六、课程实施建议

（一）教学建议

1. 教学团队基本要求

教师应具有先进的高职教学理念、具备建筑装饰专业领域全面的知识储备，掌握宽广深厚的三大构成原理知识；教师应具备很强的三大构成造型应用能力、对新技术新知识的自觉自学能力及较强的教学能力；教师应有良好的师德师风、美术素养，即要有理论知识又要有实践经验，有企业相关工作或实习经历，能承担实践教学。

2. 教学条件

多媒体教室；摄影摄像实训室；机房。

3. 教学方法与手段

教学方法

本课程主要采用任务驱动和项目导向教学法，过程中融合教师项目实作演示，学生分组项目实作等。

（1）“任务驱动”教学法就是“以任务为主线、教师为主导、学生为主体”，以学定教、学生主动参与、自主协作、探索创新。重点激发学生的学习兴趣，培养学生的分析问题、解决问题的能力，提高学生自主学习及与他人协作的能力。

（2）项目教学法就是将一个相对独立的项目交由学生自己处理，信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价,都由学生自己负责,学生通过该项目的进行,了解并把握整个过程及每一个环节中的基本要求。“以项目为主线、教师为引导、学生为主体”，注重理论与实践相结合。项目教学法是师生共同完成项目，使学生在具体的项目中积累实战经验。

教学手段

- （1）多媒体教学；
- （2）动画项目模拟教学；
- （3）网络视屏录像教学；
- （4）根据学生实际情况开展具体案例式教学；
- （5）行业专家项目集训式教学。

4.课程资源的开发与利用

通过采购和优势资源集中，现存有大量的书籍资料和数字化影音图像资料，学生可以通过这些资料丰富专业知识，增加专业技能，了解专业动态和走向，并可以参照这些资料对自己所联系和完成的作品做出自我评价，也完善了造型知识在设计应用过程可能出现的问题进而解决的能力。

5.教材选用

- (1) 《分镜头脚本设计》.王默，夏铭泽.中国青年出版社.2015
- (2) 《动画分镜头设计》.吕静锋，詹敏玲.人民邮电出版社.2014

(二) 考核建议

该课程采用过程考核、合作式项目考核、期末原创项目考核等方式结合进行。

- (1) 过程考核
- (2) 合作式项目考核
- (3) 期末原创项目考核
- (4) 其他附加性考核

《非线性编辑》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	非线性编辑				
课程代码		学时	60	学分	
授课时间		适用专业	动漫设计		
课程性质					
先修课程		后续课程			

二、课程定位

非线性编辑课程是动漫设计专业的专业核心课程。根据人才培养目标要求，非线性编辑是利用实际拍摄所用的素材，通过三维动画和合成手段制作特技镜头，然后把镜头剪辑到一起，形成完整的影片，并且为影片制作声音。随着影视制作技术的迅速发展，计算机的使用为特技制作提供了更多更好的手段，也使许多过去必须使用模型和摄影手段完成的特技可以通过计算机制作完成，所以更多的特技效果就成为了现代后期制作的工作。

三、课程设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是依据专业人才培养方案中，对视频编辑相关知识及其基本操作的职业能力要求而设置的。其总体设计思路是，打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以案例、任务、项目形式组织课程教学内容，让学生在完成具体案例、任务、项目的过程中，学习相关理论知识，掌握具体装饰造型应用的技能。

四、课程目标

(一) 能力目标

- (1) 初步掌握音频、视频采集获取的技巧；
- (2) 初步掌握音频混音、视频合成方法；
- (3) 能够运用 Premiere 编辑视频，制作视频短片；
- (4) 培养影视动漫鉴赏能力和审美能力。

(二) 知识目标

- (1) 了解音频、视频基础知识；

- (2) 掌握音频、视频的采集方法;
- (3) 掌握音频、视频的合成方法;
- (4) 掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法;
- (5) 掌握视频合成与创意实现方法。

(三) 素质目标

- (1) 具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识;
- (2) 具有胜任数字媒体开发设计工作的良好的业务素质和身心素质;
- (3) 具有一定的美学知识和健康的审美观点,对自然、社会生活和艺术的美有初步的欣赏和鉴别能力,超前的创造思维能力和运用现代化科学技术的能力;
- (4) 具有运用所学知识分析和解决问题的能力;
- (5) 具有自学能力、获取信息的能力,以及一定的组织、管理能力。

五、课程内容及要求

序号	工作任务	知识目标	能力目标	授课形式	学时
1	非线性编辑基础	1. 电影电视帧速率、扫描格式、电视制式 2. 文稿、分镜头脚本的作用、撰写格式 3. 视频编辑软件常用窗口的功能 4. 输出.avi 格式视频文件	1. 掌握视频编辑相关的理论知识和专业术语 2. 根据客户需求撰写文稿和分镜头脚本 3. 能够根据素材的类型导入素材 4. 能按照制作要求输出作品。	讲授	8
2	Premiere 基本操作	1. 视频节目剪辑的基本操作 2. 工具栏中各种工具的使用方法 3. 按照制作流程编辑制作一个作品	1. 能按照影视作品制作流程制作视频作品 2. 能够根据提示进行构思创意 3. 初步体会一个视频编辑者的快乐,增加学习兴趣	理实一体	8
3	视频滤镜效果的基础应用	1. 调整与通道混合器 2. 抗锯齿与镜头模糊特效 3. 融合和反转	1. 掌握基本 视频滤镜效果的应用 2. 能够利用视频特效,对素材进行修饰,达到预期的效果	理实一体	4
4	视频滤镜效果的高级应用	1. 抠像和调色 2. 通道遮罩 3. 变形类视频特效	1. 掌握高级 视频滤镜效果的应用 2. 能够利用视频特效,对素材进行抠像和调色,达到预期的效果	理实一体	4
5	转场效果制作	1. 转场特效的添加和设置方法 2. 编辑软件的所有转场	1. 会为影片添加转场效果 2. 能根据脚本要求设置转场效果的参数	理实一体	8

		特效 3. 根据素材的特点设置适当的转场特效 4. 旋转、位置运动的操作 5. 转场特效的扩展使用	3. 为不同的素材应用适当的转场特效 4. 利用转场特效制作特殊的视频效果		
6	叠加与 Motion 效果的使用	1. 联合 PS 进行素材处理和编辑制作 2. 运动参数的设置方法 3. 扩展应用：片头设计	1. 学会设计影视节目片头 2. 用 PhotoShop 进行素材处理 3. 设置符合脚本要求的运动效果 4. 按照制作要求输出视频作品	理实一体	8
7	字幕制作	1. 字幕制作与绘制图形 2. 动画字幕制作与应用 3. 根据素材特点设置适当的视频特效 4. 电视广告的构思创意与制作	1. 能根据制作要求策划广告短片 2. 能够利用字幕窗口绘制图形 3. 能够利用字幕窗口设置字幕 4. 为不同的素材应用适当的特效	理实一体	8
8	声音效果制作	1. 音频软件操作 1. 音频的降噪与修剪 2. 音频转场和特效的设置 3. 音频与视频的音形对位	1. 能够通过编辑软件编辑音频素材 2. 为音频素材添加转场和特效 3. 为视频作品配音	理实一体	4
9	综合应用	1. 撰写文稿和分镜头脚本 2. 采集素材 3. 编辑制作、添加字幕、音频素材 4. 根据要求输出影片	1. 使学生掌握影视节目制作的全部流程 2. 能够根据要求制作出富有个性化的个人影视作品	理实一体	8
合计					60

六、课程实施建议

(一) 教学建议

1. 教学团队基本要求

教师应具有先进的高职教学理念、具备建筑装饰专业领域全面的知识储备，掌握宽广深厚的三大构成原理知识；教师应具备很强的三大构成造型应用能力、对新技术新知识的自觉自学能力及较强的教学能力；教师应有良好的师德师风、美术素养，即要有理论知识又要有实践经验，有企业相关工作或实习经历，能承担实践教学。

2. 教学条件

多媒体教室；摄影摄像实训室；机房。

3.教学方法与手段

教学方法

本课程主要采用任务驱动和项目导向教学法，过程中融合教师项目实作演示，学生分组项目实作等。

(1) “任务驱动”教学法就是“以任务为主线、教师为主导、学生为主体”，以学定教、学生主动参与、自主协作、探索创新。重点激发学生的学习兴趣，培养学生的分析问题、解决问题的能力，提高学生自主学习及与他人协作的能力。

(2) 项目教学法就是将一个相对独立的项目交由学生自己处理，信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价,都由学生自己负责,学生通过该项目的进行,了解并把握整个过程及每一个环节中的基本要求。“以项目为主线、教师为引导、学生为主体”，注重理论与实践相结合。项目教学法是师生共同完成项目，使学生在具体的项目中积累实战经验。

教学手段

- (1) 多媒体教学；
- (2) 视频项目模拟教学；
- (3) 网络视屏录像教学；
- (4) 根据学生实际情况开展具体案例式教学；
- (5) 行业专家项目集训式教学。

4.课程资源的开发与利用

通过采购和优势资源集中，现存有大量的书籍资料和数字化影音图像资料，学生可以通过这些资料丰富专业知识，增加专业技能，了解专业动态和走向，并可以参照这些资料对自己所联系和完成的作品做出自我评价，也完善了造型知识在设计应用过程可能出现的问题进而解决的能力。

5.教材选用

- (1) 《Premiere Pro CS3 实例教程》 邬厚民主编 人民邮电出版社
- (2) 《Adobe Premiere 标准培训教材》 Adobe 数字艺术中心 主编
- (3) 《Premiere Pro 视频编辑实训教程》 杨旭明主编 上海科学普及出版社
- (4) 《数字影视剪辑艺术与实践》 李停战 周炜著 中国广播电视出版社

(二) 考核建议

采取过程性评价与结果性评价两种方式进行，突出“过程考核与结果考核相结合，教师评价与学生自评相结合”的原则。过程考核贯穿于整个教学过程，对每个课题/项目的学习过程进行考核，体现考核的公平和公正性，促进学生在课程学习全过程中保持持续性动力。过程考核重点在于考核学生在学习过程中的学习效果，并以此促进学生在整个课程学习过程中的阶段性成效和持续性动力。为了体现考核的公平和公正性，教师必须客观、真实地记录学生的任务完成情况，且注重学生自评和学习小组的评分。

《Maya 模型制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	Maya 模型制作				
课程代码		学时	90	学分	
授课时间	第 3 学期	适用专业	动漫设计		
课程性质	岗位能力课程				
先修课程	《二维动画》、《动画运动规律》	后续课程	《Maya 动画设计》、《数字影视后期合成》		

二、课程定位

本课程是动漫制作专业的必修课程，课程为二年级上学期的专业技能课。通过本课程的学习，掌握 Maya 软件在动画制作方面的基本应用，能够完成三维模型的创建、材质灯光的制作、摄像机动画、三维动画合成与输出等。培养学生全面了解和掌握三维动画制作流程和工艺。能够胜任行业中电视广告动画、建筑漫游动画以及影视栏目包装等工作。

三、课程设计思路

教学活动基本上围绕着职业导向而进行，对课程内容的选择标准作了创造性的根本改革，打破以书本知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以工作任务为中心组织课程内容和实施课堂教学，让学生在完成具体项目过程中发展职业能力并掌握相关理论知识，真正做到学以致用，从而发展职业能力。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

四、课程目标

（一）能力目标

1. 熟悉三维动画制作流程；
2. 了解行业中三维动画的发展现状与趋势；
3. 了解 Maya 软件的应用领域；
4. 掌握如何将三维动画与艺术创作相结合。

（二）知识目标

1. 熟悉 Maya 的基本功能及原则；

2. 掌握 Maya 软件中的建模方法；
3. 掌握 Maya 中动画的设置与制作方法；
4. 掌握摄像机动画的应用；
5. 掌握模型的渲染与输出功能；
6. 能够综合运用建模方法完成三维模型的设计与制作工作。

(三) 素质目标

1. 培养学生的审美与创作能力；
2. 提高学生对专业的学习能力，具备良好的学习习惯；
3. 培养学生的逻辑思维能力；
4. 培养学生良好的心理素质 and 克服困难的能力；
5. 具备诚信、敬业、科学、严谨的工作态度、质量、人际沟通与团队协作意识；
6. 具备职业道德等素质。

五、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	1 基本操作	1.了解三维动画模型制作的流程； 2.掌握模型制作规范。	1.熟悉软件的界面和设置方法； 2.掌握软件的基本操作。	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
2	2 NURBS 建模	1.熟练掌握创建曲面命令和应用技巧； 2.掌握 NURBS 建模的技巧和造型能力。	1.熟练掌握有剪切和倒角模型的制作技巧； 2.熟练掌握 NURBS 建模命令。	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
3	3 多边形建模	1.掌握多边形建模的特点、规则和应用； 2.学会制作动画片中的角色，制作出结构准确布线合理的模型。	1.掌握多边形建模的各种操作命令和应用技巧； 2.了解角色形象特点，掌握动画角色模型的布线规律。	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
4	4 高级建模	1.学习制作角色、道具、场景等综合模型； 2.掌握模型制作创作能力。	1. 2.	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
5	5 灯光、渲染	1.熟悉并掌握灯光的类型及创建； 2.能把创建的模型渲染输出。	1.掌握渲染设置应用； 2.掌握灯光基本类型和常用属性； 3.掌握常见三点光照制作方法。	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
6	6 材质贴图	1.掌握模型质感的制作方法； 2.掌握材质贴图的制作技巧； 3.掌握综合材质的运用。	1.了解材质的基本概念； 2.掌握材质球的使用方法； 3.掌握材质编辑器的使用。	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12

7	7 综合实例	1.了解综合模型制作的思路； 2.掌握综合实例的制作技巧。	1.掌握卡通角色 UV 划分； 2.掌握卡通角色材质； 3.分层渲染输出合成。	课堂讲授、多媒体演示、 上机实践	18
---	--------	----------------------------------	---	---------------------	----

六、课程实施建议

（一）教学建议

1. 教学团队基本要求

专任专业教师应具备专业或相近专业大学本科以上学历（含本科），具备计算机与多媒体行业理论知识与实践技能、并具备一定艺术素养。

2. 教学条件

课堂教学以机房为主，配合使用多媒体。充分利用机房的优势，用实践案例制作大量内容丰富的教案，在配以练习等内容，以取得较好的教学效果。

3. 教学方法与手段

理论教学应注重讲、练结合，制作必要课件实例程序，利用多媒体教学方式将概念讲解、实例演示有机结合，提高授课效率。

4. 课程资源的开发与利用

开发适合教学使用主辅教材、教学 PPT、试题库、案例库、讲义、教案、课程指南等；

充分利用校内实训室资源，为学生提供阶段实训，让学生真实的环境磨练自己，提升自身的职业综合素质；

社会资源包括企业公司兼职教师、客座专家等。

5. 教材选用

《Maya 三维动画基础》水晶石教育主编，高等教育出版社，2016.6。

《Maya 模型制作》谢小丹主编，辽宁美术出版社，2014.3。

《三维动画设计与制作》张凯、尚宗敏主编，东软电子出版社，2013.3。

（二）考核建议

该课程的学习既是技能的学习，也是创作思维的训练。评价学生对该门课程的成绩，应以学生的作品为主要依据。作品评价分为两部分：平时成绩和期末成绩。平时成绩由实践案例作品、考勤、课堂表现等组成，期末成绩为综合模型评价。在实践案例作品评价中反映出学生对技能、技法、原理性知识的掌握；在期末综合作品评价中反映出学生对审美情趣、创作思维、流行元素把握、表达手法等方面的水平。

加强学生的动手能力，使考核方式进一步接近职业化的保准。考核比例为：平时成绩（占 30%）+期末考试成绩（占 70%）

《数字影视后期合成》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	数字影视后期合成				
课程代码		学时	90	学分	
授课时间	第 4 学期		适用专业	动漫制作	
课程性质	岗位能力课程				
先修课程	《脚本与分镜头设计》		后续课程	《非线性编辑》	

二、课程定位

本门课程是动漫制作专业学生必修的专业课程，是围绕专业培养目标，为学生今后从事动画创作、影视广告制作、游戏制作而设置的必修课程。该课程的基础知识点贯穿整个专业课程体系，对专业知识的学习与核心技能的掌握起到重要的作用。为学生将来从事的岗位工作提供知识与技能支撑。

1. 符合高技能人才培养目标定位和任职岗位群的要求

根据每年人才市场和毕业生的跟踪调查及动漫行业人才需求情况，针对专业岗位群特点，本门课程以后期软件为媒介，定位于影视特效设计创作技术应用等方面的高技能人才，突出培养学生的后期编辑制作理论及技术能力，进而达到学生综合素质的提高。

2. 学生技能培养

经过多次的建设和教学改革，建立了符合高技能人才培养目标的专业课程体系，该课程体系设计合理，教育教学理念先进，为专业人才培养做出了突出贡献，课程注重实践教学，实践教学对学生的专业技能训练和实践操作能力培养外，锻炼了学生的沟通协调、团结合作的能力。

三、课程设计思路

该课程是依据动漫制作专业工作任务与职业能力分析。其总体设计思路是，以后期编辑软件为媒介，通过技术的学习，使学生掌握一定的后期编辑制作理论及技术能力，进而达到学生的综合素质提高。

课程内容突出对学生职业能力的训练，相关理论知识均与所要完成的工作任务密切联系，并充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。

1. 设计理念

根据高职学生特点,和培养目标定位,遵循理论够用、实践为主的原则,重点培养学生的实践技能。

2. 设计思路

本课程根据岗位需求和岗位标准进行课程的设计,以培养学生从事视频剪辑师、影片合成师、影视动画特效师的工作岗位,运用所需知识与技能为中心来组织教学。

3. 积极探索课程教学模式

该课程深入企业调研,与企业管理人员和专业技术人员一起分析研究,共同制定人才培养方案与专业教学计划。注重引进企业的新技术、新设备、新工艺、新标准,借鉴企业科学的质量管理、过程管理的制度和手段,增进教学过程的开放性、实践性和职业性。主动联合行业、企业参与教育教学的全过程,加强综合技能和职业素质培养。促使学生学习和认同优秀企业文化与企业精神,掌握和遵循职业道德规范、安全生产规程、文明服务守则等,努力使毕业生成为企业高素质技术应用型人才。

四、课程目标

(一) 能力目标

1. 培养学生信息查询、收集与整理的能力;
2. 培养学生逻辑思维、分析、判断、创造的能力;
3. 培养学生制订工作进度表及控制进度的执行能力;
4. 培养学生方案设计与评估策划能力;
5. 培养学生自主学习,独立承担工作任务的能力;
6. 培养专业拍摄影片的能力;
7. 培养学生初步对音频混音合成视频能力;
8. 培养影视动画鉴赏能力和审美能力。

(二) 知识目标

1. 掌握影视后期合成编辑的基础知识;
2. 掌握影视动画的基本理论和影视后期特效制作美的规律;
3. 掌握影片的剪辑、合成知识;

4. 具备特效添加与特效编辑能力；
5. 能够自由控制影片气氛，将影视后期合成制作其规律用于空间环境；
6. 掌握一般的视频采集、视频转换方法；
7. 具备专业拍摄影片的能力；
8. 掌握视频声音的添加与处理能力。

（三）素质目标

结合本课程对应的职业岗位，在学习相关技能的同时，也重视培养学生的职业素养。主要包括：

1. 培养学生的创新思维能力和健康的审美意识，提高对动画作品的艺术鉴赏水平；
2. 具备严谨的学习态度，勇于创新、积极承担全面影片制作工作能力；
3. 培养良好的人际沟通与团队协作意识；
4. 诚信、敬业、科学、严谨的工作态度、职业道德等素质。

五、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
1	影视特效合成基础	了解影视制作的规范和流程	熟悉软件的界面和设置方法	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
2	视频编辑	掌握影片合成能力	掌握视频剪辑方法	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
3	影视特效应用	具备影片特效制作能力	掌握特效功能	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	12
4	影视三维合成特效	掌握时间线的编辑 掌握关键帧动画的制作	熟悉三维空间动画的制作	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	6
5	动画制作	具备影片审美能力	掌握影片的色彩调节	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	6
6	影视粒子特效	了解常用粒子特效制作	掌握粒子动画合成	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	6
7	影视特效综合实例	掌握多种特效的制作方法	掌握多种特效的应用	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	18
8	影视合成动画创作	掌握影片的字幕添加 了解软件的影视制作流程	掌握影视动画的特性 掌握与其他软件的配合	课堂讲授、多媒体演示、上机实践	18

六、课程实施建议

（一）教学建议

1. 教学团队基本要求

专任专业教师应具备专业或相近专业大学本科以上学历（含本科），具备计算机与多媒体行业理论知识与实践技能、并具备一定艺术素养。

2. 教学条件

课堂教学以机房为主，配合使用多媒体。充分利用机房的优势，用实践案例制作大量内容丰富的教案，在配以练习等内容，以取得较好的教学效果。

3. 教学方法与手段

理论教学应注重讲、练结合，制作必要课件实例程序，利用多媒体教学方式将概念讲解、实例演示有机结合，提高授课效率。

4. 课程资源的开发与利用

开发适合教学使用主辅教材、教学 PPT、试题库、案例库、讲义、教案、课程指南等；

充分利用校内实训室资源，为学生提供阶段实训，让学生真在的环境磨练自己，提升自身的职业综合素质；

社会资源包括企业公司兼职教师、客座专家等。

5. 教材选用

《After Effects 影视特效》李阳、王建才主编，哈尔滨工程大学出版社。

（二）考核建议

该课程的学习既是技能的学习，也是创作思维的训练，评价学生对该门课程的成绩，应以学生练习环节的作品为依据。作品评价分为课堂练习作品评价与期末综合作品评价。在课堂练习作品评价中反映出学生对技能、技法、原理性知识的掌握；在期末综合作品评价中反映出学生对审美情趣、创作思维、流行元素把握、表达手法等方面的水平。

考核比例为：平时成绩（占 30%）+期末考试成绩（占 70%）。

《动画运动规律》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	动画运动规律				
课程代码		学时	84	学分	
授课时间		适用专业	动漫设计		
课程性质					
先修课程		后续课程			

二、课程定位

本课程是动画专业的必修课程,该课程在动画专业人才培养中起着各环节重要的连接作用,课程面向在职学生,围绕应用型人才培养模式。通过本课程的学习,使学生成为懂电动画、懂技术与艺术表现、懂动画运动原理的复合型人才。熟悉和掌握动画设计方法以及表现方法的基础知识,达到具备从事动画产业项目的角色表达和设计能力。

三、课程设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标,坚持以能力为本位的设计原则,以岗位需求为依据,以工作过程为导向,以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的,制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是以二维、三维动画设计与制作岗位群为导向,以真实的绘制项目为主要教学载体,在行业专家的指导下,对相关岗位进行任务与职业能力分析,以设计、制作岗位的“工作需求”和“岗位需求”为主线,按高职学生的认知特点,以工作过程和工作任务为依据来设计活动项目,以真实的项目案例分析组织教学,倡导学生在项目活动中学会动画制作的相关知识。本课程从实用的角度出发,由浅入深,对学生进行系统的绘画能力的教育。

在课程建设中,根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求,确定了课程目标,并明确了课程培养目标的定位,分析课程性质、确定课程内容等,并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据,整合教学内容。

在教学过程中,根据教学内容的不同,采取与之对应的教学方法和手段,对最终的教学效果进行检测和评价,以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程目标

(一) 能力目标

- (1) 具备二维动画基本理论知识,熟练掌握在运动过程中的中割点,熟悉动画运动规律;
- (2) 具备举一反三的设计整体动作的能力;
- (3) 具备能够独立完成故事稿的绘画能力;

- (4) 具备能够独立完成情景动画的制作能力；
- (5) 具备较好的动画中间画绘制能力；
- (6) 具备较强的原画绘制能力；
- (7) 具备较强的动画节奏和动画时间掌控能力；
- (8) 具备一定的商业项目制作能力。

(二) 知识目标

- (1) 从基础的动画中割到曲线运动规律；
- (2) 从动画变形到头部转面；
- (3) 从鱼类的运动形态到飞鸟的运动规律；
- (4) 从禽类的走路到人类的走路规律；
- (5) 从个性化走路到跑步。

(三) 素质目标

- (1) 通过学习和实践，让学生了解影视动画的发展和演变过程；
- (2) 掌握一定的动画运动规律、时间的基础知识和基本制作技能；
- (3) 为制作动画产品打下基础，逐步培养创作能力。

五、课程内容及要求

学习情景	工作任务	知识要求	技能要求	授课形式	学时安排
1. 运动规律的基础元素—“线条的表现与欣赏”	1.1 线条的欣赏	线条的美感把握。	要求线条挺、准、匀。要求线条不得断线、接头、粗细不均、轻重不均。	理论讲解	1
	1.2 线条的多种绘画形式	线条的绘制技法。			1
	1.3 云线的绘画表现	云线运用的技巧。		理论讲解	1
	1.4 圆的绘画表现	圆的表现形式和方法。			1
	1.5 线条粗细的把握	粗细的表现技巧。		理论讲解	1
	1.6 线条轻重的把握	轻重的表现技巧。			1
	1.7 如何将线条绘制得挺拔	线条的走势。		1	
	1.8 线条接头的隐藏	接头隐藏技巧。		1	
2. 物体加速速度与力的原理—“小汽车的动画”	2.1 小汽车的绘制技法	掌握汽车绘制技法，了解线的运用。	1. 原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间2秒。 2. 根据教师的要求设计动画角色和动画场景，且场景和角色需要能够良好匹配，保障情	理实一体+案例讲解	1
	2.2 小汽车原画的表现	原画的作用。			1
	2.3 小汽车动画的表现	动画中间夹动画的技法。			1
	2.4 减速度动画的原理	减速度动画的时间、张数、原画等		1	

	2.5 减速度动画的时间和张数	之间的关系，如何把握动画的节奏感，把握加速度的准确性。	景动画的完整制作。	理论讲解		
	2.6 减速度动画的节奏感把握					
	2.7 加速度的综合制作					
3. “小球弹跳”动画制作	3.1 小球生命力的表现	生命力视觉表现。	原画绘制准确；线条准确清晰；动画规律准确；动画时间5秒	理实一体+案例讲解	2	4
	3.2 小球动画中割	动画的韵味和生命力。				
4. 曲线运动与跟随运动的规律“红旗动画、小狗耳朵动画”	4.1 红旗的动画制作	对象的绘制技法，生命力的体现。	通过曲线运动规律的学习，可以绘制曲线类动画，包含S型、波浪形曲线动画。要求深刻理解S型曲线运动，做到举一反三；要求实践环节的动画绘制工作量不低于5秒。	理论讲解	2	6
	4.2 小狗耳朵的动画绘制					
	4.3 动画的生命力展示	线条的运用和把握。		理实一体+案例讲解	2	
5. “红旗动画”运动规律原创	绘制小红旗的飘动画，要求上下摆动	熟练掌握小红旗动画的S形曲线动画运动规律，掌握多条曲线同时运动的协调把握。	线条挺拔、均匀、颜色一致；红旗设计合理；运动规律生动准确。	理实一体+案例讲解	4	4
6. “小猫”的表情夸张绘制	6.1 小猫的绘制技法	张与变形是动画的核心。	熟练掌握人物及动物的动作夸张。要求实践环节动画绘制工作量不低于5秒。	理实一体+案例讲解	4	8
	6.2 小猫的动作表现	动作表现需要体现小猫的灵活。				
7. 摄影表的学习之“人物跳水动作”	7.1 摄影表的认识与学习	了解掌握摄影表的知识。	要求摄影表填写准确，分层清楚准确，时间控制合理。	理论讲解	2	8
	7.2 人物动作与摄影表的关系					
	7.3 人物跳水动画制作	人物角色绘制，动画表演。	熟练掌握人物及动物的动作夸张。	理论讲解	4	
8. “四足动物”走路运动规律绘制	8.1 马的走路绘制	1.掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式； 2.能够熟练手绘出各种角色在各种环	1. 要求角色绘制技法熟练，有较好的绘画创作能力； 2. 对于四足动物有非常深刻的了解，熟悉他	理实一体+案例讲解	1	4
	8.2 牛的走路绘制					

	8.3 大象的动画制作	境中的运动； 3.能够对四足动物的动态有较好的捕捉； 4.熟悉了解各种蹄类动物和掌类动物的绘制和分类。	们的动作方式和生活习惯。 3.对于四足动物的捕食动作有较为深刻的了解。	案例制作	1	
	8.4 羚羊的动画制作				1	
	8.5 斑马的动画制作			理论讲解	1	
	8.6 小鹿走路绘制					
9. “小猪”的跑跳动画制作	9.1 设计卡通小猪	掌握原创角色设计要求。	线条直观大方； 角色设计性格鲜明 动画绘制准确，原画生动。	理实一体+ 案例讲解	1	3
	9.2 绘制小情境分镜头	熟练绘制任务角色。			1	
	9.3 绘制小猪原画、动画	良好的动画运动规律控制。			1	
10. “老人+小狗”跑步绘制、行走绘制	10.1 人物跑步动画	1.能够熟练绘制人物和各类动物的跑步及多样跑步； 2.人物原地跑步的动作绘画 3.人物多样运动的连贯动画制作。	要求根据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，实践工作量不低于5秒。	理论讲解	2	10
	10.2 动物跑步动画				2	
	10.3 多样跑步动画			理实一体+ 案例讲解	6	
11. “小男孩”的花样运动原创	11.1 设计小男孩	掌握原创角色设计要求。	线条直观大方； 角色设计性格鲜明 动画绘制准确，原画生动。	理实一体+ 案例讲解	1	4
	11.2 绘制分镜头	熟练绘制任务角色。			1	
	11.3 绘制原画、动画	良好的动画运动规律控制。			2	
12. “鸟类”的运动规律+“鱼类”的运动规律	12.1 鹰的飞翔动画	1.能够熟练绘制鸟类、鱼类的飞翔动画，把握这类动物的运动特征； 2.了解掌握各类动物的角色绘制技法，对原画绘制具有良好的基础； 3.掌握水的绘制技法，湖面、湖底、溪水等绘制技法，结合鱼的动画，掌握分层背景制作；	1.熟练掌握鸟类飞翔的冲刺，捕食动画，鱼类的急游、慢游动画； 2.要求掌握鱼类的原画绘制技法，掌握鱼类的动画运动规律； 3.掌握老鹰的绘制技法以及循环动画制作方法； 4.实践工作量不低于8秒。 5.原画和动画绘制准	理实一体	1	8
	12.2 鲤鱼的水冲冲刺动画				1	
	12.3 小鱼逆流而上动画			理实一体+ 案例讲解	1	
	12.4 小麻雀的动画制作				1	
	12.5 池塘中小雨的游动			理论讲解	1	
	12.6 蜂鸟的动画制作				1	

	12.7 小溪中小鱼的游动	4. 掌握老鹰的循环动画绘制, 并对于循环动画有较为深刻的认识; 5. 掌握动画片中常用角色小麻雀的动画规律和原画制作, 需要突出小麻雀的灵活感。	确, 动画时间控制恰当, 画面具有良好的镜头感, 有能与动画匹配的动画场景。	理实一体	1	
	12.8 苍鹰飞过山顶			理实一体	1	
13. “小麻雀”的动画制作	13.1 小麻雀角色设计	掌握小麻雀的动画运动规律。	要求角色绘制活泼可爱 动画运动直观、准确、生动。	理实一体	1	2
	13.2 原动画、动画制作	用所学的专业知识绘制其运动规律。			1	
14. “电闪雷鸣”自然现象运动规律		1. 了解各类自然现象的运动规律, 并能够熟练绘制其动画; 2. 掌握用于表现自然界风的辅助对象绘制; 4. 爆炸动画中, 石头飞溅, 浓烟滚滚的效果; 5. 动画片中常见自然现象火的运动表现, 该知识点必须掌握; 6. 龙卷风的环境表现, 综合动画的制作技巧和要点; 7. 自然现象的环境表现尤为重要, 教师案例需要掌握。	1. 把握自然现象的随机性, 根据其特征绘制动画; 2. 泥石流动画中对于翻滚石头的表现技法; 3. 火焰的表现中对于三层火焰的表现技法; 4. 自然现象中对于环境的辅助表现极其绘制技法; 5. 实践工作量不低于 15 秒。	理论讲解	1	9
	14.1 风的运动规律			理实一体	1	
	14.3 电闪雷鸣; 的表现			理实一体	1	
	14.4 爆炸的动画制作			理实一体	1	
	14.5 石头飞溅的动画制作			理实一体	1	
	14.6 香烟烟雾的飘动			理实一体	1	
	14.7 火车浓烟滚滚的的飘动			理实一体	1	
	14.8 流星雨的制作			理实一体	1	
	14.9 火的运动规律			理实一体	1	
	14.10 龙卷风的动画运动规律			理实一体	1	
15. “雨+雪”的动画特效制作	15.1 雨、雪的运动规律	了解各类自然现象的运动规律, 并能够熟练绘制其动画。 期末大作品, 综合镜头动画制作。	把握自然现象的随机性, 根据其特征绘制动画; 实践工作量不低于 15 秒。	理实一体	1	2
	15.2 情景镜头项目制作			期末大作品	1	
机动					0	

合计	84	
----	----	--

六、课程实施建议

（一）教学建议

1. 教学团队基本要求

教师需要严格按照理论联系实际的教学方法，以理论为辅助，实践为主要的教学模式，注重学生的实践能力，同时在课堂上应该提倡工作过程导向的教学方法，学完一个章节，完成一项章节任务，让学生了解理论知识的同时，强化实践动手能力。

2. 教学条件

多媒体教室；动漫综合实训室；机房。

3. 教学方法与手段

教学方法

1) 教师手把手教学：对于绘画能力较弱的同学，教师要有充分的耐心为其做范画，并为其教授绘画的技巧和经验，同时要积极提高此类学生的学习兴趣。

(2) 使用“魔笔”（TVP 的交互式功能演示）教学，让学生能够轻松体验到绘画过程中的一些技巧和特点。

(3) 视频教学（自己录制视频教学，详细讲述原画和动画的绘制步骤）为主要表现形式，辅助学生掌握更多的课程知识。

(4) 学期作品展示：课程设计结束后，请学生自己展示作品，并在台前讲述设计思路和创作过程。使学生之间有更多更好的交流。从而也提高学生学习的兴趣。

教学手段

- (1) 多媒体教学；
- (2) 动画项目模拟教学；
- (3) 网络视屏录像教学；
- (4) 根据学生实际情况开展具体案例式教学；
- (5) 行业专家项目集训式教学。

4. 课程资源的开发与利用

通过采购和优势资源集中，现存有大量的书籍资料和数字化影音图像资料，学生可以通过这些资料丰富专业知识，增加专业技能，了解专业动态和走向，并可以参照这些资料对自己所联系和完成的作品做出自我评价，也完善了造型知识

在设计应用过程可能出现的问题进而解决的能力。

5.教材选用

1. 推荐教材

- (1) 《动画师工作手册:运动规律》，托尼·怀特，人民邮电出版社，2015年
- (2) 《原画技法》. 顾杰主编、王鹏威（参编）. 兵器工业出版社, 2013

2. 参考资料

- (2) 《动画运动规律》，时萌，中国建筑工业出版社，2014年
- (3) 《动画运动规律》，贾京鹏，中国青年出版社，2013年

推荐行业学习网站：

- (1) 中国动画网：<http://www.chinanim.com/>
- (2) 中国动画资源网 <http://www.51cacg.com/>
- (3) 动画资源库：<http://de.tze.cn/lh/>
- (4) 动画花园：<http://share.dmhy.org/>
- (5) CEE 资源网：<http://www.cgebook.com/forum-275-1.html>

（二）考核建议

本课程考总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

1. 平时成绩(满分 100，占总评 20%+30%)

序号	评价内容	评价方式	分值	
1	课堂出勤率	教师评价	10	平时 20%
2	学习态度	小组互评	10	
3	项目一	教师评价+小组互评	10	课后练 习 30%
4	项目二	教师评价+小组互评	10	
	项目三	教师评价+小组互评	10	
	满分		100	

2. 期末成绩（满分 100，占总评 50%）

序号	评价内容	评价方式	分值	
1	剧本写作题		5	50%

动漫设计专业核心课程标准

2	画面分镜头设计题		15	
3	运动规律		20	
4	后期剪辑		10	
5	满分		100	

《原画设计与模型制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称	原画设计与模型制作				
课程代码		学时	66	学分	
授课时间		适用专业	动漫设计		
课程性质					
先修课程		后续课程			

二、课程定位

本课程是动画专业的必修课程，该课程任务分为两个知识内容，角色设计与场景设计；学习流程分为整体两个环节，平面图绘制与模型的制作。通过前期基础知识的讲解使学生通过对场景、角色设计课程的基础知识的学习，了解动画场景、角色设计的分类与动画场景造型设计的构思方法；动画场景、角色设计图的技巧与方法，在通过对基本图的学习与绘制，达到平面思维的形成。在通过应用多材料，比如油泥，塑性布等多材料，通过雕刻，控制、上色，搭景等环节的制作，建立学生的立体思维。

三、课程设计思路

本课程以职业能力培养为主要目标，坚持以能力为本位的设计原则，以岗位需求为依据，以工作过程为导向，以产学结合为基本途径、以培养一线技术应用人才为目的，制定了本课程的课程目标、课程内容、学习情境等课程要素。本课程是以二维、三维动画设计与制作岗位群为导向，以真实的绘制项目为主要教学载体，在行业专家的指导下，对相关岗位进行任务与职业能力分析，以设计、制作岗位的“工作需求”和“岗位需求”为主线，按高职学生的认知特点，以工作过程和工作任务为依据来设计活动项目，以真实的项目案例分析组织教学，倡导学生在项目活动中学会动画制作的相关知识。本课程从实用的角度出发，由浅入深，对学生进行系统的绘画能力的教育。

在课程建设中，根据人才培养目标及职业岗位群对本课程的需求，确定了课程目标，并明确了课程培养目标的定位，分析课程性质、确定课程内容等，并坚持以真实项目和虚拟项目相结合以及工作过程导向为依据，整合教学内容。

在教学过程中，根据教学内容的不同，采取与之对应的教学方法和手段，对最终的教学效果进行检测和评价，以考核是否达到了课程的预期目标。

四、课程目标

（一）能力目标

- (9) 具备角色绘制基本图的能力，能够捏造相同的角色模型；

- (10) 具备举一反三的设计整体动作的能力；
- (11) 具备能够独立完成手绘清稿的工作能力；
- (12) 具备能够独立完成三视图，色彩分析图，气氛图的能力；
- (13) 具备较好应用线条的能力；
- (14) 具备较强的原画绘制能力；
- (15) 具备可根据原画的角色形象，勾勒出场景的能力

(二) 知识目标

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法；
3. 掌握五官及表情的绘制方法；
4. 掌握 Q 版人物的绘制方法；
5. 掌握人体动势的绘制方法；
6. 掌握各种服饰的绘制方法；
7. 掌握动、植物以及精灵怪物的绘制方法；
8. 掌握根据剧本设定角色的方法；
9. 掌握场景气氛图绘制
10. 综合材料制作模型

(三) 素质目标

- (4) 通过学习和实践，让学生了解影角色与场景的基本图的绘制过程；
- (5) 掌握一定的手办模型制作过程，掌握泥塑捏制基本制作技能；
- (6) 掌握角色的三视图，场景气氛图，逐步培养创作创新能力。

六、课程内容及要求

序号	教学内容	能力目标	知识目标	教学方法及手段	学时
项目 1	角色设计基础知识	了解角色的重要性，角色设计必备技能	角色设计的重要性以及设计角色必备技能	课堂讲授、多媒体演示、	2
项目 2	角色三视图基础知识	掌握角色设计中的重点三视图的画法	转面图，色彩分析图，道具图，表情图，气氛图	课堂讲授、多媒体演示、实践	4
项目 3	场景设计基础知识	知道场景设计的服务对象及流程	场景服务对象及制作流程	课堂讲授、多媒体演示、实践	2
项目 4	场景透视图与气氛图表达	能够绘制场景的气氛图，拿到剧本能够准确绘制	场景气氛图，透视图	课堂讲授、多媒体演示、实践	4
项目 5	大鱼海棠角色延展	掌握了角色基础知识以后，对角色形体进行进一步把握，项目一)	水彩转面图，色彩分析图，道具图，气氛图的绘制表达	课堂讲授、多媒体演示、实践	10
	讲评		根据大鱼海棠学生作品点评	多媒体演示，讲评	2

项目 6	游戏角色绘制	通过了项目一办临摹状态的认知，将角色色基础处完整的绘制一遍，进行加深练习（项目二）	马克或水彩（转面图，色彩分析图，道具图，气氛图的绘制表达）	课堂讲授、多媒体演示、实践	10
	讲评		根据游戏角色的作业进行点评	多媒体演示，讲评	2
项目 7	泥塑（愤怒小鸟）	通过对泥塑历史与发展简单的介绍，开始制作一些Q版的较为简单的有共鸣的形象	掌握Q版角色的捏制手法	课堂讲授、多媒体演示、实践	6
项目 8	泥塑（植物大战僵尸）	根据上一个项目练习的程度，设置项目二的技术难度	能够掌握雕刻，刻画	课堂讲授、多媒体演示、实践	10
	讲评		点评	多媒体演示，讲评	2
项目 9	泥塑（游戏角色）	通过前面两期的训练，学生对泥塑有了系统的了解，能够塑造一些较为复杂的形体。	综合能力的表达	课堂讲授、多媒体演示、实践	10
	讲评		综合点评	多媒体演示，讲评	2

六、课程实施建议

（一）教学建议

1. 教学团队基本要求

教师需要严格按照理论联系实际的教学方法，以理论为辅助，实践为主要的教学模式，注重学生的实践能力，同时在课堂上应该提倡工作过程导向的教学方法，学完一个章节，完成一项章节任务，让学生了解理论知识的同时，强化实践动手能力。

2. 教学条件

多媒体教室；动漫综合实训室；

3. 教学方法与手段

教学方法

1) 教师手把手教学：对于绘画能力较弱的同学，教师要有充分的耐心为做范画，并为其教授绘画的技巧和经验，同时要积极提高此类学生的学习兴趣。

(2) 使用项目案例教学，找一些能够引起共鸣的题材进行启发教学，让学生能够轻松体验到绘画过程中的一些技巧和特点。

(3) 泥塑捏制视频教学（自己录制视频教学，详细讲述原画和动画的绘制步骤）为主要表现形式，辅助学生掌握更多的课程知识。

(4) 学期作品展示：课程设计结束后，请学生自己展示作品，并在台前讲述设计思路和创作过程。使学生之间有更多更好的交流。从而也提高学生学习的兴趣。

教学手段

- (1) 多媒体教学；
- (2) 动画项目模拟教学；
- (3) 网络视屏录像教学；
- (4) 根据学生实际情况开展具体案例式教学；
- (5) 行业专家项目集训式教学。

4.课程资源的开发与利用

通过采购和优势资源集中，现存有大量的书籍资料和数字化影音图像资料，学生可以通过这些资料丰富专业知识，增加专业技能，了解专业动态和走向，并可以参照这些资料对自己所联系和完成的作品做出自我评价，也完善了造型知识在设计应用过程可能出现的问题进而解决的能力。

5.教材选用

3. 推荐教材

- (1) 《游戏角色设计》，俞丰、任春，浙江人美出版社
- (2) 《原画技法》.顾杰主编、王鹏威（参编）.兵器工业出版社

4. 参考资料

- (2) 《动画场景设计》，李铁，张海力，王京跃，清华大学出版社

推荐行业学习网站：

- (1) 中国动画网：<http://www.chinanim.com/>
- (2) 中国动画资源网 <http://www.51cacg.com/>
- (3) 动画资源库：<http://de.tze.cn/lh/>
- (4) 动画花园：<http://share.dmhy.org/>
- (5) CEE 资源网：<http://www.cgebook.com/forum-275-1.html>

（二）考核建议

本课程考总评成绩按平时（20%）+课后习题（30%）+期末（50%）的方法评定。实训评定按照：优、良、中、及格、不及格。五级制划分。其中，平时部分依据考勤、作业、实验报告、课堂提问情况以及学习态度进行评定。

3. 平时成绩(满分 100，占总评 20%+30%)

序号	评价内容	评价方式	分值
----	------	------	----

1	课堂出勤率	教师评价	10	平时 20%
2	学习态度	小组互评	10	
3	项目一	教师评价+小组互评	10	课后练习 30%
4	项目二	教师评价+小组互评	10	
	项目三	教师评价+小组互评	10	
	满分		100	

4. 期末成绩（满分 100，占总评 50%）

序号	评价内容	评价方式	分值	
1	角色草图绘制稿		5	50%
2	角色铁丝骨架		15	
3	角色造型，形体		20	
4	多材料应用		10	
5	满分		100	