



山西职业技术学院

SHANXI POLYTECHNIC COLLEGE

艺术设计系
动漫设计专业
人才培养方案
(2020 级)

二〇二〇年八月

目 录

| | |
|--------------------------------|----|
| 一、专业名称及代码 | 1 |
| 二、招生对象 | 1 |
| 三、修业年限 | 1 |
| 四、培养目标与培养规格 | 1 |
| 五、课程设置 | 4 |
| 六、学时分配 | 7 |
| 七、教学进程总体安排 | 9 |
| 八、毕业标准 | 11 |
| 九、实施保障 | 12 |
| 附件 1 数字媒体专业群人才需求调研报告 | 21 |
| 附件 2 对应“1+X”项目职业技能等级证书标准 | 26 |
| 附件 3 动漫专业核心课程标准 | 30 |
| 《动画运动规律》课程标准 | 30 |
| 《二维动画》课程标准 | 37 |
| 《Maya 模型制作》课程标准 | 43 |
| 《Maya 动画设计》课程标准 | 47 |
| 《数字影视后期合成》课程标准 | 50 |
| 《脚本与分镜头设计》课程标准 | 54 |
| 《原画设计与模型制作》课程标准 | 59 |
| 《非线性编辑》课程标准 | 64 |

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、培养目标与培养规格

（一）培养目标

1. 总体目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动漫、画行业，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，掌握具备动画，漫画设计专业基本理论和操作技能，具有动画、漫画设计制作能力，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，漫画行业、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技术应用型专门人才。

2. 职业知识目标

- （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. 职业素质目标

(1) 具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

(2) 具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；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；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；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

(3) 劳动教育是青年学生形成正确世界观、人生观、价值观的基础。根据中共中央、国务院印发的《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》要求，我们要以建构新时代劳动教育体系为经，以提升劳动教育支撑保障能力为纬，注重围绕创新创业，结合学科和专业积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等，重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用，创造性地解决实际问题，使学生增强诚实劳动意识，积累职业经验，提升就业创业能力，树立正确择业观，具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神，懂得空谈误国、实干兴邦的深刻道理；注重培育公共服务意识，使学生具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神，构建中国特色劳动教育模式的四梁八柱，为职业院校劳动教育的加强提供了基本遵循。

4. 职业能力目标

- (1) 具有运用辩证唯物主义的基本观点及方法认识、分析和解决问题的能力；
- (2) 具有计算机应用的能力及信息的获取、分析与处理能力；

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

(二) 培养规格

1. 专业群与产业链的对应性

动漫设计专业属于数字媒体专业群，数字媒体专业群面向文化传媒类产业，致力于文化传播，紧跟 5G 时代的传媒需求，从动态视觉到平面 2D 效果再到空间 3D 视觉的呈现。完成一整套完整的宣传传播的有效方式。专业群对应文化传媒类行业的全岗位流程，即数字媒体展示设计，界面设计，动画设计，摄影摄像，海报设计，文创产品设计，包装设计，品牌形象设计，虚拟建模基础，虚拟现实表达等等，从人才培养的模式上看，专业群内的专业组成涵盖了文化传媒类行业的职业岗位需求，从交互视觉展现，到动态视觉，到静态视觉再到空间 3D 视觉的展现，实现职业与专业对接，岗位与能力匹配的效果。提升专业群整体的涵盖性，全面性，文化传播性。专业课程之间，底层可共享、中层可融合、上层可互选的有机组合结构互相渗透融合，达到共同发展的目的。

2. 专业群人才培养对应岗位

| 专业群名称 | 专业名称 | 主要职业类别 | 对应岗位名称 | 职业资格证书或技能等级证书 | 对应“1+X”项目证书 |
|-------|-----------|--------------|---|---------------|------------------------|
| 数字媒体 | 动漫设计 | 动画设计 | 动画设计师 三维建模师 虚拟动画剪辑师 | | 数字创意建模职业资格证 中级动画绘制员 |
| | 视觉传播设计与制作 | 广告宣传 | 创意广告策划师 平面美工设计师 商业美术编辑员 | | ACAA 平面设计师 |
| | 数字媒体艺术设计 | 数字交互 | APP 网站交互管理员 数字媒体技术员 APP 网站开发美工设计师 | | 数字媒体交互设计 |
| | 虚拟现实应用技术 | 虚拟技术 虚拟艺术 | VR 项目制作员 虚拟图形开发设计师 | | 虚拟现实 |

备注：对应“1+X”项目证书填准确证书名称和等级，若无对应证书填写“无”；无法对应专业群的专业单独编写。

3. 本专业职业岗位与核心能力

| 职业岗位 | | 主要工作任务 | 岗位核心能力 | 对应核心课程 | 对应“1+X”项目证书 | “1+X”证书考核要点 |
|------------------|-------|-------------------------|------------------------------|---|-----------------|---------------------------|
| 主 岗 位 | 动画设计师 | 根据原画，分镜的要求，准确绘制动画 | 形准的把握运动规律的准确软件的操作 | 《原画设计与模型制作》 《动画运动规律》 《二维动画》 | 中级动画绘制员 | 能够对人物、动物中间画准确绘制，并扫描、上色 |
| | 三维模型师 | 根据剧本需求建模角色，渲染 | 三维软件角色建模的操作，蒙皮，灯光渲染 | 《原画设计与模型制作》 《maya 模型制作》 | 数字创意建模职业资格证（初级） | 能够胜任三维建模，贴图等三维专业人才 |
| 拓 展 岗 位 | 高级动画师 | 设计关键动态原画，绘制动态动作 | 根据剧本与分镜需求，能够准确把握动态，绘制动态原画 | 《原画设计与模型制作》 《插画设计》 《动画运动规律》 《二维动画》 | 高级动画绘制员 | 能够对人物、动物中间画的绘制，自然现象中间画的绘制 |
| | 高级建模师 | 根据剧本需求建模角色，绑定骨骼，设置动作，渲染 | 三维软件角色建模的操作，蒙皮，绑定骨骼，调动作，灯光渲染 | 《原画设计与模型制作》 《maya 模型制作》 《maya 动画设计》 | 数字创意建模职业资格证（高级） | 能够制作角色动画的三维专业人才 |

五、课程设置

（一）课程体系的构建理念

动漫设计专业课程体系设计理念，紧跟专业群发展需求，适应行业领域需求。致力于文化传播，紧跟 5G 时代的传媒需求。本专业课程体系构建理念遵循底层可共享、中层可融合、上层可互选的有机组合结构以高端技能型人才培养的“技术技能型”特征为着力点，将实践作为实施人才培养的逻辑起点，从实践出发，按照环环相扣，层层递进的方式将专业课有序按学期学年排列。并且设置相应学期实训项目，以岗位能力对接核心课程思路，构建专业课程体系。

（二）课程体系的开发程序

根据企业人才需求及数字媒体专业群建设与改革需要，组织行业企业专家、各专业带头人、骨干教师进行专业群课程体系开发。专业群课程体系开发程序是：人才需求调研、毕业生跟踪调查（麦可思报告）→主要职业岗位（群）→具体工作任务（群）→岗位群典型工作任务→完成典型工作任务所需职业能力→专业知识、职业技能→课程体系，构建群内“基础共享，核心分立，拓展互选”的课程体系。

(三) 课程体系的结构

| 底层共享课程 (X 门) | | 核心分立课程 (7 门) | 拓展互选课程 (5 门) |
|----------------------|-------------|--------------|--------------|
| 公共基础课 (12 门) | 专业基础课 (5 门) | | |
| 国防教育与军事训练、入学教育 | ★原画设计与模型制作 | ★动画运动规律 | 创意表情 |
| 思想道德修养与法律基础 | ★非线性编辑 | ★二维动画 | 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 | 造型基础集中训练 | ★MAYA 模型制作 | 线描与漫画技法 |
| 大学语文 | PS 图形编辑 | ★MAYA 动画设计 | 图形图案创意设计 |
| 基础英语 | 摄影, 摄像技术 | ★数字影视后期合成 | 视听语言 |
| 体育 | | ★脚本与分镜头设计 | |
| 形势与政策 | | 短片创作 | |
| 心理健康 | | | |
| 安全教育 | | | |
| 信息素养概论 | | | |
| 大学生职业发展与就业指导 | | | |
| 创新创业教育 | | | |

备注: 标注“★”的课程为专业核心课程

(四) 核心分立课程简介

| 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 | ★二维动画 | 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 | ★MAYA 模型制作 | 开设学期 | | | |
| 课程代码 | | 参考学时 | | | |

本课程是动漫设计专业核心课程，也是从事动画岗位工作的必修课程。重点在于让学生尽快的去掌握三维软件的界面知识，基本操作和模型制作技术，这样有利于后面三维动画课程的开展。本课程主要由 Maya 软件的界面、多边形建模、Nurbs 建模、灯光材质及渲染几个模块组成。学生通过学习操作技术能够达到，根据动画设计稿完成角色、场景等模型制作。职业岗位能力能够符合模型设计师的岗位要求。

| | | | | | |
|-------------|-------------------|-------------|--|--|--|
| 课程名称 | ★MAYA 动画设计 | 开设学期 | | | |
| 课程代码 | | 参考学时 | | | |

本课程是动漫设计专业核心课程，也是从事动画岗位工作的必修课程。课程紧紧围绕专业培养目标，不仅教授传统的影视制作课程，而且紧跟市场潮流，针对市场上越来越多的三维影视动画业务需求建立了完善的课程体系，包括动画基础、建模、材质、灯光与渲染、动画与绑定、后期合成和特效制作等模块。该课程的内容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。

| | | | | | |
|-------------|------------------|-------------|--|--|--|
| 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 | ★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 | ★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 | ★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。

六、学时分配

表 6-1 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 6-2 学期教学任务书

| 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 | 信息素养概论 | 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 |
| | | 视听语言 | A | 14 | 2 | 28+0 |
| | | 合计学时 | | | | |
| 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 |
| | | 线描与漫画技法 | A | 15 | 2 | 30+0 |
| | | 劳动教育 | C | 1 | 8 | 0+8 |
| | 合计学时 | | | | | 248+174=422 |
| 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 |
| | 2100010 | 创新创业教育 | B | 16 | 2 | 12+20 |
| | 1711111 | 摄影, 摄像技术 | C | 12 | 4+1W | 48+26 |
| | 1711054 | 二维动画 | B | 12 | 6 | 36+36 |
| | 1711051 | MAYA 模型制作 | B | 12 | 6 | 36+36 |
| | 1711112 | 图形图案创意设计 | A | 15 | 2 | 30+0 |
| | | 劳动教育 | c | 1 | 8 | 0+8 |
| | 合计学时 | | | | | 206+158=364 |
| 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 | 1 | 15+0 |
| | | 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 |
| | | 创意表情 | B | 15 | 2 | 15+15 |
| | 合计学时 | | | | | 293+105=398 |
| 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 | | | | 4+520=524 |
| 合计 | 实践学时数 | | 1634 | 总学时 | 2576 |
| | 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。 | | | | | |

七、教学进程总体安排

表 7-1 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 | 信息素养概论 | 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 | | | 1 | | | | 2.5 |
| | 13 | 创新创业教育 | 32 | 12 | 20 | 综合评价 | | | 2 | | | | | 2 |
| | 14 | 劳动教育 | 16 | | 16 | 综合评价 | | | | | | | | |
| | 小计 | | | 606 | 384 | 222 | | 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 | | | | | | | 6 |
| | 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 | | | | | | 6 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|------------|------|-----|------|------|----|----|----------|--------|---------|---------|-----|
| | 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+1 W | | | | |
| | 7 | ★二维动画 | 72 | 36 | 36 | 考试 | | | 6 | | | | 6 |
| | 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 | | | 6 |
| | 10 | 短片创作 | 78 | 0 | 78 | 考查 | | | | 3 W | | | |
| | 11 | ★MAYA 模型制作 | 72 | 36 | 36 | 考试 | | | 6 | | | | 6 |
| | 12 | ★MAYA 动画设计 | 72 | 36 | 36 | 考试 | | | | 6 | | | 6 |
| | 14 | 跟岗实习 | 468 | 0 | 468 | 综合评价 | | | | | +1 8 | | 18 |
| | 15 | 毕业设计(论文) | 52 | 0 | 52 | 综合评价 | | | | | | +2 | 2 |
| | 16 | 顶岗实习 | 468 | 0 | 468 | 综合评价 | | | | | | +1 8 | 18 |
| 小计 | | | 1748 | 294 | 1454 | | 10 | 22 | 20 | 12 | 18 | 20 | 80 |
| 专业拓展课程 | 1 | 创意表情 | 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 | 视听语言 | 30 | 30 | 0 | 考查 | 2 | | | | | | 2 |
| 小计 | | | 150 | 150 | 0 | | 2 | 2 | 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 | | | 2576 | 942 | 1634 | | 26 | 24 | 24 | 20 | 18 | 20 | 136 |
| 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 7-2 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 7-3 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 |
| 劳动教育 | 2 | 校外 | 1 | 8 |
| 劳动教育 | 3 | 校外 | 1 | 8 |

八、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 (86 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 136 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 | | | | | |
| | | | | | |
| “1+X”项目证书 | 数字创意建模职业资格证书 (初级) | 初级 | 不限 | 至少取得一项 | |
| | 中级动画绘制员 | 中级 | 不限 | | |
| | | | | | |

九、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。 | | |
| | | 摄影灯 | 6 | | | | | |
| | | 背景布 | 6 | | | | | |
| | | 照片打印机 | 1 | | | | | |
| | | 摄像机 | 6 | | | | | |
| | | 实训耗材 | 30 | | | | | |
| | | 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 | | |
| | | 多媒体设备 | 1 | | | | | |
| | | 电脑 | 1 | | | | | |
| | | 白板 | 5 | | | | | |

| | | | |
|--|-----------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| | 实训项目 | 服务课程 | 前期沟通, 表达创意与想法. 为后期的进一步制作, 做足铺垫。 |
| | 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资源。

（四）教学方法

理论课程建议采用启发式授课方式，以讲授为主，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对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的，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：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 数字媒体专业群人才需求调研报告

一、调研目的与对象

（一）调研目的

高职教育是坚持以就业为导向，以能力为本位，以服务为宗旨的大众教育。为彰显职业教育的特色，通过本次调研收集和分析数字媒体专业群学生的社会人才需求状况信息，了解社会、行业以及企业对数字媒体专业群人才知识、技能、素质要求的变化趋势，为我院数字媒体专业群的专业设置、招生规模、学生就业指导提供信息，为专业人才培养目标定位、教学计划和课程标准的修订、教学的改革提供依据和帮助，提高我系数字媒体专业群人才培养质量及毕业生的就业质量。

（二）调研对象

山西数字媒体行业、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数字媒体专业群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

相对于山西省省内情况来说，目前数字媒体艺术专业是信息学科向文化艺术领域拓展的新方向，这是传统教育人才培养的空白，又是新兴产业崛起的急需。根据目前

社会多种行业对数字媒体艺术应用型人才急需的现实状况，我院拟开设的数字媒体艺术专业定位以培养学生的基本的数字媒体艺术创意能力和制作能力、培养具有较强的实际操作技能的应用型人才为主。通过走访其它省内同类高校了解到，本专业试推行产学研相结合的人才培养模式，加强学院内部师生的学术研究，并加强校企合作，积极发挥产、学、研在人才培养中的协同作用；加强专业课程、教材建设；采取合理有效的教学科研激励机制，促进专职教师对专业教学方法和手段等方面的改革，促进课件建设与教师授课竞赛等活动；启用符合时代与专业发展的教学方法和教学模式；拓宽实践教学渠道，建立学生走向社会，结合实践，“以赛促学”等有效机制。通过积极探索有效的专业建设机制，逐步做到服务方向明确，社会效益明显，把具有跨界设计能力的复合型艺术人才培养和学生个性发展作为人才培养特色。稳步形成教学、科研和社会实践有机结合的人才培养模式。

四、结论与建议

（一）调研结论

1. 专业群定位

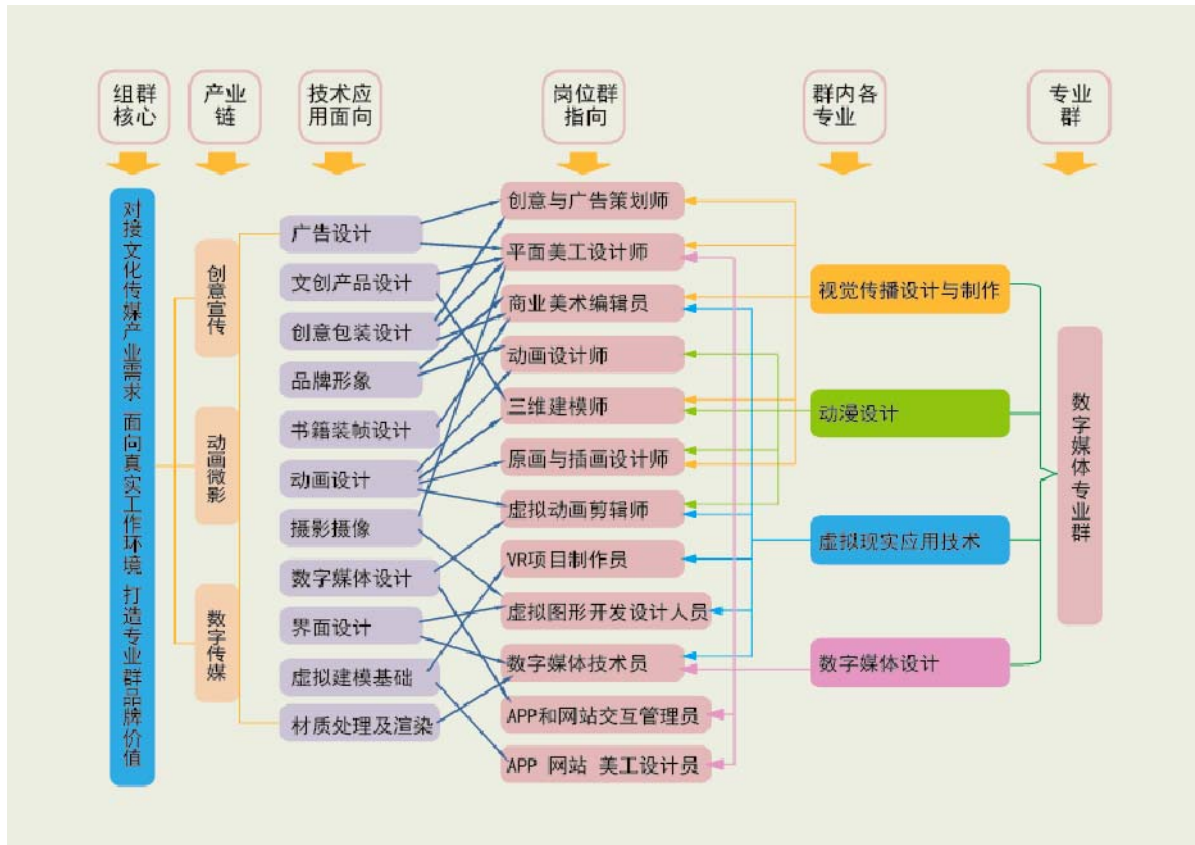
专业群适应行业领域发展需求，致力于文化传播，紧跟 5G 时代的传媒需求，从动态视觉到平面 2D 效果再到空间 3D 视觉的呈现。完成一整套完整的宣传传播的有效方式，打造从静态视觉到空间立体化视觉的文化传播

2. 专业群群内各专业的群组关系

专业群的组合一是从社会外部视角将服务产业发展整体需求为出发点，专业群的建设是将产业链或产业集群所需的专业组合为专业群，明确资源和管理重构是专业群建设的主要手段；二是从系部的内部资源整合共享为出发点，重在内部管理重构，将相近性或拥有共同基础的专业组合为专业群。两类概念界定的根本区别是专业群建设的出发点不同，落脚点相同。从社会外部视角出发，以提升服务社会和产业发展能力为出发点，倒逼高职院校变革专业建设和管理模式，突破原有相近或共同基础的束缚，拓宽高职院校专业群建设的思路。

数字媒体专业群从创意、动画、数字三个大类层层递进、相互渗透，着力于从视觉传播为载体的数字媒介的设计，本着以文化传播为根本，从交互视觉展现，到动态视觉表达，到静态视觉展示再到空间 3D 视觉的穿越感，从 2D 到 3D，从平面到立体，从静态到动态，多方位各角度的培养兼具艺术性、技术性，文化性，传承性，传播性的设计类人才。所包含的专业既有视觉传播设计与制作，动漫设计，数字媒体艺术设

计，虚拟现实应用技术这 4 个专业。从艺术设计大类，跨界计算机大类，一种全新的跨界的，融合的，交互的，关联的视觉表达将淋漓尽致的呈现。他专业群内的各专业，共享资源、师资资源、实训基地资源等，形成共享式的专业群组。（如下图：）



2. 人才培养目标和就业岗位

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动画设计，广告宣传，数字交互，虚拟技术艺术设计需要，具有较完善的创意构思体系和较丰富的艺术表达和独特的传媒眼光，及较强的职业道德和职业素质，掌握二维动画，三维建模，影视后期，包装设计，广告设计，文创产品设计，栏目包装，媒体交互，虚拟建模，材质与渲染等专业知识和技术技能，面向数字媒体领域，能够从事动画设计，广告策划，网站交互，VR 项目制作等工作的高素质技术技能人才。

| 专业群名称 | 专业名称 | 主要职业类别 | 对应岗位名称 | 职业资格证书或技能等级证书 | 对应“1+X”项目证书 |
|-------|--------|--------|---------------------------|---------------|------------------------|
| 数字媒体 | 动漫设计 | 动画设计 | 动画设计师 三维建模师 虚拟动画剪辑师 | | 数字创意建模职业资格证 中级动画绘制员 |
| | 视觉传播设计 | 广告宣传 | 创意广告策划师 平面美工设计师 | | ACAA 平面设计师 |

| | | | | | |
|--|----------|--------------|---|--|----------|
| | 计与制作 | | 商业美术编辑员 | | |
| | 数字媒体艺术设计 | 数字交互 | APP 网站交互管理员 数字媒体技术员 APP 网站开发美工设计师 | | 数字媒体交互设计 |
| | 虚拟现实应用技术 | 虚拟技术 虚拟艺术 | VR 项目制作员 虚拟图形开发设计员 | | 虚拟现实 |

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 Effect、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、在教学过程中突出创造力的培养

学院职业教育优于社会职业培训之处在于创新意识和创新能力的培养,尤其对于动漫设计专业,要在具体的设计教育过程中开发学生创造性思维的潜能。从设计基础课到设计实践课程,都实施以课题为中心的创新设计教育模式,重点培养创造性思维,讲授创造方法,营造创造情境,围绕课题展开教学,引导学生进入创造角色,激发创造激情,增长创造能力。

2、增强学生的实践能力

以计算机软件操作实践和各种专业技能实践为主,采用课堂教学、实训教学并行设置的方式,使实践教学与课堂教学成为教学的两条线,力求互相交融,相互印证,使学生将所学理论知识运用到设计实践中去;在校外与多个企业建立实践基地安排实践教学,以专业考察、见习、实习一条龙的市场实践课程,实现理论教学和实践教学的交替渗透,使学生贴近专业、贴近市场、贴近社会,增强实战能力。

3、优化教学模式

教学没有定法,取其合适最重要,去设计教育要适应现代化发展的需要,不仅要与新技术、新眼光、新融合,新的思路,相结合,还要关注行业动态走向与政策。

4、教师的双重身份

师资的综合素质是长期制约高校实践教学的瓶颈。提升师资水平涉及两个方面:提升校内教师的社会实践经验和能力;邀请社会生产实践一线的高级技术人员来授课。

5、统一教学理念,规范教学标准

各科教师应在人才培养模式的框架下,统一教学理念,围绕学生,以学生为主体,为学生的知识能力体系服务,着眼于课程及知识的衔接,着眼于课程内容为其他课做好基础。

附件 2 对应“1+X”项目职业技能等级证书标准
2.1 行业职业调研

| | | | | | | |
|----------------------------|-------------|--|---|---|---|----|
| 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,基本上是哪里有活就去哪里。 | 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 | 三维制作者/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 | 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基础培训可以培养出基础的三维制作人员 | 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 | 设置模型的材质贴图,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 | | 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 |
| 动画 | | 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 | 一般要经过影视后期加工培训的人才可以担任这项工作 | 国内这方面的人才也很缺少,其实只要有一定的经验和不错的三维电脑制作技术就可以胜任,在 | 可以 | |

| | | | | | |
|--------|-----------|---|---|---|----|
| 后期制作通用 | 摄影/合成 | 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。 | | 未来这样的人才就要有很大的需求。 | |
| | 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. 2. 职业定义

动画绘制员：

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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 <ol style="list-style-type: none"> (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 | <ol style="list-style-type: none"> 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 动漫专业核心课程标准

《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 | 72 | 学分 | 6 |
| 授课时间 | 第 2 学期 | | 适用专业 | 动漫设计 | |
| 课程性质 | 专业核心课程 | | | | |
| 先修课程 | 《Illustrator》、《图像编辑 photoshop》 | | 后续课程 | 二维动画、三维动画 | |

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，使学生成为懂电影动画、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. 物体加减速度与力的原理—“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 | 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，把握加减速度的准确性。 | 能够良好匹配，保障情景动画的完整制作。 | 理论讲解 | | |
| | 2.6 减速度动画的节奏感把握 | | | | | |
| | 2.7 加减速度的综合制作 | | | | | |
| 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 | 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。 | 理实一体+案例讲解 案例制作 | 1 | 4 |
| | 8.2 牛的走路绘制 | | | | | |
| | 8.3 大象的动画制作 | | | | | |
| | 8.4 羚羊的动画制作 | | | | | |
| | 8.5 斑马的动画制作 | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------------|----------------|--|---|---------------|------|----|---|
| | 8.6 小鹿走路绘制 | 类动物和掌类动物的绘制和分类。 | | 理论讲解 | 1 | | |
| 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 | | | | 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； 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。 | 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+ 案例讲解 | 1 | 8 | |
| | 12.2 鲤鱼的水冲冲刺动画 | | | | 1 | | |
| | 12.3 小鱼逆流而上动画 | | | | 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 | | | | 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。 | 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, 综合镜头动画制作。 | | | 期末大作品 | |
| | | | | 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

◇ 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

◇ 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% |
| 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 | |

《二维动画》课程标准

一、课程基本信息

| | | | | | |
|------|--|------|----------------------------|----|---|
| 课程名称 | 二维动画 | | | | |
| 课程代码 | 1711054 | 学时 | 72 | 学分 | 6 |
| 授课时间 | 第3学期 | 适用专业 | 《动漫设计》 | | |
| 课程类型 | 专业核心课程 | | | | |
| 先修课程 | 《Illustrator》、《图像编辑 photoshop》、《动画运动规律》、《角色设计》、《动画分镜头设计》、《漫画基础》、《动画场景设计》 | 后续课程 | 《动画作品创作》、《三维动画》、《数字影视后期合成》 | | |

二、课程定位

本课程是高职《动漫设计》专业的核心课程，培养学生创作二维动画的职业技能，通过本课程的学习，学生可胜任二维动画设计师的工作岗位。

三、课程设计思路

本课程采用“工学结合”的理念进行设计和开发，设置的依据是二维动画设计师的工作任务及其职业能力，课程内容确定的原则是二维动画设计师的职业技术领域、任职要求和职业资格标准，课程内容编排的思路是按照由简到难的方法，序化经典的项目内容为课程内容，从而满足二维动画设计师的能力、知识与素质要求。

四、课程目标

（一）能力目标

掌握 Flash 动画制作软件，使学生运用所学的技能解决简单的实际问题，培养学生创新思维，使学生具有一定的动画创意设计能力，能根据不同的要求完成动画作品。

（二）知识目标

- ◇ 了解动画的起源与发展，掌握动画制作的原则及 Flash 动画制作流程。
- ◇ 掌握工具箱中各工具的使用方法，掌握导入图像、声音、视频、外部库的方法及对导入各种素材的操作。
- ◇ 了解元件和库、公用库的概念，灵活掌握元件和库的使用。
- ◇ 掌握逐帧动画、形变补间动画、运动补间动画的设计思路、制作方法和技巧，掌握时间轴特效的应用。
- ◇ 了解引导层的遮罩层的作用，掌握遮罩动画和引导层动画的设计思路和制作

方法；

- ◇ 了解 Action 脚本结构，掌握基础命令，并能编写常用脚本制作简单的动态效果；
- ◇ 掌握用户接口组件和视频控制组件的使用方法及综合应用；
- ◇ 掌握各种 FLASH 动画的制作思路和方法与技巧。

(三) 素质目标

- ◇ 培养良好的职业道德素质
- ◇ 树立正确的学习态度、掌握良好的学习方法，培养良好的自学能力
- ◇ 培养综合运用知识分析、处理问题的能力
- ◇ 培养空间想象能力、创新意识；形成正确、规范的思维方式和分析方法。
- ◇ 培养认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风
- ◇ 培养良好的职业道德和职业素质
- ◇ 培养综合素质，提高团队合作精神

五、课程内容及要求

| 序号 | 学时 | 项目 | 任务 | 能力目标 | 知识目标 |
|----|----|--------------------------------------|--------------------|--|--|
| 1 | 4 | 项目一 FLASH CS3 动画 制作基础 知识 | 1.1 牛刀小试—— 大红大吉 | 1. 了解 Flash 动画的制作流程 和设计思路 2. 对 FLASH CS3 的操作有一个 感性的认识 | 1. 了解动画的起源与发展 2. 掌握动画制作的原则 3. 了解 FLASH 动画的制作流 程。 |
| 2 | 8 | 项目二 素材的制 作与导入 | 2.1 浪漫人生 | 1. 掌握常用绘图工具的使用方 法和技巧 2. 认识素材的准备是 FLASH 动 画制作的第一步 | 1. 了解绘图工具的类型 2. 掌握绘图工具的使用方法 |
| 3 | | | 2.2 飙车一族 | 1. 熟悉导入图片的方法与技巧 2. 了解简单动画的制作 | 1. 学会导入图像的方法 2. 对图片的常用操作 |
| 4 | | | 2.3 青春猜想曲 | 1. 熟悉导入声音的方法与技巧 2. 巩固导入图片的方法 and 技巧 | 1. 学会导入声音的方法 2. 学会声音格式和属性的设 置 |
| 5 | | | 2.4 金色童年 | 熟悉导入视频的方法和技巧 | 学会导入视频的方法 |
| 6 | | | 2.5 展开的幸福 | 1. 熟悉导入外部库的方法与技 巧 2. 掌握 FLASH 源文件之间共享 一些动画素材 | 学会导入外部库的方法 |
| 7 | | | 2.6 MTV 播放器 | 1. 更加熟悉导入外部素材的方 法 2. 初步认识使用简单代码来控 制动画的方法与技巧 | 1. 学会导入外部素材的方法 2. 学会使用简单代码来控制 动画的方法 |
| 8 | 8 | 项目三 元件和库 的应用 | 3.1 可口的樱桃 | 1. 掌握影片剪辑元件的使用 2. 掌握图形元件的使用 3. 掌握图形元件和影片剪辑元 件的区分 | 1. 了解元件和库的概念 2. 了解元件的优点 3. 了解元件的类型 4. 掌握图形元件和影片剪辑 |

| | | | | |
|----|---|---------------|------------|---|
| | | | | 元件的使用 |
| 9 | | | 3.2 数字雨屏保 | 1. 熟悉影片剪辑元件和图形元件的使用及配合 2. 更加熟悉图形元件和影片剪辑元件的区别 2. 熟悉一些简单的脚本语言 |
| 10 | | | 3.3 生日贺卡 | 1. 掌握创建公共库 2. 掌握使用公共库 3. 了解动画制作的流程和技巧 |
| 11 | 8 | 项目四 制作逐帧动画 | 4.1 孩子的天真 | 1. 熟悉 PSD 文件的导入 2. 掌握图层的相关操作 3. 初步认识动画的制作过程和方法 |
| 12 | | | 4.2 闪动的精彩 | 1. 熟悉帧的相关操作 2. 掌握使用帧来创建简单的补单动画的方法及技巧 |
| 13 | | | 4.3 神来之笔 | 1. 熟悉逐帧动画之间的交互和帧的翻转功能 2. 掌握使用文字制作逐帧动画的方法及技巧 3. 进一步熟悉基本动画设计工具的使用 |
| 14 | | | 4.4 动物的奥运 | 1. 掌握逐帧动画的设计思路 2. 初步掌握利用绘制的矢量图创建逐帧动画的方法 3. 掌握绘图纸工具的使用 |
| 15 | 8 | 项目五 制作补间动画 | 5.1 开卷有益 | 1. 掌握此动画的设计思路 2. 掌握通过调整形状大小、位置来表现动画的方法 3. 了解图层与图层之间的关系, 合理使用图层的锁定功能 |
| 16 | | | 5.2 狮子大变身 | 1. 了解设计思路 2. 掌握创建形状补间动画的方法 3. 掌握添加形状提示来辅助形状的变化方法 |
| 17 | | | 5.3 游戏山水 | 1. 深刻理解动作补间动画的原理 2. 熟悉制作动作补间动画的方法 |
| 18 | | | 5.4 夕阳无限好 | 熟悉一个简单特效动画的制作方法 |
| 19 | | | 5.5 风景摄影集 | 1. 了解如何使用时间轴特效 2. 熟悉时间轴特效动画的制作方法 |
| 20 | | | 5.6 春来大地 | 1. 掌握元件的相关知识及灵活运用 2. 掌握补间动画的设计思路 2. 熟悉复杂动画的制作方法 & 技巧 |
| 21 | 8 | 项目六 制作图层动画 | 6.1 文字过光 | 1. 了解遮罩层动画的设计思路 2. 掌握遮罩动画的制作方法 3. 掌握设置帧属性的方法 |
| 22 | | | 6.2 动态折扇效果 | 1. 掌握遮罩层动画的设计思路 |

| | | | | | |
|----|----|-------------------------------|--------------------|--|---|
| | | | | 2. 掌握绘制折扇的方法 3. 掌握制作遮罩层动画的方法及技巧 | 2. 学会创建遮罩层 |
| 23 | | | 6.3 砰然心动 | 1. 学会制作引导层动画的设计思路 2. 掌握运用引导层动画配合遮罩层动画制作砰然心动动画效果的方法与技巧。 | 1. 了解引导层动画的原理 2. 学会创建引导层和被引导层的方法 3. 学会制作引导层动画 |
| 24 | | | 6.4 定点投篮 | 1. 了解制作思路 2. 认识动画的各个元素需要配合 3. 熟悉引导层动画配合补单动画的【帧-属性】制作动画效果的方法与技巧。 | 1. 掌握帧属性的设置 2. 掌握引导层动画的制作 |
| 25 | | | 6.5 重现奥运卷轴 | 1. 掌握动画的设计思路 2. 掌握各种图层动画的综合应用方法及技巧 3. 认识创意对动画的重要性 | 1. 熟悉遮罩动画的制作方法 2. 熟悉引导动画的制作方法 |
| 26 | 8 | 项目七 ActionScript 3.0 编程 | 7.1 精美时钟 | 1. 了解动画设计思路 2. 掌握一个时钟的制作步骤, 3. 了解一些动画制作技巧 4. 学会通过控制代码掌握对象的初始化、方法的调用、实例属性的设置等 | 1. 了解 ActionScript 3.0 的基本语法 2. 了解常用类、属性、方法等的使用方法和编程技巧 |
| 27 | | | 7.2 时尚MP3 | 1. 熟悉设计时尚 MP3 的设计思路 2. 掌握常见立体特效的制作方法 3. 掌握通过控制代码对声音的控制方法, 以及控制加载进度、播放进度等的方法。 | 1. 学会常见立体特效的制作方法 2. 学会控制代码的使用方法与技巧 |
| 28 | | | 7.3 记忆游戏 | 1. 熟悉动画的设计思路 2. 了解并掌握常用的编程方法与技巧 3. 掌握类的外部扩展及使用方法 | 1. 学会控制代码的使用方法与技巧 2. 掌握类的外部扩展及使用方法 |
| 29 | 6 | 项目八 组件的应用 | 8.1 个人信息注册 | 1. 了解使用组件开发的整体思路 2. 掌握组件的设计及用控制代码实现组件功能的方法 | 1. 了解组件的特性 2. 学会创建用户接口组件 3. 学会使用代码创建组件 |
| 30 | | | 8.2 多功能视频播放器 | 1. 熟悉动画的设计思路 2. 掌握使用“FLVPlayback”组件结合视频播放控制组件制作具有多种控制功能的视频播放器方法 3. 掌握为视频制作字幕效果的方法。 | 1. 熟悉组件的特性 2. 熟悉控制代码的编写 3. 熟悉视频播放控制组件的应用 |
| 31 | | | 8.3 视频点播系统 | 1. 熟悉视频点播系统的设计思路 2. 掌握使用用户接口组件和视频播放组件相结合的方式制作视频点播系统的方法 | 1. 了解用户接口组件和视频播放控制组件的特性 2. 熟悉后台程序的编写 |
| 32 | 10 | 项目九 综合实例 | 9.1 动感片头制作——生命在于运动 | 1. 掌握片头动画的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 | 1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 |
| 33 | | | 电子相册制作一 | 1. 掌握电子相册的设计思路 | 1. 掌握制作动画的技巧 |

| | | | | |
|----|--|------------------------|---|--------------------------------------|
| | | 一视觉大餐 | 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 | 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 |
| 34 | | FLASH 网站开发— —新型团队网站 | 1. 掌握 Flash 网站的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 | 1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 |
| 35 | | 趣味游戏开发— —保卫地 | 1. 掌握 Flash 游戏的设计思路 2. 掌握制作动画的技巧 3. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 | 1. 掌握制作动画的技巧 2. 熟悉脚本语言并使用脚本语言编写程序 |

六、教学手段及方法

本课程采用“工学结合”的设计理念，采用任务驱动教学法、分组式教学法、启发式教学法、案例教学法、比喻法等多种教学方式。

- (1) 课前安排课程内容，引导学生提前预习。
- (2) 上课时先安排教师讲解相关知识点及演示要进行的任务。
- (3) 学生根据教师演示及任务要求练习。
- (4) 学生分组讨论练习情况及遇到的问题。
- (5) 教师协助学生解决相关问题。
- (6) 通过课堂考核检验学生掌握情况。
- (7) 学生提交任务结果文件

七、课程实施建议

(一) 教学建议

1. 可充分利用创作工作室以及各类学会平台，实施教、学、做一体化。
2. 开发实训指导书，进一步开发校本教材。
3. 充分利用现代化教学手段、网络平台、校内实训与校外工程实践相结合等多元化的教学手段。
4. 充分利用网络、光盘上的公共教学资源，扩大学生视野，提高学生的学习兴趣和。
5. 要充分利用精品课程教学平台，开发各种课程教学资源，并及时挂网共享。
6. 可通过承接订单，完成项目开发，动态充实和更新课程内容，以此编写工学结合教材。
7. 评价时，要注意点评的及时性，以促进学生的学习积极性。
8. 充分开发校内资源，还应积极取得企业单位的合作，发挥校企合作的优势。
9. 设立师生交流论坛，变单身传递为交流互动。

10. 建议课程全部在实验室中，学生以分组方式进行。

（二）考核建议

本课程是一门技术课程，以设计和制作为目的。因此，考核的重点是考查学生对 flash 软件的实际应用能力，采用过程式考核+作业设计。

过程式考核：学生对每个知识点进行操作考核。

作业设计：要求考生能在规定的时间内，运用 flash 命题创作。

评分：平时成绩（考勤、学习态度）占 20%，对学生通过过程式考核的满意程度占 50%，作业设计占 30%。

八、需要说明的其他问题

1. 本课程用到的教学材料包括：

（1）校本教材

（2）实训任务指导书

2. 在教学中，要重点加强学生的团队精神培养，特别是小组完成项目时，要求一定要分工明确，每个人均有任务，均对项目做出贡献，要杜绝一个人代替小组，完成所有的任务。

3. 在实际教学中，可根据实际情况做适当调整。

《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 | 1711051 | 学时 | 72 | 学分 | 6 |
| 授课时间 | 第三学期 | 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和克服困难的能力；
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； | 1.掌握渲染设置应用； 2.掌握灯光基本类型和 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 12 |

| | | | | | |
|---|--------|--|--|-----------------|----|
| | | 2.能把创建的模型渲染输出。 | 常用属性； 3.掌握常见三点光照制作方法。 | | |
| 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%）

《Maya 动画设计》课程标准

一、课程基本信息

| | | | | | |
|------|---------------------|------|---------------|----|---|
| 课程名称 | Maya 动画设计 | | | | |
| 课程代码 | 0913012 | 学时 | 72 | 学分 | 6 |
| 授课时间 | 第 4 学期 | 适用专业 | 动漫设计 | | |
| 课程类型 | 岗位能力课程 | | | | |
| 先修课程 | 二维动画、动画运动规律、角色与场景设计 | 后续课程 | 影视后期合成、动画作品创作 | | |

二、课程定位

本课程是动漫设计专业的核心课程之一，是动漫设计专业动画方向学生的必修课程。教学目标是培养学生全面了解和掌握三维动画制作流程和工艺。以模拟动画制作公司实际项目生产的方式，最终掌握全套的三维影视动画片制作流程，完成动画角色设计、场景设计、人物及动物的角色动画、灯光材质、影视后期等工作，能够独立制作三维动画影片。

三、课程设计思路

该课程是依据动漫设计专业工作任务与职业能力分析。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，转变为基于工作过程的教学模式，以完整的三维动画制作工作任务为对象，组织学生通过完成这些工作任务来学习相关的知识、培养相应的职业能力。

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。

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。

四、课程目标

（一）能力目标

1. 通过本课程的教学及课内实训，掌握三维角色动画、动作表情、特殊效果、流

程控制等动画应用综合技能；

2. 使学生达到基本的动画基础制作能力，具有可持续发展的高素质高技能型人才，以适应市场对动漫设计与制作人才的需求。

（二）知识目标

1. 掌握动画制作的基本理论、基础知识；
2. 掌握软件的各种操作命令。

（三）素质目标

具备严谨的学习态度；良好的学习习惯；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；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 | 认识动画操作 | 学习并掌握动画软件的基本操作，建立动画的概念 | 学习并掌握动画软件的基本操作，建立动画的概念 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 2 | 小球动画 | 熟悉运动规律在三维动画中运用 | 学习动画曲线编辑器 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 3 | 路径动画 | 了解特殊的动画形式 | 掌握路径动画 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 4 | 变形器 | 了解变形器的运用 | 掌握变形器的应用 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 5 | 约束 | 了解角色动画及创建方法 | 掌握约束的运用 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 6 | 骨骼 | 了解绑定对角色动画的意义，熟悉腿脚的绑定技术 | 掌握躯干骨骼的绑定技术；掌握手臂的绑定方法 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 7 | 蒙皮 | 掌握蒙皮权重的调节方法 | 掌握柔性蒙皮的创建方法 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 8 | 手臂摆动动画 | 熟悉任务的手臂动画 | 掌握人物的手臂摆动动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 9 | 角色跨步动画 | 掌握人物的跨步动画制作方法 | 掌握人物的跨步动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 10 | 角色跳跃动画 | 掌握人物的跨步动画制作方法 | 掌握人物的跨步动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 11 | 角色走路动画 | 掌握人物的走路动画制作方法 | 掌握人物的走路动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 12 | 角色跑步动画 | 掌握人物的奔跑动画制作方法 | 掌握人物的奔跑动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 13 | 角色舞蹈动画 | 掌握人物的舞蹈动画制作方法 | 掌握人物的舞蹈动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |
| 14 | 肢体语言 | 掌握角色常见动作制作方法 | 掌握角色动作动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 15 | 口型动画 | 掌握角色口型动画调整 | 掌握角色口型动画关键帧设置 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|-----------------------------|-----------------|---|
| 16 | 表情动画 | 熟悉簇变形器在表情动画中的作用 | 掌握簇变形制作表情的技术；掌握晶格变形器制作表情的技术 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 2 |
| 17 | 商业动画 | 掌握动画的制作 | 掌握动画的关键帧制作 | 课堂讲授、多媒体演示、上机实践 | 6 |

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 影视动画与绑定》 主编：水晶石教育 出版社：高等教育出版社

（二）考核建议

本课程实践性强，其考试以学生根据所学知识，最后完成综合性作业为依据进行成绩评定。不仅考察学生学习效果，而且考察其学习过程。考试中注重考核学生分析问题和解决问题的能力；对实践性教学环节，采用实验报告、实际操作考核方式，以实现对学生的全面考察。课程成绩由平时成绩（占 20%）、期末考试成绩（占 50%）、实践成绩（占 30%）构成。

《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 | 72 | 学分 | 6 |
| 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，让学生在真实的环境磨炼自己，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%）。

《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.分镜台本 的类型及 设计流程 | 分镜台本的类型及设计流程 | 1.分镜台本的类型； 2.分镜头台本的设计流程。 | 1.能够熟练掌握动画分镜台本的基本类型； 2.能够熟悉动画分镜头台本的设计流程。 | 讲授 | | 2 |

| | | | | | | |
|--------------------------|----------------------|-------------------------------------|---|------|---|---|
| 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》：镜头设计及表现 | 《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 |
| | 《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：画面分镜头绘制 | 原创动画项目的画面分镜头绘制方法。 | 能够独立完成原创动画项目的画面分镜头绘制。 | 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

《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，捏制、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

- (1) 具备角色绘制基本图的能力，能够捏造相同的角色模型；
- (2) 具备举一反三的设计整体动作的能力；
- (3) 具备能够独立完成手绘清稿的工作能力；
- (4) 具备能够独立完成三视图，色彩分析图，气氛图的能力；
- (5) 具备较好应用线条的能力；
- (6) 具备较强的原画绘制能力；
- (7) 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，掌握泥塑控制基本制作技能；
- (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期做范画, 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

◇ 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

◇ 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 | |

《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 | 理实一体 | 4 |

| | | | | | |
|----|------------------|---|--|------|----|
| | 用 | | 材进行抠像和调色，达到预期的效果 | | |
| 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 | 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 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 | 理实一体 | 8 |
| 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。