

动漫制作技术专业人才培养方案

（面向社会招生）

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术 ， 专业代码：610207。

二、入学要求

具有高中阶段学历或同等学力及以上的社会人员。

三、修业年限

基本学制3年，实行弹性学制，最长为5年。

四、职业面向

（一）所属专业大类和专业类。

本专业属于电子信息大类，6102。

（二）对应行业和主要职业类别。

对应行业为动漫游戏数字内容服务（6572），职业类别为动画设计人员[2-09（GBM20906）]

（三）主要岗位类别或技术领域。

主要岗位类别为信息和通信工程技术人员，软件和信息技术服务人员，广播、电视、电影和影视录音制作人员，工艺美术与创意设计专业人员。

（四）主要职业技能等级。

基础能力(必考):全国高等学校英语应用能力（A、B级）证书、全国计算机职业技能考试（NIT）证书；

核心技术(能):漫画设计师、二维动画设计师；

岗位(群)技能:三维动画设计师；

专业拓展技能:广告设计师或网页动画设计师。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标。

本专业培养思想政治坚定，德、智、体、美、劳全面发展，适应本省或长三角地区文化创意产业发展需要，具有良好职业素质，掌握二维或三维动画作品创作及影视后期制作等知识与技术技能，面向动漫公司、文化创意与传媒公司等从事漫画设计、二维动画设计、三维动画设计、影视后期制作等工作的高素质劳动者和技术技能人才。

（二）培养规格。

1. 职业素质。

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。

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。

2. 职业知识。

掌握美术基本知识，如素描、速写、色彩基本知识；掌握动画基础知识；掌握构成的基础知识，对人物的造型和场景的塑造有一定的认识；掌握美术设计，分镜头剧本设计，故事情节设计的基本知识；掌握原画及造型设计，人物动作，中间画画法的相关知识；掌握影视后期制作和非线性编辑等知识。

3. 职业能力。

具有良好的语言表达与沟通交流能力，具有信息技术应用能力，具有独立思考、逻辑推理、信息加工能力；具备熟练运用线条、动态准确绘制动画原画的能力；熟练掌握电脑数字背景绘制、三维场景建模、材质绘制、后期音视频剪辑与合成等操作技能；具有角色设计、动画制作、场景绘制、三维动画、后期合成等方面的实践操作技能等。

六、课程设置及要求

（一）课程设置。

1. 公共基础必修课。

公共基础必修课是学生需学习的有关基础理论、基本知识、基本技能和基本素养的课程，包括军事理论教育、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、形势与政策、高职英语、心理健康教育、计算机应用基础、就业指导与创业教育、体育、职业素养等课程，共 26 学分。

2. 公共基础选修课。

公共基础任选课是在公共基础必修课基础上拓展的基本人文素质教育、综合素质教育和创新创业教育课程，包括：中共党史、普通话、中华优秀传统文化、应用文写作、社会责任教育、经济生活中的法律、美育修养、卫生健康教育等，学生根据个人兴趣和实际需要选修，每位学生至少需修满 8 学分。

3. 专业技能基础课。

专业技能基础课主要指本专业群内的基础必修课，是与本专业群职业岗位需求对接的专业基础等课程。本专业开设的职业技能基础课程主要有：设计素描、设计色彩、动漫艺术概论、Photoshop 图像处理、摄影基础、动画速写、专业英语等，共 18 学分。

4. 专业技能核心课。

专业技能核心课主要包括与本专业职业岗位需求对应的各类专业技术、职业技能核心课程，突出应用性和实践性，注重对社会人

员职业能力和职业精神的培养。按照专业对应的相应职业岗位要求，本专业的职业技能核心课程包括：动画运动规律、视听语言、二维动画制作、动画造型设计、三维动画制作、影视广告设计与制作、后期剪辑与影视特效、动画分镜头设计、动画场景设计等，共 36 学分。

5. 专业技能实践课。

专业技能实践课是立足于专业知识、职业技能、岗位能力开设的独立的实验、实训、实习等实践性教学课程，由课程实训、认识实习、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计等构成。其中：课程实训主要有：动画分镜头实训，MTV 特效短片实训，动画短片创作实训，共 3 学分；认识实习 1 学分；跟岗实习 4 学分；顶岗实习 18 学分；毕业设计 6 学分，职业技能实践课程合计 32 学分。

6. 专业技能选修课。

专业技能限选课是以行业为背景，立足学校的办学定位、社会需求、专业特色和教学条件等，根据本专业对应的主要职业岗位基本能力需求和职业发展需，深化、拓宽的与职业岗位相关的知识和技能的课程，本专业开设的职业技能限选课主要包括：经典动画作品解析、插画绘制、漫画创作、UI 界面设计、动画周边产品设计等，供学生按规定选择学习，至少需修满 10 学分。

（二）核心课程简介。

1. 《动画运动规律》

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解运动规律的“基本原理”以及“人物思维基本运动规律”，“动物的基本运动规律”和“自然现象的基本运动规律”，掌握绘制原理的相关知识。通过教学实践和训练，掌握绘制动漫中人物和事物的运动方法，能利用各种工具合理表现对象的运动和速度。

主要内容：动画运动规律是动漫制作技术专业的核心课程。本课程主要内容包括影响动作真实的要素、自然界的物理法则、各种事物的特性等基础理论；动画运动基本运动规律、人物的运动规

律、动物的运动规律、自然现象的运动规律等相关基础知识；根据剧情情境、影片风格以及角色的造型结构、性格特点、情绪状况灵活运用，用来指导原画创作等。从而培养对物体运动的观察力、分析力、表现力和创造力，提高对动画语言的感知力、把握力和原画水平，为将来的动画创作打下坚实的基础。

教学要求：充分考虑到学生的实际情况，结合教学实践与各类实际案例，建议结合大量优秀的手绘作品对手绘技法和操作规程进行实际讲解和训练。

2. 《二维动画制作》

课程目标：通过本课程的学习，使学生掌握 flash 动画的基本概念和基本工作原理，掌握 flash 工具使用，掌握文字，图形，图像的基本处理方法，能够制作出具有一定复杂程度的动画，加入音视频并加以控制，并能够将各种多媒体素材创造性的组合设计，开发出具有较高技术性和技术性的动画作品。培养学生 flash 动画设计创意的思维和技巧，使他们具备先关岗位需求的动画设计能力和职业素养。

主要内容：二维动画制作是动漫制作技术专业的核心课程。本课程主要内容包括 Flash 软件工具及基本操作、动画的类型和动画的输出、Flash 动画综合设计实践等。

教学要求：充分考虑到学生的实际情况，结合教学实践与各类实际案例，建议结合大量优秀的手绘作品对手绘技法和操作规程进行实际讲解和训练。

3. 《三维动画制作》

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解三维建模与三维动画制作流程的专业范围，性质和意义，在培养学习方法和设计理念的基础上，进一步掌握三维建模的基本设计和方法和表现内容，掌握不同建模的类型，功能与性质，确定环境中模型空间，形态，材料和功能的规律，结合相关实例，让学生熟悉三维动画制作流程的

基本技巧和方法，在此基础上学会用不同的手段表现差异化的设计效果。

主要内容：三维动画制作是动漫制作技术专业的核心课程。本课程主要内容包括利用 3dsmax 和 maya 等三维动画制作软件，学习三维模型的制作、材质的建立、灯管的设置、角色动画的设定到最后的渲染输出等知识与技能。

教学要求：充分考虑到学生的实际情况，结合教学实践与各类实际案例，建议结合大量优秀的手绘作品对手绘技法和操作规程进行实际讲解和训练。

4. 《影视广告设计与制作》

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解数字媒体艺术创作对多种创作手段综合运用理念，做到对各种创作手段的融合贯通，掌握影视广告设计的基础知识和基础理论、培养学生掌握影视广告编辑软件的基本使用方法，熟练运用 Adobe Premiere、After Effect 等软件进行影视后期制作，能独立完成影视广告的制作。

主要内容：影视广告设计与制作是动漫制作技术专业的核心课程。本课程主要内容包括影视广告的调研、创意设计、制作的相关知识介绍，培养学生运用 Adobe Premiere、After Effect 等影视广告编辑软件的基本使用方法，进行影视后期制作，能独立完成影视广告的制作。

教学要求：充分考虑到学生的实际情况，结合教学实践与各类实际案例，建议结合大量优秀的手绘作品对手绘技法和操作规程进行实际讲解和训练。

5. 《后期剪辑与影视特效》

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解影视后期制作的基本知识，熟悉影视后期制作的一些软件，掌握其工具和命令的基本用法。以后期合成软件的 After Effects 为主要授课的主要内容。是一门将经过一定剪辑的视频，在后期给予特效加工和技术处理，进而达到合成的目的。

主要内容：影视广告设计与制作是动漫制作技术专业的核心课程。本课程主要内容包括剪辑与合成的基本概念，剪辑和合成的基本法则，剪辑与合成的特点、形式和特效表现以及剪辑与合成在动画设计中的作用。主要涉及 Premiere Pro 和 After Effects 两个软件的操作，介绍影片剪辑制作、音频编辑加工、各种 DV 影片、电视专题片、MTV 音乐电视、电视剧等的剪辑实战技巧等。

教学要求：充分考虑到学生的实际情况，结合教学实践与各类实际案例，建议结合大量优秀的手绘作品对手绘技法和操作规程进行实际讲解和训练。

七、教学进程总体安排

（一）学时与学分分配

课程类别	课程门数	总学时	学时比例	学分	学时分配			学分比例	备注
					理论	实践	面授		
公共基础必修课	10	514	19.8%	26	372	142	42	20%	
公共基础选修课	7	128	4.9%	8	128	0	0	6.2%	至少选修并获得 8 学分
专业技能基础课	7	288	11.1%	18	112	176	72	13.8%	
专业技能核心课	9	544	21.0%	36	208	336	144	27.7%	
专业技能实践课	7	960	37.0%	32	0	960	34	24.6%	至少选修并获得 10 学分
专业技能选修课	5	160	6.2%	10	48	102	40	7.7%	
合计	45	2594	100%	130	868	1716	332	100%	

(二) 各学期教学环节总体安排。

学期	理实一体教学	独立实践教学					复习考核	教学总周数	备注
		课程教学	认识实习	跟岗实习	顶岗实习	毕业设计			
第1学期	16						2	20	
第2学期	16	1	1				2	20	
第3学期	15	1		2			2	20	
第4学期	15	1		2			2	20	
第5学期	12				6		2	20	
第6学期					12	6		18	
合计	72	3	1	4	18	6	10	118	

(三) 2019级动漫制作技术专业教学进程安排表（面向社会人员招生）

课程类别	课程编码	课程名称	考核类型	学分	学时分配			线下面授学时	各学期线下集中面授学时分配						
					总学时	理论学时	实践学时		1	2	3	4	5	6	
公共基础 教育课程 平台		军事理论教育	考查	2	36	36		2	2						
		思想道德修养与法律基础	考试	3	48	42	6	4	4						
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	4	64	54	10	4		4					
		形势与政策	考查	1	40	40		10	2	2	2	2	2		
		高职英语	考试	4	64	64		8	4	4					
		心理健康教育	考查	2	32	32		2							
		计算机应用基础	考试	3	54	30	24	4	4						
		就业指导与创业教育	考查	2	36	36		2							
		体育与健康	考查	3	108	6	102	6	2	2	2				
		职业素养	考查	2	32	32									
	公共基础必修课小计			26	514	372	142	42							
公共基		中共党史	考查	2	32	32									
		普通话	考查	2	32	32									
		中华优秀传统文化	考查	2	32	32									

专业 技能 课程 平台	基础 选修 课	应用文写作	考查	2	32	32														
		社会责任教育	考查	2	32	32														
		经济生活中的法律	考查	2	32	32														
		美育修养	考查	2	32	32														
		卫生健康教育	考查	2	32	32														
		公共基础选修课小计（至少修满8学			8	128	128													
	专业 技能 基础 课	设计素描	考试	2	32	8	24	8	8											
		设计色彩	考试	2	32	8	24	8	8											
		动漫艺术概论	考查	2	32	16	16	8	8											
		Photoshop 图像处理	考试	4	64	32	32	16		16										
		摄影基础	考试	2	32	8	24	8		8										
		动画速写	考查	2	32	8	24	8		8										
		专业英语	考查	4	64	32	32	16			16									
		专业技能基础课小计			18	288	112	176	72											
		专业 技能 核心 课	*动画运动规律	考试	4	64	32	32	16		16									
			视听语言	考试	4	64	32	32	16			16								
	*二维动画制作		考试	4	64	16	48	16			16									
动画造型设计	考试		4	64	16	48	16			16										
*三维动画制作	考试		4	64	16	48	16				16									
*影视广告设计与制作	考试		4	64	16	48	16				16									
*后期剪辑与影视特效	考试		4	64	16	48	16				16									
动画分镜头设计	考试		4	64	32	32	16							16						
动画场景设计	考试		4	64	32	32	16							16						
专业技能核心课小计			36	544	208	336	144													
专业 技能 实践 课	动画分镜头实训	考查	1	30		30	10		10											
	MTV 特效短片实训	考查	1	30		30	10			10										
	动画短片创作实训	考查	1	30		30	10				10									
	认识实习		1	30		30														
	跟岗实习		4	120		120														
	顶岗实习		18	540		540														
	毕业设计		6	180		180	4													
专业技能实践课小计			32	960		960	34													
专业 技能 选修 课	经典动画作品解析	考查	2	32	16	16	8			8										
	插画绘制	考查	4	64	16	48	16				16									
	漫画创作	考查	4	64	16	48	16				16									
	UI 界面设计	考查	4	64	16	48	16							16						
	动画周边产品设计	考查	4	64	16	48	16							16						
专业技能选修课小计（至少需修满10学分）			10	160	48	102	40													
总 计			130	2594	868	1716	332													

八、实施保障

（一）师资队伍。

本专业现有专任教师 11 人，其中教授 1 人，副教授 2 人，讲师 6 人，助教 2 人，“双师型”教师占比为 81%；有 5 位来自企业

的兼职教师，他们长期从事动漫画设计与文化创意工作，具有丰富的实践经验。本专业的专业带头人均具有高级职称，且长期从事动漫画设计与创作工作，专业技能扎实，能把握专业发展方向，能够承担专业人才培养方案制定、专业改革与课程建设等各项任务。这支专兼结合、综合素质良好的专业教师队伍，完全能够满足本专业教学和教研工作需要。

（二）教学设施。

本专业教育教学设施齐全。动漫制作技术专业配备有 4 套多媒体教学设备，3 个专业绘图计算机机房（48 个工位）。同时，为满足专业教学与实训的需要，建设有一个省级示范实训中心（动漫设计与制作实训中心），该中心共设有项目工作室、后期制作室、审片室、音频处理工作室、视频采集与处理工作室、水墨动画工作室、动画色彩研究工作室、前期工作室等 11 个工作室，动漫设计与制作实训中心设备价值 200 多万元。校外实习实训方面，与上海久娱文化传播有限公司、上海龙之谷数码科技有限公司、南京艺德源动漫制作有限公司等多家文化传媒公司合作，建立校外实训基地。各项教学设施、设备完全能够满足专业建设、信息化教学、实践环节教学以及学生自主学习需要。

（三）教学资源。

本专业人才培养所需教学资源丰富。动漫制作技术专业教学全部选用教育部高职“十二五”、“十三五”规划教材或高等学校高职高专规划教材；学院图书馆藏有动漫制作技术专业相关的杂志、专业图书资料及文献资料 1 万余册，有可供上网查阅的动漫制作技术专业资料、多媒体教学计算机和网络资源查询设备，方便师生查阅专业教学资源库中有关内容。教学资源完全可以满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

（四）教学方法。

根据专业人才培养目标要求，动漫制作技术专业教学特别注重实践技能培养，适合采用理论知识够用、重在实践的理实一体化教

学。同时，动漫制作与传播主要依赖现代化多媒体平台。因此，要合理设计动漫制作技术专业教学过程，采用现代化多媒体教学手段，运用案例式教学、任务式教学等教学方法，在实践教学中培养学生具有扎实的专业技能。

（五）学习评价。

建立专业教学评价体系是鉴定、保证教学质量的必备环节，动漫制作技术专业的综合评价应包含教师教学过程评价、学生学习成果评价两个方面。通过对照动漫制作技术专业人才培养质量标准，结合相应的行业评价和合作企业评价，展开对师生双方教、学的评价，以保证动漫制作技术专业人才培养的质量。

（六）质量管理。

依据《安徽工贸职业技术学院内部质量保证体系诊断与改进工作实施方案》，加强动漫制作技术专业质量管理。建立动漫制作技术专业“全员、全要素、全过程”的人才培养质量监控体系，完善动漫制作技术专业人才培养质量标准，指导专业人才培养。在专业改革和课程建设中，科学制订专业建设发展规划；加强专业教师队伍建设，支持专业教师参加国培、省培计划，提升专业技能水平，选聘优秀的兼职教师、专业带头人和骨干教师；加强实践环节教学管理，完善实训中心各专门工作室的管理制度，规范实践教学环节各项教育教学工作等。

九、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

十、附录

《专业人才培养方案变更审批表》。

专业人才培养方案变更审批表

20 ———— 20 学年第 学期

申请系部				适用年级/专业			
申请时间				申请执行时间			
人才培养方案调整内容	原方案	课程名称	课程性质 (必修/选修)	学时	学分	开课学期	变更形式
							(更换、删除、新增等)
	调整方案	课程名称	课程性质 (必修/选修)	学时	学分	开课学期	
调整原因							
意见	系部主任	_____ 年 月 日					
教务处意见	_____ 年 月 日						

分管院长意见	年 月 日
--------	-------

说明： 变更人才培养方案必须填写此表，一式两份（教务处一份、提出变更的系院存档一份）。