

私立华联学院

动漫制作技术专业人才培养方案

(2024 级)

一、专业名称及代码

- (一) 专业名称:动漫制作技术
- (二) 专业代码: 510215

二、入学要求

全日制普通中学高中毕业生:职业中学、中专、技校毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

基本学制为三年，实行弹性学制，学生总修业时间(含休学)不得超过五年。

四、职业面向

(一) 职业面向

| 所属专业<br>大类（代<br>码） | 所属专业类<br>（代码）  | 对应行业（代<br>码）                                           | 主要职业类别（代<br>码）                                                                    | 主要岗位类别<br>（或技术领域）                   | 职业资格证书或<br>技能等级证书举<br>例                           |
|--------------------|----------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 电子与<br>信息<br>（51）  | 计算机类<br>（5102） | 软件和信息<br>技术服务业<br>（65）计算<br>机、通信和其<br>他电子设备<br>制造业（39） | 信息与通讯工程技术<br>人员（2-02-10）信息<br>通讯网络运行管理人<br>员（4-04-04）软件与<br>信息技术服务人员<br>（4-04-05） | 动画设计与制<br>作<br>影视广告<br>游戏美工<br>动漫插画 | 三维（动画）设计<br>工程师<br>数码动漫设计工程<br>师<br>游戏软件设计工程<br>师 |

(二) 职业岗位分析

本专业毕业生面向的职业领域有：影视动漫制作、游戏设计制作、漫画设计、绘画、室内设计、Flash 动画设计、影视广告制作、游戏美工设计、影视后期特效处理、动画的剪辑合成、广告设计、网页设计等技能其岗位群如表 1 所示。

表 1 岗位群

| 就业范围 | 第一就业岗位(毕<br>业前 3 年) | 目标岗位（毕业<br>3-5 年） | 未来发展岗位(毕业 5 年后) |
|------|---------------------|-------------------|-----------------|
|------|---------------------|-------------------|-----------------|

|                      |           |           |                 |
|----------------------|-----------|-----------|-----------------|
| 进行动画角色造型的绘制          | 动画绘制员     | 中级动画绘制员   | 动画绘制师、高级动画绘制师   |
| 室内设计、效果图、平面设计        | 室内装饰初级设计员 | 室内装饰中级设计员 | 室内设计师           |
| 动画角色造型及动画设计          | 助理动画设计师   | 动画设计师     | 高级动画设计师：        |
| 对动画视频进行剪辑和合成工作；      | 剪辑师助理、    | 动画剪辑师     | 高级动画剪辑师、影视后期合成师 |
| 负责各种角色特效、场景特效的设计和制作； | 动画特效员     | 动画特效设计师   | 高级特效师           |

根据职业能力培养目标，对动漫制作技术专业职业岗位职责及能力进行分析，结果如表 2 所示：

表 2 岗位职责及能力分析表

| 序号 | 岗位    | 岗位群工作任务                                     | 能力要求                                                                                 |
|----|-------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 平面设计师 | 熟悉图形图像设计与制作相关知识，会对网页进行美化。                   | 1. 对平面设计软件应用熟练<br>2. 掌握二维动画相关软件；<br>3 熟练掌握二维动画原理；                                    |
| 2  | 动画设计师 | 1. 能独立制作三维动画模型。<br>2. 对模型进行绑骨。              | 1. 空间想象能力强，人体比例把握较好<br>2. 能熟练操作三维软件进行建模。<br>3 对各种材质的表现方式比较熟悉。<br>4 对角色动态造型方面的知识掌握全面。 |
| 3  | 广告设计师 | 1. 负责各类广告设计制作。<br>2. 有专业的沟通技巧，独立、高质量地完成设计制作 | 1. 能完成各类广告设计制作。<br>2. 有专业的沟通技巧，能独立、高质量地完成设计制作                                        |

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业立足广州，面向粤港澳大湾区，服务文化创意与现代信息技术深度融合产业，培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有深厚的动漫制作文化修养和职业素养，具备扎实的计算机动画设计、数字声像合成技术，以及熟练的二维、三维动画制作与影视后期制作能力的高素质技术技能人才。学生将掌握最前沿的动画制作技术和工具，能够熟练运用行业标准软件进行创意设计与制作，具备解决复杂技术问题和创新设计的能力。毕业后，学生将能够胜任在各类影视制作与传播机构、多媒体产品开发与推广机构、文化产品制作与传播机构，以及广大企事业单位中，从事动画创作、原画设计、后期制作、项目管理及市场推广等岗位工作，为推动区域文化创意产业的高质量发展贡献力量。

### （二）培养规格

#### 1.素质

## 思想政治素质

在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，全面贯彻党的教育方针，紧紧围绕立德树人这一根本任务，不断推动思想政治教育创新发展，将培育和践行社会主义核心价值观融入教育教学全过程。引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。

## 职业素质

具备良好的职业道德和职业素养，诚实守信、爱岗敬业，展现出精益求精的工匠精神，具有扎实的信息科学专业知识、技能和良好的职业道德，熟练掌握软件技术相关的基础知识、基本理论、专业技术和职业技能，具有团队合作意识。

## 人文素养与科学素质

具有融合传统文化精华、坚持以人民为中心的艺术观；具有适应社会核心价值体系的审美立场和方法能力，具有一定的批判性思维能力；具有健康、高雅、勤勉的生活工作作风，具备个性鲜明、善于合作的个人成才的素质基础。

## 身心素质

具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度；能正确认识自我与评价自我；能正确对待挫折，乐观进取；具有良好的人际关系、健全的人格品质；达到国家规定的体育健康标准，具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系、健全的人格品质。

## 创新创业素质

具有良好的创新创业素质。关心本专业领域的发展动态，具有服务他人、服务社会的情怀；积极参与，乐于分享，敢于担当，具有良好的沟通能力与领导力；掌握创新思维基本技法，具有良好的分析能力、主动解决问题的意识与建构策略方案的能力；思维活跃、行动积极，具有自我成就意识；具有较好的社会适应能力与较强的执行能力。

## 2.知识

### 文化知识

掌握必备的政治理论、自然科学和人文社会科学基础知识；熟悉中华优秀传统文化知识；掌握与本专业相关的必备知识；熟悉计算机技术的基本知识和外语知识。

### 社会知识

了解党和国家的艺术、新闻方针、政策和法规以及动画制作、动画特效的理论

知识；了解政府关于专业领域的相关政策、十四五规划和工作报告；了解行业热点、前沿技术与最新应用；了解行业、企业、岗位的新动态及需求。

### **专业知识**

掌握动漫制作技术专业理论知识，掌握平面设计、三维动画软件设计、三维动画渲染、计算机辅助、影视特技与后期合成、视频编辑与制作的知识和技能；掌握互联网等动漫制作的基本知识；了解与本专业相关的必备知识。了解游戏开发与设计的基础知识。

### **3.能力**

#### **职业通用能力**

具有良好的职业道德与法律意识；良好的人际交往、团队合作和客户服务能力；语言、文字表达能力和沟通能力；具有较好的团队合作能力；具有较强的实践动手能力、现代信息技术应用能力；具有良好的造型能力、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

#### **职业专门能力**

具备动漫前期创意、设计和绘画的基础知识和基本技能；精通二维、三维电脑动画设计制作；熟练运用后期编辑软件合成动画影片；具备角色设计和动画制作的能力，熟练运用三维软件进行三维动画建模与贴图，掌握三维动画制作的核心技术；具备一定的多媒体素材采集和影视动画后期合成能力。

#### **职业拓展能力**

具备动漫设计市场调研和营销策划能力；具备良好的创新思维和问题解决能力；具备一定的项目管理能力；拓展跨领域合作的能力；具备网页设计能力；具备新媒体运营和营销策划的能力；具备创意产品研发能力；具备一定的创新精神和创业意识，并具备一定的创新创业能力。

## **六、课程设置及要求**

### **（一）公共基础课程**

**课程名称：** 思想道德与法治

**学分：** 3

**课程目标：** 教育学生树立崇高的人生理想和正确的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观，培养学生良好的道德品质，增强学生的法制观念和法律意识。

**主要内容：** 教育和引导学生树立正确的人生价值观，坚定崇高理想信念；教育和引导学生弘扬中国精神，自觉遵守道德规范；教育和引导学生树立法治意识 自觉遵纪守法。

**教学要求：** 结合教材和教学内容，采取课题理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学；采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学；利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

**课程名称：**毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

**学分：**2

**课程目标：**教育学生系统掌握马列主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。

**主要内容：**教育和引导学生了解和基本掌握毛泽东思想的形成、发展和主要内容；了解和基本掌握中国特色社会主义理论体系的形成、发展和主要内容，坚定坚持和发展中国特色社会主义的理想和信念。

**教学要求：**结合教材和教学内容，采取课题理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学；采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学；利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

**课程名称：**习近平新时代中国特色社会主义思想概论

**学分：**3

**课程目标：**坚持用习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人，教育学生深入了解和掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本精神、基本内容、基本要求，坚持不懈地用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践。

**主要内容：**教育和引导学生了解和基本掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的形成条件；了解和基本掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义和主要内容；了解和基本掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位。

**教学要求：**结合教材和教学内容，采取课题理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学；采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学；利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

**课程名称：**形势与政策

**学分：**1

**课程目标：**教育和引导学生正确认识国内外大事、热点问题以及党和国家的路线、方针、政策。

**主要内容：**结合国内外发生的重大事件、热点问题以及党和国家制定的路线、方针、政策等，适时地教育和引导学生正确地认识国内外发生的重大事件、热点问题，正确地认识党和国家的路线、方针、政策，自觉维护安定团结的大好局面。

**教学要求：**结合国内外发生的重大事件、热点问题，采取案例式、情景式、讨论式、互动式等形式，利用网络资源和互联网等现代化教学手段，宣传党和国家的大政方针和对策，坚定必胜信念。

**课程名称：**军事理论

**学分：**2

**课程目标：**增强大学生综合素质，促进大学生全面发展，激发大学生爱国、爱党、爱军热情，培养居安思危、崇文尚武的国防精神。

**主要内容：**涵盖国防概述、国防法规、国防建设、武装力量、国防动员、国家安全概述、国家安全形势、国际战略形势、军事思想概述、外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想、新军事革命、机械化战争、信息化战争。

**教学要求：**通过本课程的学习，使学生掌握军事理论基础知识和基本军事技能，提高爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。

**课程名称：**军事技能

**学分：**2

**课程目标：**通过军事技能训练，提高学生的思想政治觉悟，激发爱国热情，增强国防观念和国家安全意识；进行爱国主义、集体主义和革命英雄主义教育，增强学生组织纪律观念，提高学生的综合素质；从而把学生培养成德、智、体全面发展的合格人才。

**主要内容：**专题一条令条例教育与训练；专题二战术训练；专题三综合训练；

**教学要求：**通过军事技能教学，让学生了解掌握军事训练形成和发展的过程，军事训练的目的、内容和任务；正确理解大学生进行军事训练的重要意义；通过了解中国人民解放军三大条令的主要内容，掌握队列动作的基本要领，养成良好的军人作风，增强组织纪律观念，培养集体主义的精神。

**课程名称：**国家安全教育

**学分：**1

**课程目标：**牢固树立和全面践行总体国家安全观，增强国家安全意识，提升维护国家安全能力。

**主要内容：**学习和了解国家安全各重点领域的基本内涵、重要意义、面临的威胁与挑战以及维护国家安全的途径与方法。

**教学要求：**教育和引导学生树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。

**课程名称：**职业核心能力实训

**学分：**2

**课程目标：**引导学生通过理论学习、课程实训，认识职业核心能力的基本内涵及对未来职业生涯的重要性，训练与人沟通、与人合作和解决问题能力，培养基本的职业社会能力适应职业生涯的需要。

**主要内容：**1. 交谈讨论、当众发言、阅读、书面表达。2. 制定合作计划、完成任务、改善效果。3. 分析问题提出对策、实施计划解决问题、验证方案改进计划。

**教学要求：**教师运用 OTPAE 五步训练法：目标—任务—准备—行动—评估，利用项目驱动教学、案例分析、角色扮演、头脑风暴法、体验学习等方法，提升学生与人交流、合作、解决问题、创新等能力水平

**课程名称：**陶行知教育思想

**学分：**1

**课程目标：**深挖陶行知各种具有普遍适应性的教育思想，分别从道德、生活、创造、职业等方面引发学生正确的观念并在行为上做出正确选择，激发他们认真学习，为社会和国家的进步奠定素质基础。

**主要内容：**陶行知的德育教育思想、陶行知的生活教育思想、陶行知的创造教育思想、陶行知的生利主义教育思想。

**教学要求：**1、教学有据。从陶行知的经典文章中总结概括理论知识，厘清其萌芽、发展和成熟的历程；2、学践结合。引导学生结合个人现实，主动采用陶行知的教育思想指导个人的行为。

**课程名称：**中华优秀传统文化

**学分：**2

**课程目标：**通过本课程学习，学生能对中华优秀传统文化尤其是思想文化具有较为全面的初步认识，对其中所蕴含的精神正能量，能渗透到对现实生活的思考认识之中，落实到言行举止之上。

**主要内容：**专题一忠孝爱国；专题二修身自强；专题三民本仁爱；专题四刚正廉洁；专题五自然和合；专题六婚姻爱情；专题七革故鼎新

**教学要求：**区别于语文课，不同于思政课，文本字、词、句、篇不是课程重点，只是思想内容、精神能量阐发的素材基础。课堂讲解文本要求在没有知识性硬伤的前提下，直接口译、意译为学生便于理解的生活化语言。主讲教师均要求本科以上文史哲专业背景，教学经验丰富，教学风格亲切灵活，能熟练运用信息化网络素材和多媒体教学设备，有一定的教学科研能力，富于开拓进取和团结协作精神。尽可能灵活运用信息化教学手段，教学方法与时俱进。

**课程名称：**大学生心理素质教育与训练

**学分：**2

**课程目标:**培养自我心理调节能力和人际沟通能力, 训练自我抗逆境、耐挫折的能力, 不断完善人格塑造, 以适应新形势各种的挑战。

**主要内容:**涵盖大学生心理健康、生命教育危机干预、心理咨询、自我意识、人格塑造、需要动机、情绪调控、学习心理、人际关系、恋爱心理、抗挫折能力、网络心理、团体心理辅导。

**教学要求:**通过本课程的学习, 使学生了解心理健康教育的价值和意义; 理解心理健康的理论; 掌握维护心理健康的方法和自我调适的策略, 训练和提高自身心理素质。

**课程名称:** 信息技术应用基础

**学分:** 3

**课程目标:** 通过本课程的学习, 学生应能够掌握信息技术基础知识、计算机基本知识、计算机基本使用方法、文字信息处理方法, 了解数据信息处理和电子演示文稿信息处理的工具软件及基本使用方法, 掌握网络基本知识以及用计算机收集和处理信息的能力。

**主要内容:**包括了解计算机基础知识、学习计算机系统知识、认识 WINDOWS10 操作系统、管理计算机中的资源, WPS 文档的基本操作、编辑排版、表格处理、图文处理, WPS 表格的基本操作、公式与函数、图表、数据统计处理, WPS 演示文稿的编辑、格式化、设置并放映演示文稿、信息检索的应用, 了解信息新技术, 了解信息素养、信息社会相关法律、信息安全相关知识, 掌握短视频素材收集、制作、发布的方法, 使用计算机网络和做好计算机维护等知识。

**教学要求:**本课程教学要求着眼于学生信息技术应用能力的培养。采用项目驱动式教学, 通过学习贴近生活实际的项目, 培养学生解决实际问题的综合能力。通过学习并完成所有创设的项目, 使学生具备信息的获取、传输、处理等信息技术应用能力, 从而达到面向 21 世纪人才培养的目标。

**课程名称:** 公共外语 (英语)

**学分:** 8

**课程目标:** 掌握英语语言基础知识和基本技能, 能够运用英语进行日常交际和进行应用文写作。要求学生掌握一定的实用英语语言知识, 即语音、常用语法、常用词汇、基本句型结构, 重点训练和培养的听说能力和基本读写能力。端正学生学习态度, 帮助学生养成良好的学习习惯, 提高学生学习英语的兴趣和自学能力。把课程思政元素与语言教学融合, 培养学生的家国情怀, 坚定理想信念, 引导学生塑造正确的世界观、人生观、价值观, 实现立德树人的根本任务, 提高学生综合素质。本课程一学年两个学期, 共八个学分。

**主要内容:** 《公共外语 (英语)》课程是我院一年级非英语专业学生必修的一门公共基础课, 旨在培养学生在今后学习、工作、生活中的英语语言基础和运用。本课程在教学内



容中，分模块教学，精心设计，深挖课程思政元素，在潜移默化中把思政点深入到英语教学的听、说、读、写四个模块中，引导学生拓宽国际视野、坚定文化自信，形成正确的世界观、人生观、价值观，培养学生的爱国主义情怀和民族自豪感。遵循“以应用为目的，实用为主，够用为度”的教学思想，服务于高职高专人才培养目标，在课堂教学中加强听、说、读、写、译的综合训练，使学生掌握必备的英语基础知识，提高英语综合运用能力，为学生参加高等学校应用英语能力考试（AB级）考试创造条件，对学生职业能力和职业素质的培养起重要的支撑作用。

**教学要求：**要求学生掌握一定的实用英语语言知识，即语音、常用语法、常用词汇、基本句型结构。培养学生英语综合应用能力（听、说、读、写、译），特别是听说能力和基本读写能力，同时增强其自主学习的能力和交际的能力，为提升学生就业竞争力及今后的可持续发展打下良好的基础。

**课程名称：**体育与健康

**学分：**2

**课程目标：**增强学生体质，掌握基本的体育与健康知识和运动技能；培养学生体育的兴趣和爱好，养成坚持锻炼的习惯；具备良好的心理品质，表现出良好的人际交往的能力与合作精神；提高对个人健康和群体健康的责任感，树立健康的生活方式；发扬体育精神，树立积极进取、乐观开朗的生活态度。为终身体育奠定坚实的基础。

**主要内容：**内容涵盖基础理论、专项理论、基本技战术、身体素质。

**教学要求：**通过本课程的学习，使学生掌握一至二项运动技术技能和科学体育锻炼的基本知识，基本形成锻炼习惯和意识，树立终身体育意识和正确的健康观，具有健康的体魄。

**课程名称：**劳动专题教育

**学分：**1

**课程目标：**教育和引导学生树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的思想观念；养成良好的劳动习惯和品质；培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。

**主要内容：**教育和引导学生正确认识劳动的现象和本质，深化对劳动内涵的理解与认识；了解和掌握基本的劳动知识和技能；组织学生开展劳动实践锻炼活动，培养学生尊重劳动、热爱劳动、珍惜劳动成果的态度和品质。

**教学要求：**要求学生正确认识劳动的意义，领悟劳动独特价值，提高学生劳动素养，使学生树立正确的劳动观念，养成良好的劳动习惯和品质，培养尊重劳动、热爱劳动的真挚情感，锻炼学生的劳动能力。

**课程名称：**大学生职业发展与指导

**学分：**1

**课程目标：**帮助学生进行自我职业探索，提高学生的认知能力和执行能力，增强学生对

职业准备能力，提升就业主动性，让学生了解自己的人格特质优点、缺点、兴趣、性格、能力、动机和需求。

**主要内容:**理论部分:旨在通过课堂教学与相应的实践活动,引导学生探析学涯与职涯、生涯的关系,认识到做好职业生涯规划的重要性并采取有效行动,提高大学学习和生活的质量,主动利用大学时光与各项资源做好能力储备,为未来美好的职业生涯做好铺垫。

实践部分:大学生职业规划大赛、大学生创新创业大赛、SYB 创业培训

**教学要求:**结合教材和教学内容,采取理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学;针对当代大学生面临职业发展趋势,与个人发展规划等相结合,采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学;利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

**课程名称: 大学生创新创业教育**

**学分: 1**

**课程目标:**为学生讲授创业基础的主要概念和理论,使学生能全面理解创业过程,并在相关部分穿插实践训练,主要培养学生对创业的类型、机会、资源、商业模式等的了解,能单独完成创业计划书的撰写,以团队形式参加创新创业的各类竞赛。

**主要内容:**理论部分:做好创业准备、提升创业素养、捕捉创业机会、编制创业计划、组建创业团队、筹措创业资金、设立创业企业、运营管理新创企业。

实践部分:大学生职业规划大赛、大学生创新创业大赛、SYB 创业培训、网络创业培训。

**教学要求:**结合教材和教学内容,采取理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学;针对当前社会发展需要,大学生应具备创新、创业素质,采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学;利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

**课程名称: 大学生就业指导**

**学分: 1**

**课程目标:**该课程的任务是帮助大学生了解国家就业形势和政策,引导大学生充分认知自我,合理调整职业预期,树立正确的择业观,增强就业竞争意识,掌握求职择业的基本常识和技巧,把握大学生就业市场的特点和功能,提高大学生的择业、就业能力。

**主要内容:**理论部分:树立科学的就业观和择业观,养成良好的职业道德;了解当前就业创业制度和政策;求职择业过程自我心理调适;掌握就业相关的法律法规;掌握就业技能;就业信息收集的途径。

实践部分：大学生职业规划大赛、大学生创新创业大赛、SYB 创业培训、网络创业培训

**教学要求：**结合教材和教学内容，采取理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学；针对当前大学生就业面临的困境，采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”等多种形式展开教学；利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

### （一）专业课程

#### 1.专业群平台课

**课程名称：**图形图像处理(photoshop)

**学分：**4

**课程目标：**通过对 photoshop 软件的讲授与学习，能够让学生达到熟练操作图像处理的方法与灵活运用设计创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求。学生应掌握平面绘图；掌握图层、通道、路径等在平面图形图像处理中的应用；掌握常用的滤镜效果并在创作中应用；通过学习，能熟练运用软件进行规范化的设计，处理生活中实际遇到的问题。

**主要内容：**photoshop 基本概念及操作、选区及移动工具、绘图、修图工具、自由变换、图层混合模式、图层样式、蒙版的使用、调整图像的色彩和色调、特效字的制作、自定义形状及钢笔工具组的应用、颜色通道 alpha 通道应用、内置滤镜消失点、外挂滤镜的使用。

**教学要求：**熟练掌握绘制和编辑选区的操作及各种抠图方法、调整图像色彩和色调的方法、图层、图层蒙版的应用方法和操作技巧、文字的应用，艺术字的设计、绘制和修饰图像的方法和技巧、路径工具的使用，能利用钢笔工具绘制各种图案、通道的使用技巧及利用通道进行抠图处理、常用滤镜及动作的使用技巧，外挂滤镜的使用、能够制作图文混排的广告招贴、海报等平面设计作品，可进行有目的的综合创作活动。

**课程名称：**二维动画设计(Animate)

**学分：**4

**课程目标：**通过学习本课程，学生掌握flash软件的操作应用及实践技能、技巧，并对动画制作有独特的创意设计思路，有独立完成动画作品的的能力。

**主要内容：**利用工具绘制动画素材、三种元件（图形、影片剪辑、按钮）的应用、逐帧动画、形状补间动画、补间动画的应用、引导层、遮置层的应用、在动画中加入声音、视频的方法、Actionscript3.0的语法、事件、命令的使用。

**教学要求：**学生要掌握各种工具的使用方法，利用工具进行动画素材的绘制与设计；掌握图形元件、影片剪辑、按钮三种元件的使用；掌握逐帧、补间形状、传统补间、补间动画四种动画的应用；掌握引导层、遮置层的应用；掌握在动画中加入声音及视频的方法；掌握 Actionscript3.0的使用，制作交互动画、下雪效果、鼠标特效；掌握设计一个完整动画作品的

注意事项及技巧。

**课程名称：** 网站设计

**学分：** 4

**课程目标：** 通过本课程的学习，能整体认识网页制作的流程，掌握网页规划、网页设计、网页制作的基本职业技能，培养沟通、合作、有责任心等基本职业素养；为提高学生网站设计方向的职业能力奠定良好的基础

**主要内容：** CSS 语言基础、HTML 基础、JavaScript 脚本语言的基本语法知识、DIV+CSS+HTML+JavaScript 的网页制作方式、网站的测试与发布。

**教学要求：** 通过本课程的学习，使学生了解网站设计制作的全过程，并且熟练掌握制作网页的基本方法和技巧，并能利用其提供的强大功能制作出有专业水准的网站，达到知识和技能两方面共同提高。

**课程名称：** 用户界面设计（UI）

**学分：** 4

**课程目标：** 使学生能熟悉UI设计的流程和设计方法，并能使用photoshop和illustrator制作有创意的，充满视觉冲击力的UI设计作品。

**主要内容：** UI 设计基础、UI 设计基本原则、用户研究、以 photoshop 为工具，设计符合 UI 原则的界面界面设计、以 illustrator 为工具，设计符合 UI 原则的界面。

**教学要求：** 熟悉photoshop、Illustrator的操作并会以photoshop、Illustrator为工具，设计符合UI原则的界面。

## 2.专业技能课

**课程名称：** 美术基础 I（基础素描）

**学分：** 4

**课程目标：** 美术基础I是根据动漫设计与制作所需的观察能力、思维能力、构图能力、造型能力、透视能力、动态能力、明暗关系、结构关系进行针对性训练，并提高设计意识和创新能力。

**主要内容：** 掌握结构素描写生、人物速写、静物组合素描写生、人像写生、风景写生。

**教学要求：** 通过本课程的教学，同学能够掌握正确的观察能力，透视能力，具备基本造型能力，在二维空间上塑造对象的形体，动态。以线条、色块为主要表现手段，强调物象的结构特点。结合素描基础知识的学习、技能训练、课外速写、创作，培养学生有自己的理解方法，熟悉炭笔、铅笔、炭精条、木炭条等画具，形成自己的理解和作画方法、个性风格。

**课程名称：** 美术基础 II（色彩构成）

**学分：** 4

**课程目标：** 美术基础II是基于美术基础I——即根据动漫设计与制作所需的观察能力、思维能力、构图能力、造型能力、透视能力、动态能力、明暗关系、结构关系进行针对性训

练,并提高设计意识和创新能力——在这基础之上,进一步了解色彩的基本科学原理、色彩关系知识以及基本的配色方式方法。

**主要内容:** 水果组合写生、带石膏水果的静物组合写生、带器皿水果的静物组合写生、人物写生、风景写生。

**教学要求:** 通过本课程的色彩教学,使同学掌握色彩以及光线原理,对色彩构成与搭配有基本的了解,熟悉水粉、水彩、彩铅等画具。对色彩能进行一定的运用设计。

**课程名称:** 三维设计基础 (3ds Max)

**学分:** 4

**课程目标:** 通过学习本课程,学生能够掌握 3ds Max 三维图形、二维图形的创建以及二维图形向三维图形转换的方法、3ds Max 放样的编辑和修改、贴图坐标和贴图展开、灯光和摄影机的定位以及操作、游戏材质的编辑和基本类型、制作游戏道具实例的方法和技巧、3ds Max 中有关动画制作的方法和技巧。

**主要内容:** 标准几何体、扩展几何体、二维图形的创建、编辑网络、编辑多边形、编辑样条线、三维编辑修改器、二维图形修改器、复合对象、材质贴图、灯光摄像机、渲染设置和环境特效、粒子系统、基本动画制作、高级动画制作。

**教学要求:** 掌握标准几何体、扩展几何体、二维图形的创建;熟练运用二维和三维修改器;掌握多边形建模、网络建模、复合建模、材质贴图编辑器的应用方法;掌握灯光的设置与应用;掌握约束动画、控制器动画、粒子系统动画、空间扭曲动画、环境效果动画的制作方法、会利用轨迹视图调整动画。

**课程名称:** 影视动画视听语言

**学分:** 4

**课程目标:** 学生通过全面、系统的学习影视动画视听语言学的核心内容及整体框架,采用图文并茂的形式,帮助理解掌握,树立正确的视听语言观念,了解影视动画视听语言的基本概念,学习和掌握视听语言的基本构成元素,以及视听语言在影视动画中的运用规律和表现技法。

**主要内容:** 影视视听语言概论、镜头的内容、镜头的构成、剪辑和蒙太奇、声音与声音剪辑、拉片视听分析。

**教学要求:** 掌握影视动画视听语言的要素、动画镜头的运动及画面表现、轴线原则、场面调度、剪辑等,了解一般常用操作及整个动画的运行机理,动画制作的基本思想。

**课程名称:** 视频编辑与制作

**学分:** 3

**课程目标:** 了解剪辑与合成在影视动画制作流程中的特殊作用,掌握影视动画视频剪辑与合成的基础知识方法和制作技术与一定的经验技巧.并具体掌握剪辑软件 Premiere Pro

CC 在视频设计制作中的熟练运用.能进行基础的特效合成设计和制作.能够基本达到影视动画视频剪辑与合成制作所需的软件操作要求

**主要内容：**剪辑基础知识、Premiere Pro CC 制作流程、项目的设置、各种素材的导入与管理、在时间线面板中编辑素材的基本方法、剪辑特效、音频剪辑与混和、音频混和器面板的运用、音频的转场与音频特效、创建文字与图形、基本动画和特效动画设置、mask 原理、alpha 通道运用于扣像。

**教学要求：**了解剪辑合成的基本概念,常用剪辑软件；掌握剪辑合成的专业制作流程；熟悉剪辑软件 Premiere Pro CC 的安装使用；了解常见的视频拍摄器材,能运用各种格式的素材进行剪辑合成；能完成素材在 Premiere Pro CC 中的导入,转换设置，针对视频要求完成剪辑合成；对剪辑好的素材加载相应的特效合成,扣像,色彩调整等的处理；能对音频素材进行相应的合成处理；能就视频的最后输出设置不同的输出格式要求,完成输出。

**课程名称：** 计算机辅助（Illustrator）

**学分：** 4

**课程目标：**通过该课程的学习，使学生掌握专业辅助软件Illustrator与视觉艺术设计的关系，掌握本软件在会展设计领域的用法。能够使用Illustrator软件进行与专业相关的效果图设计、制作与表现及后期的输出。

**主要内容：**Illustrator 基础知识、路径图形制作、图层控制、图形填色及艺术效果处理、文字处理、图表、滤镜与效果、辅助设计和打印输出。

**教学要求：**了解并掌握矢量绘图的专业制作流程、熟练的使用各种绘图工具并对所绘制图形进行填色处理、熟练使用文字工具与文字菜单对图形进行处理及对文字进行编辑、掌握对辅助线等工具进行运用并且可以对最终效果进行打印输出。

**课程名称：** 三维动画设计(Maya)

**学分：** 6

**课程目标：**该课程使学生掌握Maya三维动画制作的专业技能和流程,具备行业的岗位职业技术能力.为学生将来从事三维动画、影视广告、游戏等岗位工作提供知识与技能支撑。从而为将来就业打下良好的基础。

**主要内容：**Maya 软件的基本概念、多边形建模、NURBS 建模、细分表面建模、渲染的基础知识、灯光、材质、关键帧动画、驱动关键帧、路径动画、摄像机动画、骨骼、动画。

**教学要求：**掌握三维建模的概念及建模规律与建模技巧、掌握 maya 软件对象操作与物体的编辑、掌握多边形建模工具包与曲面建模常用命令、掌握 maya 常用材质与纹理的应用方法、掌握 maya 常用灯光的、摄像机进行创建和应用方法，掌握制作关键帧动画，并使用编辑器调整动画的方法。了解 FK 和 IK 的相关知识，掌握对模型和骨架进行蒙皮、为模型绘制权重的方法。

**课程名称：**数字雕刻与绘图（ZBrush）

**学分：**4

**课程目标：**通过本课程的学习，旨在使学生全面掌握ZBrush这一先进数字雕刻与绘图软件的核心技能，能够熟练运用ZBrush进行高精度模型雕刻、纹理绘制及创意表达。学生将深入理解数字雕刻的基本原理，掌握从基础模型构建到复杂角色、场景创作的全过程，具备在影视、游戏、动画、产品设计等领域中独立完成高质量数字资产创作的能力。此外，学生还将学习到如何将ZBrush与其他3D软件（如Maya、Blender等）结合使用，以优化工作流程，提升创作效率。

**主要内容：**ZBrush基本操作、工具面板及笔刷系统、雕塑基础理论知识、ZBrush的高级功能、ZBrush中运用材质球、纹理笔刷等工具；为模型添加逼真的材质效果，并通过色彩理论与光影处理，提升作品的视觉表现力；运用ZBrush构建复杂场景和精细道具、结合人体结构、服装设计、表情刻画等内容，指导学生设计并雕刻出具有个性和情感的角色模型。

**教学要求：**学生需掌握动漫的基本原理和基础理论，并能在ZBrush的实践中灵活应用，将理论知识转化为实际操作能力。深入了解特效制作的专业流程，从概念设计到成品输出，每个环节都需掌握相应的技能与知识。熟练运用ZBrush的各项功能，包括应用素材、特效合成处理、形状层绘置、路径动画设置等，能够独立完成二维动画与三维雕刻作品的制作。掌握各层级的运用技巧，包括特效的加载与调整、抠像、色彩处理等，确保作品的整体效果达到预期标准。熟悉影片输出的流程与设置，能够导出高质量的作品文件，满足不同平台与用途的需求。

**课程名称：**影视特技与后期合成

**学分：**4

**课程目标：**通过该课程的学习，使学生掌握After Effects CC在动漫设计中的熟练运用。掌握After Effects CC 相应版本的基本理论知识。了解影视特效合成软件在影视制作中的特殊作用，掌握特效合成的基础知识，方法和专业流程。能进行基础的特效合成设计和制作。能够基本达到特效合成师所需的软件操作要求

**主要内容：**背景特效、文字特效、光效、粒子特效、三维特效、高级视频特效和Maya特效制作等影视栏目包装中典型特效的制作方法。

**教学要求：**掌握动漫画的基本原理和基础理论，并能在实践中融会贯通；了解并掌握特效的专业制作流程、熟练运用After Effects CC 应用素材和特效进行合成处理、运用掌握形状层的绘置和路径动画的设置，能独立制作二维动画、合成的设置，各中层的运用，特效的加载和调整，抠像，色彩的处理，影片的输出。

**课程名称：**三维动画渲染制作（C4D）

**学分：**4

**课程目标：**课程采用分步递进式教学方法，结合有趣生动的案例，通过学习本课程，学生掌握 C4D 软件操作界面，C4D 建模、C4D 材质灯光渲染，并能结合 photoshop 软件设计电商海报作品。

**主要内容：**界面介绍与视窗操作、基础模型与工具使用（基本几何体的使用）、曲面建模（样条绘制工具的使用，曲面生成器的使用）、变形器在建模上的应用、造型工具辅助建模、认识光的重要性（打光之法）、C4D 常用材质的调节方法、内置物理渲染器的使用。

**教学要求：**学生要掌握 C4D 视窗的操作方法、横排工具栏和竖排工具栏的使用，基础模型（基本几何体）的应用；掌握曲面建模中各种工具的使用方法；了解各种光源的使用方法，掌握基础灯光打法；掌握常用材质的调节方法及内置渲染器的使用；掌握电商海报作品设计与技巧。

### 3.专业选修课

**课程名称：** 动画运动规律

**学分：4**

**课程目标：**通过动画运动规律这门课程的学习，可以提高学生对动画语言感知力和把握力，提高学生水平，为将来的动画创作打下坚实的基础。动画片中的原画设计，作为动画影片的主要绘制者，应该对运动规律熟练地掌握并运用，将物体运动与动作设计得更加完美，体现出动画片的特殊艺术魅力，从而更好地阐述主体意图，使动画角色栩栩如生、深入人心。

**主要内容：**弧形曲线运动规律、波形曲线运动规律、S 形曲线运动规律、人物的行走运动规律、人物的跑步运动规律、人物的跳跃运动规律（预备与缓冲）、人物综合运动训练、鸟类的运动规律、四足动物的运动规律、昆虫及节肢动物的运动方式、风、火的运动规律、水、雨、雪的运动规律、雷电、云雾、爆炸的运动规律。

**教学要求：**掌握动画运动规律的概论、了解项目意义、制作规范及要求、了解动画运动规律的程序与实施步骤、了解有关的动画作品中经典的案例、熟练运用各运动规律模板、熟识常用的动画绘制工具的使用方法、熟练运用夸张的动作设计、掌握常用的相关动画软件的使用方法、熟练的分析事物运动的特征、熟练掌握手绘表现技法。

**课程名称：** 互联网应用开发（HTML5）

**学分：4**

**课程目标：**通过本课程的学习，学生能够掌握基本的 HTML5+CSS3 网页布局，最终可以独立开发出高颜值、多特效的前 PC 网页。

**主要内容：**HTML5 基础、列表、结构、元素的使用、CSS3 核心基础、文本样式属性、CSS3 各类选择器、盒子模型的相关属性、元素的定位、表单属性、在 html5 中嵌入视频和音频、过渡、变形、动画。



**教学要求：**熟悉 HTML5 基本语法相关标记及属性；掌握结构元素、分组元素、页面交互元素的使用；掌握 CSS 基础选择器、熟悉 CSS 文本样式属性；掌握各类选择器的使用、盒子模型相关属性的设置方法；掌握元素的浮动、元素的定位、元素类型与转换；掌握表单相关元素，能够准确定义不同的表单控件；掌握 HTML5 中视频和音频的相关属性，并能够在 HTML5 页面中添加视频和音频文件；掌握过渡属性、变形属性、CSS 动画的设置方法。

**课程名称：**新媒体运营

**学分：**4

**课程目标：**通过课程的学习，深入理解新媒体营销的核心要素，关系和技术视角下的新媒体营销，新媒体广告市场调查的特征与要求，移动营销市场开发，App 营销的主要问题和障碍，微博的特点和微博营销的优势，微信网络营销特征和重点标签的营销功能。

**主要内容：**新媒体营销认知、新媒体营销策划、新媒体广告、新媒体营销通道与方法、移动营销、App 营销、微博营销、微信营销、今日头条和抖音营销、移动直播营销、自媒体营销、搜索引擎营销。

**课程名称：**虚拟现实基础

**学分：**4

**课程目标：**通过本课程的学习，使学生了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语，系统组成及应用领域，了解虚拟现实的计算机体系结构、输入输出设备，结合上机实验，学生使用 Unity 开发基础的 VR/AR 应用。

**主要内容：**主要介绍虚拟现实技术的概念、组成、发展状况，虚拟现实系统的硬件设备、相关技术，虚拟现实建模语言、图形学、三维建模以及虚拟现实系统在各行业中的应用研究等

**教学要求：**了解虚拟现实技术的概念，虚拟现实系统的组成，虚拟现实的关键技术，虚拟现实系统的分类，虚拟现实技术的主要研究对象，虚拟现实系统的研究现状与未来趋势。熟悉虚拟现实系统的各种硬件设备，包括：输入设备、输出设备、视觉感知设备、听觉感知设备，触觉（力觉）反馈设备，虚拟现实生成设备；了解虚拟现实系统的相关技术，如立体显示技术，环境建模技术，真实感实时绘制技术，碰撞检测技术；熟悉虚拟现实图形学基础；在教学课程中，学生将学习到如何利用 Unity 游戏引擎开发 VR/AR 项目，课程将以项目驱动教学，透过 VR/AR 项目的开发让同学更熟悉 Unity 的运用，以及如何透过 Unity 开发 VR/AR 应用的技巧。

**课程名称：**商业插画设计

**学分：**4

**课程目标：**通过本课程的学习，培养学生在商业领域中应用插画技巧并进行创意设计的能力。提升学生的审美和创新思维，以及综合素质和职业素养。加深学生对商业插画基本理论的理解，包括其发展历程、应用领域等。进行创作工具和创作技巧的教学，训练学生熟练运用绘画表现技法进行商业形象设计的能力。使学生能够独立完成商业插画作品，并理解商业插画与市场需求的关系，具备商业插画项目的规划和管理能力。

**主要内容：**商业插画的基本概述、常见商业风格的分析与应用领域、常见工具的运用与选择、基本造型几何化概括表达、色彩运用与配色技巧、动物与场景造型的概括与绘制、人物角色卡通创意设计、构图表现与设计、氛围光影的处理、原创系列插画的构思、商业插画项目案例讲解与创作。

**教学要求：**熟悉并了解商业插画市场需求、风格特点与创作思路。对商业插画的绘制方法、创作技巧、应用领域和形式审美等方面知识有深入的了解。并能熟练使用 CG 技术为媒介制作出符合市场需求的插画创作作品。

### （三）公共课限制选修课

**课程名称：**大学生健康与生命安全教育

**学分：**1

**课程目标：**增进大学生的卫生知识，使其进一步了解健康的价值和意义，增强维护自身健康的责任感和自觉性，提高自我保健和预防疾病的能力；帮助大学生自觉选择健康的行为和生活方式，消除或减少危险因素的影响，从而促进身心健康，改进生活质量。

**主要内容：**涵盖健康与亚健康、营养与健康、作息与健康、体育与健康、现场救护、安全教育、常见病的防治。

**教学要求：**通过本课程的学习，使学生掌握有益于健康的行为生活方式；识别食物营养，并能合理搭配；辨别社会危害，学会自我保护；掌握科学地进行体育锻炼的方法；常见病的防治；现场急救基本措施与方法。

**课程名称：**马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当

**学分：**1

**课程目标：**教育和引导青年学生增强对实现中华民族伟大复兴的中国梦的使命担当；增强对中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；引导青年学生自觉报效祖国，把自己的理想和聪明才智自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国的伟大事业中去。

**主要内容：**主要讲授马克思主义诞生以来的时代特点；马克思主义在中国发展与不同时代青年的责任担当；中国特色社会主义进入新时代与当代青年学生的使命担当；习近平新时代中国特色社会主义思想是马克思主义中国化最新成果，是 21 世纪马克思主义，教育和引导当代青年学生学习和践行习近平新时代中国特色社会主义思想，肩负起为实现“两个一百

年”奋斗目标而奋斗的时代使命等。

**教学要求:** 结合教材和教学内容,采取课题理论讲授与实践教学相结合的方式展开教学。  
主要采取案例式、情景式、讨论式、互动式、“翻转课堂”式等多种形式展开教学。同时,  
充分发挥和利用网络资源和互联网等现代化教学手段展开教学。

### 七、教学进程总体安排

| 类别        | 课程代码                   | 课程名称                     | 课程<br>类型               | 考核<br>方式 | 学分 | 学时  | 实践<br>学时 | 学期及课堂教学周数 |         |         |         |         |         |
|-----------|------------------------|--------------------------|------------------------|----------|----|-----|----------|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|
|           |                        |                          |                        |          |    |     |          | 1         | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|           |                        |                          |                        |          |    |     |          | 16<br>周   | 18<br>周 | 18<br>周 | 18<br>周 | 18<br>周 | 16<br>周 |
| 公共必修<br>课 | 000010160              | 思想道德与法治                  | B                      | 试        | 3  | 48  | 16       | 3         |         |         |         |         |         |
|           | 000010167              | 毛泽东思想和中国特色社会<br>主义理论体系概论 | A                      | 试        | 2  | 36  |          |           | 2       |         |         |         |         |
|           | 000010168              | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论       | B                      | 试        | 3  | 54  | 18       |           | 3       |         |         |         |         |
|           | 000010015              | 形势与政策                    | A                      | 查        | 1  | 18  |          | 第一至四学期    |         |         |         |         |         |
|           | 000010050              | 军事理论                     | A                      | 试        | 2  | 36  |          |           | 2       |         |         |         |         |
|           | 000010146              | 军事技能                     | C                      | 查        | 2  | 112 | 112      | 2         |         |         |         |         |         |
|           | 000012128              | 国家安全教育                   | A                      | 试        | 1  | 18  |          |           | 1       |         |         |         |         |
|           | 000010143              | 职业核心能力实训□                | C                      | 查        | 2  | 48  | 48       |           |         |         | 2       |         |         |
|           | 000010144              | 陶行知教育思想                  | A                      | 试        | 1  | 18  |          |           |         | 1       |         |         |         |
|           | 000010141              | 中华优秀传统文化                 | A                      | 试        | 2  | 32  |          | 2         |         |         |         |         |         |
|           | 000010135              | 大学生心理素质教育与训练             | B                      | 试        | 2  | 32  | 4        | 2         |         |         |         |         |         |
|           | 010010046              | 信息技术应用基础                 | C                      | 试        | 3  | 63  | 63       | 3         |         |         |         |         |         |
|           | 000010130              | 公共外语 I □                 | B                      | 试        | 4  | 64  | 16       | 4         |         |         |         |         |         |
|           | 000010131              | 公共外语 II                  | B                      | 试        | 4  | 72  | 18       |           | 4       |         |         |         |         |
|           | 000210876              | 体育与健康 I                  | C                      | 查        | 1  | 32  | 32       | 1         |         |         |         |         |         |
|           | 000210877              | 体育与健康 II                 | C                      | 查        | 1  | 36  | 36       |           | 1       |         |         |         |         |
|           | 000012127              | 劳动专题教育                   | B                      | 查        | 1  | 16  | 12       |           | 1       |         |         |         |         |
|           | 232010001              | 大学生职业发展与指导               | B                      | 试        | 1  | 18  | 6        |           | 1       |         |         |         |         |
|           | 232010002              | 大学生创新创业教育○               | B                      | 试        | 1  | 18  | 6        |           |         | 1       |         |         |         |
|           | 232010003              | 大学生就业指导                  | B                      | 试        | 1  | 18  | 6        |           |         |         |         | 1       |         |
|           | 小 计                    |                          |                        |          | 38 | 789 | 393      | 17        | 13      | 4       | 3       | 1       | 0       |
| 专业<br>课   | 专业<br>群<br>平<br>台<br>课 | 212010003                | 图形图像处理(photoshop)<br>□ | B        | 试  | 4   | 72       | 36        |         | 4       |         |         |         |
|           |                        | 212010004                | 二维动画设计(Animate)★       | B        | 试  | 4   | 72       | 36        |         |         | 4       |         |         |
|           |                        | 212010005                | 网站设计                   | B        | 试  | 4   | 72       | 36        |         |         | 4       |         |         |
|           |                        | 212010006                | 用户界面设计 (UI) □          | B        | 试  | 4   | 72       | 36        |         |         |         | 4       |         |
|           |                        | 小 计                      |                        |          |    | 16  | 288      | 144       | 0       | 4       | 8       | 4       | 0 0     |
|           | 专业<br>技                | 212010001                | 美术基础 I (基础素描)          | B        | 查  | 4   | 64       | 32        | 4       |         |         |         |         |
|           |                        | 212010002                | 美术基础 II (色彩构成)         | B        | 查  | 4   | 72       | 36        |         | 4       |         |         |         |
|           |                        | 212010007                | 三维设计基础 (3ds Max)       | C        | 试  | 4   | 96       | 96        |         |         | 4       |         |         |

| 类别                                                                      | 课程代码                  | 课程名称                | 课程<br>类型               | 考核<br>方式 | 学分  | 学时   | 实践<br>学时                                    | 学期及课堂教学周数       |         |         |         |         |         |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------|------------------------|----------|-----|------|---------------------------------------------|-----------------|---------|---------|---------|---------|---------|
|                                                                         |                       |                     |                        |          |     |      |                                             | 1               | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|                                                                         |                       |                     |                        |          |     |      |                                             | 16<br>周         | 18<br>周 | 18<br>周 | 18<br>周 | 18<br>周 | 16<br>周 |
| 能<br>课                                                                  |                       | ★△                  |                        |          |     |      |                                             |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 212010014             | 影视动画视听语言            | B                      | 试        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         | 4       |         |         |         |
|                                                                         | 212010031             | 视频编辑与制作             | C                      | 试        | 3   | 72   | 72                                          |                 |         |         | 3       |         |         |
|                                                                         | 212010008             | 计算机辅助（Illustrator）★ | B                      | 试        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         | 4       |         |         |
|                                                                         | 212010012             | 三维动画设计（Maya）★△      | B                      | 试        | 6   | 108  | 54                                          |                 |         |         | 6       |         |         |
|                                                                         | 212010033             | 数字雕刻与绘图（ZBrush）     | B                      | 试        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         | 4       |         |
|                                                                         | 212010009             | 影视特技与后期合成★          | C                      | 试        | 4   | 96   | 96                                          |                 |         |         |         | 4       |         |
|                                                                         | 212010013             | 三维动画渲染制作（C4D）       | B                      | 试        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         | 4       |         |
|                                                                         | 小 计                   |                     |                        |          | 41  | 796  | 530                                         | 4               | 4       | 8       | 13      | 12      | 0       |
| 专<br>业<br>拓<br>展<br>课                                                   | 212020013             | 动画运动规律              | B                      | 查        | 4   | 72   | 36                                          |                 | 4       | 4       | 4       | 0       | 0       |
|                                                                         | 212020004             | 互联网应用开发（HTML5）      | B                      | 查        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 212020008             | 新媒体运营               | B                      | 查        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 212020007             | 虚拟现实基础              | B                      | 查        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 212020012             | 商业插画设计              | B                      | 查        | 4   | 72   | 36                                          |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 小 计（必选 12 学分）         |                     |                        |          | 12  | 216  | 108                                         | 0               | 4       | 4       | 4       | 0       | 0       |
| 专<br>业<br>综<br>合<br>技<br>能<br>实<br>践<br>课                               | 000010031             | 毕业设计                | C                      | 查        | 6   | 144  | 144                                         |                 |         |         |         | 6       |         |
|                                                                         | 000010115             | 岗位实习                | C                      | 查        | 16  | 384  | 384                                         |                 |         |         |         |         | 16      |
|                                                                         | 小 计                   |                     |                        |          | 22  | 528  | 528                                         |                 |         |         |         | 6       | 16      |
| 合 计                                                                     |                       |                     |                        |          | 129 | 2615 | 1687                                        | 0               | 0       | 0       | 0       | 6       | 16      |
| 公<br>共<br>选<br>修<br>课                                                   | 限<br>定<br>选<br>修<br>课 | 000012129           | 大学生健康与生命安全教育           | A        | 试   | 1    | 18                                          |                 | 1       |         |         |         |         |
|                                                                         |                       | 220010002           | 马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当 | A        | 试   | 1    | 16                                          | 1               |         |         |         |         |         |
|                                                                         |                       |                     | 美育类（选修课程详见另表）          | B        | 查   | 1    | 18                                          | 9               | 1       |         |         |         |         |
|                                                                         | 任意选修课程（选修课程详见另表）      |                     |                        |          | 2   | 36   | 18                                          | 从全校通选课中选修 2 个学分 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 合 计                   |                     |                        |          | 5   | 88   | 27                                          | 1               | 2       | 2       | 0       | 0       |         |
| 人<br>文<br>素<br>质<br>教<br>育<br>与<br>创<br>新<br>创<br>业<br>能<br>力<br>培<br>养 | 必修项目                  |                     |                        |          | 5   |      | 入学教育 1 学分、社会实践 1 学分、课余体育锻炼 1 学分、专业技能证书 2 学分 |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 美育类限定选修实践项目           |                     |                        |          | 1   |      | 详见实施项目安排表                                   |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 自选项目                  |                     |                        |          | 2   |      | 详见实施项目安排表                                   |                 |         |         |         |         |         |
|                                                                         | 合 计                   |                     |                        |          | 8   | 192  | 192                                         |                 |         |         |         |         | 8       |
| 总 计                                                                     |                       |                     |                        |          | 142 | 2897 | 1922                                        | 22              | 27      | 25      | 25      | 19      | 24      |

注：1. 列表中标注★为专业核心课程，标注□为证书课程；标注△为竞赛课程；标注○号者

为创新创业课程；

2.考核方式：试（考试），查（考查）；

3.课程类型：A（纯理论课），B（理论+实践课），C（纯实践课）；

4.《形势与政策》开课学期第一至第四学期，学时分配(6，4，4，4)，学分记入第四学期；

5.任意选修课程开设《马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当》、《“四史”专题教育》(党史、新中国发展史、改革开放史、社会主义发展史)、《大学生健康与生命安全教育》，书法、绘画、音乐、公共艺术等美育课程，节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程。

6.人文素质教育与创新创业能力培养项目 8 学分，其中课余体育锻炼安排在第三、四学期，公共体育部统一安排，共 60 学时。学生毕业审核前录入学籍系统中，表中此项目学分记入第六学期。

八、学分、学时安排

| 课程类别            |            | 课程学<br>分比例 | 学分  | 课程学<br>时比例 | 学时   | 学时分配 |      |
|-----------------|------------|------------|-----|------------|------|------|------|
|                 |            |            |     |            |      | 理论教学 | 实践教学 |
| 公共必修课           |            | 27%        | 38  | 27%        | 789  | 396  | 393  |
| 专业<br>课         | 专业基础课      | 11%        | 16  | 10%        | 288  | 144  | 144  |
|                 | 专业技能课      | 29%        | 41  | 27%        | 796  | 266  | 530  |
|                 | 专业选修课      | 8%         | 12  | 7%         | 216  | 108  | 108  |
|                 | 专业综合技<br>能 | 15%        | 22  | 18%        | 528  | 0    | 528  |
| 公共<br>选修<br>课   | 限定选修课      | 2%         | 3   | 2%         | 52   | 43   | 9    |
|                 | 任意选修课      | 1%         | 2   | 1%         | 36   | 18   | 18   |
| 人文素质教育与创新创业能力培养 |            | 6%         | 8   | 7%         | 192  | 0    | 192  |
| 总学时（学分）         |            |            | 142 | 100%       | 2897 | 975  | 1922 |
| 占总学时比例          |            |            |     |            | 100% | 34%  | 66%  |

九、职业技能考证

职业技能考证必须取得 2 个学分（从 1-5 个自选项目中选考 1 项）。

| 序号 | 职业资格证书名称         | 颁证单位                | 等级 | 性质 | 学分 |
|----|------------------|---------------------|----|----|----|
| 1  | 职业核心能力           | 教育部中国成人教育协会         | 中级 | 选考 | 2  |
| 2  | 工业和信息化人才专业知识测评证书 | 工业和信息化部人才交流中心       | 中级 | 选考 | 2  |
| 3  | NACG 可持续发展技能证书   | NACG 可持续发展人才培养工程办公室 | 中级 | 选考 | 2  |

|    |                |                  |    |    |   |
|----|----------------|------------------|----|----|---|
| 4  | UI 交互设计师       | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 5  | 游戏美术设计师        | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 6  | 数码视频设计师        | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 7  | 三维动画设计师        | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 8  | 二维动画设计师        | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 9  | 平面设计师          | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 10 | 影视特效设计师        | 工业和信息化部人才交流中心    | 中级 | 选考 | 2 |
| 11 | 游戏美术设计职业技能等级证书 | 完美世界教育科技（北京）有限公司 | 中级 | 选考 | 2 |

## 十、实施保障

### （一）师资队伍

师资队伍整体结构合理，发展趋势良好，符合专业目标定位要求，适应学科、专业长远发展需要和教学需要。专业带头人和骨干教师要占到教师总数的一半以上，专业带头人应由具有高级职称的教师担任，要能够站在动漫制作技术专业领域发展前沿，熟悉行业企业最新技术动态，把握专业技术改革方向；骨干教师要能够根据行业企业岗位群的需要开发课程，及时更新教学内容。生师比适宜，满足本专业教学工作的需要。双师比结构合理。聘请企业技术骨干担任兼职教师，尤其针对实践部分进行行业标准的试炼。

### （二）教学设施

实训室建设是高职学生能力培养的最重要环节，而实践课是培养学生能力的最佳途径，动漫制作技术的实训室（见表 6）应能提供真实的实践环境和模拟的企业氛围，从而让学生直观、全方位了解各种设备和应用环境，真正加深对原理、标准的认识。通过实践学习，真正提高学生的技能和实战能力，使学生感受企业文化氛围，具有扎实的理论基础、很强的实践动手能力和良好的素质，这些都是他们将来在就业竞争中非常明显的竞争优势，扩大学生在毕业时的择业范围，对于学生来说具有现实意义的。

同时加强基地软环境建设，校企共同设计和开发教学、实训项目，共同编写实训指南，引进企业标准和企业文化，使校内生产性实训室更加接近企业真实工作环境，能更好地开展以企业真实项目为情境单元的“教、学、做一体化”的教学及项目实践，培养学生从初学到熟练职业能力；同时使学生在实训过程中受到企业文化的熏陶，培养学生的职业素质。

表 6 校内实训基地

| 实训室名称      |
|------------|
| 动漫设计与制作实验室 |
| 三维动画实训室    |
| 虚拟现实实训室    |
| 数字影视制作室    |

|            |
|------------|
| 虚拟演播室      |
| 电脑美术设计实训室  |
| 画室         |
| 网络基础实训室    |
| 计算机综合开发实训室 |
| 网络综合实训室    |
| 计算机应用技术实训室 |
| 移动商务实训室    |
| 软件技术实训室    |

通过政府、大（中）型企业集团、行业协会等平台，紧密联系行业企业，多渠道筹措资金，多形式开展合作。

顶岗实习环节是教学课程体系的重要组成部分，是学生步入职业的开始，制定适合本地实际与顶岗实习有关的各项管理制度。在专兼职教师的共同指导下，以实际工作项目为主要实习任务。学生通过在企业真实环境中的实践，积累工作经验，具备职业素质综合能力，达到“准职业人”的标准，从而完成从学校到企业的过渡。

表 7 校外实训基地

|                |
|----------------|
| 基地名称           |
| 广州漫游计算机科学有限公司  |
| 广州腾科网络技术有限公司   |
| 广州砺锋信息科技有限公司   |
| 广州闪购软件服务有限公司   |
| 大展（广州）信息科技有限公司 |
| 广州玉天紫教育科技有限公司  |
| 广州粤嵌通信科技股份有限公司 |
| 广州标向信息技术有限公司   |
| 广州火星实践科技有限公司   |
| 广东凯世科教投资有限公司   |

### （三）教学资源

#### 1. 开发基于工作过程的课程教材

教材建设在内容选择上坚持“四新（新知识、新技术、新工艺、新方法）、三性（实用性、应用性、普适性）”的原则；在编写形式上要将专业理论知识和技能向以企业工程项目的工作任务、工作内在联系和工作过程知识转变，以工作过程所需的知识和技能作为核心，以典型工作任务为工作过程知识的载体，并按照职业能力发展规律构建教材的知识、技能体系，使之成为理论与实践相结合的一体化工学结合教材。

#### 2. 选用国家精品课程教学资源

充分利用现有国家精品课程的一流的教学内容和一流的教学资源,开展专业课程的教学活动,将国家精品课程的建设成果有效地应用到专业课程的教学,以获得最佳的教学效果。

### 3. 选用优秀的高职高专规划教材

教材是实现人才培养目标的主要载体,是教学的基本依据。选用高质量的教材是培养高质量优秀人才的基本保证。近年来许多出版社在“教育部高职高专规划教材”和“21世纪高职高专教材”的组织建设中,出版了一批反映高职高专教育特色的优秀教材、精品教材。在进行教材选用时,应整体研究制定教材选用标准,使在教学中实际应用的教材能明显反映反映行业特征,并具时代性、应用性、先进性和普适性。

## （四）教学方法

采用项目导向、任务驱动和顶岗实习的工学结合的教学模式,灵活运用案例分析、角色扮演、任务驱动、项目导向、课堂与实习地点一体化等教学方法,对本专业学生的专业技术能力、行业通用能力、核心竞争能力、团队合作能力进行培养。在专业技术能力方面,通过加入企业成功的实训项目与案例,使学生在每个阶段达到指定目标,训练学生实践操作的熟练程度和规范性,通过校企合作开发项目训练培养学生良好的职业素质。

## （五）学习评价

专业积极推进课程教学评价体系改革,突出能力考核评价方式,建立由形式多样化的课程考核形式组成的评价体系,积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价,通过多样式的考核方式,实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价,激发学生自主性学习,鼓励学生的个性发展以及培养其创新意识和创造能力,更有利于培养学生的职业能力。

### 1. 课程考核

考核应以形成性考核为主,可以根据不同课程的特点和要求采取笔试、口试、实操、作品展示、成果汇报等多种方式进行考核;

考核要以能力考核为核心,综合考核专业知识、专业技能、方法能力、职业素质、团队合作等方面;

各门课程应根据课程的特点和要求,对采取不同方式及各个方面的考核结果,通过一定的加权系数评定课程最终成绩,具体每门课程的考核要点和权重由课程教学方案予以明确。

### 2. 课程评价

充分认识评价在课程建设中的重要性,根据评价目的,确定评价指标,收集教学信息,进行综合分析,进一步加强对课程考核评价的管理。在课程学习评价中,关注学生的进步和发展,突出评价的激励与反馈功能,建立新型的课程考核评价观;在课程考核评价的内容中,包含任务评价、项目评价、课程评价、职业素养评价等几方面,实现评价内容的多元化;在课程考核评价方法中,实施不同层次的分层次考核,并建立学生自评、互评和教师评价、企业评价、社会评价相结合的评价体系,评价方式多样化,实行量化考核,促进学生学习积极



性和学习效果的提高；对学生的学习过程和学习效果进行综合评价，形成既注重过程评价又注重效果评价的综合考核评价体系。

#### （六）质量管理

建立健全校院（系）两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学院各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

### 十一、毕业要求

本专业毕业必须修满 142 个学分，采用学年学分制教学。学生在校期间，须按规定参加入学教育、军训、社会实践、毕业教育、课程修读等环节方可毕业，其中公共必修课、专业群平台课（专业基础课）、专业技能课、专业综合技能（含实践课）学分必须取得，专业拓展（选修）课必须修满 12 学分，通选课必须修满 5 学分，人文素质教育与创新创业能力培养项目必须修满 8 学分。

### 十二、附录

包括：课程教学进度表、教学计划调整申请（审批）表（表格见“私立华联学院关于修订 2024 级专业人才培养方案的指导意见”）

秋芳