

# 动漫制作技术专业人才培养方案

## 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

入学要求：高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

修业年限：3年

## 四、职业面向

| 所属专业<br>大类（代<br>码） | 所属专业类<br>（代码） | 对应<br>行业<br>（代码）    | 主要职业类别<br>（代码）  | 主要岗位类别（或<br>技术领域）  | 职业资格证书或技能<br>等级证书举例                                  |
|--------------------|---------------|---------------------|---|--|--|
| 电子信息<br>61         | 计算机类<br>6102  | 数字内容<br>服务<br>I6591 | 计算机软件技术<br>人员<br>2021302<br>技术编辑<br>2120203<br>影视动画制作员<br>6190104 | 游戏建模师<br>游戏 3D 动画师<br>影视动画制作员<br>影视后期制作员<br>栏目包装设计员<br>电商海报页面设计<br>员 | 1、国家计算机二级水<br>平证书<br>2、三维模型师<br>3、三维动画师<br>4、数字图像工程师 |

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，适应技术进步和经济社会发展的需要，具有良好的职业道德、扎实的专业技能、开阔的创造能力、极强的动手能力和学习能力，并掌握 MaYa、3dmax、C4D 等大型三维软件的建模、动力学、

角色动画等核心技术，及后期合成特效软件 After Effects、平面软件 Photoshop 的操作、与三维软件的配合使用，培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，面向游戏建模、游戏动画、影视动画及广告制作、动画设计制作等领域的高素质劳动者和技术技能人才。

## **(二) 培养规格**

### **1. 素质**

1) 政治素质：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。

2) 职业素质：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。

3) 文化素质：具有良好的文化基础和修养；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；善于自学，同时关注本行业科学技术的新发展，不断更新知识；具有社会交往、处理公共关系的基本能力。

4) 身心素质：拥有健康的体魄和心理、健全的人格，养成良好的体育锻炼和卫生习惯，具备健全的心理和乐观的人生态度。

### **2. 知识**

1) 掌握本专业必需核心软件（比如 MaYa、3dmax、C4D、After Effects、Photoshop）；

2) 能够将所学软件融会贯通，并结合使用（比如三维软件和平面软件的结合，三维软件和后期软件的结合）；

3) 具有一定的审美鉴赏力；

4) 具有一定的手绘能力；

5) 理解动画运动规律并可以运用于三维软件的角色动画制作中；

- 6) 掌握视听语言;
- 7) 能看懂并根据剧本绘制出分镜头;

### **3. 能力**

通用职业能力:

- 1) 具有较强的文字和口头表达能力。
- 2) 英语达到应用能力三级水平, 借助英汉字典, 能阅读相关专业技术资料及一定的外语交流能力。
- 3) 具有较强的社交能力和应变的能力。
- 4) 具有较强的组织协调能力, 善于同他人密切合作。
- 5) 具有较强的自学能力以及创新能力。
- 6) 具有基本的社交礼仪及妆容礼仪。

专业技术技能:

- 1) 动画专业软件操作能力;
- 2) 平面三维化的实现能力;
- 3) 绘画、上色的基本能力;
- 4) 图形图像体处理的基本能力;
- 5) 动画角色、场景的造型能力;
- 6) 影视编辑的基本能力;

## **六、课程设置及要求**

### **(一) 公共基础课程**

按照高职教育培养目标设计公共基础课程, 把毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础、形式与政策、大学生心理健康教育、军事理论与军事技能、大学生职业规划与就业指导、大学生创新与创业教育、应用文写作、体育、大学英语、高等数学、概率论与数理统计等课程列为必修课。将艺术欣赏、演讲与口才、投资理财基础等课程列为选修课。

本专业开设公共基础课程描述, 见附件--1。

### **(二) 专业课程**

本专业共开设 15 门专业课程, 其中 photoshop 基础-提高、Maya 建模-动画(1、2)、视听语言与分镜头、3dmax 基础-角色动画、Cinema 4D、数字后期与

合成、技术联合实训七门课程为专业核心课程。

### 1.专业基础课:

1) 动画速写: 本课程旨在快速帮助学生塑造观察对象、记录动态、组织线条等基础绘画能力, 主要方向为人物、场景的速写练习, 包括人物动态速写、人物快速速写以及室内场景速写、室外场景速写, 场面速写。本课程的难点在于对人体比例结构的理解及表达上, 通过人物动态速写使学生掌握人体比例结构及动态关系, 通过人物速写使学生掌握线条表达能力, 通过室内室外场景速写使学生掌握空间比例结构、透视关系对于景物及空间的影响, 为以后的动画场景造型打下绘画基础。

2) 构成与审美: 本课程旨在训练学生通过点线面来提高塑形、造型的能力及对色彩的感知和色彩特点的把握, 同时在学习的过程中提升个人审美能力与思维创造能力。课程主要方向为平面构成和色彩构成。本课程的难点在于平面化的发散性思维创新及学生对色彩的感知度及表现能力的体现上。通过平面构成的多维训练, 使学生具备发散性创新思维的造型能力及手绘能力, 通过色彩构成的多维训练使学生具备对色彩的知觉认识和心理效果的发挥体现能力。

3) 专业鉴赏: 本课程旨在通过知名影片或名画或实验小短片等动画相关艺术形式的解析、鉴赏, 来提高学生对本专业审美鉴赏能力及加深对本专业相关行业的热爱度, 以激发后续学习主动能力。通过对动画电影、系列片、插画、漫画、游戏角色、游戏场景、实验性小动画等不同类型的动画艺术形式进行分析鉴赏, 以达到提高学生对美的认识以及开发学生创新思维能力。

4) 动画造型训练(角色篇): 本课程是一门综合课, 分为两个阶段的学习动画角色造型与场景造型, (其中场景造型为选修课, 在后面的选修课程中做介绍)。动画角色造型的学习宗旨在于通过训练多元化角色类型提升学生对人物类角色、拟人类角色、组合类角色、机器类角色的塑造及创造能力, 一个是思维方面的训练, 一个是绘画能力方面的训练。

5) Photoshop: 该课程为软件的基础阶段。在此阶段中主要要求学生掌握软件的基本操作及简单的图形处理技巧, 难点在于蒙版部分的学习, 学生通过一学期的学习掌握基础调色、通道抠图、蒙版抠图及拼接组合等基础处理技巧。提高阶段在基础阶段上进一步加深难度, 及技巧手法, 通过学习可以使学生掌握更接

近宣传类海报的艺术效果，并能够和三维软件结合使用，真正实现数字图像的艺术创作和再加工，为以后的广告设计，图形图像设计、动画设计、网页设计、电商海报、招贴宣传做好铺垫。

6) PS 与数码摄影：本课程是一门综合实验课，同时也是 Photoshop 课程的进阶实验阶段。除了提高 photoshop 使用的技术技巧之外，还包含摄影技术、理论知识与 photoshop 软件的应用相结合，通过摄影基础知识的学习，使学生掌握摄影构图、光影关系及对色彩的影响体现，及如何在 PS 中深度处理图像的技巧。数码摄影要求手机拍摄即可，学习重点不在于高级别单反相机的应用技术上，而在于技巧及理论应用，学生可通过手机来练习摄影技巧，不要求特别准备单反相机。因摄影的特殊需求，本课程允许在校内或校外附近进行实验拍摄，必需由老师带领。

## **2.专业核心课：**

1) 动画原理与运动规律：本课程结合实例讲授动画基本视觉原理及常用动物、人的运动规律，通过逐个分析各种动画实践过程中经常会碰到的问题，使学生系统的掌握动画运动绘制的内在原理及制作技巧。课程从基本运动规律入手，通过弹性运动、流体运动、两足角色动画、四足动物动画、预备与缓冲等内容的讲授与训练，指导学生熟练掌握动画运动规律及原理。在掌握了规律及原理的基础上可以发散思维，创新设计出各种形式的动画短片。

2) 3dmax（基础、角色动画）：该软件属于主流大型三维软件，广泛应用于建筑漫游、室内外效果图、网络游戏开发、动画制作等领域。本课程分为两个阶段的学习，分别是基础和角色动画，两部分学习内容都侧重于学习角色的绑定、蒙皮、动画部分，基础是学习软件操作命令及方法，角色动画是学习不同角色的动画动作，让学生重点进行人物动作的练习，将运动规律所学融会贯通其中，可以做出人物角色、动物角色等多种生物类角色动画效果。本课程的难点在于：（1）软件的掌握；（2）动态动作的把握及做到准确、生动的程度。掌握好这门软件技术可以更好的拓宽学生的就业面及适应更优质的就业岗位。

3) 视听语言与分镜头：本课程是一门综合课程。课程分为理论学习、名作分析、分镜头实验操作三个方面的学习。难点在于理论与实际的结合、贯通。通过理论知识的学习使学生掌握视听语言的理论要点、表现技巧与分镜头的通用表

现方法、符号标志，并能够将视听语言的理论应用于分镜头的设计中，为后期剪辑，镜头分镜安排打下基础。

4) Maya (建模、动画 1、动画 2)：该软件属于行业内主流大型三维软件，主要应用于三维系列动画片及动画电影制作、电影电视特效等领域。本课程从基础建模出发，涉及软件的各大模块，让学生系统充分的掌握该软件的建模、材质、灯光、动力学、角色动画及渲染技术。本课程分为三个阶段的学习：建模、动力学、角色动画，分布于第二、三、四学期。本课程的难点在于：（1）全英文软件界面，学生接受起来有难度；（2）建模方面需要学生具备二维到三维的转变理解能力以及命令的熟练度；（3）动力学方面参数过多，需要增大练习量以达到熟练的程度；（4）角色绑定、动画部分难度较高。通过软件各模块的学习能够使学生独立应用软件进行动画的制作。

5) Cinema 4D 软件：本课程所涉及软件是目前市场上非常流行的一款功能强大的综合性三维软件，其涉及面极广，包括辅助电影特效、企业宣传片包装、栏目包装、影视广告、影视片头、电商设计等行业。本课程旨在让学生通过软件基本操作的学习，能够独立完成进行栏目包装的制作、片头片尾的创意制作等任务，亦可与 AE 等后期软件配合使用，完成片子的制作。

6) 数字后期编辑与合成：本课程从艺术和技术的结合的新视角来讲解现代数字后期和数字合成的技术原理和制作技巧，使学生能够全面了解软件的强大功能，同时能够熟练掌握实际编辑和特效的制作技巧。为今后从业影视后期编辑与合成提供必要条件。课程难点在于软件相关插件的学习，效果变化多，参数多，需要通过大量案例来加强巩固。

7) 技术联合实训：本课程为校内实训课，为期 2 周，设置在第四学期期末。本课程是一门技术综合练习实训课程，旨在通过多元化案例将各个软件进行融会贯通式结合使用，让学生通过项目更深入掌握软件之间的技术搭载手段及相互配合技巧，从而拓宽学生创作思路、延伸创作技术。

### **3.专业选修课：**

1) 动画造型训练（场景篇）：本课程是造型训练的第二阶段——场景造型。动画场景造型的学习旨在通过绘画各种不同类型场景、不同风格场景提升学生对空间感、立体感的塑造能力。本课程难点在于透视的训练及绘画表现能力。

2) C4D 实训：本课程是 C4D 课程的进阶部分，难度上有所提高，主要内容是讲授 C4D 基础课程中没有涉及的插件、常用渲染器插件以及 Xpresso 表达式等方面。通过技术讲授及案例分析、演示，使学生对 C4D 软件有更深层的技术掌握，轻松掌握工业动画、栏目动画、产品包装动画等的制作技术。课程难点在于该软件插件较多，参数变化多样，以及 Xpresso 表达式的理解编写，建议多从小实例入手增加学生的操作熟练度。

3) 游戏角色原画设计：本课程是一门 CG 手绘课程，要求学生自备数位板方可学习。主要学习内容是通过数位板在 PS 或 SAI 或 Painter 等绘图软件中学习游戏人物、游戏场景的绘画（软件由任课老师自行选择）。本课程的难点在于绘画技巧，对色彩的感知度、在光影变化下对色彩的影响及体现手法等方面。本课程旨在通过 CG 绘画技术的学习，使学生得到美术素养的提高、绘画技巧的提高，同时对三维软件中的建模、贴图绘画等都有新的解读。

### **（三）实践性教学——技术联合实训**

#### **1. 目的**

①巩固、加深及综合应用所学的平面、三维、后期方面的知识，让学生通过实操案例掌握三维软件和平面软件的结合使用及三维软件和后期软件的结合使用，软件之间的联系及互通；

②培养学生的创造性思维能力、解决实际问题的能力、集体荣誉感和团队协作能力。

#### **2. 实训形式及安排**

实训形式：由授课教师面授。

安排：由授课教师统一安排规划学习案例及进度安排：①可单个学生考核②由授课教师统一安排分组完成，并由授课教师进行每个学生明确分工。

#### **3. 实训时间安排**

第四学期末安排 2 周的校内实训。

#### **4. 实训内容**

案例形式：①三维建模渲染在 PS 中做技术处理，以达到招贴海报或电商宣传海报的效果；②三维建模渲染在 AE 中进行技术处理，以达到栏目包装、片头

小动画等效果；③通过 PS、Maya 或 3dmax、C4D、AE 制作案例。

## 七、学时安排

动漫制作技术专业教育教学时间分配表

(单位: 周)

| 学<br>年 | 学<br>期 | 教学与<br>实验 | 入学教育<br>与军训 | 阶段<br>实训 | 顶岗<br>实习 | 毕业<br>论文 | 社会<br>实践 | 毕业<br>教育 | 期末<br>考试 | 寒暑<br>假 | 合<br>计 |
|--------|--------|-----------|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|--------|
| 一      | 1      | 13        | 2           |          |          |          |          |          | 1        | 5       | 21     |
|        | 2      | 20        |             |          |          |          | 1        |          | 1        | 7       | 29     |
| 二      | 3      | 21        |             |          |          |          | 1        |          | 1        | 4       | 27     |
|        | 4      | 17        |             |          |          |          |          |          | 1        | 8       | 26     |
| 三      | 5      |           |             |          | 20       |          |          |          |          | 5       | 25     |
|        | 6      |           |             |          | 6        | 11       |          | 2        |          |         | 19     |
| 合计     |        | 71        | 2           | 0        | 26       | 11       | 2        | 2        | 4        | 29      | 147    |

动漫制作技术专业 2019 级教学进程表

| 课程<br>类别                | 序号 | 课程名称                      | 课程编码   | 课程<br>性质 | 考核<br>方式 | 学<br>分 | 总<br>学<br>时 | 学时分配 |    |    |     | 学期与周学时分配 |     |     |     |    |    |  |
|-------------------------|----|---------------------------|--------|----------|----------|--------|-------------|------|----|----|-----|----------|-----|-----|-----|----|----|--|
|                         |    |                           |        |          |          |        |             | 课内   |    | 课外 |     | 一        | 二   | 三   | 四   | 五  | 六  |  |
|                         |    |                           |        |          |          |        |             | 理论   | 实践 | 理论 | 实践  | 14       | 21  | 22  | 18  | 20 | 19 |  |
| 公共<br>基础<br>课程<br>(26%) | 1  | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论(3.4) | 300002 | 必修       | 考试       | 4      | 80          | 60   |    | 10 | 10  |          |     | 2   | 2   |    |    |  |
|                         | 2  | 思想道德修养与法律基础(1.2)          | 300001 | 必修       | 考试       | 3      | 49          | 30   |    |    | 19  | 2        | 1   |     |     |    |    |  |
|                         | 3  | 形势与政策 (1.2.3.4)           | 300003 | 必修       | 考试       | 4      | 75          |      |    | 35 | 40  | 1        | 1   | 1   | 1   |    |    |  |
|                         | 4  | 大学生心理健康教育                 | 310001 | 必修       | 考试       | 2      | 28          | 20   | 8  |    |     | 2        |     |     |     |    |    |  |
|                         | 5  | 军事理论与军事技能                 | 600001 | 必修       | 考试       | 4      | 148         | 36   |    |    | 112 | ▲        |     |     |     |    |    |  |
|                         | 6  | 大学生职业规划与就业指导              | 600002 | 必修       | 考试       | 2      | 38          | 38   |    |    |     | 0.5      | 0.5 | 0.5 | 0.5 |    |    |  |
|                         | 7  | 大学生创新与创业指导                | 600003 | 必修       | 考试       | 2      | 37          | 29   | 8  |    |     | 0.5      | 0.5 | 0.5 | 0.5 |    |    |  |
|                         | 8  | 计算机应用基础                   | 600006 | 必修       | 考试       | 2      | 28          | 14   | 14 |    |     | 2        |     |     |     |    |    |  |
|                         | 9  | 大学英语 (1.2)                | 330005 | 必修       | 考试       | 4      | 70          | 70   |    |    |     | 2        | 2   |     |     |    |    |  |
|                         | 10 | 体育 (1.2)                  | 330006 | 必修       | 考试       | 4      | 70          | 6    | 64 |    |     | 2        | 2   |     |     |    |    |  |
|                         | 11 | 大学语文与应用文写作                | 330004 | 必修       | 考试       | 2      | 28          | 34   | 8  |    |     | 2        | 2   |     |     |    |    |  |
|                         | 12 | 个人形象设计与管理                 | 600004 | 选修       | 考查       | 2      | 42          | 32   | 10 |    |     |          |     | 2   |     |    |    |  |



|                           |          |                  |        |    |    |     |      |      |      |     |      |    |    |    |    |   |   |
|---------------------------|----------|------------------|--------|----|----|-----|------|------|------|-----|------|----|----|----|----|---|---|
|                           | 13       | 艺术欣赏             | 320001 | 选修 | 考查 | 2   | 36   | 27   | 9    |     |      |    |    |    | 2  |   |   |
|                           | 14       | 国学               | 330008 | 选修 | 考查 | 2   | 44   | 44   |      |     |      |    | 2  |    |    |   |   |
|                           | 15       | 演讲与口才            | 330007 | 选修 | 考查 | 1   | 21   | 18   |      |     |      | 1  |    |    |    |   |   |
|                           | 16       | 专业鉴赏             | 020702 | 必修 | 考试 | 4   | 56   | 28   | 28   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 17       | 动画速写             | 020701 | 必修 | 考试 | 4   | 56   | 12   | 44   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 小计       |                  |        |    |    | 48  | 906  | 487  | 193  | 45  | 181  | 22 | 10 | 6  | 6  |   |   |
| 专业<br>(技能)<br>课程<br>(74%) | 18       | Photoshop        | 020705 | 必修 | 考试 | 4   | 56   | 20   | 36   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 19       | PS与数码摄影          | 020713 | 必修 | 考试 | 4   | 84   | 20   | 64   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 20       | 构成与审美            | 020703 | 必修 | 考试 | 4   | 56   | 28   | 28   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 21       | 动画造型训练(角色篇)      | 020704 | 必修 | 考试 | 5   | 84   | 25   | 60   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 22       | 动画造型训练(场景篇)      | 020716 | 选修 | 考试 | 5   | 88   | 25   | 62   |     |      |    | 4  |    |    |   |   |
|                           | 23       | 动画原理与运动规律        | 020706 | 必修 | 考试 | 5   | 84   | 36   | 48   |     |      | 4  |    |    |    |   |   |
|                           | 24       | Maya(建模、动画1、动画2) | 020707 | 必修 | 考试 | 15  | 244  | 100  | 144  |     |      | 4  | 4  | 4  |    |   |   |
|                           | 25       | 3dmax(基础、角色动画)   | 020708 | 必修 | 考试 | 10  | 160  | 60   | 100  |     |      |    | 4  | 4  |    |   |   |
|                           | 26       | Cinema 4D        | 020709 | 必修 | 考试 | 4   | 88   | 30   | 58   |     |      |    | 4  |    |    |   |   |
|                           | 27       | 视听语言与分镜头         | 020710 | 必修 | 考试 | 8   | 132  | 100  | 32   |     |      |    | 6  |    |    |   |   |
|                           | 28       | 数字后期技术           | 020711 | 必修 | 考试 | 6   | 108  | 28   | 80   |     |      |    |    | 6  |    |   |   |
|                           | 29       | C4D实训            | 020714 | 选修 | 考试 | 4   | 72   | 22   | 50   |     |      |    |    | 4  |    |   |   |
|                           | 30       | 游戏角色原画设计         | 020715 | 选修 | 考试 | 4   | 72   | 22   | 50   |     |      |    |    | 4  |    |   |   |
|                           | 31       | 技术联合实训           | 020712 | 必修 | 考试 | 20  | 60   |      | 60   |     |      |    |    |    | ▲  |   |   |
|                           | 32       | 顶岗实习*            | J70422 | 必修 |    | 26  | 780  |      |      | 4   | 766  |    |    |    |    | ▲ | ▲ |
|                           | 33       | 社会实践             | J70423 | 必修 |    | 2   | 60   |      |      |     | 60   |    | ▲  | ▲  |    |   |   |
|                           | 34       | 职业资格证书           | J70424 | 选修 |    | 5   |      |      |      |     |      |    |    |    |    |   |   |
| 35                        | 毕业论文(设计) | J70425           | 必修     |    | 11 | 330 |      |      | 14   | 316 |      |    |    |    |    | ▲ |   |
|                           | 小计       |                  |        |    |    | 142 | 2558 | 516  | 872  | 18  | 1152 | 12 | 16 | 24 | 22 |   |   |
|                           | 总计       |                  |        |    |    | 190 | 3464 | 1003 | 1065 | 63  | 1333 | 30 | 26 | 28 | 28 |   |   |

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

|               |   |                    |   |              |   |
|---------------|---|--------------------|---|--------------|---|
| 该专业<br>专职在岗人数 | 4 | 该专业专业副高及以上职称(在岗)人数 | 2 | 双师型教师<br>人数  | 2 |
| 该专业<br>兼职教师人数 | 1 | 其中校内<br>兼职人数       | 1 | 其中校外<br>兼职人数 | 2 |

### (二) 教学设施

|                             |              |             |     |
|-----------------------------|--------------|-------------|-----|
| 可用于该专业的<br>教学实验设备<br>(千元以上) | 200<br>(台/件) | 总价值<br>(万元) | 150 |
|-----------------------------|--------------|-------------|-----|

| 序号 | 主要教学设备名称（限 20 项） | 型号规格 | 台(件) | 购入时间 |
|----|------------------|------|------|------|
|    | 动漫实验室            |      | 50   | 2016 |
|    | 艺术设计实训室          |      | 50   | 2015 |
|    | 摄影实验室            |      | 50   | 2016 |
|    | 画室               |      | 50   | 2015 |

### （三）教学资源

| 专业名称            | 移动商务 |                     | 开办经费     |         |     |
|-----------------|------|---------------------|----------|---------|-----|
| 可用于新专业的教学图书（万册） | 4 万  | 可用于该专业的教学实验设备（千元以上） | 400（台/件） | 总价值（万元） | 300 |

### （四）教学方法

动漫制作技术专业教学体系建设在“以学生为本”的现代教育教学理念基础上，从素质、知识和能力三个方面，建立一切为了学生，适合专业培养目标要求的教学新体系。以学生为中心，注意运用多元智能理论，针对学生特点授课，适当开展启发式、探究式、讨论式、参与式、互动式教学方法，广泛启用翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等多种新型教学模式；对不同形式课程能采用案例教学、情境教学、模块教学、项目教学等不同形式的教学方式，积极推进教学方法和手段改革，坚持学中做、做中学。通过多种教学方法的运用，吸引了更多学生的主动参与，活跃课堂气氛，加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

动漫制作技术专业充分发挥双师型专业教师特长，运用他们在工作实践中积累的经验，把实践成果与理论教学紧密结合。围绕完整的教学体系，本专业近年来采取一些教学手段改革的措施，全面推广多媒体教学，且运用得当，同时积极运用网络教学，以促进教学水平和教学质量的提高。在教育技术手段方面，根据不同课程特点，专业教师还采用投影、视频、课件等多媒体教学技术进行课堂教学。

### （五）学习评价

课程考核分考试、考查两种，采用笔试或上机操作，开卷或闭卷方式进行。考试课采用百分制记成绩，考查课采用等级成绩，毕业论文、专业实习、社会实

践由指导教师评分定成绩，军事训练采用个人总结、班组评定的方式考核。

### 1. 资格证书

其他相关证书：1、取得国家计算机二级水平证书；2、英语等级证书；3、三维模型师；4、三维动画师；5、数字图像工程师。

### 2. 技能考核

1) **目的：**考核学生对三维软件、后期软件的操作熟练度及综合运用，强化学生的实际动手能力，增加对相关知识的理解，提高对知识的应用能力。

#### 2) **要求和标准：**

(1) Maya:能够独立制作短片，掌握建模、材质、灯光、绑定、蒙皮、动画、渲染的各部分的制作过程。

(2) 3dmax:能够独立完成生物角色的绑定及生物角色的一组高处跃下、翻滚、跳跃的等相似连贯动作。

(3) Cinema 4D: 能够独立完成 10~20 秒的产品包装类动画作品。

(4) 后期数字技术: 要求学生根据提供的模板、音像素材和文案要求，在 180 分钟内制作片头、片尾和字幕，并剪辑音像素材形成可以播放的短片。

#### 3) **考核方式：**

(1) 采用理论考试和上机考试相结合的办法进行考核。期末成绩以实训项目形式进行考核。

(2) 平时成绩占 30%，期末成绩占 70%。项目评分标准详见试卷标准。

#### 4) **考核时间：**学期末。

## (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，统筹管理学校各部门、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。

## 九、毕业要求

本专业学生在规定学习期间内，修完教学计划规定的全部必修课程和部分选

修课程，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，修满 180 学分。其中，必修学分需要完成 170 学分。选修学分共 20 学分，需要完成 10 学分。

## 十、附录

教学进程变更审批表 见附件--2。