

江苏联合职业技术学院常州刘国钧分院

动漫设计专业 2019 级实施性人才培养方案

一、专业与专门化方向

专业名称：动漫设计（650120）

二、入学要求与基本学制

（一）入学要求：应届初中毕业生

（二）基本学制：五年一贯制

（三）办学层次：普通专科

三、培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，德、智、体全面发展的高等专科层次的人才，培养具备动画设计与制作、动画管理、动画研究、掌握动画设计与计算机辅助设计的相关理论知识和专业技能、能在相关企事业单位、动画公司、游戏公司、广告公司、电视台等从事动画设计与制作的复合型、发展型、创新型技术技能人才。

四、职业（岗位）面向、职业资格及继续学习专业

（一）职业（岗位）面向：

1. 主要就业岗位

- 影视动画制作及电视传媒行业
- 广告传播等商业制作公司
- 游戏、网络动漫等互联网互动娱乐领域
- 手机游戏、手机动漫等无线娱乐领域
- 各企事业单位的宣传与培训

2. 其他就业岗位

- 环境艺术设计、影视后期编辑、虚拟现实技术等工作岗位

（二）职业资格：

本专业毕业生应取得以下职业资格证书：Autodesk Maya 动画设计师（Autodesk 公司认证）或 Autodesk 3ds Max 动画设计师（Autodesk 公司认证）

（三）继续学习专业：

动漫设计、游戏设计与制作、影视后期编辑、虚拟现实技术等本科相关专业

五、综合素质及职业能力：

1. 综合素质

（1）思想道德素质

热爱中国共产党、热爱社会主义祖国、拥护党的基本路线和方针政策，具有

坚定正确的政治方向，事业心强，有奉献精神；具有正确的世界观、人生观、价值观，遵守相关法律法规、标准和管理规定，为人诚实、正直、谦虚、谨慎，具有较强的社会责任感和良好的职业操守，严谨务实，爱岗敬业，团结协作。

（2）科学文化素质

具有专业必需的文化基础，具有良好的文化修养和审美能力；知识面宽，自学能力强；能用得体的语言、文字和行为表达自己的意愿，具有社交能力和礼仪知识；有严谨务实的工作作风，具有终生学习理念，能够不断学习新知识、新技能。

（3）专业素质

具有从事专业工作所必需的专业知识和能力；具有“客户至上、质量第一”的理念，坚持规范操作、文明施工；具有节约资源、保护环境意识；具有创新精神、自觉学习的态度和立业创业的意识，初步形成适应社会主义市场经济需要的就业观和人生观。

（4）身体和心理素质

拥有健康的体魄，能适应岗位对体质的要求；具有健康的心理和乐观的人生态度；朝气蓬勃，积极向上，奋发进取；思路开阔、敏捷，善于处理突发问题。具有良好的人际交往能力、团队合作精神和客户服务意识。

2. 职业能力

职业岗位	工作任务	需具备的主要能力
动画绘制员 角色动画师 场景设计师 道具设计师	角色设计 场景设计 道具设计 分镜设计	<p>(1) 掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程；</p> <p>(2) 具有扎实的美术功底及造型能力，能熟练使用手绘板设计、绘制角色及场景，并具有独立完成动画设计和制作的工作能力；</p> <p>(3) 能熟练应用于动画相关的制作软件</p>
角色模型师 场景灯光师 场景建模师 动画特效师	三维模型制作 材质灯光制作 三维动画制作 游戏动画制作 特效制作	<p>(1) 掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程；</p> <p>(2) 具有扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、制作角色及场景；</p> <p>(3) 能够熟练操作三维制作软件，掌握建模、贴图、灯光、动画技术；</p> <p>(4) 能够熟练操作平面制作软件；</p>
漫画师 CG 插画师	绘制漫画 绘制插画	<p>(1) 了解漫画、插画的相关基础知识；</p> <p>(2) 具备扎实的手绘功底及造型能力，能独立设计、绘制角色及场景；</p> <p>(3) 能够使用手绘板及图像处理软件绘制插画、漫画；</p>
游戏美工	游戏原画设计 游戏场景设计 游戏角色设计	<p>(1) 了解游戏的相关知识，了解游戏制作流程；</p> <p>(2) 具备扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、绘制游戏角色及场景；</p> <p>(3) 能够熟练操作三维制作软件，设计并制作游戏角色及场景；</p> <p>(4) 能够熟练操作图像处理软件</p>
影视后期 制作师 动画后期 处理师	影视剪辑合成 特效制作合成	<p>(1) 掌握影视广告、网络传媒、新闻综艺的相关知识；</p> <p>(2) 具有良好的镜头感，对新闻、网络、影视表现手法有一定的了解，能够熟练操作影视特效及后期编辑软件；</p>

六、教学时间分配表

学期	学期周数	理论教学		实践教学						入学教育与认知实习	军训	机动周
		授课周数	考试周数	技能训练		课程设计、大型作业、毕业设计		企业见习、顶岗实习				
				内容	周数	内容	周数	内容	周数			
一	20	17	1								1	1
二	20	17	1	值周	1							1
三	20	18	1									1
四	20	16	1	色彩	2							1
五	20	16	1	动画运动规律	2							1
六	20	18	1									1
七	20	17	1	三维软件	1							1
八	20	17	1	二维短片制作	1							1
九	20	9	1	二维短片制作	1	毕业设计	4					1
				综合项目实训	4							
十	20	0	0					顶岗实习	18			2
合计	200	145	9		11		4		18		1	11

七、专业主要课程及内容要求

序号	课程名称	主要教学内容及要求	教学实施建议
1	动画概论	(1) 了解动画发展历史 (2) 了解动画的制作流程 (3) 掌握动画方面的基本概念 (4) 了解动画的应用领域	(1) 使用国家或江苏省推荐的高职高专规划教材 (2) 教学中要注重动画理论知识和动画兴趣的培养
2	动画造型设计与运动规律	(1) 了解动画设计的基础知识 (2) 掌握动画设计的基本表达方法 (3) 掌握人物、动物和自然现象的运动规律及在中间画绘制过程中的表现手法	(1) 在教学中应加强直观性教学, 加深学生对理论的理解; (2) 教学中要注重学生实际操作能力的培养
3	图像处理	(1) 了解计算机图像处理软件使用的基础知识; (2) 掌握计算机图像处理基础理论 (3) 掌握图像处理软件的基本使用方法与使用技巧	(1) 要注意机房的软硬件设备配置, 如手绘板 (2) 实践性较强的模块, 宜采用理实一体化或项目化教学, 以案例教学为主, 注重实用性的培养
4	原画设计	(1) 了解原画设计的表现技巧 (2) 了解动作设计中的表现技巧 (3) 掌握动作设计的表现技法, 培养动作设计能力 (4) 掌握剧情下的角色动作设计	(1) 本课程是具体项目化培养目标的重要课程, 建立按照现有动画公司需要, 精选课题实施教学 (2) 应强调理论讲授与案例练习相结合的教学方法。案例是教学中非常重要的环节
5	MAYA 三维动画	(1) 了解三维软件的概况和用途 (2) 掌握最常用的建模方法 (3) 掌握设置材质、灯光与渲染的方法 (4) 掌握基本动画制作方法	实践性较强的教学模块, 采用理实一体化的教学方法或项目化教学方法, 应注重实用技能的培养
6	(二维、三维) 动画短片制作	(1) 了解动画短片的完整制作过程 (2) 掌握具体的二维和三维动画短片的制作方法 (3) 具备基础卡通造型能力、动画创意设计能力、影视特效处理能力、动画后期处理能力	(1) 实践性较强的教学模块, 宜采用理实一体化或项目化教学法, 以案例教学为主 (2) 应特别重视学生实际动手能力的培养 (3) 可结合 8 周的综合实训进行专业训练
7	影视后期制作	(1) 了解视频技术基础知识 (2) 了解所有的工作面板 (3) 熟练掌握基本特效制作方法 (4) 掌握基本的编辑技巧 (5) 能够制作和输出电影文件	(1) 应强调理论讲授与案例练习相结合教学方法 (2) 应该加强实例演示来进行课堂讲授 (3) 在教学中应注意案例作品的欣赏和评析以提高学生的审美能力
8	游戏模型制作	(1) 掌握游戏模型制作规律 (2) 掌握游戏模型烘焙 (3) 掌握游戏模型法线贴图	(1) 应强调理论讲授与案例练习相结合教学方法 (2) 应该加强实例演示来进行课堂讲授 在教学中应注意案例作品的欣赏和评析以提高学生的审美能力

9	动画分镜头绘制	<p>(1) 掌握分镜头绘制基本规律</p> <p>(2) 掌握分镜头设计技法</p> <p>(3) 按照一般规律对动画影片的创作进行了归纳与总结, 系统学习并掌握动画镜头语言、电影知识、动画绘制技法等方面的内容。</p>	<p>(1) 《动画分镜头绘制》是在学习动画剧本创作的基础上, 学习动画分镜头的绘制技法, 提高分镜审美</p>
10	动画造型设计	<p>(1) 了解设计动画角色造型基本原则</p> <p>(2) 了解造型设计的基本方法</p> <p>(3) 了解动画角色造型的色彩设计</p> <p>(4) 了解影响动画角色造型的因素</p>	<p>(1) 采用案例教学法, 教师通过范例图片、投影等多媒体形式欣赏解析</p> <p>(2) 学生成立项目小组, 采用工作室的真实任务, 利用任务驱动教学法、项目教学法完成教学任务, 教师辅导</p>
11	商业插画设计	<p>(1) 掌握卡通漫画类插画设计的基本理论知识</p> <p>(2) 运用软件制作卡通漫画类插画中的卡通形象设计</p> <p>(3) 运用软件制作卡通漫画类插画中的壁纸设计</p> <p>(4) 运用软件制作卡通漫画类插画中的人物设计</p> <p>(5) 运用软件制作卡通漫画类插画中的中国元素设计</p>	<p>(1) 采用案例教学法, 教师通过范例图片、投影等多媒体形式欣赏解析</p> <p>(2) 学生成立项目小组, 采用工作室的真实任务, 利用任务驱动教学法、项目教学法完成教学任务, 教师辅导</p>
12	动画场景设计	<p>(1) 了解场景设计概念</p> <p>(2) 了解动画场景造型风格和设计思想、历史演变和主要类型</p> <p>(3) 了解动画场景造型的空间构成</p> <p>(4) 了解背景设计的基本要素</p> <p>(5) 了解背景设计的格式</p> <p>(6) 动画场景绘制创作</p>	<p>(1) 采用案例教学法, 教师通过范例图片、投影等多媒体形式欣赏解析</p> <p>(2) 学生成立项目小组, 采用工作室的真实任务, 利用任务驱动教学法、项目教学法完成教学任务, 教师辅导</p>

八、专业教师任职资格

1. 专业教学团队

(1) 专任专业教师不少于 9 人, 专任专业教师与在籍学生之比不低于 1:28。

(2) 专业负责人应具有本科以上学历、副高以上职称, 与本专业相关的技师职业资格或工程师以上职称, 从事本专业教学 3 年以上, 熟悉行业产业和本专业发展现状与趋势, 主持过校级以上课题研究或参与市级以上课题研究, 有市级以上教研或科研成果; 骨干教师应接受过职业教育教学方法论的培训, 具有开发专业课程的能力, 能够指导新教师完成上岗实习工作。

(3) 兼职教师占专业教师比例为 10%-30%。

2. 专任专业教师

(1) 具有动画、动漫类专业本科及以上学历;

(2) 具有教师职业资格证书;

(3) 具有动画、动漫类专业相关的高级工及以上职业资格证书。

(4) 具有项目教学实施能力, 具有信息化教学资源开发、整合和应用能力;

(5) 每两年下企业锻炼不少于 2 个月;

(6) 每年 10% 以上专任专业教师参加市级以上培训、进修。

3. 兼职教师

(1) 是工程师、技师职称的技术人员, 或是在本专业领域享有较高声誉、丰富实践经验和特殊技能的行业企业技术专家、能工巧匠。

(2) 需经学校组织的教学方法培训, 每学期承担不少于 30 学时教学任务。

九、实训(实验)条件

1. 校内应配置如下实验实训场所:

序号	实训室名称	主要功能	主要设施设备和工具	
			名称	数量
1	动画机房 (2 个)	常用工具软件的使用, 使用手绘板设计、绘制角色及场景, 掌握动画设计、制图及图像处理	主流品牌计算机	40 台
			局域网连接设备	1 套
			手绘板	40 套
			多媒体教学软件	1 套
			机房中的每台计算机可以连接因特网	
2	二维教室 (2 个)	在拷贝台上塑造动画造型, 绘制原画、中间画, 掌握动画运动规律、原画创作技法、动画创作技法	拷贝台	40 台
			数码实物展示台	1 台
			计算机	1 套
			扫描仪	1 套
			投影仪	1 套
3	画室 (2 个)	培养学生的观察力和造型表现力, 使学生系统地掌握色彩的变化规律, 运用色彩造型的技巧加以概括和表现物像	画架	40 套
			画板	40 套
			石膏像及静物	6 套
			投影仪	1 台
4	摄影棚 (1 个)	培养学生摄影、摄像以及动画拍摄的能力, 使学生系统的掌握拍摄规律, 运用摄影工具辅助艺术创作	照相机	25 台
			摄影机	15 台
			定格拍摄设备	1 套
			计算机	1 套
5	MIDI 配音室 (1 个)	应用于动画短片后期配音、录音创作	录音设备	1 套
			声音处理设备	1 套
6	三维成型室 (1 个)	输出打印三维模型, 玩具开发	三维成型仪器	1 套
			计算机	1 台
7	泥塑造型工作室 (1 个)	应用于动画造型实物化、立体化, 观察造型, 理解造型	雕塑转盘	40 台
			雕塑架	1 台
8	渲染农场 (1 个)	三维短片渲染输出成片	单片机设备	1 套

2. 校外实训基地：

应建有不少于 2 家规模较大、比较稳定的校外实训基地。

十、编制说明

（一）本方案制定的依据

1. 《省政府办公厅转发省教育厅关于进一步提高职业教育教学质量意见的通知》苏政办发【2012】194 号；

2. 《省教育厅关于制定中等职业教育和五年制高等职业教育人才培养方案的指导意见》苏教职【2012】36 号。

（二）本方案在江苏省五年制高等职业教育动漫设计专业指导性人才培养方案的基础上，根据常州地方经济发展特点及行业企业对动漫设计专业人才的具体要求进行相应调整。

（三）本方案中每学期实际教学时间按 18 周计。

（四）本方案总学分为：299 学分。原则上理论教学 16—18 学时计算 1 学分，实践教学 1 周计算 2 学分，顶岗实习 1 周计算 1.5 学分。并根据各校学分奖励办法，对学有余力的学生经培训和社会化考核取得其他技能等级证书的学生，或参加各级各类技能竞赛获奖的学生进行奖励。学生必修课程全部合格并取得相应的学分即可毕业。

（五）顶岗实习是本专业学生学习的重要组成部分，是培养学生综合职业能力的主要教学环节之一。企业实习教学计划由企业与企业根据生产岗位对从业人员素养的要求共同制订，教学活动主要由企业组织实施，学校参与教学管理和评价。

（六）毕业设计（论文）是培养学生综合运用所学知识和技能分析、解决实际工作的重要教学环节，是学生创新意识、创新能力和获取新知识、提高职业能力的培养过程。通过完成毕业设计（论文）应使学生受到生产、建设、管理、服务实际工作中各环节的初步训练，培养学生掌握实际工作的方法和步骤，培养学生实事求是、谦虚谨慎、严肃认真的工作作风，培养学生刻苦钻研、勇于创新的科学精神。毕业设计（论文）的选题，应在满足专业人才培养目标的前提下，尽可能结合生产、建设、管理和服务等领域的实际。在内容要求上，要明确专业基本技能训练与培养创新能力所占的比重。毕业设计（论文）原则上每生一题，多人一题的，必须要有明确的分工和侧重，并在设计（论文）成果中得到具体反映和体现。

（七）积极推行双（多）证书管理制度，将实践性教学安排与职业资格证书考核有机结合，鼓励学生在取得大专毕业证书的同时，取得与专业相关的职业资格证书，鼓励学生经培训并通过社会化考核取得与提升职业能力相关的其他技术等级证书。

（八）选修课是高职教学的重要组织部分，根据学生兴趣、特长和用人单位的特殊需求，各校可自主决定选修课的课目与教学要求，注意人文类课程开设的均衡性，以体现五年一贯制教育的特色。选修课的成绩评定方法采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，以过程性评价为主。

（九）在第九学期，可根据地方经济发展情况，从提供的专业方向课程中二选一开设课程，从而组成动漫游戏二维专门化方向班或动漫游戏三维化方向班。学生可根据兴趣、爱好从提供的专业方向课程中二选一进行学习，也可根据本校特点增加动漫衍生品设计与制作专门化方向班与影视后期特效专门化方向班，并开设相应的专门化课程，为学生在不同的岗位上就业打下较扎实的基础。

附件：

类别	序号	课程代码	课程名称	学时及学分		周课时及教学周安排										比例	考核形式			
						一		二		三		四		五			考核	考查		
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
17+1	17+1	18	16+2	16+2	18+0	17+1	17+1	9+9	18+0											
公共基础课程	德育课	必修	1	9999900011	职业生涯规划	34	2											37.8%	√	
			2	9999900012	职业道德与法律	34	2		2										√	
			3	9999900013	经济政治与社会	36	2			2									√	
			4	9999900014	哲学与人生	32	2				2								√	
			5	9999900015	毛泽东思想	70	4					2	2						√	
			6	9999900018	就业与创业指导	34	2								2				√	
			7	9999900017	心理健康	34	2							2					√	
	文化课	必修	1	9999900021	语文	408	24	4	4	4	4	2	2	2	2			√		
			2	9999900031	数学	340	20	4	4	4	4	2	2						√	
			3	9999900041	★英语	340	20	4	4	4	4	2	2						√	
			4	9999900051	体育与健康	290	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2			√	
			5	9999900061	★计算机应用基础	68	4	2	2										√	
			6	9999900111	书法	34	2		2										√	
			7	9999900071/9999900121/9999900131	音乐、历史、地理	104	6	2	2	2										√
公共基础课合计					1858	110	20	22	18	16	10	10	6	6	2					
专业技能课程	群专业平台课	1	0401510011	★素描	306	18	6	4	4	4							48.7%	√		
		2	0401510023	★色彩	256	16			4	4	4							√		
		3	0401510033	速写(动漫素描、人物)	68	4			2	2								√		
		4	0401510046	设计学概论(动画原)	36	2					2							√		
		5	0401510056	中外美术史	36	2					2							√		
		6	0401510066	构成	72	4					4							√		
		7	0401510075	造型设计基础(卡通造型)	32	2					2							√		
		8	0401510086	计算机辅助设计(PS/AI)	72	4						4						√		
		9	0401510097	★计算机辅助设计(3DMAX)	68	4							4					√		
		10	0401510107	摄影摄像	34	2							2					√		
	群专业平台课小计					980	58	6	4	10	10	6	12	6	0	0				
	专业方向课	1	0401510117	分镜头与台本	34	2							2				√			
		2	0401510125	动画造型与运动规律	224	14					4	6					√			
		3	0401510137	三维软件基础	162	12							4	2	4		√			
		4	0401510148	二维动画短片制作	150	12								4	4		√			
		5	0401510157	FLASH动画制作	34	2							2				√			
		6	0401510167	MAYA三维短片动画	68	4							4					√		
		7	0401510178	二维软件基础	68	4								4			√			
8		0401510189	综合项目实训	120	8										4W		√			
专业方向课小计					860	64	0	0	0	0	4	2	14	10	10					
顶岗实习	1	9999910000	顶岗实习	540	27										18W					
专业技能课程合计					2398	155	6	4	10	10	10	14	20	10	10					
任选课(综合课程)	1		人文类选修课见校选修课指南	68	4	2	2									9.6%		√		
	2	0401520016	动漫衍生品(泥塑造型)、配音与配乐、	36	2						2						√			
	3	0401520025	商业插画、视听语言、影视发展史	32	2					2							√			
	4	0401520034	动画短片鉴赏、玩具设计、服装道具设计、纤维艺术表现	32	2				2								√			
	5	0401520048	动画场景设计、动画剧本写作基础、动画短片创意与设计	68	4							4					√			
	6	0401520058	MAYA特效制作(改为UI)、MAYA流体插件、	68	4								4				√			
	7	0401520069	影视后期特效制作、影视后期软件(fashion)、影视后期软件	54	6									6			√			
	8	0401520079	游戏原画设计、游戏模型制作、游戏动作设计	54	6										6		√			
	9	9999920000	社会实践	60	2	调研内容(二维动画制作、三维模型制作)													√	
任选课程合计					472	32	2	2			2	2	2	0	8	10				
其他类教育活动	1	9999930002	入学教育	30	1	1W										4.2%		√		
	2	9999930001	军训	30	1	1W												√		
	3	9999930003	毕业设计	120	4										4W			√		
	4	9999930004	值周	30	1		1W											√		
其他类教育活动合计					210	7														
总学时					4920	299	28	28	28	28	26	26	24	24	22	0				