



长春职业技术学院
CHANGCHUN POLYTECHNIC

动漫制作技术专业 人才培养方案

执笔： 李京泽 初审： 高文铭 终审： 朴仁淑

2019年6月

动漫制作技术专业人才培养方案

【专业名称】 动漫制作技术

【专业代码】 610207

【招生对象】 普通高中毕业生、中职毕业生或同等学力人员

【办学层次】 高职（大专）

【学 制】 基本学制 3 年

一、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；面向长春及吉林省动漫产业发展需求，掌握动漫制作技术行业相应岗位必备的专业理论知识，具备二维动画制作、三维建模、三维动画制作、影视特效制作、游戏动画制作等实践能力，能够在动漫公司、广告公司、游戏公司、电视媒体、影视动画行业工作的高素质复合型技术技能人才。

二、职业面向

表 1 动漫制作技术专业职业面向

专业大类 (代码)	专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类 别(代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业技能等级证书
电子信息 大类 (61)	计算机 类 (6102)	信息传 输、软件 和信息技 术服务业 (I)	计算机与应 用工程技 术 人员 (2-02-13 (GBM1-44))	二维动画师	NACG 二维动画设计师
				三维建模师	NACG 三维动画设计师
				三维动画师	
				三维特效师	NACG 特效处理专家
				后期合成师	NACG 影视合成师

三、培养规格

1. 素质要求

(1) 思想政治素质：坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚

的爱国情感和中华民族自豪感。

(2) 文化素质：具备合理的知识结构以及运用这些知识的方法能力，塑造完善的文化品质和良好的思维机制，使其不仅具有广博的知识，而且具有较强的适应企业发展变化的能力，能很快适应岗位要求，有发展潜力。

(3) 职业素质：具有良好的职业道德和职业素质，遵守企业规章制度；具有敬业精神和职业荣誉感，热爱本职工作，忠于职守；具有专心专注、精益求精的工匠精神；具有较强的观察能力、想象能力、分析能力、协调能力和创造能力；具有合作意识和团队精神；具有较强的安全意识、服务意识、环保意识。

2. 知识要求

(1) 掌握必需的外语、政治、法律等文化基础知识；

(2) 掌握绘画基本技法、动画设计理论、视听语言基本知识、角色与场景设计等专业基础知识；

(3) 掌握分镜绘制、二维动画制作、三维建模、三维动画制作、动画特效与后期合成等专业核心知识；

(4) 掌握剧本创作、动漫周边产品设计、游戏动画制作等专业拓展知识。

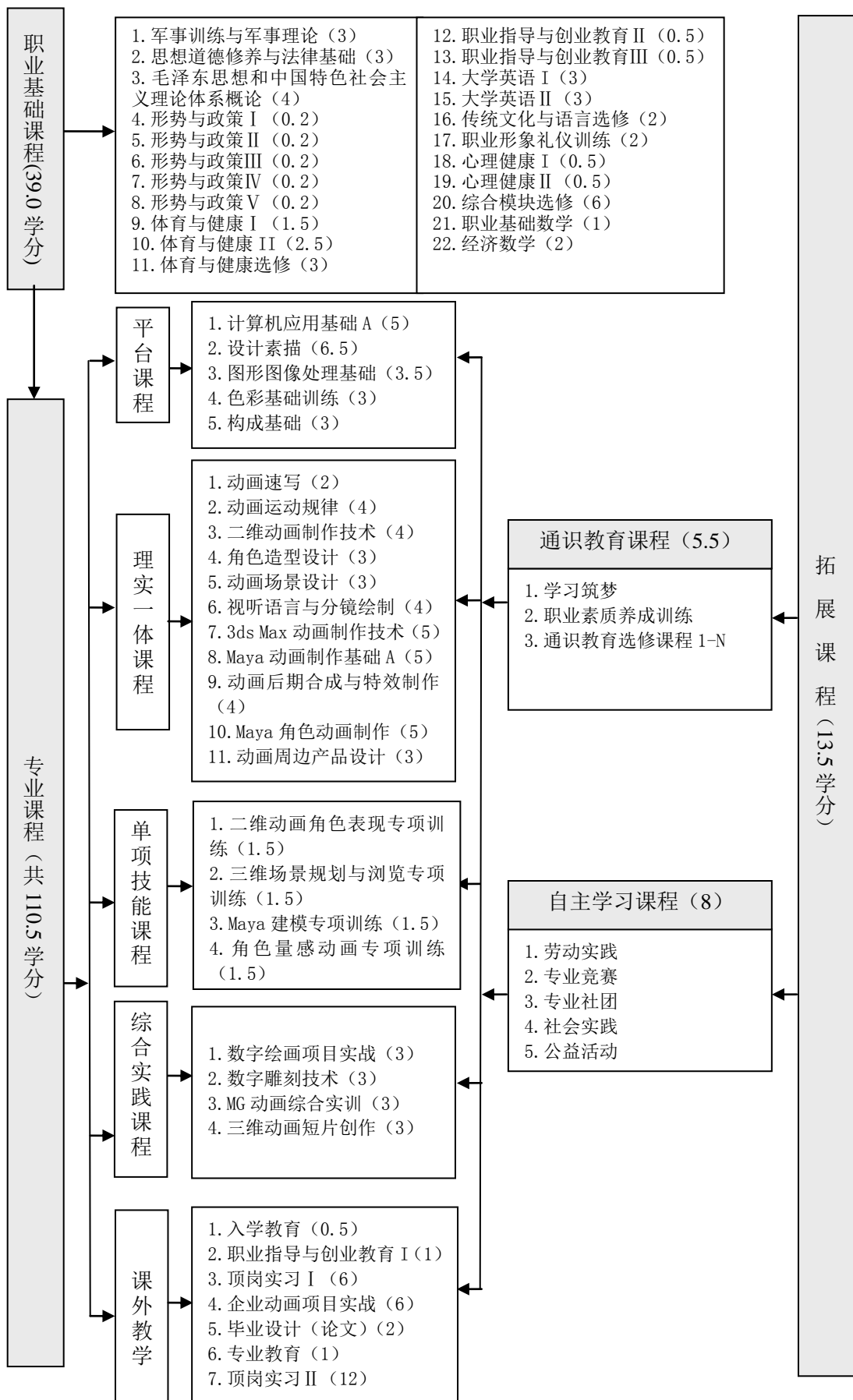
3. 能力要求

具有较强的语言表达能力、计算机应用能力；具有较强的动画绘制技能、动画角色与场景设计表现技能、分镜头脚本创作与表达能力；熟悉相关动画软件操作，能完成二维动画、三维模型、材质贴图、灯光渲染、动画短片创作等工作；具有对动漫产品潜在资源进行挖掘能力和一定的自学能力、适应能力、组织管理能力和社交能力。

四、课程设置

专业推行以立德树人为根本、专业教育中全面融入思政教育的“德技双修”育人模式，构建了基于 OBE 理念的“工学结合引领、职业岗位对接、”的特色人才培养模式。既重视专业技能培养、劳动素养、又强调铸魂育人，构建全方位、立体化的专业课程思政体系。通过思想政治课程、“筑梦中国”系列讲座、社团活动的显性教育，与专业课程融入思政教育元素的隐性教育共同作用，实现全科育人、全程育人、全员育人。

围绕职业岗位能力的形成过程，将动漫产品生产的“项目任务模块”，依据创意产品生产过程任务需要的职业能力序化课程。课程体系构成逻辑图如下：



1. 专业核心课程说明

(1) 动画运动规律 (01030601)

本课程主要内容包括:人物、动物、自然形态、动作表情等运动规律。通过本课程的学习,使学生掌握重力、摩擦力、弹力、惯性对动画角色的影响,掌握动画角色空间、时间要素在动画中的应用。使学生具备实际角色动画绘制和动画调节能力,全面熟练的掌握动画制作过程中各种动画元素的运动规律,为后续动画制作课程学习奠定坚实的基础。

(2) 二维动画制作技术 (01030602)

本课程主要内容包括:AN 软件绘画技法、基本动画制作、角色动画制作、交互动画制作和二维动画短片创作等。通过本课程的学习,使学生学会操作二维软件并能够领会动画制作的精髓,制作出不同类型的二维动画,使学生掌握二维无纸动画制作的方法与流程,充分理解动画的制作原理、动画创作的意义,能够独立完成简单二维动画短片的创作,为后续的单开实践课程的学习奠定坚实的基础。

(3) 3ds Max 动画制作技术 (01030607)

本课程主要内容包括:3ds Max 动画基础理论、动画制作流程、三维建模方法、基础动画、粒子动画、动力学动画等。通过本课程的学习,使学生具备利用 3ds Max 软件进行三维动画设计和制作的能力,达到能够独立完成漫游动画、片头动画、动画短片的能力,使学生初步达到三维动画设计师工作岗位能力要求,为更深入的学习和日后从事三维动画制作工作打下坚实的基础。

(4) Maya 动画制作基础 A (01030609)

本课程主要内容包括:Maya 三维建模、材质制作、动画制作、灯光制作、渲染合成的基本知识。通过讲授 Maya 软件基本操作和实现动画的技术手段,使学生了解 Maya 的体系结构,最终能够使用 Maya 软件完成动画特效和静帧的制作。使学生能够达到三维动画设计师工作岗位能力要求,为以后深入学习和从事三维动画制作及游戏美工工作打下扎实的基础。

(5) 动画后期合成与特效制作 (01030611)

本课程主要内容包括:关键帧动画、摄像机动画、影视特效、后期数字影视合成等。通过本课程的学习,使学生能够掌握后期运动跟踪、关键帧动画、校正

颜色、场景背景同步和渲染等工作，使学生掌握 After Effects 软件的使用方法，具备从事动画特效制作、后期剪辑等工作能力，为学生日后成为后期合成师及影视后期特效师奠定坚实基础。

(6) Maya 角色动画制作 (01030613)

本课程包括 Maya 角色肢体动画、表情动画等。通过学习调度角色的表演，使角色的互动表演和台词含义相匹配，使角色正确的表达情绪情感，同时掌握不同角色性格的个性塑造，恰当完成角色之间的关系处理，能够合理安排角色位置，使多角色镜头构图合理，掌握如何处理多角色镜头动作与景别的关系等。通过该课程的学习，提升学生创作能力、独立思考和解决问题的能力。

五、教学组织与评价

1. 教学组织

(1) 教学组织模式

采用以工作过程为导向、以培养学习职业能力为本位的项目引领、任务驱动教学。课程内容经过整合，遴选出针对性强的项目、案例进行讲授，课程中知识点和操作技能要点穿插在各个任务中进行学习，以学习过程为中心，以学生学习为主体，教师教学为主导的教学模式。每个任务按照任务引入、目标分析、规划设计、动手实践、质量检测、目标展示六步组织教学并完成实施。

(2) 教学方法与手段

在教学过程中，宏观上采用项目教学法、任务驱动、线上线下混合教学，针对不同类型的教学内容，适时、合理的采用不同的教学方法，理论部分采用案例教学、引导文法、知识索引法。实践部分采用任务驱动、讲练结合、对比分析、分组教学等方法。课程教学中采用“兴趣→理解→实践→应用”的递进方式，循序渐进，培养学生的学习兴趣和实践能力，促进创新能力培养。

教学中配以多种辅助教学手段，例如功能强大的线上平台、形象直观的多媒体教学、能提高教学效率、使学生感同身受的仿真教学、灵活方便的学生自学平台，都是学生课内有效学习和课外延伸学习的重要手段。

2. 教学考核评价

本专业积极探索研究以激发、探询学生优势、肯定学生能力为导向的多元化考核评价模式。考核评价方式有过程性考核、操作、交作品三种方式。

（1）过程性考核

过程性考核是根据学习过程中所设置的项目分别进行考核，对学生平时的出勤、课堂纪律、课堂表现、学习态度、任务完成情况进行综合评价占 20%；对每一项目的学习情况进行考核占 80%。

（2）操作考核

操作考核侧重学生实践能力的测评，采取过程性评价与期末考核相结合的原则，过程性考核由学生的平时的出勤、课堂纪律、课堂表现、学习态度、任务完成情况进行综合评价占 40%；期末考核考察学生掌握课程实践操作能力、创造力、设计能力等方面占 60%。

（3）作品考核

作品考核重点考察学生作品质量完成情况，采取过程性评价与作品评价相结合的原则，其中过程性评价占 20%，作品评价占 80%。在教学过程中对学生的学习态度、完成单元任务的情况及作品完成效果进行综合评价。

六、实施保障

1. 师资队伍

动漫制作技术专业有专任教师 9 名，外聘兼职教师 5 名，专业师生比为 1:16。专任教师中，正教授 3 人，副教授 2 人，讲师 4 人；硕士以上学历 6 人，双师型教师 9 人，兼职教师均来自于知名企业或高校。

2. 实训条件

（1）校内实训条件

专业具有画室、动漫前期实训室、动画生产性实训室，影视动画后期实训室等，教学设施完全满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积，设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

（2）校外实训条件

专业与吉林省电视台大型活动部、长春明石广告公司、长春明轩传媒有限公司、长春伯仲网络有限公司等企业长期保持着深度合作关系。以上企业作为专业的校外实习基地，具备一定的生产开发规模，一次可接纳 5 人左右学生参加实习，且专业对口，管理规范。每个设立实习基地的企业，必须有书面合作协议，合作协议中明确双方的责任和义务，企业指定部门或专人负责实习学生的管理工作。

专业和企业同时建立产学研合作深层次关系，优先为全作企来开展员工培训和推荐优秀毕业生就业。

3. 教学资源

学校图书馆具有丰富的图书资源和数字教学资源，每门课程有相应的教材或自编讲义，专业建设有教学资源库、在线课程等能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省市关于教材选用的有关要求，遵守本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

七、毕业标准

具有良好的思想道德和身体素质，符合学校规定的德育和体育标准，同时必须通过本培养方案规定的全部教学环节，毕业总学分达 163 学分。其中职业基础课 39 学分，专业课程 110.5 学分，拓展课程 13.5 学分以上。达到上述标准，方可毕业。

八、专业教学进程与学时、学分分配

1. 职业基础课程设置及教学进程表（附表 1）
2. 专业课程设置及教学进程表（附表 2）
3. 拓展课程设置及教学进程表（附表 3）
4. 学期学分、学时明细表（附表 4）

九、专业教学工作委员会

序号	姓名	专业教学工作委员会职务	工作单位	单位职务	职称
1	李京泽	主任	长春职业技术学院	教研室主任	副教授
2	高文铭	委员	长春职业技术学院	数字媒体艺术系主任	教授
3	刘璐	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
4	孙金子	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
5	王一涵	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
6	王思慧	委员	吉林动画学院	教师	讲师
7	卢春林	委员	东北创意产业研究院	院长	工程师

附表 1:

动漫制作技术专业 职业基础课设置及教学进程表 (2019 版)

课程性质	课程模块	课程类型	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配				修读学期	备注	
							课内学时		课外学时				
							理论	实践	理论	实践			
必修	军事训练与理论	理实一体课程	00030001	军事训练与军事理论	3	72			12	60	1	*	
必修	思政与法律	理实一体课程	07030008	思想道德修养与法律基础	3	48	40			8		1	
		理实一体课程	07030009	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	56			8		2	
		理论课程	07030003	形势与政策 I	0.2	6	6					1	*
		理论课程	07030004	形势与政策 II	0.2	6	6					2	*
		理论课程	07030005	形势与政策 III	0.2	6	6					3	*
		理论课程	07030006	形势与政策 IV	0.2	6	6					4	*
		理论课程	07030007	形势与政策 V	0.2	8			8			5	*
必修		实践课程	00030201	体育与健康 I	1.5	26		26			1	*	
		实践课程	00030202	体育与健康 II	2.5	36		36			2	*	
选修	体育与健康	实践课程	00030203	足球	1.5	24		24			3	* 学生自选 (9 选 1)	
			00030204	篮球									
			00030205	排球									
			00030206	羽毛球									
		实践课程	00030207	乒乓球	1.5	24		24			4	* 学生自选 (9 选 1)	
			00030208	太极拳									
			00030209	太极剑									
			00030210	健美操									
00030211	瑜珈 (限女生选)												
必修	就业与创业	理论课程	00030402	职业指导与创业教育 II	0.5	8	8				3	*	
		理论课程	00030403	职业指导与创业教育 III	0.5	8	8				4	*	
必修	外语	理论课程	00030101	大学英语 I	3	48	48				1		
		理论课程	00030102	大学英语 II	3	48	48				2		
必修		理论课程	00030704	职业基础数学	2	32	32				1	*	
选修	数理与逻辑	理论课程	00030705	经济数学	1	16	16				2	* 各专业自选 (2 选 1)	
			00030706	理工数学									
选修	传统文化与语言	理论课程	00030602	大学语文	2	32	32				3	* 学生自选 (3 选 1)	
			00030601	中华传统文化									
			00030603	人际沟通艺术									

必修	形象与礼仪	理论课程	00030501	职业形象礼仪训练	2	32	32				4	*
必修	心理健康	理论课程	99030105	心理健康 I	0.5	6	6				1	*
		理论课程	99030106	心理健康 II	0.5	6	6				2	*
选修	综合模块	理论课程	99030221	中国文明史	6	96	96				1-4	* 1-4 学期内,在表中11个模块中共计选择3-4门,且每个模块最多选1门、每学期最多选1门,此模块实施动态管理,具体开课情况以当学期开课计划为准。
			99030222	中国文化复兴古典同济天下								
			99030223	中国当代文学史								
			99030224	中国近现代史纲要								
			99030225	习近平新时代中国特色社会主义思想概论								
			99030226	红色经典影片与近现代中国发展								
			99030227	马克思主义的时代解读								
			99030228	中国道路								
			99030201	大学生健康指导								
			99030202	职业人的营养健康管理								
			99030203	营养免疫与健康职业健康								
			99030204	与安全								
			99030205	社会与心理								
			99030206	跨文化交际								
			99030207	日语与日本文化								
			99030208	韩语与韩国文化								
			99030209	创新创业能力培养与训练								
99030210	生活与法律											
99030211	人力资源管理实务											
99030212	管理学基础											
99030213	门店管理基础											
99030214	现代工厂精益管理											
99030215	新媒体营销与推广											
99030216	商业文化素养											
99030217	财政金融基础知识											
99030218	音乐基础知识与音乐鉴赏											
99030219	中西方艺术史											
99030220	网络应用及信息检索											
合计					39	658	452	110	20	76		

注: 1. 考查课用“*”在备注栏内标注。

2. 经济数学开设在第2学期前8周,理工数学开设在后8周,由各专业二选一(删除另一门)。

附表 2:

动漫制作技术专业专业课程设置及教学进程表

课程性质	课程类型	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配				修读学期	备注
						课内学时		课外学时			
						理论	实践	理论	实践		
必修	实践课程	99030108	入学教育	0.5	12				12	1	*
	理论课程	99030107	职业指导与创业教育 I	1	24			24		1	*
	理实一体课程	01030000	计算机应用基础 A	5	96	16	32		48	1	
	理实一体课程	01030001	设计素描	6.5	114	28	56	12	18	1	
	理实一体课程	01030626	动画速写	2	32	16	16			1	
	理实一体课程	01030002	图形图像处理基础	3.5	56	28	28			1	
	理实一体课程	01030003	色彩基础训练	3	48	16	32			2	
	理实一体课程	01030004	构成基础	3	48	24	24			2	
	理实一体课程	01030601	动画运动规律	4	64	32	32			2	★
	理实一体课程	01030602	二维动画制作技术	4	64	32	32			2	★
	实践课程	01030603	二维动画角色表现专项训练	1.5	24		24			2	*
	理实一体课程	01030604	角色造型设计	3	48	24	24			2	
	理实一体课程	01030605	动画场景设计	3	48	24	24			3	
	理实一体课程	01030606	视听语言与分镜绘制	4	64	32	32			3	
	理实一体课程	01030607	3ds Max 动画制作技术	5	80	40	40			3	★
	实践课程	01030608	三维场景规划与浏览专项训练	1.5	24		24			3	*
	理实一体课程	01030609	Maya 动画制作基础 A	5	80	40	40			3	★
	实践课程	01030610	Maya 建模专项训练	1.5	24		24			3	*
	理实一体课程	01030611	动画后期合成与特效制作	4	64	32	32			3	★
	理实一体课程	01030613	Maya 角色动画制作	4	64	32	32			4	★
	实践课程	01030614	角色量感动画专项训练	1.5	24		24			4	*
	实践课程	01030630	数字绘画项目实战	3	48		48			4	
	理实一体课程	01030619	动画周边产品设计	3	48	24	24			4	
	实践课程	01030616	数字雕刻技术	3	48		48			4	*
	实践课程	01030629	MG 动画综合实训	3	48		48			4	*
	实践课程	01030618	三维动画短片创作	3	48		48			4	*
	实践课程	01030624	影视动画综合实训	3	48		48			4	*
	实践课程	99030101	顶岗实习 I	6	144				144	5	*
	实践课程	01030625	企业动画项目实战	6	144				144	5	*
	实践课程	99030104	毕业设计(论文)	2	48				48	6	*
理论课程	99030109	毕业教育	1	16			16				
实践课程	99030102	顶岗实习 II	12	288				288	6	*	
合计				113	2058	544	764	48	702		

附表 3:

动漫制作技术专业 拓展课程设置及教学进程表

课程性质	课程类型	课程名称	学分	总学时	课外学时		备注
					理论	实践	
通识教育 选修课程	理论课程	学习筑梦	1	12	12	0	学校统一安排
		职业素质养成训练	1.5	24	24	0	学校统一安排
		通识教育选修课程 1—N	3	48	48	0	开设在第 1-4 学期 选修 2 门以上至少 3 学分
		小计	5.5	84	84	0	
第二课堂	实践项目	劳动实践	2				1. 开设在 1-6 学 期, 根据进程灵活 安排。由学校、分 院进行组织及学分 认定, 至少 8 学分 2. 可使用职业技能 等级证书、计算机 等级证书、英语等 级证书进行学分置 换
		社会实践与社会服务	2				
		创新创业项目	2				
		专业竞赛	2				
		小计	8			0	
合计			13.5	84	84	0	

附表

4:

动漫制作技术专业 人才培养方案各学期学分、学时明细表

学年	学期	学 分			学 时										学期课内 学时	平均周学 时		
		职业基 础课程	专业课 程	拓展课 程	职业基础课程				专业课程				拓展课程					
					课内		课外		课内		课外		通识教 育	第二课 堂				
					理论	实践	理论	实践	理论	实践	理论	实践						
一	1	14.7	18.5	---	156	26	12	68	88	132	36	78	---	---	402	26.80		
	2	12.7	18.5	---	156	36	0	8	128	168	0	0	---	---	488	27.11		
二	3	5.7	24	---	70	24	0	0	168	216	0	0	---	---	478	26.56		
	4	5.7	23.5	---	70	24	0	0	56	320	0	0	---	---	470	26.11		
三	5	0.2	12	---	0	0	8	0	0	0	0	288	---	---	0	---		
	6	0	14	---	0	0	0	0	0	0	0	336	---	---	0	---		
小计		39.00	110.50	13.50	452	110	20	76	440	836	36	702	84	---	1838	---		
		163.00			562		96		1276		738		84		---	---		
合计		163.00			658				2014				84		---	---		
总计		理论与实践比		37:63	课内总 学时		1838		课外总 学时		918		总学时		2756		总学分	163.00
注：1. 总计课内总学时=职业基础课程课内学时+专业课程课内学时 2. 总计课外总学时=职业基础课程课外学时+专业课程课外学时+拓展课程学时 3. 职业基础课综合模块的 96 学时，按照 24 课时/学期平均分配至 1-4 学期。																		