



甘肃交通职业技术学院

人才培养方案

(2020 版)

所属系部：信息工程系

专业名称：动漫制作技术（虚拟现实）

制 定：程月洁

审 核：田 红

日 期：2019 年 8 月

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（610207）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具同等学力。

三、修业年限

三年制，专科

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例
电子信息大类 (61)	计算机 (6102)	软件和信息技术服 务业 (65); 广播、电视、电影 和影视录音制作业 (87)	动画设计人员 (2-09-06-03); 数字媒体艺术专业 人员 (2-09-06-07)	插画设计; 概念设计; 模型制作; 动画设计; 非线性编辑

（一）服务面向

本专业毕业生主要面向动漫、影视、出版、IT 等文化传播行业，能在动画公司、漫画公司、广告公司、出版社、各级电视台，以及广大企事业单位从事动画创作、原画设计、虚拟现实、后期制作等方面的工作，并能担任原画师、动画师、项目经理、制作总监、创意总监、执行导演等工作。

（二）就业岗位（群）

主要就业岗位：游戏动画剧本创作岗位、初级二维动画师岗位、UI 设计师岗位、三维建模动画师、影视后期合成师、平面设计师、虚拟现实设计师。

相关职业岗位：二维原画师岗位、影视特效师岗位、剪辑师岗位、三维场景设计师岗位、三维角色动画师岗位、二维动画师、三维动画师、VR 游戏开发师。

发展职业岗位：设计部主管岗位、影视公司经理岗位、艺术总监岗位。

（三）职业岗位及典型工作任务（或岗位职责任务）

本专业职业岗位及典型工作任务（或岗位职责任务）如表 2 所示。

表 2 职业岗位及典型工作任务（或岗位职责任务）

职业岗位	典型工作任务 (或岗位职责任务)	预计平均获得的时间
游戏动画剧本创作 (主要就业岗位)	1. 动画剧本设计; 2. 游戏剧本设计。	顶岗实习
初级二维动画师 (主要就业岗位)	场景或人物上色 动画造型设计。	顶岗实习
UI 设计师 (主要就业岗位)	手机、游戏界面（图标）设计。	顶岗实习
三维建模师 (主要就业岗位)	初级三维建模。	顶岗实习
平面设计师 (主要就业岗位)	广告设计、DM 广告等。	顶岗实习
VR 全景动画师 (主要就业岗位)	影视、动漫、电影以及演唱会等。	顶岗实习
二维原画师 (相关职业岗位)	动画、游戏角色设计。	毕业后 1-2 年
影视特效师 (相关职业岗位)	影视特效、非线性编辑。	毕业后 1-2 年
三维场景设计师、 三维角色动画师 (相关职业岗位)	高级三维生物模型、道具模型、场景模型。	毕业后 2-3 年
设计部主管 (发展职业岗位)	统筹设计部门相关事务。	毕业后 5 年以上
影视公司经理 (发展职业岗位)	制定市场推广的计划; 提高公司产品服务等。	毕业后 5 年以上
艺术总监 (发展职业岗位)	组织领导公司影视文案创意制作团队,规范创意制作流程; 领导制作团队完成客户的广告片、宣传片及其他视频包装剪辑合成工作; 运用独特的商业智慧和审美观,依据客户需求制定艺术设计策略。	毕业后 1-2 年

五、培养目标与培养规格

（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，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

1) 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) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2. 知识

1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

3) 了解与本专业相关的专业英语知识。

4) 了解动画概论。

- 5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。
- 6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。
- 7) 掌握二维动画的基础知识与应用。
- 8) 掌握三维动画的基础知识与应用。
- 9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。
- 10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3. 能力

- 1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
- 2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- 3) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。
- 4) 具有良好的审美素养和造型设计能力
- 5) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力。
- 6) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力。
- 7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。
- 8) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。
- 9) 具有动画项目“创意执行”能力。
- 10) 具有三维图形和三维特效处理能力。
- 11) 具有二维动画制作能力。
- 12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。
- 13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

公共基础课程的能力目标、知识目标和课程主要内容如表 3 所示。

表 3 公共基础课程目标和主要内容

序号	课程代码：701001	课程名称：思想道德修养与法律基础
1	<p>能力目标：</p> <p>(1) 能够深刻认识大学生的历史使命，具备学习生涯和职业生涯的规划设计能力。</p> <p>(2) 能够在明确个体对自然、社会、他人和自身应该承担责任的基础上，提高践行社会主义核心价值观的能力，创造有价值的人生。</p> <p>(3) 能够将道德的相关理论内化为自觉的意识、自身的习惯、自主的要求，成为社会主义道德和社会主义核心价值观的积极践行者，提升守公德严私德的意识和能力。</p> <p>(4) 能够运用法治思维，具备分析和解决家庭生活、职业生活、社会生活等领域的现实法律问题的能力。</p> <p>(5) 学会用马克思主义的思想观点和方法去分析和解析现实问题，懂得学以致用，提高用所学的知识解决现实生活中存在问题的能力。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解中国特色社会主义进入新时代的标志；掌握新时代赋予当代大学生的使命。确立和坚定理想信念、将个人理想和中国梦的实现结合起来。弘扬中国精神，坚持改革创新，做新时期坚定的爱国者。</p> <p>(2) 学生通过系统学习人生观、社会主义核心价值观理论，能够领悟人生真谛、树立正确的人生观，坚定价值观自信，积极投身人生实践，创造有价值的人生。</p> <p>(3) 学生应该要能了解道德的基本理论、传承中华传统美德，发扬中国革命道德，掌握公民道德准则，向上向善，知行合一。</p> <p>(4) 学生必须掌握以宪法为核心的中国特色社会主义法律体系，了解法治思维的内涵、特征，掌握中国特色社会主义法治体系的基本内容，掌握法律权利和义务。</p> <p>课程内容：</p> <p>绪论</p> <p>第一章:人生的青春之问</p> <p>第二章:坚定理想信念</p> <p>第三章:弘扬中国精神</p> <p>第四章:践行社会主义核心价值观</p> <p>第五章:明大德守公德严私德</p> <p>第六章:尊法学法守法用法</p>	
2	课程代码：701002	课程名称：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
	<p>能力目标：</p> <p>(1) 能够系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理；</p> <p>(2) 能够运用马克思主义的基本原理、观点、方法分析中国走社会主义道路的必然性；</p> <p>(3) 运用理论正确认识和分析当今中国的实际、时代特点和当前面临的各种问题的能力；</p> <p>(4) 积极投身社会实践，把理论和实际相结合，提高创新能力。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 马克思主义中国化；</p> <p>(2) 马克思主义中国化的理论成果——毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想；</p> <p>(3) 中国特色社会主义“五位一体”总体布局；</p> <p>(4) 中国特色社会主义“四个全面”战略布局；</p> <p>(5) 中国特色社会主义内政外交；</p> <p>(6) 坚持和加强党的领导。</p> <p>课程内容：</p> <p>(1) 毛泽东思想及其历史地位；</p>	

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	<ul style="list-style-type: none"> (2) 新民主主义理论； (3) 社会主义改造理论； (4) 社会主义建设道路初步探索的理论成果； (5) 邓小平理论； (6) “三个代表”重要思想； (7) 科学发展观； (8) 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位； (9) 坚持和发展中国特色社会主义的总任务； (10) “五位一体”总体布局； (11) “四个全面”战略布局； (12) 全面推进国防和军队现代化； (13) 中国特色大国外交； (14) 坚持和加强党的领导。 	
3	课程代码：701003	课程名称：形势与政策
	<p>能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 能准确把握当前国际国内时政热点； (2) 能正确分析时政热点的本质； (3) 能准确评价国内大政方针政策； (4) 能自觉提高国家认同和社会认同。 <p>知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和重大历史意义； (2) 新时代党的建设的主要内容； (3) 当前中国经济热点和基本特征； (4) 中央关于港澳台工作的基本政策； (5) 构建人类命运共同体。 <p>课程内容：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想； (2) 全面从严治党； (3) 我国经济社会发展； (4) 港澳台工作； (5) 国际形势与政策。 	
4	课程代码：701004	课程名称：大学生心理健康
	<p>能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 自我探索技能：自我认识、自我管理技能。 (2) 心理调适技能：环境适应技能、压力管理技能、沟通技能、问题解决技能。 (3) 心理发展技能：学习发展技能、生涯规划技能。 <p>知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 了解心理学的有关理论和基本概念。 (2) 明确心理健康的标准及意义。 (3) 了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现。 (4) 掌握自我调适的基本知识。 <p>课程内容：</p> <p>第一部分：了解心理健康的基础知识；第二部分：了解自我，发展自我；第三部分：提高自我心理调适能力。</p>	
5	课程代码：701120	课程名称：大学语文

	<p>能力目标: 提高学生的综合素质和表达能力，提高学生运用母语进行阅读欣赏和审美的能力，为进一步学习其它人文学科、社会科学与自然科学类课程打下必要的坚实基础。同时，学会做人、学会做事，学会与人相处。</p> <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 掌握运用语言的两方面，即口语与书面语。 (2) 了解涉及精神层面创造的各种文化现象。 (3) 了解中国文学的发展演变历史，掌握具有代表性的文学作品。 (4) 通过对不同的艺术种类的学习，理解其所体现出的艺术精神与本质。 (5) 通过文学作品走近科学家，在美文感悟他们的高尚品格、伟大精神，体悟他们的形象思维、理性思维，以此树立榜样，学习楷模。 (6) 了解中国和世界各民族文化的相互传播、交流历史，及中外文化交流对中外文明发展进程的影响，并掌握中外交流历史上重要的文化交流活动。 <p>德育目标: 通过对古今中外经典篇章的解读，弘扬爱国主义精神，将以家国情怀、社会关爱和人格修养的教育重点覆盖整个教学过程，培养学生传承弘扬中华优秀传统文化的责任感和使命感。</p> <p>课程内容:</p> <p>第一编 语言编 《论语》四则 《中西语言比较》</p> <p>第二编 文化编 《大学》《卜算子·咏梅》《曲阜孔庙》《专家与通人》《秦腔》</p> <p>第三编 文学编 《橘颂》《庐山谣寄卢侍御虚舟》《自京赴奉先县咏怀五百字》《六丑·蔷薇谢后作》《南吕·一枝花·不伏老》《我的母亲》《跑警报》</p> <p>第四编 艺术编 《水调歌头（昵昵儿女语）》《“慢慢走，欣赏啊”——人生的艺术化》</p> <p>第五编 科技编 《备水》《妈妈，稻子熟了》</p> <p>第六编 交流编 《玄奘会见戒日王》《中国人的性格》《西方人情》</p>		
6	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">课程代码: 701010</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">课程名称: 大学英语</td> </tr> </table> <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 培养学生较强的阅读能力和一定的听说读写能力。 (2) 能够实用英语进行简单交流，掌握语言学习方法。 (3) 提高文化素养。本课程在加强英语语言基础知识和基本技能训练。 (4) 重视培养学生实际运用英语进行交际的能力。 (5) 提升可持续发展的能力。 <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 使学生掌握一定的英语基础知识和技能，具有一定的听、说、读、写、译的能力。 (2) 能借助词典阅读和翻译有关英语业务资料，在涉外交际的日常活动和业务中进行简单的口头和书面交流，并为今后进一步提高英语的交际能力打下基础。 (3) 整个教学过程要遵循“实用为主，够用为度”的原则，强调打好语言基础和培养语言应用能力并重。 (4) 强调语言基本技能的训练和培养实际从事涉外交际活动的语言应用能力并重。 <p>课程内容:</p> <p>(2) Listening and Speaking 包括:热身训练、回答问题、语音练习、句子或短对话、短文听力、等。其选取材料形式多样，并以丰富与主题相关的各种信息，增加语音输入，强化语</p>	课程代码: 701010	课程名称: 大学英语
课程代码: 701010	课程名称: 大学英语		

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	<p>言技能，学生边学边练。</p> <p>(2) Reading and Skill Developing</p> <p>本部分注重“阅读与技能培养”，由围绕同一主题的两篇文章组成。题材、体裁丰富多彩，原汁原味，涉猎面广博，体现了多元化、多方位文化的只是输入。学生在学习语言文化的，同时也能增加自己的应用性知识。</p> <p>(3) Grammar Studying and Writing</p> <p>本部分结合中国学生典型错误进行分析讲解，力图使学生从认识错误到改正错误再到有意识地避免错误，逐步提高写作水平。</p>	
7	<p>课程代码：701014</p>	<p>课程名称：大学体育</p>
	<p>能力目标：</p> <p>(1) 熟练掌握 1-2 项基本技术，能在运动实践中运用，并形成自学锻炼的习惯与能力。熟悉 1-2 项运动规则与裁判方法并能组织简单的基层比赛</p> <p>(2) 掌握发展专项素质的手段与运用；能利用体育锻炼调节与改善自身心理状态，正确处理运动损伤。能根据掌握的基本知识，制订简便的运动处方。</p> <p>(3) 能正确理解岗位体能要求，学会利用体育锻炼的方法来预防与纠正职业性疾病的方法，掌握和提高应对本专业岗位群所需体能的体育锻炼方法。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解体育运动的基本知识；运动特点；锻炼价值；树立正确的健康观。</p> <p>(2) 了解常见运动竞赛规则与裁判、竞赛组织方法。</p> <p>(3) 理解运动技术、战术；实际运用的方法；发展身体素质的手段。</p> <p>(4) 了解与运动有关的损伤产生原因及保健知识。</p> <p>(5) 了解增进职业体能和职业素质素养的锻炼方法和途径，了解体育文化与职业素质提升的关系。</p> <p>课程内容：</p> <p>实行选项课制度，学生按照自己的体育特长和体育基础，选择篮球、足球、排球、乒乓球、羽毛球、武术、健美操等进行分组教学，</p> <p>第一学期：各运动项目的基础知识和基本技术；运动安全知识；体育文化与欣赏；《国家学生体质健康标准》测试；每节课安排至少 30%的耐力跑，提高学生基础素质。</p> <p>第二学期：各运动项目的移动步伐、基本技术、组合技术，基本战术，教学比赛等；一般运动损伤的预防处理等；体育文化与欣赏；速度素质、力量素质等；规则和裁判法知识。</p> <p>第三学期：各运动项目的技术、战术、教学比赛，规则和裁判法的应用；运动损伤的预防处理等；体育文化与欣赏；综合素质训练；职业体能的基本知识，符合各专业特点的职业体能素质训练。</p> <p>第四学期：各运动项目比赛的全过程，包括通知、报名、编排、比赛、奖励等；运动损伤的预防处理等；体育文化与欣赏；综合素质训练；符合各专业特点的运动项目和职业体能素质训练。</p>	
8	<p>课程代码：701119</p>	<p>课程名称：大学生职业生涯规划</p>
	<p>能力目标：</p> <p>(1) 使大学生学会收集职业生涯规划的相关信息。</p> <p>(2) 使大学生学会掌握职业生涯规划的方法与步骤。</p> <p>(3) 使大学生学会制定自我职业生涯。</p> <p>(4) 使大学生学会撰写自我职业生涯规划书。</p>	

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	<p>(5) 使大学生学会制作职业生涯规划 PPT 并能够良好展示自我职业生涯规划书。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 使大学生能够在思想和情感上意识到职业生涯规划对个人人生发展的重要性。</p> <p>(2) 使大学生系统掌握职业生涯规划的相关理论和知识。</p> <p>(3) 使大学生能够根据个人的学习生活和个人的经历的变化及时修订自我职业生涯规划, 使自我的职业生涯规划符合自我职业理想, 符合社会发展需要, 符合个人人生发展需要。</p> <p>课程内容:</p> <p>(1) 认识职业 规划生涯;</p> <p>(2) 认识自我 转变角色;</p> <p>(3) 了解职业 了解职业环境;</p> <p>(4) 确定目标 制定方案;</p> <p>(5) 实施方案 反馈修正;</p> <p>(6) 职业道德与职业素养</p>	
9	<p>课程代码: 701070</p>	<p>课程名称: 大学生创新创业</p>
	<p>能力目标:</p> <p>(1) 使大学生学会收集创新创业的相关信息;</p> <p>(2) 使大学生学会把握创业机会;</p> <p>(3) 使大学生学会培养自我良好的创新意识和创新思维;</p> <p>(4) 使大学生学会创业融资;</p> <p>(5) 使大学生学会把控规避创业风险;</p> <p>(6) 使大学生掌握新企业的创办流程;</p> <p>(7) 使大学生学会初步管理创业团队的方法。</p> <p>(8) 掌握挑战杯全国大学生创业计划竞赛评审标准及相关事宜。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 使大学生系统掌握创新创业的基本理论;</p> <p>(2) 使大学生在思想意识上能够理解创新创业教育是时代发展的需要, 是科技兴国、科技强国、弘扬民族精神、实现中国梦的重要举措。</p> <p>课程内容:</p> <p>(1) 创新概述;</p> <p>(2) 创新思维训练</p> <p>(3) 大学生自主创业</p> <p>(4) 大学生自主创业</p> <p>(5) 创业机会的识别与创业项目的选择</p> <p>(6) 创业计划书的撰写与创业模式的构建</p> <p>(7) 创业团队建设</p> <p>(8) 新企业的创办与管理</p> <p>(9) 创业风险控制</p>	
10	<p>课程代码: 701071</p>	<p>课程名称: 大学生就业与创业指导</p>
	<p>能力目标:</p> <p>(1) 使大学生掌握求职面试技巧;</p> <p>(2) 使大学生掌握毕业就业流程;</p> <p>(3) 使大学生学会收集就业信息并辨别真伪。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 使大学生系统掌握求职择业系统知识与理论;</p> <p>(2) 培养大学生就业创业意识;</p> <p>(3) 使大学生学会掌握就业创业政策。</p>	

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	<p>课程内容：</p> <p>(1) 就业形势与政策；</p> <p>(2) 就业创业意识培养；</p> <p>(3) 求职、创业前准备；</p> <p>(4) 求职心理调适；</p> <p>(5) 就业流程办理；</p> <p>(6) 就业权益保护；</p> <p>(7) 职业角色适应与发展。</p>	
11	<p>课程代码：601541</p>	<p>课程名称：计算机应用基础</p>
	<p>能力目标：</p> <p>掌握微机的配置及基本操作，文件及目录的组织管理，多媒体计算机的简单使用与维护</p> <p>掌握 Windows 的基本操作、管理、配置</p> <p>能使用 Word 文字处理软件制作具有表、图、文多元素的电子文档</p> <p>能使用 Excel 电子表格软件输入、编辑、管理、分析和图表化数据</p> <p>能使用 PowerPoint 软件制作表、图、文、声及多修饰、多动态元素演示文稿</p> <p>能使用 IE 浏览器通过因特网获取必要信息</p> <p>会使用 Internet 的常用服务（FTP、电子邮件、BBS 等）</p> <p>知识目标：</p> <p>了解计算机的发展史，计算机的特点、应用和分类，信息与信息的概念和常识</p> <p>掌握信息在计算机内的表示与编码</p> <p>了解计算机硬件系统、软件系统，计算机的工作原理，微型计算机及其操作系统，文件系统管理基本知识，多媒体信息及其处理知识，信息安全基础知识</p> <p>掌握计算机硬件系统结构及各组成部分的功能，计算机软件系统组成，微型计算机的硬件组成及其使用，文件及目录管理，计算机病毒的特征、检测与预防，多媒体的基本知识</p> <p>了解计算机网络及其体系结构，局域网，Internet 基础知识，HTML 语言与网页制作初步知识</p> <p>掌握 Internet 地址，Internet 的接入，Internet 的基本服务，Internet 的信息检索等知识</p> <p>课程内容：</p> <p>Windows：主要包括操作系统文件、文件夹管理，任务栏，窗口操作，控制面板的使用等。</p> <p>Office：主要包括 Word 文档的编辑和格式化操作，以及在 Word 文档中插入图片、艺术字、文本框、添加水印等操作，并能够在 Word 文档中创建、编辑、格式化表格并对数据进行简单的处理。Excel 工作簿和工作表的编排和格式设置，掌握公式与函数的使用方法和数据库的基本操作。Powerpoint 的创建，掌握模板、动画、主题、切换、放映方式的设置，了解幻灯片模板的制作等。</p> <p>Internet：包括网页的基本操作、主页的设置、网页的浏览和保存，邮件的接收发和附件的上传与下载等。</p>	
12	<p>课程代码：701121</p>	<p>课程名称：军事理论</p>
	<p>能力目标：</p> <p>(1) 使大学生系统掌握队列训练、强身健体等基本方法；</p> <p>(2) 使大学生系统掌握信息化军事技术学习渠道与方法。</p>	

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	<p>知识目标：</p> <p>（1）使大学生系统掌握国防科技知识；</p> <p>（2）使大学生培养强烈的爱国主义情怀及报效祖国的崇高精神。</p> <p>课程内容：</p> <p>（1）中国国防军事知识概述；</p> <p>（2）解放军三大条令；</p> <p>（3）国际战略环境描述；</p> <p>（4）高科技军事技术概述；</p> <p>（5）信息化战争概述；</p> <p>（6）爱国主义高尚情操的培养。</p>
--	--

（二）专业（技能）课程

专业（技能）课程的能力目标、知识目标和课程主要内容如表 4 所示。

表 4 专业（技能）课程目标和主要内容

序号	课程代码：0601700	课程名称：运动规律
1	<p>能力目标：</p> <p>通过运动规律教学，使得该专业的学生能够了解动画表演的作用，认识运动规律在整个动漫创作过程的重要性，懂得运动规律的基础知识，掌握运动规律的特点，能够灵活运用动画表演，更好地为学习专业知识服务。</p> <p>知识目标：</p> <p>（1）培养学生动漫创作技能；</p> <p>（2）提高学生动画表演水平和能力的任务；</p> <p>（3）帮助学生提高动漫专业创作的能力。</p> <p>课程内容：</p> <p>（1）人物运动；</p> <p>（2）四足动物运动；</p> <p>（3）海洋动物运动；</p> <p>（4）昆虫的运动；</p> <p>（5）鸟类的运动；</p> <p>（6）自然的运动。</p>	
2	课程代码：0601702	课程名称：动漫手绘技法（动画造型设计、动画场景设计）
<p>能力目标：</p> <p>本课程是动漫制作技术专业一门举足轻重的专业课程，它为我们动漫产业发展和动漫制作技术教育发展做出了巨大贡献。他的建设将成为本专业其他课程建设、教学改革的典范。动漫产业的发展使专业的设计人才越来越紧缺，因此中国动漫制作技术制作人才的紧缺为动画造型设计课程的建设提供了广阔的发展前景。学生通过手绘技法课程的学习，能够具备动画造型分析能力、动画基础造型能力、动画造型设计能力、动画造型制作能力。</p> <p>通过本课程的学习，学生应掌握如下知识：场景艺术概述、场景市场的关系及应用、场景的功能与要求、场景绘制与工具操作、如何学习绘制场景、数字场景基础、二维动画场景基础、创作讲解。通过这门课程的学习使学生了解动漫场景设计的概念，可以在动漫的平时训练</p>		

	<p>中简单的运用，为以后在动漫的创作中合理的运用打下基础。</p> <p>知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 熟练掌握动画造型的创作原则和设计方法； (2) 能熟练的运用软件等其他手段设计动画造型； (3) 要求学生掌握动画场景绘制的方法和规律； (4) 学会利用常见的各种工具进行创作动画场景； (5) 掌握透视、镜头运动等原理； (6) 培养从事场景设计师的职业素养。 <p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 动漫制作技术造型概述； (2) 动画中角色造型的前期准备； (3) 动漫角色造型与绘制； (4) 动漫角色不同的形式的制作和表现； (5) 商业领域的应用实例； (6) 动画场景设计概述； (7) 动画场景设计的构思方法； (8) 动画场景的空间构成； (9) 动画影片色彩创作。 	
3	<p>课程代码：0601705</p>	<p>课程名称：二维动漫制作技术（flash）</p>
	<p>能力目标：</p> <p>要求学生学习基本的美术和动画制作原理；了解 Flash 各种工具的使用方法；有基本的卡通画绘制能力；会使用 Flash 来控制各种媒体，如图形图像、音频和视频；能够创作不同形式的动画作品；能够使用 Flash 进行基本的交互式编程。使学生通过学习 Flash 的基础知识和基本操作，培养学生自觉使用 Flash 软件解决学习和工作中实际问题的能力，积累动漫制作技术经验，掌握动画的设计规律和灵活的动漫制作技术技巧，使 Flash 软件成为学生制作动画的有力工具，从而促进本专业相关学科的学习。</p> <p>知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 学习 Flash 的基础知识和基本操作； (2) 培养学生自觉使用 Flash 软件解决学习和工作中实际问题的能力； (3) 积累动漫制作技术经验，掌握动画的设计规律和灵活的动漫制作技术技巧； (4) 使 Flash 软件成为学生制作动画的有力工具，从而促进本专业相关学科的学习。 <p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Flash 基础知识； (2) Flash 图形绘制； (3) Flash 文字特效； (4) Flash 元件和库； (5) Flash 动画制作初步； (6) Flash 高级动画制作技巧； (7) 声音与视频的编辑、应用； (8) ActionScript 脚本基础； (9) Flash 组件； 	

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

	(10) Flash 特效; (11) Flash 动画的典型应用。	
4	课程代码：0601614	课程名称：数字绘画（photoshop）
	<p>能力目标：</p> <p>本课程是计算机图形设计学习过程中一个必不可少的图像处理软件。通过本门课程的学习，使学生能够掌握运用数位板进行 Photoshop 图像绘画的技术方法，将动漫制作技术基本规律和艺术法则与 Photoshop 等绘图软件等知识有机结合起来，在实际设计中灵活运用，以便于进一步提高学生的数字绘画能力，进入社会后能迅速参与平面设计、动漫制作技术、游戏设计及加工等相关岗位的部分工作。</p> <p>知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 了解 Photoshop 的基本操作； (2) 掌握 Photoshop 的快捷键； (3) 掌握绘制特效、图像色彩调整； (4) 掌握运用数位板进行 Photoshop 图像绘画的技术方法； (5) 掌握运用 Photoshop 绘制各类风格的动画场景。 <p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 了解 Photoshop 的基本知识； (2) Photoshop 的基本操作和图像的基本编辑方法、Photoshop 的快捷键； (3) 创建、编辑选区，动画绘制的基本规范； (4) 进一步熟悉数位板的用法；路径与形状； (5) 学会分析物体的结构图层的应用； (6) Photoshop 绘制特效，图像色彩调整； (7) 绘制平涂风格的法国动画片； (8) 绘制德国动画片图像的修饰； (9) 绘法国朦胧色彩风格的动画片。 	
5	课程代码：0601516	课程名称：3DS MAX
	<p>能力目标：</p> <p>通过对本课程的学习，使学生具备分析问题、解决问题的能力，贯彻“实用为主，够用为度”的原则，使学生掌握 3ds max 制作建筑动画方面的基础知识，包括建筑动画的分类、建筑动画的制作流程以及建筑动画制作过程中的一些设计概念等；掌握制作建筑模型的整个流程，包括在 AutoCAD 中处理图纸，将处理完成的图纸导入到 3ds max 以及根据图纸制作出所需各个对象的方法；以及在 3ds max 中加入、材质、灯光、动画，并通过 Light scape 最终渲染、Photoshop 调色、After Effects 或 Premiere，用于后期视频处理以及特效输出以及刻录的过程。</p> <p>知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 掌握建筑环境组织与创意； (2) 掌握室内、室外模型制作； (3) 掌握 3ds max 材质的分类及创建方式； (4) 掌握 3ds max 动画制作技巧； (5) 掌握 3ds max 动画的渲染； (6) 掌握动画后期处理与输出。 	

	<p>课程内容：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 建筑动画制作基础； (2) 建筑环境制作； (3) 室内外建筑模型制作； (4) 建筑动画的材质与灯光； (5) 建筑动画制作技巧； (6) 建筑动画的渲染； (7) 建筑动画后期处理与输出。 	
	<p>课程代码：0601706</p>	<p>课程名称：后期合成</p>
<p>6</p>	<p>能力目标：</p> <p>本课程的综合性强，它在教学过程中会综合运用先修课程中所学到的有关色彩学、摄影技术、照明技术、动画技术、数字技术等课程中的相关知识与技能，并且深入结合数字影视特技知识，使学生能够进行影视节目的创作与包装。这门课程是一门实践性与应用性都比较强的课程，学生需要通过实践来深入理解后期视频编辑的主要概念和技术实现方法。通过本课程的学习，学生应该能够达到：1. 了解基本概念，掌握后期影视编辑的基本流程。2. 重点掌握后期影视编辑的制作技术，包括：特技蓝背景键控技术、遮罩技术、校色技术、粒子系统和渲染输出技术。3. 掌握作品后期合成过程中，多个软件相互协同的办法和技巧。4. 熟练应用后期影视编辑特技技术来表达创意、制作完成影视与多媒体作品，进行影视节目的创作。</p> <p>知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 掌握视频素材的采集、剪辑、修饰等方式； (2) 掌握视频中场的基本概念以及视频转场的方法； (3) 掌握视频特效编辑的原理及技法； (4) 能够掌握后期视频中运动的基本概念及基本原理； (5) 了解遮罩与通道的基本原理，能够利用遮罩和通道的原理将后期视频软件与三维动画软件的进行有机的结合，从而达到影片合成的目的；。 (6) 掌握后期视频编辑中的抠像技术； (7) 掌握后期视频输出的基本要求及相关技法； (8) 能够了解不同行业视频制作的方法及要求，从而在今后的应用中能很好的使用相关知识服务于不同行业。 <p>课程内容：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 视频编辑基础知识； (2) Vegas 概述及视频编辑基本操作； (3) Vegas 转场特效； (4) Vegas 音频编辑； (5) Vegas 视频特效； (6) Vegas 画面变形和特效裁切； (7) Vegas 3D 源； (8) Vegas 影片输出； (9) Vegas 综合实例； (10) Vegas 与 3Dmax 的交互导入技巧； (11) Vegas 与 flash 的交互导入技巧； (12) Photoshop 导出在 Vegas 中的使用处理方法； 	

	(13) 多个软件的综合协作。	
	课程代码: 0601777	课程名称: UI 设计
7	<p>能力目标:</p> <p>本课程既可以巩固前期所学的设计基础理论知识和设计软件应用知识, 还重在给学生开拓新的专业知识面, 认知一个新的设计领域, 从而拓展职业能力和就业选择面。讲授 UI 设计的原则、设计理论讲解方向和方法, 让学生掌握 UI 设计的特点和设计中的一些规律。实例分析以课件、电子相册、游戏软件、手机屏幕等实例为主, 在课堂上分步进行制作过程演示。收集众多的课外素材, 并以此为背景, 让学生进行改进或二次开发, 制作出新成品。动手实练在课堂上播放 UI 设计作品和一些产品实例, 并进行点评分析。让学生收集身边的 UI 素材, 在课堂上分作品探讨组探讨, 最终是学生学会自己创作成套 UI 作品。</p> <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 使学生能熟悉 UI 设计的流程和设计方法; (2) 能使用制作有创意的, 充满视觉冲击力的 UI 设计作品; (3) 使学生学会系统规划和全局思维, 能够完成一整套 UI 系统的设计; (4) 使学生具备能从事 UI 系统的开发与设计能力, 培养学生团队合作、及独立思考能力。 <p>课程内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 介绍 UI 的基本概念、行业现状; (2) 实例分析介绍产品的互动设计; (3) UI 设计基础; (4) 图标设计要素; (5) 图标创意挖掘、纹理与质感表现; (6) 主流深度 UI 主题套系解读; (7) 界面与图标的关联性、细节; (8) 实战手机主题界面设计项目分析与讲解。 	

七、课程设置及教学安排表

动漫制作技术专业学分制课程设置及学时分配如表 5 所示。

表 5 动漫制作技术专业学分制课程设置及学时分配表

课程类别	课程名称	课程代码	课程类型	学分总数	学时分配			1~6 学期周学时安排						考核方式				
					总学时数	课堂教学	实践教学	一	二	三	四	五	六	考试	考查	考证		
								20周	20周	20周	20周	20周	20周					
公共基础课程	思想道德修养与法律基础	701001	必修	3	48	48	0	4							√			
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	701002	必修	4	60	60	0		4						√			
	形势与政策	701003	必修	1x4	40	40	0	1	1	1	1				√			
	大学生心理健康教育	701004	必修	2	30	30	0				2					√		
	大学语文	701120	必修	2	30	30	0	2							√			
	大学英语	701010	必修	3	48	48	0		4							√		
	大学体育 I	701014	必修	2	30	30	0	2								√		
	大学体育 II	701015	必修	2	30	30	0		2								√	
	大学体育 III	701016	必修	1.5	24	24	0			2							√	
	大学体育 IV	701017	必修	1.5	24	24	0				2						√	
	大学生职业生涯规划	701119	必修	2	28	28	0	2									√	
	大学生创新创业	701070	必修	2	32	32	0		2								√	
	大学生就业与创业指导	701071	必修	1	20	20	0			2							√	
	军事理论	701121	必修	2	36	36	0											
	劳动教育	701131	必修	1	16	16	0			1								
小计				33	496	496	0	10	12	5	4	0						
专业必修课程	办公自动化	601641	必修	4	60	30	30	4							√			
	素描	601694	必修	4	60	30	30	4							√			
	色彩	601695	必修	4	60	30	30	4								√		
	速写	601696	必修	4	60	30	30				4					√		
	运动规律与视听语言	601700	必修	4	60	30	30	4								√		
	动漫手绘技法(动画造型设计、动画场景设计)	601862	必修	6.5	108	54	54			6						√		
	二维动漫制作技术(flash)	601705	必修	4.5	72	36	36		4							√		
	数字绘画 (Photoshop)	601614	必修	6.5	108	54	54		6							√		
	3DS MAX	601516	必修	6.5	108	54	54			6						√		
	后期合成	601706	必修	6	102	51	51					6				√		
	UI 设计	601777	必修	4	60	30	30					4					√	
C#程序设计	601863	必修	6.5	108	54	54			6						√			

动漫制作技术专业（虚拟现实方向）人才培养方案

课程类别	课程名称	课程代码	课程类型	学分总数	学时分配			1~6 学期周学时安排						考核方式						
					总学时数	课堂教学	实践教学	一	二	三	四	五	六	考试	考查	考证				
								20周	20周	20周	20周	20周	20周							
综合实践课程	虚拟现实脚本	601864	必修	6.5	108	54	54				6			√						
	unity3d	601865	必修	6.5	108	54	54				6			√						
	C4D	601866	必修	6	102	51	51					6		√						
	版式设计	601917	必修	2	34	16	16					2			√					
	小计			81.5	1318	658	658	16	10	18	16	18								
	军训及入学教育	701018	必修	2	60	0	60	2周							√					
	劳动实践	701132	必修	1	30	0	30		1周						√					
	动画短片创作实训	601707	必修	1	30	0	30					1周			√					
	顶岗实习	601591	必修	18	540	0	540						18周		√					
	小计			22	660	0	660													
专业选修课程	摄影摄像基础	601868	选修	4	60	30	30		4	4	4	4			√					
	动漫产业分析与产品研发	601648	选修	4	60	30	30											√		
	AUTOCAD	601527	选修	4	60	30	30											√		
	Illustrator\CorelDraw	601613	选修	4	60	30	30											√		
	广告设计与策划	601680	选修	4	60	30	30											√		
	电影史论	601709	选修	4	60	30	30											√		
	小计			16	240	120	120						4	4	4	4				
公共选修课程	中国传统文化	701072	选修	2	28	28			2	2					√					
	中华国学	701073	选修	2	32	32										√				
	应用写作技能与规范	701074	选修	2	34	34										√				
	商务英语视听说	701075	选修	2	29	29										√				
	大学生创新创业法律实务	701076	选修	1	14	14										√				
	创业策划及项目路演	701077	选修	2	28	28										√				
	创业营销	701078	选修	2	30	30										√				
	公共关系与人际交往能力	701079	选修	2	36	36										√				
	美学与人生	701080	选修	2	28	28										√				
	音乐鉴赏	701081	选修	2	28	28										√				
	书法创作与欣赏	701082	选修	2	29	29										√				
	关爱生命-急救与自救技能	701083	选修	2	28	28										√				
	小计			4	64	64														
总计					156.5	2778	1368	1454	26	26	27	24	22							

说明：1-5 学期共 20 周，其中教学实施 19 周、考试 1 周。

八、实施保障

（一）师资队伍

教学过程采用工学交替、任务驱动、项目导向、课堂与实训地点一体化等行动导向的教学模式，某些专业特色比较鲜明的课程，聘请公司工程师利用课余时间授课，集中动漫项目制作实训聘请公司工程师参与实训成果的鉴定，积极鼓励学生参加各类省级及国家级动漫大赛、艺术设计大赛。

高度重视师资队伍的建设，紧紧围绕学科专业建设，“内培”、“外引”相结合，构建多层次、多渠道的师资培养体系。现有专兼职教师 9 人，其中企业兼职教师 2 人（企业高级设计师 2 名），双师型教师 4 人。专业课程 85%由在校专职教师承担，其余由校外聘请教师担任，实训课程由企业设计师与在校教师共同承担。

（二）教学设施

为了提高学生的专业素养，系内现有教学机房五个，机房内安装有大屏幕投影和多媒体教学软件，多媒体教室十余间，在理论及实践教学方面，基本能满足教学设备及学生训练需要。动漫教学有它的特殊性，为了提高学生的专业素养，需建设画室，保证学生完成手绘创作、基础造型能力的训练。另外专业教学也需要很多设备辅助才能完成，比如有摄影摄像机等；无纸动漫制作时使用的专业电脑设备等；虚拟现实相关引擎与设备。学校必须加大校内专业实训室的建设，在实践教学方面满足专业教学及学生训练的需要。

（三）教学资源

教材，尤其是专业教材基本都选用高职规划教材，部分教材采用校本教材图书，逐步增加学校可供本专业使用图书资源。

在数字化学习资料方面，加大微课、慕课进行教学资料的收集；并联合企业提供网络教学课程视频，提高学生自助学习兴趣，提升就业竞争力。

（四）教学方法

首先，必须依据教学目标。对教学方法的选择直接起着导向作用的应是具体的教学目标，为了选择最佳教学方法，教师必须懂得有关教学目标分类的知识，能够把总的、较为抽象的教学目标、教学任务分解为具体的、可操作的教学目标，

并根据这些目标来确定用何种教学方法进行教学。

其次，必须依据教材内容。教学方法总是相对于某种课程内容而存在的。不同课程，要采用不同的教学方法进行教学。

再次，必须依据学生的实际情况。教学方法的选择还要受到学生的个性心理特征和已有知识条件的制约。

最后，必须依据教师的个性化特点。教学方法的选择还要考虑到教师自身的素养和条件，取决于教师对各种教学方法的掌握和运用水平。

（五）学习评价

过程评价：学生积极参与到教学过程中来，是实现教学目的的前提条件之一。通过对学生学习过程的考核，可以使将精力集中到课堂教学中来，积极融入到教学活动中。

结果评价：学习结束后，可以采用小测验的方法进行结果考核。根据本专题内容设计测试卷，学生测评结束后由教师讲评。这有助于促使学生及时复习和巩固本专题所学的知识，同时为后续学习提供知识基础和经验借鉴。

撰写小论文：可就个别课程的某一方面的问题，让学生自拟题目，撰写小论文。这样既可考查学生对所学知识的掌握情况，也可考查学生分析问题、解决问题的能力。

（六）质量管理

教学质量监督运行机制建设，为了有条不紊地进行人才培养质量管理，防止随意性和减少失误，必须根据不同的环节和内容，确定科学的方法，建立事前预防、过程控制、事后总结提高的全过程监控机制，并对全过程实行动态的管理方法，使培养过程的各个环节都在受控的状态下进行。围绕人才培养质量，根据高职教育的办学特点和学院的自身实际，建立院系学生三层次的教学质量监督运行机制。

九、毕业要求

毕业要求是学生通过规定的三年学习，须修满的专业人才培养方案所规定的 2778 学时 156.5 学分，完成规定的教学活动，必须取得相应的职业资格证书之一（如表 6 所示）。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。

表 6 动漫制作技术专业职业资格证书

职业资格证书名称	等级	颁证机构
平面设计师	初级	ACAA 中国数字艺术教育联盟 (Alliance ofChina Digital arts academy 简称 ACAA)
室内设计师	初级	
数字图像工程师	初级	
动漫制作技术师	初级	
视频编辑师	初级	
商业插画师	初级	
原画设计师	初级	
影视动画师	初级	
VR 开发工程师	初级	
VR 游戏开发工程师	初级	
欧特克工程师	初级	欧特克认证 (Autodesk certification)
AutoCAD 初级工程师 (1 级)	初级	
3ds Max 产品专员 (1 级)	初级	
Maya 产品专员 (1 级)	初级	
高级视觉设计师	高级	ACAA 中国数字艺术教育联盟 (Alliance ofChina Digital arts academy 简称 ACAA) ACAA 中国数字艺术教育联盟、欧 特克认证 (Autodesk certification) 两方同时认证
高级二维动漫制作技术师	高级	
高级商业插画师	高级	
高级原画师	高级	
高级三维动画师	高级	
高级影视特效师	高级	
高级影视编辑师	高级	
VR 虚拟现实开发工程师	高级	
ACAA 高级 VR 建模师	高级	