

2017 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、培养目标

本专业培养掌握动画设计与制作的基本理论，掌握流行的动画制作工具，具备一定的艺术基础和人文素质，能从事漫画、二维动画、三维动画、数字游戏及影视后期制作等工作的技术应用性专门人才。

学生毕业后可在动画公司、电视台以及其他广告传媒等单位，从事动画制作、影视广告制作、影视特效合成等工作，还可面向各大游戏公司从事游戏动画制作等工作。

二、人才培养规格要求

本专业毕业生坚守社会主义核心价值观，坚守中华优秀传统文化，具有良好的道德品质和风尚，爱岗敬业、遵纪守法，有团队合作精神和创新能力，能够运用科学文化知识为国家经济建设和社会发展服务；系统掌握二维、三维动画制作技术及一定的影视编辑制作能力，具有扎实的基础理论及较强的动手能力，知识面宽，对先进设备及先进技术具有消化吸收能力，并具有一定的外语水平。

三、招生对象

普通高考文、理、艺术类考生

四、修业年限与学历层次

标准学制 3 年，弹性学制 2--5 年；大学专科学历。

五、毕业合格标准

- (一) 符合德育培养目标要求。
- (二) 修满教学计划规定的 127 学分，并分别达到各类课程的最低学分要求。
- (三) 符合大学生体育合格标准。

六、知识、能力、素质结构

(一) 知识结构具有本专业所必需的基础理论知识(美术、动画、影视、计算机、外语等)；掌握动画设计与制作的基本理论、基本技能，熟悉动画制作常用软件。

(二) 能力结构

1. 具有本专业所必需的基本美术能力，使用计算机及网络的能力，使用技术标准和查阅文献的能力，阅读专业外文资料的初步能力，具有一定的独立工作能力，自学能力，分析解决问题的能力；
2. 具有承担本专业技术工作的基本能力，如平面设计、二维动画的制作，三维动画的制作，网页设计，影视编辑的能力；

3. 掌握本专业的基本技能，二维动画手绘技能，二维、三维动画制作软件操作技能，影视后期编辑操作技能，计算机网络应用技能。

（三）素质结构本专业毕业生坚守社会主义核心价值观，坚守中华优秀传统文化，具有良好的道德品质和风尚，爱岗敬业、遵纪守法，有团队合作精神与创新能力，能够运用科学文化知识为国家经济建设和社会发展服务；养成自觉锻炼身体的良好习惯，善于进行自我心理调适，具有良好的身体和心理素质。

七、课程设置及时间安排表（附表1） 八、

教学进程表（附表2）

起草人：刘冕

审核人：穆振海

主管领导：黄锐

动漫制作技术专业课程设置及教学时间安排表

课程类别	课程名称	课程代码	学时分配			学分	分学期教学安排						考试学期	考查学期	学分要求	
			总学时	理论	实践		一	二	三	四	五	六				
							总计18	总计20	总计20	总计20	总计20	总计18				
							教学14	教学18	教学18	教学18	教学18	教学16				
			军训考试4	考试机动2	考试机动2	考试机动2	考试机动2	其它2								
限定选修课	数字媒体技术	ZBD090201	34	34	0	2		2							2	至少修满25学分
	图形创意	ZBD090979	34	20	14	2			3						3	
	多媒体课件制作	ZBD090136	34	20	14	2			3						3	
	Flash动画制作(A) *	ZBD090101	51	30	21	3			4						3	
	动画艺术欣赏	ZBD090129	26	26	0	1.5			2						3	
	摄影与摄像技术(B)	ZBD090971	32	16	16	2			2						3	
	影视动画视听语言	ZBD090192	42	22	20	2.5			3						3	
	插画设计	ZBD090918	34	20	14	2				4					4	
	建筑CG表现技法	ZBD090150	42	30	12	2.5				4					4	
	交互动画设计	ZBD090151	42	22	20	2.5				4					4	
	网页设计与制作(B)*	ZBD091239	48	24	24	3					4				5	
	关系数据库原理及应用	ZBD091179	48	24	24	3					4				5	
	3DSMAX室内效果设计	ZBD090791	34	20	14	2					3				5	
	商业动画	ZBD090169	42	30	12	2.5					4				5	
小计			543	338	205	32.5	0	2	12	12	12					
任意选修课	设计概论与美学	ZCD091263	24	24	0	1.5	2								1	至少修满4.5学分
	中外电影史	ZCD090196	26	18	8	1.5	2								1	
	数字艺术作品赏析	ZCD090179	26	26	0	1.5				2					4	
	界面设计	ZCD091264	40	32	8	2.5				4					4	
	动漫英语	ZCD090132	17	17	0	1					2				5	
	多媒体画面艺术	ZCD091265	40	28	12	2.5					4				5	
	游戏角色设计	ZCD090194	26	20	6	1.5					3				5	
	小计			199	165	34	12	2	0	0	4	4				
公共课	在学校认可的公共选修课（含网络课程）中选修3个学分，要求选修非本学科门类的课程。												3	选修3学分		
	小计			48	48	0	3									
选修课合计			540	370	170	32.5									32.5	
三年学分总数			2527	1116	1411	127	24	29	25	26	24				127	

注：1. “*”表示主干课程。 2. “※”表示“两课”，《概论》即《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》，《基础》即《思想道德修养和法律基础》。 3. “&”表示讲座，其分学期教学安排栏中数字表示该学期开设讲座的课时数。4. “*”表示主干课程。

附表2

动漫制作技术专业教学进程表

学期	周 次																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一			⊕	⊕	•	•	•	•	•	×	•	•	•	•	•	•	•	•	•	◎
二	•	•	•	•	•	•	•	•	•	×	•	•	•	•	•	•	•	#	×	◎
三	•	•	•	•	•	•	•	•	•	×	•	•	•	•	•	•	\$	\$	×	◎
四	•	•	•	•	•	•	•	•	•	×	•	•	•	•	•	•	\$	\$	×	◎
五	•	•	•	•	•	•	•	•	•	×	•	•	◎	\$	*	*	*	&	&	&
六	*	*	*	*	&	&	&	&	&	&	&	&	&	×	☆	☆	△	△		
符号	(1)	军事理论与训练				⊕		(2)	讲课				•		(3)	课程设计, 学年论文				#
	(4)	金工实习				/		(5)	考试				◎		(6)	认识实习等				◆
	(7)	软件开发实训等				\$		(8)	毕业实习、顶岗实习、社会调查				*		(9)	毕业设计, 毕业论文				&
	(10)	毕业答辩				☆		(11)	机动				×		(12)	岗前教育				△
	(13)							(14)												