

# 山东电子职业技术学院

## 动漫制作技术专业

### 人才培养方案

(适用于 2021 级动漫制作技术专业学生)

专业代码: 510215

专业大类: 电子与信息大类

二级类: 计算机类

专业系部: 数字媒体系

合作单位: 山东广电传媒集团有限公司

专业负责人: 赵莹

执笔人: 车学董 徐雪 孙妍

编写日期: 2021 年 5 月

审核人: 王一如

批准人: 梁会亭

## 目 录

一、专业名称及代码.....	3
二、入学要求 .....	3
三、修业年限 .....	3
四、职业面向 .....	3
五、培养目标与培养规格.....	3
(一) 培养目标 .....	3
(二) 培养规格 .....	4
六、课程设置及要求.....	5
(一) 公共基础课程.....	5
(二) 专业(技能)课程.....	6
七、教学进程总体安排.....	6
八、实施保障 .....	9
(一) 师资队伍 .....	9
(二) 教学设施 .....	9
(三) 教学资源 .....	10
(四) 教学方法 .....	11
(五) 学习评价 .....	12
(六) 质量管理 .....	13
九、毕业要求 .....	13
十、附录 .....	13

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术专业

专业代码：510215

## 二、入学要求

普通高中毕业生/“三校生”（职高、中专、技校毕业生）。

## 三、修业年限

基本修业年限为 3 年，实行弹性修业年限，为 3-6 年。

## 四、职业面向

表 1 职业面向

序号	对应职业	对应岗位群或技术领域举例	职业资格证书或技能等级证书举例
1	2-09-03 电影电视制作专业人员	2-09-03-03 电影电视摄影师 2-09-03-06 剪辑师	影视剪辑师（三级）* 特效合成师（三级）* 栏目包装师（三级）* 数字影像处理技术职业技能等级证书（中级）
2	2-09-06 工艺美术与创意设计专业人员	2-09-06-01 视觉传达设计人员 2-09-06-03 动画设计人员	数字影像处理职业技能等级证书（中级） 数字创意建模职业技能等级证书（中级）☆
3	4-13-02 广播、电视、电影和影视录制制作人员	4-13-02-02 动画制作人员	动漫设计师（三级）* 影视动画设计师（三级）*
4	4-08-09 摄影扩印服务人员	4-08-09-01 商业摄影师	摄影师（三级）*

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修，面向影视传媒、动画等行业企业的动画设计、制作人员，电影电视摄影师、剪辑师等岗位群，培养从事平面创意设计、影视动画产品设计制作、视频拍摄及剪辑合成、后期特效制作等工作，具备良好团队合作精神、创新能力和职业素质，掌握影视动画产品设计生产流程及标准，具备图像设计能力、影视特效设计与后期制作能力、三维模型和动画制作能力，德、智、体、美、劳全面发展的高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

在充分调研基础上，从以下几个方面分别描述人才培养规格、毕业生应具备的基本素质和核心技术技能。

### 1. 素质要求

①热爱祖国，拥护中国共产党的领导，具备职业道德基本知识，了解职业守则和相关法律法规，遵纪守法，严格自律，培养德、智、体、美、劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

②具备一定的文学、艺术修养和审美能力、艺术鉴赏能力；

③具备敬业诚信、爱岗敬业、创新进取的良好职业品质，乐于学习前沿技术；

④具备强烈的事业心、责任心和社会责任感和吃苦耐劳、不屈不挠的韧劲；

⑤具备良好的语言表达能力，与人沟通、共事的能力和团队合作能力，懂得实时沟通交流，协调各生产环节关系；

⑥项目方案的调研、策划和设计能力、项目拍摄的执行能力和后期制作与和调整合成的能力等项目管理能力。

### 2. 知识要求

①了解影视动画产业的基本知识、发展趋势和前沿知识，影视动画产品制作的基本流程；

②掌握色彩构成、平面构成、立体构成等艺术构成的基本理论知识；

③掌握图形图像处理的基本概念和基本理论知识；

④掌握三维模型制作方法和布线原则，并掌握动画运动规律及动画制作方法；

⑤掌握影视制作技术的基本理论知识，影视拍摄、剪辑和特效合成制作的基本流程和技巧；

⑥了解多种民族文化与艺术风格，了解影视动画视听语言的基本理论知识。

### 3. 能力要求

①具备基本的绘画能力、空间想象力和色彩运用能力；

②能借助手绘板等数字设备和平面设计软件对图形图像进行处理；

③能根据二维概念设计图制作三维物件、道具，并制作 UV 和贴图；

④能熟练运用各种摄影、摄像语言、表现手法和拍摄技术手段，拍摄图片和

视频；

⑤能熟练运用各类影视后期编辑和特效制作软件，结合创意对影视作品进行后期制作；

⑥具备学习新技术的能力和影视产品项目开发管理能力。

## 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

#### 1. 公共必修课

表 2 公共必修课设置

序号	课程名称	开设学期	总学时（学分）	备注
1	思想道德修养与法律基础	1-2	48（3）	
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3-4	64（4）	
3	形势与政策	2	16（1）	
4	心理健康教育	1	16（1）	
5	信息技术	1	64（4）	
6	高等数学 A	1-2	128（8）	
7	大学英语 B	1	64（4）	
8	军事理论	2	16（1）	
9	体育	1-3	108（3）	在保证体育基础知识教育基础上，学生可选择不同运动项目。
10	入学教育与军训	1	（2）	由学生处和本系组织实施
11	毕业教育	6	（1）	由学生处和本系组织实施

#### 2. 公共限选课程，见表 3：

表 3 公共限选模块

序号	课程名称	开设学期	总学时（学分）	备注
1	语文	2	32（2）	
2	大学英语进阶	2	64（4）	
3	创新创业教育	2	16（1）	

4	党史国史	3	32 (2)	
5	中华优秀传统文化	3	32 (2)	
6	职业素养提升	4	16 (1)	
7	职业发展与就业指导	4	16 (1)	
8	健康教育	4	32 (2)	

### 3. 公共任选课程

本专业在第一至三学期开设公共选修课,根据学生需求在学校公选课线上课程库中选择,公选课选修课程以拓宽学生知识面,优化学生知识结构,增强学生社会适应能力,提高学生文化品位、人文素养和科学素养为目的。学生需修满6学分,其中须修满2学分的美育课程。

## (二) 专业(技能)课程

**表4 专业群方向课程主要教学内容及要求**

序号	课程名称	教学内容及要求
1	素描	<p>教学内容:以线条节奏、黑白明暗进行造型练习为主要训练手段,通过对素描理论及技能的系统、科学、严格地讲授与训练,培养学生正确认识与表现物象的造型形态,掌握概括与归纳对象的能力。同时培养对创造新的形态的能力进行训练,即培养学生的创造力,为后续的专业设计打下良好的基础</p> <p>教学目标:以素描为手段,用设计意念去理解对象,认识并掌握造型,最终为设计的完成创造条件。</p>
2	速写	<p>教学内容:通过速写的训练培养学生对形体、结构、空间的表达能力,而这些基本的写实造型本领正是学生必须具备的基本表现能力。</p> <p>教学目标:解决学生的造型能力、对空间的理解能力以及通过速写来理解动漫的含义,为今后的动漫设计与制作打下良好的基础通过本课程的学习旨在提高学生的手绘表达能力,为专业设计服务,适应动漫表现行业的需要。</p>
3	图形图像处理 (Photoshop)	<p>教学内容:实践项目贯穿始终,结合各知识点的案例边学边练,让学生充分体会到Photoshop的趣味性及贴近生活的实用性。从而将Photoshop学透用好,同时提高学生审美能力、创新设计能力。</p> <p>教学目标:掌握平面设计的基本知识,具备平面设计制作的基本技能,能运用Photoshop软件进行图像综合处理、艺术创作等。</p>
4	融媒体视频编辑	<p>教学内容:学习Premiere的窗口界面组成,熟练操作Premiere、能够运用Premiere进行影视素材的组接、裁剪、制作高质量的动画特技、设计美观字幕熟练处理音频、完成高质量的声画同步。</p> <p>教学目标:使学生熟练掌握影视创作、影视剪辑、音频处理、数字合成技术等。</p>
5	二维动画制作 (Animate)	<p>教学内容:动画世界简史和动画分类,动画十二原则介绍,传统动画导论等理论知识,弹跳球、波浪原理、摇尾巴等二维动画关键原则,完成轻重球、钟摆和带尾巴的球等实践案例制作。</p>

		<p>教学要求：掌握迪士尼工作室建立的十二条动画核心原则，是学习动画的基础。课程将设计、理论和实践结合在一起，为动画艺术提供全面的基础</p>
6	音频处理	<p>教学内容：帮助学生学习声音的处理模块，并结合工作实用场景讲解 AU 的用途。</p> <p>教学目标：熟悉音效处理制作全过程，学习数字音频编辑技术制作及音频合成、音频特效，具备独立完成完音频特效处理的能力，为后期影视级音频特效合成的学习打基础。</p>
7	Maya 模型制作	<p>教学内容：学习三维动画制作软件 Autodesk Maya 的基本操作和建模、贴图等相关知识和技能点，并学习动画制作基础知识。</p> <p>教学目标：依据“1+X”证书试点方案，对接《数字创意建模职业技能等级标准》，重点学习二维概念设计解读，基础三维物件、道具模型与贴图制作，基础三维模型提交与修改。</p>
8	Maya 动画制作	<p>教学内容：熟悉 Maya 动画模块工作界面，关键帧的编辑等动画基础知识；学习关键帧动画、运动路径动画及约束的相关知识；掌握骨骼绘制和角色绑定；学习运动规律和动画制作的方法；对动画进行渲染设置和输出格式的设定并输出动画作品。</p> <p>教学目标：学习三维动画制作及动画的渲染输出，具备熟练制作动画短片的能力，为后期三维动画综合实践的学习打基础，同时基本满足影视动画、建筑漫游动画以及影视栏目包装等领域的人才需求。</p>
9	动画运动规律	<p>教学内容：人物、动物角色的动画运动规律，自然界各类现象的基本运动规律，例如：水、火、风、下雨、闪电、爆炸等自然现象的基本动态表现等。</p> <p>教学目标：是使学生能够熟悉动画片中的各类角色及动画元素的运动规律，在熟悉的基础上加以熟练运用，最终掌握动画元素的规律。</p>
10	图像创意设计	<p>教学内容：包含 4 个企业真实项目项目，4 个项目下设 25 个任务，系统学习 Photoshop 软件的核心知识点以及 Photoshop 在图像创意、商业设计、动漫绘画创作等领域的具体运用。</p> <p>教学目标：通过本课程的学习，使学生能灵活运用 Photoshop 软件进行影像综合处理、版式设计、商业广告、动漫原画创作等任务，逐步形成视觉传达设计师岗位能力，具备良好的团队合作精神和创新能力、职业素质。</p>
11	影视特效制作	<p>教学内容：设置 After Effects 软件环境；能熟练掌握操作 After Effects；能正确掌握遮罩，能读懂片头、片花设计图；能通过 After Effects 制作遮罩、文字、三维动画；能制作闪光、打字机文字等效果；能制作片头的背景、光效的效果。</p> <p>教学目标：掌握后期特效中图层合成的基本方法、图层属性动画的设置、文字效果的添加及制作、色彩调整的方法、抠像技巧与合成，学会三维图层动画效果光效及粒子效果的运用、掌握综合项目的创意和制作。</p>
12	三维建模基础	<p>教学内容：三维高级建模课程主要讲解场景道具的制作流程；场景道具制作需要的软件；场景道具高模细节雕刻的方法技巧；场景道具低模的 UV 拆分和摆放；场景道具的绘制方法；基础的三维制作。</p> <p>教学目标：使学生具备动漫设计人才所必需的 3ds MAX 的基本知识，初步形成三维模型、材质和动画制作能力，为今后的专业综合实践类课程打下坚实的基础，并注意培养学生的专业兴趣，活学活用，让学生明确 3ds MAX 在动画制作中的重要作用。</p>
13	影视制作综合实	<p>教学内容：引进企业项目资源，从角色表演、动作等，到写实角色动画、动</p>

	战	物等，掌握高级角色表演技巧。 教学目标：结合项目孵化和项目实训，提升学生专业能力，胜任动漫行业对动画师的工作要求。
14	动画制作综合实战	教学内容：影视创意与剧本写作、影视创作拍摄、影视后期合成三个部分，每个部分相对独立，通过实战项目综合运用影视制作相关知识。 课程主要内容：使学生了解剧本创作的要点及要求、影视镜头语言运用的普遍规律、后期素材加工合成的综合运用。
15	原画设计	教学内容：根据游戏项目故事需要，按照角色年代地域、角色性格等因素设计角色的外观特征、服饰、特征动作、特征表情，以及符合设定的场景。完成游戏角色以及场景的设计图纸，按-要求绘制角色的多角度设定稿。 教学目标：根据作品创作要求，创作出作品所需角色、场景、道具等二维形象，锻炼学生的造型创作能力及对游戏元素创作的技巧，能胜任多种游戏作品的要求。
16	矢量绘图设计 (Illustrator)	教学内容：本课程主要在介绍计算机数字图像处理知识的基础上，通过Illustrator 这个最流行的平面设计软件，具体的讲述平面设计的方法、理论和操作技巧。 教学目标：引导学生通过操作实践认识、了解平面设计软件，熟悉平面设计软件的应用，旨在学生能够灵活的应用图形制作软件、图像处理软件，进行平面设计与制作。
17	摄像技术	教学内容：详细介绍摄像的基本原理、摄像观察方法、创作技巧、传统摄像与数字摄像的不同。并通过精品范图了解摄像作品的创作过程及作品在构思、构图、用光等方面的实际操作。 教学目标：熟悉摄像的全过程，为后期影视特效、影视编辑技术的学习打基础。
18	网页设计与制作	教学内容：介绍网页编辑与制作软件 Dreamweaver 的使用、HTML 语言、CSS 样式、JavaScript 等知识。 教学目标：通过该课程的学习，使学生了解网页制作的基础知识、基本流程和 HTML 编程规范，掌握网页色彩搭配技巧和网页版式设计技术，掌握运用 HTML 语言、利用 Dreamweaver 软件进行网页布局、网页编辑和网站开发的流程、方法和能力；培养学生获得从事企业网站策划、网站开发、网页编辑、网页美工、Web 应用程序开发、网络广告设计等工作的相应技能。
19	电视栏目策划与包装	教学内容：以 Cinema 4D 为软件平台，学习三维动画场景的设计，并制作简单的动画效果。 教学目标：课程从三维动画教学和实践出发，使学生能够系统全面的学习并掌握 Cinema 4D 动画制作技术，以满足广告设计、影视动画制作、游戏动画制作、三维虚拟现实等领域的基本人才需求。
20	影视视听语言	教学内容：立足互联网+融媒体新业态，培养掌握视听语言的基本规律与常用表现手法，合理运用构图、景别、角度、运动镜头、场面调度、轴线、光线、色彩、声音等元素，增强镜头感知力、提升镜头美感，培养视听和艺术思维，为后续课程打下坚实的理论基础，通过影视作品递正能量，弘扬社会主义核心价值观，创造真善美。 教学目标：使学生掌握视听语言的主要特点与常用表现手法，掌握视听语言的普遍规律，培养视听思维，拓展艺术思维空间，为后续课程的学习打下坚实的理论基础，能拍摄制作简单的影视短片。



## 七、教学进程总体安排

教学环节时间分配如表 5 所示，详见附录部分。

表 5 各学期教学环节时间分配表

教学环节 学期	课堂 教学	专业 实践	企业 实习	考试	机动	学期总周数
一	16	1		1	2	20
二	16	1		1	2	20
三	17	1		1	1	20
四	16	2		1	1	20
五	16	2		1	1	20
六	1		18		1	20

## 八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

### （一）师资队伍

专业教学团队结构合理，专兼结合。现有校内专任教师 13 名，来自行业企业一线、有企业项目制作经验的兼职教师 9 人。专任教师中，高级职称教师 7 人，中级职称 3 人，初级职称 3 人。双师素质教师 13 人，占 100%。硕士学位教师 10 人，占 77%。教师的年龄分布：46-60 岁以上的教师有 3 人，36-45 岁之间的有 7 人，35 岁以下的 3 人，年龄结构合理，是一支朝气蓬勃、技艺融合的教师队伍。专职教师通过国内、外培训学习和到企业锻炼，树立高职教育理念，具有一定的专业实践能力和较高的专业技术水平。

### （二）教学设施

专业建有原画设计实训室、游戏设计实训室、动画制作与渲染实训室、定格动画实训室、多功能摄影棚、录音棚等十余个校内实训室，打造集教学、培训、科研、生产、创业、服务“多位一体”的综合生产性基地。



图 1 校内实训基地

与山东广电传媒集团、山东世博动漫产业集团、济南战峰创意文化有限公司等 20 余家企业共建校外实训基地，为学生顺利就业及创新创业提供了完善的保障机制。



图 2 校外实训基地

### （三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

#### （1）教材选用要求

本专业制定规范的教材建设规划，其特点是“整体规划，系统建设，体系完善，资源丰富”。在教材选用方面严格把关，教材的选用须经过教师、教研室、学院教务管理部门的认可方可使用。严格教材的质量关、时代感，优先选用符合教学大纲要求、教育部推荐的优秀高职高专规划教材、精品课程教材，且近三年出版的教材比例达到 70%以上。

重视教材建设，鼓励由骨干教师、企业技术骨干组成教材开发团队共同编写和出版校企合作教材。同时山东广电视觉科技有限公司为专业提供了大量包含企业级项目的影视后期方向的专业讲义和课件，如《VR 全景拍摄技术》、《VR 全景

缝合技术》等。

#### (2) 图书资料配备要求

本专业相关图书文献配备，满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。主要包括有关平面设计、动漫设计、动漫手绘、三维动画制作、影视编辑、影视特效制作等方面的标准类、技术类和案例类图书，以及《中国信息化》、《数码设计》、《摄影世界》、《影像视觉》等专业学术期刊，另有中国学术期刊网、万方学术期刊网等电子资源。

#### (3) 数字资源配备要求

专业建有相对成熟和完善的数字教学资源，立项建设山东省职业教育在线精品课程《三维动画制作（Maya）》、《影视后期特效制作》，申报省级精品资源共享课程《图形图像处理（Photoshop）》，立项建设校级精品资源共享课《影视编辑与后期制作》；同时立项建设省级游戏设计专业教学资源库，建设配备与本专业有关的音视频素材、课件、数字化教学案例库、数字教材等，包含《游戏建模（3ds Max）》、《三维动画制作（Maya）》、《图形图像处理（Photoshop）》等相关课程资源；同时，山东广电传媒集团有限公司提供了大量企业项目和教学资源。

### **(四) 教学方法**

为达到每门课程的能力目标和知识要求，以教师为主导学生为主体，改革教学方法，采用多种教学方式。

#### (1) 项目教学法

通过项目教学法，学生不但掌握了动漫设计与制作的基本原理，而且通过参与项目制作，专业制作技能得到了锻炼，同时也更真实的感受到集体合作的重要性。为今后踏上工作岗位打下良好的职业基础。

#### (2) 任务驱动教学法

教师在任务训练前进行知识的引出，在任务实施过程中精心的引导，组织学生查阅资料、设计实施和总结归纳，任务训练结束再进行知识的延伸、归纳和贯通，与学生共同对任务的完成情况进行记录和考评。课程以任务引出，以任务结束，整个学习过程围绕任务实施。

#### (3) 案例教学法

教师首先对要讲述的案例进行分析，分析该作品的特点，进行了哪些处理，

并通过操作示范完成案例，然后学生模仿完成案例。

#### （4）角色扮演法

按照动画短片制作的岗位分工和 workflows，将学生分成多个项目小组，每个项目小组由 3-5 人组成，赋予学生企业员工身份，每个项目小组安排一个项目组长负责项目协调、质量监控、任务分配等工作，在此基础上通过与企业协商，学校将企业的部分管理制度与岗位职责渗入到项目中，由专业教师和企业技术人员共同指导学生相互协作完成工作任务。

#### （5）头脑风暴教学法

在项目教学的计划、决策环节中，教师鼓励学生采取头脑风暴法进行讨论选题、策划、制作等工作方案，头脑风暴法的实施，充分调动学生的积极性、主动性，激发同学的挑战精神、创新意识。

#### （6）作品考核法

采用形成性的考核方法。在作品中考察学生的知识点的掌握情况。另外，结课作品必须是学生的原创，鼓励学生创作不同风格、富于内涵的作品，鼓励学生多动脑、动手，激发学生创意。

#### （7）作品展览法

定期举行学生优秀作品展，写明每个优秀作品的作者、班级及创新突出之处。作为课程的激励方法，参展作品的学生视此为莫大荣誉，能够极大地调动学生主动学习、自主创新的积极性。

### （五）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。

学习评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价结合。

学习评价采用学习过程评价、作业完成情况评价、实际操作评价、期末综合考核评价等多种方式。根据不同课程性质和教学要求，可以通过笔试、实操、项目作业等方法，考核学生的专业知识、专业技能和工作规范、创意性等方面的学习水平。

学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注在实践中运用知

识与解决实际问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产等职业素质的形成。

## （六）质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能。定期开展公开课、示范课等教研活动。完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生成业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

## 九、毕业要求

### 1. 学业考核要求

根据动漫制作技术专业培养目标、培养规格及职业能力要求，学生在修业年限内，修完本专业规定的毕业课程学分数并符合学校规定的素质发展学分要求，经学校审核批准后，准予毕业。毕业要求的课程学分数为 145 学分，其中公共基础课 32 学分，公共限选课程 4 学分，公共任选课 6 学分，专业基础课 22 分，专业核心课 40 学分，专业拓展课 16 学分，集中实训教学环节 25 学分。

### 2. 证书考取要求

根据有关政策规定，对接职业岗位需求和学生职业发展需要，本专业可考取《数字创意建模职业技能等级证书》或《数字影视特效制作职业技能等级证书》（中级）。专业以职业岗位能力为核心，遵循“任务驱动、项目载体”的职业教育理念，突出岗位工作技能在课程体系中的核心地位，基于三维模型设计制作、三维模型贴图制作、影视特效制作、项目模型质量把控等典型工作任务，以能力培养为主线，将数字创意建模、数字影视特效职业技能标准融入到相关专业课程目标中，构建以职业活动为导向、能力模块为单元的专业课程体系。

## 十、附录

2021级动漫制作技术专业教学进程表(适用于高职)

课程类别	课程代码及课程名称			考核方式	学分	总学时数	课内学时		各学期计划周学时安排						备注或要求	
	序号	课程代码	课程名称				理论教学	实践或技能	一	二	三	四	五	六		
									周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数		
公共基础课程	1	02001011/02001012	思想道德修养与法律基础	1C/2C	3	48	40	8	2/16	1/16						
	2	02001021/02001022	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3S/4C	4	64	56	8			2/16	2/16				
	3	02001030	形势与政策	C	1	16	16	0		1/16						
	4	01001501	心理健康教育	C	1	16	16	0		1/16						
	5	04001010	信息技术	S	4	64	32	32	4/16							
	6	01001071/01001072	高等数学A	1S/2S	8	128	128	0	4/16	4/16						
	7	01001011	大学英语B	S	4	64	64	0	4/16							
	8	02001040	军事理论	C	1	16	16	0		1/16						
	9	01001081/01001082/ 01001083	体育	1C/2C/ 3C	3	108	27	81	2/18	2/18	2/18					
	10	02007080	入学教育与军训	C	2	48	4	44	24/2							
	11	02007090	毕业教育	C	1	24	24	0							24/1	
	<b>公共基础课程学时学分小计</b>					<b>32</b>	<b>596</b>	<b>423</b>	<b>173</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	
公共限选课程	1	01001601	语文	C	2	32	32									
	2	01003340	大学英语进阶	C	4	64	64									
	3	02003040	创新创业教育	C	1	16	16									
	4	02003030	党史国史	C	2	32	32									
	5	01003310	中华优秀传统文化	C	2	32	32									
	6	02001060	职业素养提升	C	1	16	16									
	7	02001070	职业发展与就业指导	C	1	16	16									
	8	01003200	健康教育	C	2	32	32									
	<b>公共限选课程学时学分小计</b>					<b>4</b>	<b>64</b>	<b>192</b>								
公共任选课程		公共选修课在1-3学期开设,学生在学院统一设定的公共选修科目中选择。公共选修课最低学分要求为6个学分。				2	32	32	0	2/16						
						2	32	32	0		2/16					
						2	32	32	0			2/16				
		<b>最低学分(学时)要求</b>					<b>6</b>	<b>96</b>	<b>96</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>公共课合计</b>					<b>42</b>	<b>756</b>	<b>711</b>	<b>173</b>	<b>19</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	

公共限选课在2-4学期开设,学生在学院统一设定的公共限选科目中选择。本专业公共限选课最低学分要求为4个学分。

8门课程中自主选修4学分相关课程。

其中要求学生必须修够2学分的美育课程。

课程类别	课程代码及课程名称			考核方式	学分	总学时数	课内学时		各学期计划周学时安排						备注或要求	
	序号	课程代码	课程名称				理论教学	实践或技能	一	二	三	四	五	六		
									周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数		
专业课程	专业群基础课程	1	08002010	素描	S	4	64	32	32	4/16						专业群基础课是学生学习专业核心课程的先修课程
		2	08002020	构成艺术	C	2	32	16	16	2/16						
		3	08002030	速写	C	2	32	16	16	2/16						
		4	08002040	图形图像处理 (Photoshop)	S	4	64	32	32		4/16					
		5	08002390	融媒体视频编辑	S	4	64	32	32			4/16				
		6	08002100	二维动画制作 (Animate)	S	4	64	32	32				4/16			
		7	08002120	音频处理	C	2	32	16	16				2/16			
			<b>学时学分小计</b>				<b>22</b>	<b>352</b>	<b>176</b>	<b>176</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	专业核心课程	1	08002370	Maya模型制作	S	4	64	32	32		4/16					专业核心课程数量一般应为6~8门。对于已经设置专业方向的专业,专业核心课应设置与专业方向匹配的方向模块。
		2	08002380	Maya动画制作	S	4	64	32	32			4/16				
		3	08012050	动画运动规律	C	4	64	32	32			4/16				
		4	08012060	图像创意设计	S	4	64	32	32			4/16				
		5	08002400	影视特效制作	S	4	64	32	32				4/16			
		6	08002280	三维建模基础	S	4	64	32	32				4/16			
		7	08002360	影视制作综合实战	C	8	128	64	64					8/16		
		8	08012160	动画制作综合实战	C	8	128	64	64					8/16		
			<b>学时学分小计</b>				<b>40</b>	<b>640</b>	<b>320</b>	<b>320</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>0</b>
	专业拓展课程	1	08014100	原画设计	C	4	64	32	32		4/16					专业选修课一般安排在第二至五学期开设,各专业设置的专业选修课采用“二选一”的方式
		2	08014110	动画概论	C	4	64	32	32							
		3	08004010	矢量绘图设计 (Illustrator)	C	4	64	32	32			4/16				
		4	08014120	摄像技术	C	4	64	32	32							
		5	08004040	摄影技术	C	4	64	32	32				4/16			
		6	08004020	网页设计与制作	C	4	64	32	32							
		7	08004090	电视栏目策划与包装	C	4	64	32	32					4/16		
		8	08014130	影视视听语言	C	4	64	32	32							
			<b>最低学分 (学时) 要求</b>				<b>16</b>	<b>256</b>	<b>128</b>	<b>128</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>
			<b>学时学分小计</b>				<b>78</b>	<b>1248</b>	<b>624</b>	<b>624</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>0</b>
	集中实践教学环节	1	08005080	认知实习 (专业教育)	C	1	24	0	24	24/1						包括校内实训、课程设计、企业实训、顶岗实习等环节,每周1个学分。
2		08006090	顶岗实习	C	18	540	0	540						30/18		
3		08005110	Maya模型制作实训	C	1	24	0	24		24/1						
4		09001000	公共技能训练项目1	C	1	24	0	24					24/1			
5		08005030	风景写生	C	1	24	0	24			24/1					
6		08005140	三维建模基础实训	C	1	24	0	24				24/1				
7		09002000	公共技能训练项目2	C	1	24	0	24					24/1			
8		08005130	影视特效制作实训	C	1	24	0	24				24/1				

课程类别	课程代码及课程名称		考核方式	学分	总学时数	课内学时		各学期计划周学时安排						备注或要求	
	序号	课程代码				课程名称	理论教学	实践或技能	一	二	三	四	五		六
									周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数		周学时/周数
	<b>集中的实践教学环节合计</b>			<b>25</b>	<b>708</b>	<b>0</b>	<b>708</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>18</b>		
	<b>学时总计</b>				<b>2712</b>	<b>1335</b>	<b>1505</b>	<b>27</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	周学时未加公共限选课	
	<b>学分总计</b>			<b>145</b>				<b>28</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>19</b>	合计141学分，学生需要选公共限选课4学分	
	课程门数		46-48												
	考试门数		14												

说明：1. 考核方式有考试和考查两种形式，S为考试，C为考查。

2. 公选课最低学分为6分。

3. 专业选修课最低学分16分。