

# 2023 级动漫设计专业 人才培养方案

专业代码：550116

执笔人：\_\_\_\_\_王刚\_\_\_\_\_

教师代表：\_\_\_\_\_陈建勇 钟秋莲 叶温清\_\_\_\_\_

行业（或企业）代表：\_\_\_\_\_施凯柏\_\_\_\_\_

专业带头人：\_\_\_\_\_王刚\_\_\_\_\_

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

## 二、入学要求

普通高级中学毕业生、中等职业学校毕业生或具有同等学力者

## 三、修业年限

实行弹性学制，基本修业年限为3年，允许学生在3-6年内完成学业

## 四、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)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技 能等级证书举例
文化艺术大 类(55)	艺术设计类 (5501)	播音、电 视、电影和 录音制作 业(R87) 文化艺 术 业 (R88)	影视动画制作 员(6-19-01-04)	艺术设计	Photoshop 图形图像 专业处理(专项)、 3ds Max 制作员证、 1+X 界面设计职业技 能等级证书(初、中 级)、1+X 游戏美术 设计(初、中级)、 1+X 数字创意建模 (初、中级)
			其他影视制品 制作人员 (6-19-01-99)		

## 五、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、信息素养、职业道德和创新意思，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，掌握扎实的科学文化基础和计算机与艺术相结合的动漫造型设计、分镜头脚本设计、二维动画制作、三维模型制作、三维动画制作、AI 数字绘画、影视后期制作等知识和技术技能，能够从事动画制作、游戏美术设计、图形图像处理、短视频制作、三维模型制作、三维动画制作、影视特效等工作领域的高素质技术技能人才。

## 六、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：

### (一) 素质

- 1、具有正确的世界观、人生观、价值观。
- 2、坚定拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核

心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；

3、崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识；

4、具有良好的职业道德和职业素养；

5、崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；

6、尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；

7、具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；

8、具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识；

9、具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄、心理和健全的人格，能够掌握基本运动知识和1—2项运动技能；

10、具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，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；

11、掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

## （二）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）了解动画分镜头与率表知识；

（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；

（8）掌握三维动画的基础知识；

（9）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识；

（10）熟悉动漫行业的新知识、新技术。

## （三）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。

## 七、课程设置与学时学分安排

### (一) 课程设置

#### 1、职业素养与基础知识领域

包括基本素质平台课程：思想道德与法治、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论与军事技能、四史教育、职业生涯规划、就业指导、大学生创新创业教育、体育与健康 I、体育与健康 II、体育与健康 III、体育与健康 IV 心理健康教育 I、心理健康教育 II、信息技术、大学语文、沟通与礼仪训练、闽南文化赏析、艺术专业素养、艺术概论。

#### 2、 职业技术领域

##### (1) 专业基础知识平台课程：

包括：设计基础、设计构成、摄影摄像、图形图像处理、设计表现、版式设计、计算机辅助设计 I、计算机辅助设计 II 等。

##### (2) 专业核心课程（二维方向）

序号	专业核心课程	主要教学内容与要求和课程目标
1	动画造型	教学内容：



	设计	<p>动画造型设计课程旨在培养学生在动画领域的创造力和设计技巧。课程内容涵盖了以下方面：学生将学习角色设计，包括人物特征、表情和动作，以及背景设计，包括场景和环境。他们将掌握绘画和数码工具，学会使用绘图板和软件进行创作。此外，课程还包括动画原理，如动作、定格动画和特效动画的基本原理。学生将了解剧情构建和角色发展的重要性，以创作引人入胜的动画故事。最终，他们将通过实践项目和反馈不断提升他们的造型设计技能，为未来的动画工作做好准备。</p> <p><b>教学目标</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解动画造型设计的基本概念、原理和流程；</li> <li>- 掌握不同风格和类型的动画造型特点，如卡通、写实、抽象等；</li> <li>- 熟悉动画造型中常用的工具、软件和技术；</li> <li>- 学习与动画造型设计相关的艺术史和文化背景。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用基本的绘画技巧和造型原理创作出独特的动画角色和场景；</li> <li>- 具备分析和解读不同动画作品中的造型设计要素的能力；</li> <li>- 能够运用色彩、线条、比例等因素来表现角色的性格和情感；</li> <li>- 具备基本的动画造型设计规范和流程管理能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创新思维和想象力，能够设计出独特、富有创意的动画角色和场景；</li> <li>- 培养良好的观察力和审美能力，能够发现日常生活中的造型灵感；</li> <li>- 培养团队合作精神，能够与动画制作团队有效沟通和协作；</li> <li>- 培养对艺术和文化的敏感性，能够将个人观点融入到设计中。</li> </ul>
--	----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2	动画分镜头设计	<p><b>教学内容：</b></p> <p>动画分镜头设计课程旨在教导学生如何将故事板转化为动画的基本蓝图。课程内容包括学习分镜头的构建和布局，以有效传达情节、情感和动作。学生将深入了解镜头选择、镜头移动和剪辑的技巧，以创造动画中的视觉连贯性和情感表达。此外，课程还包括时间轴的管理、音乐和声音效果的整合，以及角色动画和特效的集成。通过实际项目和反馈，学生将掌握如何有效地规划和呈现动画场景，为将来的动画制作做好准备。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解动画分镜头设计的基本概念、原则和流程；</li> <li>- 掌握不同类型动画作品中的分镜头设计风格，如剧情片、喜剧、动作等；</li> <li>- 熟悉分镜头设计中所用的常见术语和标记；</li> <li>- 学习分镜头设计与整体动画制作流程之间的关联。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够将故事情节转化为具体的镜头设计，包括画面构图、镜头角度、镜头切换等；</li> <li>- 具备分析和解读不同分镜头设计在叙事效果上的差异的能力；</li> <li>- 能够使用草图、故事板等工具将创意快速转化为视觉表现；</li> <li>- 具备协调各种元素（画面、节奏、情感等）以优化叙事效果的能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创造力和想象力，能够提供丰富多彩的分镜头设计方案；</li> <li>- 培养耐心和细致的态度，因为分镜头设计需要考虑细节并保持连贯性；</li> <li>- 培养团队合作精神，与导演、动画师和其他创作人员紧密</li> </ul>
---	---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>合作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养对叙事结构、人物情感和视觉传达的敏感性。</li> </ul>
3	动画运动规律	<p><b>教学内容：</b></p> <p>动画运动规律课程旨在帮助学生深入理解动画中的物体运动和动作表现。课程内容包括学习物体的物理运动原理，如加速度、速度和重力，以便能够模拟自然的、逼真的动画效果。学生将探讨角色动画的基本原理，包括行走、跑步、跳跃等动作的细致表现，以及角色表情和互动的动态呈现。此外，课程还涵盖特殊效果动画，如火、水、爆炸等的模拟和渲染。通过实践项目和反馈，学生将掌握动画中的物体和角色运动规律，从而能够创造生动、引人入胜的动画作品。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解动画中的基本运动规律，如速度、加速度、惯性等概念；</li> <li>- 掌握不同类型运动在动画中的表现方式，如线性运动、弹性运动等；</li> <li>- 了解动画中常用的运动路径，如抛物线、螺旋线等；</li> <li>- 学习动画中的时间和空间关系，以及如何准确表达不同的运动状态。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够通过绘制关键帧和中间帧，创造出逼真、流畅的动画运动效果；</li> <li>- 具备观察和分析真实世界中不同运动的能力，并将其应用于动画创作中；</li> <li>- 能够调整和控制动画中的速度、节奏和运动路径，以实现特定的叙事效果；</li> <li>- 具备在不同动画风格中运用运动规律以创造独特视觉效果的能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养细致入微的观察力，捕捉到运动细节和特点，以便精确地表现在动画中；</li> <li>- 培养耐心和毅力，因为精湛的动画运动需要不断的实践和调整；</li> <li>- 培养创新思维，能够将现实中的运动规律与抽象的创意相结合；</li> <li>- 培养团队协作能力，与其他动画师和创作者共同合作，将运动效果融入整个作品中。</li> </ul>
4	二维动画制作	<p><b>教学内容：</b></p> <p>二维动画制作课程旨在教导学生如何创建传统和数字化的二维动画作品。课程内容包括学习基本的绘画和动画原理，掌握角色设计、场景创作和故事板制作。学生将了解动画的时间轴管理，学习使用绘图板和动画软件来制作动画帧，并探讨动画中的运动规律和物体交互。此外，课程还包括声音和音效的整合，以及动画的后期剪辑和渲染。通过实际动画项目，学生将获得创作独特、令人印象深刻的二维动画的技能和经验，为动画行业做好准备。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解二维动画制作的基本原理，包括关键帧动画、插画动画等；</li> <li>- 掌握绘制技巧，包括线条、色彩和表情等方面的基础知识；</li> <li>- 熟悉常用的动画软件和工具，如 Adobe Animate、Toon Boom 等；</li> <li>- 了解二维动画的历史、发展以及不同风格和流派。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用绘画技巧创作出逼真、流畅的二维动画角色和场景；</li> <li>- 具备通过分镜头设计、关键帧设置等步骤，构建有层次感的动画叙事结构的能力；</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用不同的动画原则，如振幅、加速度等，使动画效果更加生动；</li> <li>- 具备通过时间轴控制、渐变等技术，实现特定的动画效果。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养耐心和毅力，因为二维动画制作需要逐帧的绘制和调整；</li> <li>- 培养创造力和想象力，能够创造出独特、有创意的角色和场景；</li> <li>- 培养观察力和细致性，以便捕捉到细微的动作和表情；</li> <li>- 培养团队协作精神，与其他动画师、声音设计师等协作完成整个作品。</li> </ul>
	AI 数字绘画应用	<p><b>教学内容：</b></p> <p>AI 数字绘画应用课程旨在教导学生如何运用人工智能技术来增强和改进数字绘画的创作过程。课程内容包括学习如何使用 AI 生成工具，如生成对抗网络（GANs）和自然语言处理（NLP）模型，来辅助创作艺术作品。学生将探索 AI 辅助的图像编辑和风格转换技术，以及将 AI 用于色彩选择和创意灵感的方法。此外，课程还包括伦理和隐私考虑，以及与 AI 合作的艺术创作过程中的挑战。通过实际项目和实验，学生将能够融合 AI 技术与数字绘画，创造出新颖而独特的艺术作品。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解人工智能在数字绘画领域的基本原理和应用；</li> <li>- 掌握与 AI 数字绘画相关的技术，如图像生成、风格转换、智能创作等；</li> <li>- 了解不同的 AI 绘画算法和模型，以及它们在创作过程中的作用；</li> <li>- 学习 AI 绘画在现实中的应用案例，从艺术创作到媒体产业等。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用 AI 工具和软件进行数字绘画，创作出独特的艺术作品；</li> <li>- 具备分析和选择不同 AI 绘画算法的能力，以实现特定的创作效果；</li> <li>- 能够将 AI 生成的内容与传统绘画技巧相结合，创造出富有创意的作品；</li> <li>- 具备评估 AI 绘画作品质量和调整参数的能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创新思维和想象力，能够利用 AI 技术创造出与众不同的数字绘画作品；</li> <li>- 培养批判性思维，能够评估 AI 生成作品的艺术价值和技术局限性；</li> <li>- 培养持续学习的意识，因为 AI 技术不断发展，需要与时俱进；</li> <li>- 培养跨学科合作能力，能够与技术人员合作，将 AI 技术与艺术创作相结合。</li> </ul>
6	游戏美术设计	<p><b>教学内容：</b></p> <p>游戏美术设计课程旨在培养学生成为游戏行业的美术专家。课程内容包括学习角色设计和建模，场景和道具的艺术创作，以及用户界面（UI）设计。学生将掌握 3D 建模和动画技巧，学会使用专业软件来创建游戏中的角色和世界。此外，课程还涵盖游戏视觉开发流程，包括概念艺术、纹理绘制和视觉效果的应用。学生还会研究游戏美术的文化和历史，以了解不同游戏类型和风格。通过实际项目和团队合作，学生将能够为游戏创造引人入胜的视觉体验，准备好在游戏开发领域展现他们的创意和技能。</p> <p><b>二、课程目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解游戏美术设计的基本原理，包括视觉构图、色彩理论、比例和透视等；</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 掌握不同游戏类型的美术特点，如角色扮演游戏、射击游戏、益智游戏等；</li> <li>- 熟悉游戏美术设计所使用的常见工具和软件，如Photoshop、3D建模软件等；</li> <li>- 了解游戏美术设计在游戏开发流程中的角色和作用。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用美术技巧创作出符合游戏风格和主题的角色、场景、道具等元素；</li> <li>- 具备设计游戏界面、图标、LOGO 等的的能力，以提升用户体验；</li> <li>- 能够通过多角度、多尺度的设计呈现游戏中的世界观和故事情节；</li> <li>- 具备运用动画和特效设计增强游戏视觉效果的能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创意思维和想象力，能够设计独特、富有创意的游戏美术元素；</li> <li>- 培养耐心和细致性，因为游戏美术设计需要精雕细琢的表现；</li> <li>- 培养团队合作意识，与游戏开发团队中的其他成员（如程序员、策划师）协作；</li> <li>- 培养自我学习能力，跟随游戏行业的发展不断提升技能和更新认知。</li> </ul>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(2) 专业核心课程（三维方向）

序号	专业核心课程	主要教学内容与要求
1	动画造型设计	<p><b>教学内容：</b></p> <p>动画造型设计课程旨在培养学生在动画领域的创造力和设计技巧。课程内容涵盖了以下方面：学生将学习角色设计，包括人物特征、表情和动作，以及背景设计，包括场景和环境。他们将掌握绘画和数码工具，学会使用绘图板和软件进行创作。此外，</p>

		<p>课程还包括动画原理,如动作、定格动画和特效动画的基本原理。学生将了解剧情构建和角色发展的重要性,以创作引人入胜的动画故事。最终,他们将通过实践项目和反馈不断提升他们的造型设计技能,为未来的动画工作做好准备。</p> <p><b>教学目标:</b></p> <p>1. 知识目标:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解动画造型设计的基本概念、原理和流程;</li> <li>- 掌握不同风格和类型的动画造型特点,如卡通、写实、抽象等;</li> <li>- 熟悉动画造型中常用的工具、软件和技术;</li> <li>- 学习与动画造型设计相关的艺术史和文化背景。</li> </ul> <p>2. 能力目标:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用基本的绘画技巧和造型原理创作出独特的动画角色和场景;</li> <li>- 具备分析和解读不同动画作品中的造型设计要素的能力;</li> <li>- 能够运用色彩、线条、比例等因素来表现角色的性格和情感;</li> <li>- 具备基本的动画造型设计规范和流程管理能力。</li> </ul> <p>3. 素质目标:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创新思维和想象力,能够设计出独特、富有创意的动画角色和场景;</li> <li>- 培养良好的观察力和审美能力,能够发现日常生活中的造型灵感;</li> <li>- 培养团队合作精神,能够与动画制作团队有效沟通和协作;</li> <li>- 培养对艺术和文化的敏感性,能够将个人观点融入到设计中。</li> </ul>
2	三维建模 I	<p><b>教学内容:</b></p> <p>三维建模初级课程旨在为学生提供三维数字建模的基础知识和技能。课程内容包括学习使用三维建模软件(如Blender、Maya或3ds Max)创建基本的三维对象和场景。学生将掌握多边</p>

		<p>形建模、布尔运算、曲面建模等建模技术，了解材质和纹理的应用，以及基本的光照和渲染原理。此外，课程还包括导入和导出模型，以及简单的动画制作。通过实际练习和项目，学生将能够建立起创建三维模型的基本技能，为进一步的三维建模和动画课程打下坚实基础。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 理解三维建模的基本概念、原理和技术，包括几何建模、曲面建模、体素建模等；</li><li>- 掌握三维建模软件和工具的使用，如Blender、Maya、3ds Max等；</li><li>- 了解不同类型的三维模型，如角色模型、环境模型、道具模型等；</li><li>- 学习三维建模在不同领域的应用，如游戏、影视、虚拟现实等。</li></ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 能够使用三维建模软件创建复杂的三维模型，包括角色、场景、物体等；</li><li>- 具备使用不同建模技术和工具，如多边形建模、曲线建模、雕刻等；</li><li>- 能够优化模型拓扑和几何细节，以提高模型的性能和真实感；</li><li>- 具备对光照、材质和纹理的基本理解，以使模型呈现更真实的外观。</li></ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 培养创意思维和设计能力，能够将想象中的概念转化为具体的三维模型；</li><li>- 培养耐心和细致性，因为三维建模需要精确的控制和调整；</li><li>- 培养团队合作精神，与其他三维建模师、动画师等协作完成整个作品；</li></ul>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养持续学习的态度，跟随三维技术的发展不断更新知识和技能。</li> </ul>
3	三维建模 II	<p><b>教学内容：</b></p> <p>三维建模高级课程深入探讨了三维数字建模的高级技术和创造性应用。课程内容包括学习复杂多边形建模、曲线和曲面建模技巧，以及高级材质和纹理映射的运用。学生将深入了解动画建模，包括角色建模和骨骼动画，以及粒子系统和流体模拟。此外，课程还涵盖了三维渲染引擎的使用，以实现逼真的光照和渲染效果。学生将在项目中应用这些技术，创作高质量的三维模型和动画，为游戏开发、电影制作或虚拟现实等领域做好准备。这门课程强调实践和创新，鼓励学生探索三维建模的创造性潜力。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解三维建模的基本概念、原理和技术，包括几何建模、曲面建模、体素建模等；</li> <li>- 掌握三维建模软件和工具的使用，如Blender、Maya、3ds Max等；</li> <li>- 了解不同类型的三维模型，如角色模型、环境模型、道具模型等；</li> <li>- 学习三维建模在不同领域的应用，如游戏、影视、虚拟现实等。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够使用三维建模软件创建复杂的三维模型，包括角色、场景、物体等；</li> <li>- 具备使用不同建模技术和工具，如多边形建模、曲线建模、雕刻等；</li> <li>- 能够优化模型拓扑和几何细节，以提高模型的性能和真实感；</li> <li>- 具备对光照、材质和纹理的基本理解，以使模型呈现更真实的外观。</li> </ul>

		<p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创意思维和设计能力，能够将想象中的概念转化为具体的三维模型；</li> <li>- 培养耐心和细致性，因为三维建模需要精确的控制和调整；</li> <li>- 培养团队合作精神，与其他三维建模师、动画师等协作完成整个作品；</li> <li>- 培养持续学习的态度，跟随三维技术的发展不断更新知识和技能。</li> </ul>
4	三维动画制作 I	<p><b>教学内容：</b></p> <p>三维动画制作初级课程旨在向学生介绍基本的三维动画制作技能和原理。课程内容包括学习使用专业三维动画软件（如 Maya、Blender 或 Cinema 4D）创建简单的三维角色和场景，掌握基本的模型建模、材质贴图 and 动画关键帧设置。学生将了解基本的动画原理，包括角色动作、运动路径和摄像机动画。此外，课程还包括灯光和渲染技术的基础，以实现基本的视觉效果。通过实际项目和练习，学生将建立起创建基本三维动画的技能，为深入的三维动画制作课程做好准备。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解三维动画制作的基本原理，包括建模、动画、渲染等流程；</li> <li>- 掌握不同类型三维动画软件和工具的使用，如 Maya、Blender、Cinema 4D 等；</li> <li>- 了解角色建模、场景设计、摄像机动画等基础知识；</li> <li>- 学习三维动画制作中的视觉语言、剧情构建和镜头设计等要点。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够使用三维建模技术创作出具有逼真效果的角色、场景、道具等；</li> <li>- 具备为角色和物体添加骨骼、控制器并创建动画的能力；</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够运用摄像机动画和场景渲染等技术，创造出引人入胜的场景；</li> <li>- 具备合成和后期制作的基本能力，以提高动画效果的质量。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创意思维和想象力，能够将故事情节转化为具体的三维动画；</li> <li>- 培养耐心和毅力，因为三维动画制作需要逐帧的调整和渲染；</li> <li>- 培养团队合作意识，与其他动画师、声音设计师等协作完成整个作品；</li> <li>- 培养持续学习的态度，跟随三维技术的发展不断更新知识和技能。</li> </ul>
5	三维动画制作 II	<p><b>教学内容：</b></p> <p>三维动画制作高级课程深入研究了高级的三维动画制作技术和创新应用。课程内容包括学习复杂的角色建模和角色动画，包括骨骼绑定和蒙皮技术，以及面部表情和身体动作的精细调校。学生将掌握高级的摄像机动画和导演技巧，以创造引人入胜的动画场景。此外，课程还涵盖特效和模拟技术，如粒子系统、液体模拟和布料模拟，以及高级灯光、渲染和后期制作技术的应用。学生将通过实际项目和团队协作，将这些技术应用于复杂的三维动画项目，为在电影、游戏、虚拟现实等领域追求卓越的动画制作做好准备。这门课程强调实践、创新和专业水平的提升。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解三维动画制作的基本原理，包括建模、动画、渲染等流程；</li> <li>- 掌握不同类型三维动画软件和工具的使用，如 Maya、Blender、Cinema 4D 等；</li> <li>- 了解角色建模、场景设计、摄像机动画等基础知识；</li> <li>- 学习三维动画制作中的视觉语言、剧情构建和镜头设计等</li> </ul>



		<p>要点。</p> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够使用三维建模技术创作出具有逼真效果的角色、场景、道具等；</li> <li>- 具备为角色和物体添加骨骼、控制器并创建动画的能力；</li> <li>- 能够运用摄像机动画和场景渲染等技术，创造出引人入胜的场景；</li> <li>- 具备合成和后期制作的基本能力，以提高动画效果的质量。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创意思维和想象力，能够将故事情节转化为具体的三维动画；</li> <li>- 培养耐心和毅力，因为三维动画制作需要逐帧的调整和渲染；</li> <li>- 培养团队合作意识，与其他动画师、声音设计师等协作完成整个作品；</li> <li>- 培养持续学习的态度，跟随三维技术的发展不断更新知识和技能。</li> </ul>
6	影视后期制作	<p><b>教学内容：</b></p> <p>影视后期制作课程致力于培养学生成为后期制作领域的专家，课程内容包括学习专业的后期制作软件，如 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects、DaVinci Resolve 等，以及音频编辑工具。学生将掌握影片剪辑、特效制作、颜色校正和音频处理等技能。此外，课程还包括视觉效果（VFX）和动画制作的原理和实践，以及后期制作流程的管理和协作。学生将通过实际项目和案例研究，深入了解电影和电视剧的后期制作过程，为创建高质量的影视作品做好准备，同时也了解行业标准和最佳实践。</p> <p><b>教学目标：</b></p> <p>1. 知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 理解影视后期制作的基本流程，包括剪辑、特效、音效、调色等环节；</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 掌握影视后期制作软件和工具的使用，如 Adobe Premiere、After Effects、DaVinci Resolve 等；</li> <li>- 了解不同类型影视作品的后期制作需求，如电影、电视剧、纪录片等；</li> <li>- 学习影视后期制作中的技术原理，如色彩校正、视觉效果合成等。</li> </ul> <p>2. 能力目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 能够进行影片剪辑，通过组织镜头、片段和音频，构建出连贯的叙事结构；</li> <li>- 具备添加视觉特效和动态图形的能力，以增强影片的视觉效果；</li> <li>- 能够处理音频素材，包括音效、音乐和配音的混音和编辑；</li> <li>- 具备影片调色技能，能够通过色彩校正和调整，营造出影片所需的氛围和情感。</li> </ul> <p>3. 素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 培养创造力和想象力，能够通过后期制作为影片添加独特的艺术元素；</li> <li>- 培养耐心和细致性，因为影视后期制作需要精确的调整和编辑；</li> <li>- 培养团队协作精神，与导演、音效师、特效师等密切合作，完成整个后期制作过程；</li> <li>- 培养持续学习的意识，跟随后期制作技术的发展不断更新知识和技能。</li> </ul>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### (3) 课证融通

课程名称	学分	总学时	对应 1+X 证书	对应证书等级
1+X 游戏美术设计	2	28	1+X 游戏美术设计	中级

### 3. 专业素质拓展课程

包括：书法艺术、3D 打印技术、商业插画设计、IP 形象设计、影视动画赏析、1+X 游戏美术设计。

#### 4. 实践性教学环节

包括：艺术采风、专题设计、毕业设计指导、岗位实习 I、岗位实习 II。

序号	实践项目	学期安排	周数	总学时	地点
1	艺术采风	二	2W	52	工艺美术创新实训中心
2	专题设计	四	4W	80	金海豚传媒设计中心
3	岗位实习 I	五	18W	360	合作企业、学生自联企业、校内工作室等
4	岗位实习 II	六	18W	360	合作企业、学生自联企业、校内工作室等

#### 5. 相关要求

学院全面规划各类课程，注重将理论与实践融为一体的教学，充分体现艺术专业的特色。紧密结合实际需求，提供安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、扩展课程和专题讲座，并将这些内容有机融入艺术专业课程的教学。此外，学院致力于将创新和创业教育融入艺术专业课程和相关实践性教学，同时也将自主开设其他独具特色的艺术类课程，积极组织道德教育活动、志愿服务以及其他实践性活动，以培养出更全面、有社会责任感的人才。

#### (二) 学时学分安排

学期周数	一	二	三	四	五	六	合计	备注
课堂教学周	16	18	18	18			70	
实践及机动周	1	1	1	1			4	
考试周	1	1	1	1	2		6	
入学教育及军训周	2						2	
岗位实习 I					18		18	
岗位实习 II						18	18	
毕业鉴定						2	2	
合计	20	20	20	20	20	20	120	

二维方向

学期	总课时	理论课时	实践课时	教学周数	周课时数
1	546	203	343	16+2	30
2	536	214	322	18	29
3	508	207	301	18	28
4	450	181	269	18	25
5	368	8	360	18	20
6	368	8	360	18	20
合计	2776	821	1955	106	152
占总学时	100%	29.6%	70.4%		

三维方向

学期	总课时	理论课时	实践课时	教学周数	周课时数
1	546	203	343	16+2	30
2	536	214	322	18	29
3	508	221	287	18	28
4	450	181	269	18	25
5	368	8	360	18	20
6	368	8	360	18	20
合计	2776	835	1943	106	152
占总学时	100%	30%	70%		

二维方向

课程类别	学时	学分	占总学分比例	占总学时比例
职业素养与基础知识领域	744	36	25%	26.8%
职业技术能力领域	1748	92	63.9%	63%
素质拓展领域	284	16	11.1%	10.2%
合计	2776	144	100%	100%

三维方向

课程类别	学时	学分	占总学分比例	占总学时比例
职业素养与基础知识领域	744	36	25%	26.8%
职业技术能力领域	1748	92	63.9%	63%
素质拓展领域	284	16	11.1%	10.2%
合计	2776	144	100%	100%

(三) 课程与教学计划进程表 (见附件)

## 八、人才培养模式

本专业采用以“名师工作室”与数字传媒产业学院为引领的项目化教学，作为本专业人才培养模式。

以名师工作室为引领，以产业学院为载体，坚持“造型为基础、创意为动力、技能为核心”的教学特色，基于区域文化创意产业、旅游会展产业的行业标准和岗位需求设置课程，加大实践教学学时。

深化产教融合、校企合作、工学结合、知行合一，积极开展界面设计等1+X证书制度试点工作，深入实施“三教改革”。通过调研区域文化创意产业发展对人才的培养规格要求，分析文化创意设计类岗位能力、职业能力以及区域文化创意类产业现状和发展趋势，以弘扬红色文化、闽南文化为主线，把优秀传统文化资源的创新设计融入到专业教学过程中，充分挖掘“海洋文化、华侨文化、闽南文化，嘉庚精神”（简称：三文化一精神）课程思政元素，改善课程知识结构，提高学生文化修养和特色创新能力。

根据近年来创意设计企业“订单培养、定向培养”的需要，在三年制六学期高职创意设计本专业中，建立“2+1”产学研相结合的学习进程，即前2学年进行综合素质培养课程及本专业基础技能课程教学；第三学年，进入本专业校企合作企业或学生自主联系实践单位，在校内专任教师及企业师傅（设计师）带领下参与虚拟或真实项目实践学习，实现人才培养目标与职业岗位工作的零对接。

## 九、实施保障

### （一）师资队伍

本专业负责人为省级教学名师，聘请企业设计总监和校内副教授以上人员建立专业“双带头人”制度；专业带头人具有先进的职业教育理念和较高的专业技术水平，引领专业教学改革与建设的方向，坚持在教学一线授课。同时，专业教学团队成员着眼大局、善于合作、甘于奉献，在本行业技术领域有良好的影响力，具有较强的技术服务能力。

#### 1、本专业校内专任教师基本情况

本专业在校生450人，配备专兼职教师18人，其中正副高职称3人，中级职称5人，省级教学名师1人，双师型专任教师13人，兼职教师8人；聘请企业设计总监和校内副教授以上人员建立专业“双带头人”制度；专职教师高级职称占比10%，双师型教师占比75%，硕士研究生以上学历学位教师占教师队伍人数的比例为39.66%，本专业生师比在25:1。



## 2、校外兼职教师基本情况

兼职教师 8 人，校外兼职教师（企业）责任心强、技术能力强、关爱学生。并具有丰富的创意设计本专业制作经验，对创意设计本专业行业的发展熟悉，专业实践能力强，道德水平高，具有一定的教学组织能力。

### （二）教学设施

校内实训室：依托我校已获批的省、市两级创意设计本专业项目。本专业在建设期间聚焦本市“千亿产业链”的文化创意产业兼顾旅游会展产业大力发展的契机，融入本市软件园三期为重点，通过入驻软三，自建、共建、捐建、新建校内实训教学基地，争取企业以资金、人力资源、设施设备等方式捐助建设基地，按照企业实际生产场景的要求，配足配齐与行业企业技术标准、工艺流程、设备水平同步的实训设备，达到教育部专业仪器设备装备规范的要求，实训场地空间设备布局流线对接企业生产流程，最终建设成为装备技术领先，仿真与真实职业环境相结合的集科研、技术服务、学生创业实践、社会培训为一体的功能完善、开放型、共享型综合性专业实训基地。

#### 校内专业实训基地

序号	实践教学项目	主要设备、设施名称及数量	实训室（场地）面积（平方米）	备注	价值
1	数码印刷工作室	高端打印机、喷绘机、写真机、书籍装订设备等等。	75	承担教实践基地、校企合作、接收商业项目	16 万
2	星彩摄影工作室	影棚、摄影器材、打印机等设备	80	承担教学实践基地、校企合作、接收商业项目	30 万元
3	动漫设计工作室	手绘板 11 块、电脑 11 台、多媒体一套、拷贝台 10 块、动画线拍仪、打孔机、扫描打印一体机、以及各类图书等	50	承担教实践基地、课赛融通、校企合作、接收商业项目	22 万

#### 校外实训基地

选聘具有一定规模的校外实训基地，可承担教师培训和学生顶岗实习任务，或引企入校，校企联盟，按照“共建、共享、共赢”的原则共建实训基地，搭建产学研结合的技术推广服务平台，开展技术服务，推进科技成果转化。



校外实训基地	承担相关课程
魔番（厦门）数字科技有限公司	三维动画制作、三维模型制作
厦门黑焰教育服务有限公司	Zbrush 应用技法、3D 打印技术、灯光制作、骨骼绑定、三维动画
猫联（厦门）文化创意有限公司	二维动画制作、动画造型设计
厦门特写传媒有限公司	摄影摄像、影视后期制作
厦门正在营业传媒有限公司	摄影摄像、影视后期制作
莫乌斯（厦门）文化传媒有限公司	摄影摄像、影视后期制作
厦门漫行者科技有限公司	三维动画制作、三维模型制作
厦门大行道动漫文化有限公司	二维动画制作、动画造型设计
广州云图动漫设计有限公司	二维动画制作、动画造型设计
厦门乔福文化传播有限公司	二维动画制作、动画造型设计、动画运动规律

### 1、教材及图书

(1) 选用近三年出版的高职高专教材，优选国家级、省部级获奖的高职高专教材和能反映先进技术发展水平的国家级、省部级“十三五”、“十四五”规划教材优先选择。

(2) 所选教材必须适用于教学、符合学校的工学结合特色、人才培养目标及课程教学的要求，深浅恰当、难易适中，注重对学生实践应用能力的指导和培养，能体现本专业特色和高职教育特色。

(3) 所选教材应该注意保持相对稳定，但当教材出现修订或内容不适合教学要求时，应及时调整教材选择。

(4) 经教研室论证，确定没有正式出版教材的课程，可以选用质量较高、内容较合适的自编讲义或实验实训指导书。校企合作活页教材《工作岗位任务实用指导手册》。

### 2、图书文献配备要求

(1) 按照专业需求，校图书馆要足额配备高质量的图书和报刊资料，相对应的艺术类期刊、著作、史论等书籍应分类登记。

(2) 建立专业电子阅览室和电子读物室。

### 3、数字资源配备要求

序号	数字化资源名称	资源网址
----	---------	------

1	业内专题设计案例（网盘）	<a href="https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list">https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list</a>
2	国内国际获奖作品（网盘）	<a href="https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list">https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list</a>
3	师生优秀设计案例（电子版）	<a href="https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list">https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list</a>
4	本专业自拍慕课、设计文章	<a href="https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list">https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list</a>
5	软件素材等其他资源（网盘）	<a href="https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list">https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&amp;vmode=list</a>
6	设计在线、中国	<a href="http://www.dolcn.com/">http://www.dolcn.com/</a>
7	设计家（台湾）	<a href="http://www.searchome.net">www.searchome.net</a>
8	中国设计网	<a href="http://sn.cndesign.com/">http://sn.cndesign.com/</a>
9	视觉中国	<a href="https://www.vcg.com/">https://www.vcg.com/</a>
10	幸福空间（台湾）	<a href="https://hhh.com.tw">https://hhh.com.tw</a>
11	建E室内设计网	<a href="http://www.justeasy.cn">www.justeasy.cn</a>
12	大众脸影视后期特效	<a href="http://www.lookae.com/">http://www.lookae.com/</a>
13	哔哩哔哩动漫	<a href="https://www.bilibili.com/">https://www.bilibili.com/</a>
14	中国国际动漫网	<a href="http://www.chncomic.com/">http://www.chncomic.com/</a>
15	中国动漫资源网	<a href="http://www.5lcacg.com/home_jhtml">http://www.5lcacg.com/home_jhtml</a>
16	中国动漫产业网	<a href="https://www.cnanime.net/">https://www.cnanime.net/</a>

#### （四）质量管理

本专业采取基于工作过程考核的多元化课程评价机制。以学生、企业、教师、专家等多元评价为手段，针对学生的认知、技能、职业情感等进行多元评价，针对教师的教学能力、专业技能、师德师风等进行多元评价，构建科学的课程评价体系。

##### 1、专业课程分阶段进行评价：

课程按百分制考评，平时考勤+课堂表现+平时成绩+期末成绩=100，60分为合格。在教学中按课程教学目标分别进行综合评估，按不同的权重计算总成绩。

##### 2、学生成绩评价采取多元形式：

（1）目标性评价：选取最能体现或代表所需职业能力的活动项目，让被评价者完成这些项目，然后根据项目完成的效率与质量，依据本课程的目标，按照行业相应要求，参照项目模块的目标要求进行评价。

（2）阶段性评价：根据项目任务要求，从完成工作任务的阶段过程中进行评价。将评价对象的学习发展轨迹作为评价内容，强调评价主体多元化；强调对评价对象人格

的尊重，强调人的发展；重视评价对象自我反馈、自我调控、自我完善、自我认识的作用。

(3) 多元性评价：在传授知识和技能的同时特别注重鼓励启发和引导学生。关注学生当中那些有个性、有创新意识的“苗子”。作业评分可以是学生自评，每个同学都要阐述自己作业的想法、做法及问题的解决办法和体会，还可以是同学之间互评，在此基础上教师再作总评。评分标准包括作业自身的构思、立意构思、构图表现、文案编写、材料运用、工艺效果、作品的完整性等；还包括学习态度、人与人的协作、规范操作、良好习惯综合素养等。

(4) 校企结合评价：采取企业专家与学校教师相结合方式进行评价。遵循“工学结合”精神，按照企业要求与课程目标相结合进行评价，注重能力与实际工作的相关程度，将理论知识、态度、技能之类的单方面“要素”考核转变为完整工作任务评价。评价形式可以通过选择题、口头或书面问题、实际操作任务等评价项目，做出职业能力水平的综合评价。

## 十、毕业要求

本专业学生必须修完本人才培养方案规定的内容（含必修部分和选修部分），并同时达到以下条件方可毕业：

1. 综合素质测评（含德育素质测评）合格
2. 《国家学生体质健康标准》测试成绩达标
3. 最低毕业学分：  
二维方向：144；三维方向：144；
4. 职业资格证书或技能等级证书要求

证书名称	级别	发证单位	考证时间	备注
1+X 游戏美术设计	中级	完美世界教育科技（北京）有限公司	每年6月、11月	选考
1+X 数字创意建模	中级	浙江中科视传科技有限公司	每年6月、11月	选考
1+X 界面设计	中级	腾讯云计算（北京）有限责任公司	每年6月、11月	选考

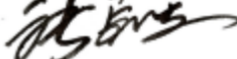
Autocad 计算机辅助专业设计（专项）	无	人社部	每年 6 月、12 月	必选 (二选一)
photoshop 图形图像处理专业处理（专项）	无	人社部	每年 6 月、12 月	
Illustrator 图形图像处理	无	人社部	每年 6 月、12 月	选考
3D Studio MAX 图形图像处理专业处理（专项）	无	人社部	每年 6 月、12 月	选考
其它				


## 十一、接续专业举例


接续高职本科专业举例:数字媒体艺术、游戏创意设计、数字影像设计、数字动画接续


普通本科专业举例:动画、漫画、数字媒体艺术、新媒体艺术

## 十二、人才培养方案审核

二级学院专业指导委员会审核：（签名）

教务处审核：（签名）

校教学工作委员会审核：（签名）

校学术委员会审核：（签名）

## 后记：修订说明

本专业在深入调研了福建地区艺术类企业人才需求及标准基础上，充分借鉴国内高等职业教育本专业人才培养建设先进理念和做法，总结我院过去人才培养模式改革和经验，经过由企业专家、一线设计师和专业骨干教师组成的专业委员会多次讨论，结合本专业 2022 级人才培养方案实施情况制定完成。

(三) 课程设置与教学计划进程表(动漫设计专业二维方向)

课程类别	序号	课程名称	课程代码	学分	总学时	总学时分配		开课学期							
						理论	实践	一	二	三	四	五	六		
								教学与实践周数							
16周	18周	18周	18周	18周	18周										
职业素养与基础知识领域	1*	思想道德与法治	10001B20	3.0	54	36	18	3							
	2*	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	10002B20	2.0	36	18	18		2						
	3*	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	10022B20	3.0	54	36	18		3						
	4*	形势与政策	10003A20	1.0	48	48	0	1-6学期开设							
	5*	军事理论与军事技能	10004B20	4.0	148	36	112	2w							
	6*	职业素养I(职业生涯规划)	10005A10	1.0	18	9	9	1							
	7*	职业素养II(大学生创新创业教育)	10019B20	1.0	18	9	9			1					
	8	职业素养III(沟通与礼仪训练)	10015B20	2.0	36	10	26		2						
	9*	职业素养IV(就业指导)	10006A10	1.0	18	9	9				1				
	10*	体育与健康I	10007C21	2.0	36	0	36	2							
	11*	体育与健康II	10007C22	2.0	36	0	36		2						
	12*	体育与健康III	10007C23	1.0	18	0	18				1				
	13*	体育与健康IV	10007C24	1.0	18	0	18					1			
	14*	心理健康教育I	10019A21	1.0	16	8	8	1							
	15*	心理健康教育II	10019A24	1.0	16	8	8		1						
	16	信息技术	10008C30	2.0	32	8	24		2						
	17	大学语文	10011A10	2.0	36	24	12	2							
	18	艺术概论	GX00083	2.0	34	10	24			2					
	19	艺术专业素养	50051A30	2.0	36	18	18			2					
	20	闽南文化赏析	50051A20	2.0	36	10	26	2							
小计				36.0	744	297	447	11	12	6	2	0	0		
职业技术技能领域	专业基础知识模块														
	1	设计基础	50050B10	7.0	128	36	92	8							
	2	设计构成	50029B10	3.0	48	20	28		3						
	3	摄影摄像	50302B11	3.0	51	20	31			3					
	4	设计表现	50046B10	3.0	51	20	31			3					
	5	图形图像处理	50444B21	2.5	48	18	30	3							
	6	计算机辅助设计I	50421B20	2.0	32	20	12		2						
	7	计算机辅助设计II	50422B20	3.5	68	24	44				4				
	8	版式设计	50429B20	2.0	32	10	22		2						
	原画岗位技能模块-1														
	9*	动画造型设计	50330B10	3.0	48	20	28		3						
	10*	AI数字绘画应用	50356B10	3.5	68	24	44			4					
	11*	游戏美术设计	50338B10	4.0	72	24	48				6			12周授课	
	二维动画岗位技能模块-2														
	12*	动画分镜设计	50306B10	3.5	68	10	58			4					
	13*	动画运动规律	50305B20	3.5	64	24	40		4						
	14*	二维动画制作	50308B10	3.0	54	10	44				4			14周授课	
	专业综合能力训练模块														
	15	毕业设计	50033C20	2.0	36	24	12				3			12周授课	
	16	1+X 游戏美术设计	50023B20	1.5	28	0	28			1W					
17	艺术采风	50032B20	2.0	52	0	52		2W							
18	专题设计	50045B20	4.0	80	38	42				4w					
19	岗位实习I	10021C21	18.0	360		360					20				
20	岗位实习II	10021C22	18.0	360		360						20			
小计				92.0	1748	342	1406	11	14	14	17	20	20		
素质拓展领域	限定选修模块(不低于216学时)														
	1	MG动画制作与应用	50335B10	2.0	36	10	26				3			12周授课	
	2	3D打印技术	20321C20	2.0	34	10	24			2					
	3	商业插画设计	50024B10	2.0	36	10	26				3			12周授课	
	4	设计思维与创意方法	50143B21	2.0	34	18	16			2					
	5*	四史教育	10021B20	1.0	18	18	0	1							
	6*	民间艺术	10020B20	2.0	36	36	0			2					
	7*	劳动教育	GX00201	1.0	18	8	10	1-4学期开设							
	任意选修模块														
	9	第二学期至第四学期在全院任意选修课中至少选修4学分		4.0	72	72	0								
小计				16	284	182	102	1	0	6	6				
合计				144	2776	821	1955	23	26	26	25	20	20		

1、军事理论与军事技能在军训期间完成,含晚间;2、形势与政策每学期不少于8课时,合计1学分;  
3、序号打\*为必修公共课及核心课程,其中核心课每个专业确定6门左右。4.限定选修模块包含专业选修课程



(三) 课程设置与教学计划进程表(动漫设计专业三维方向)

课程类别	序号	课程名称	课程代码	学分	总学时	总学时分配		开课学期								
						理论	实践	一	二	三	四	五	六			
								教学与实践周数								
16周	18周	18周	18周	18周	18周											
职业素养与基础知识领域	1*	思想道德与法治	10001B20	3.0	54	36	18	3								
	2*	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	10002B20	2.0	36	18	18		2							
	3*	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	10022B20	3.0	54	36	18		3							
	4*	形势与政策	10003A20	1.0	48	48	0	1-6学期开设								
	5*	军事理论与军事技能	10004B20	4.0	148	36	112	2w								
	6*	职业素养I(职业生涯规划)	10005A10	1.0	18	9	9	1								
	7*	职业素养II(大学生创新创业教育)	10019B20	1.0	18	9	9			1						
	8	职业素养III(沟通与礼仪训练)	10015B20	2.0	36	10	26		2							
	9*	职业素养IV(就业指导)	10006A10	1.0	18	9	9				1					
	10*	体育与健康I	10007C21	2.0	36	0	36	2								
	11*	体育与健康II	10007C22	2.0	36	0	36		2							
	12*	体育与健康III	10007C23	1.0	18	0	18				1					
	13*	体育与健康IV	10007C24	1.0	18	0	18					1				
	14*	心理健康教育I	10019A21	1.0	16	8	8	1								
	15*	心理健康教育II	10019A24	1.0	16	8	8		1							
	16	信息技术	10008C30	2.0	32	8	24		2							
	17	大学语文	10011A10	2.0	36	24	12	2								
	18	艺术概论	GX00083	2.0	34	10	24				2					
	19	艺术专业素养	50051A30	2.0	36	18	18				2					
	20	闽南文化赏析	50051A20	2.0	36	10	26	2								
小计				36.0	744	297	447	11	12	6	2	0	0			
专业技术技能领域	专业基础知识模块															
	1	设计基础	50050B10	7.0	128	36	92	8								
	2	设计构成	50029B10	3.0	48	20	28		3							
	3	摄影摄像	50302B11	3.0	51	20	31				3					
	4	设计表现	50046B10	3.0	51	20	31				3					
	5	图形图像处理	50444B21	2.5	48	18	30	3								
	6	计算机辅助设计I	50421B20	2.0	32	20	12		2							
	7	计算机辅助设计II	50422B20	3.5	68	24	44					4				
	8	版式设计	50429B20	2.0	32	10	22		2							
	模型岗位技能模块-1															
	9*	动画造型设计	50330B10	3.0	48	20	28		3							
	10*	三维建模I	50310B10	3.5	64	24	40		4							
	11*	三维建模II	50311B10	3.5	68	24	44				4					
	三维动画岗位技能模块-2															
	12*	三维动画制作I	50312B10	3.5	68	24	44				4					
	13*	三维动画制作II	50313B10	4.0	72	24	48					6			12周授课	
	14*	影视后期制作	50337B10	3.0	54	10	44					4			14周授课	
	专业综合能力训练模块															
	15	毕业设计	50032C20	2.0	36	24	12					3			12周授课	
	16	1+X游戏美术设计	50023B20	1.5	28	0	28				1W					
17	艺术采风	50032B20	2.0	52	0	52		2W								
18	专题设计	50045B20	4.0	80	38	42					4w					
19	岗位实习I	10021C21	18.0	360		360						20				
20	岗位实习II	10021C22	18.0	360		360							20			
小计				92.0	1748	356	1392	11	14	14	17	20	20			
素质拓展领域	限定选修模块(不低于216学时)															
	1	MG动画制作与应用	50335B10	2.0	36	10	26					3			12周授课	
	2	3D打印技术	20321C20	2.0	34	10	24				2					
	3	商业插画设计	50024B10	2.0	36	10	26					3			12周授课	
	4	设计思维与创意方法	50143B21	2.0	34	18	18				2					
	5*	四史教育	10021B20	1.0	18	18	0	1								
	6*	民间艺术	10020B20	2.0	36	36	0				2					
	7*	劳动教育	GX00201	1.0	18	8	10									
	任意选修模块															
	9	第二学期至第四学期在全院任意选修课中至少选修4学分		4.0	72	72	0									
小计				16	284	182	104	1	0	6	6					
合计				144	2776	835	1943	23	26	26	25	20	20			

1、军事理论与军事技能在军训期间完成,含晚间;2、形势与政策每学期不少于8课时,合计1学分;  
3、序号打\*为必修公共课及核心课程,其中核心课每个专业确定6门左右。4.限定选修模块包含专业选修课程