

湖南信息职业技术学院
2018 级动漫制作技术专业人才培养方案
(610207)

一、专业名称及专业群

专业名称：动漫制作技术

专业群：移动互联技术应用专业群

二、招生对象、学制

1. 招生对象：高中毕业生和同等学力者

2. 学制：全日制三年

三、培养目标

培养掌握动漫游戏制作相关专业知识，具备较强的动漫游戏项目创作能力，具有艺术思维与创作思维的素质，能够用所学专业知解决专业相关实际问题，能够自主学习和触类旁通，能够胜任游戏模型、游戏动画、游戏原画、游戏特效工作，适应社会发展需要，德、智、体、美全面发展的高素质技术技能型人才。

四、培养规格

(一) 知识结构

1. 公共基础知识

(1) 掌握基本的政治法律知识、道德规范、数学知识、英语知识、计算机应用知识；

(2) 掌握必备的心理健康知识、就业、创新创业知识及技巧、人际交往礼仪及技巧；

(3) 掌握一定的传统文化、写作知识和技巧等。

2. 专业知识

(1) 掌握基本的美术知识（素描、色彩）与基本的审美意识；

(2) 掌握网页设计基础知识；

(3) 掌握艺用解剖人体结构相关知识；

(4) 掌握游戏 UI 界面设计相关知识；

- (5) 掌握 FLASH 二维动画设计与制作相关知识；
- (6) 掌握游戏原画设计知识；
- (7) 掌握人物角色动画、生物动画制作的相关知识；
- (8) 掌握三维道具模型制作的制作知识；
- (9) 掌握三维场景模型制作的制作知识；
- (10) 掌握三维角色模型制作的制作知识；
- (11) 掌握三维模型材质、灯光、贴图的制作知识；
- (12) 掌握游戏特效制作；
- (13) 掌握虚拟现实展示/游戏项目制作的相关知识；
- (14) 掌握 Unity 游戏引擎开发的基本知识；

(二) 能力结构

1. 通用能力

(1) 具有良好的政治识别和法律认知能力、数学运用能力、英语应用能力、信息技术应用与加工能力；

(2) 具有良好的人际交往能力、心理调适能力、写作能力、表达能力、解决实际问题的能力、终身学习能力等。

2. 专业技术技能

(1) 具备良好的设计项目需求理解能力、需求分析能力与清晰的沟通表达能力；

(2) 具有使用 Photoshop、Sai 进行道具、场景、角色原画设计的能力；

(3) 具有使用 3ds Max 和 Photoshop 进行道具、场景模型制作与后期图像处理能力；

(4) 具有使用 Photoshop 进行游戏 UI 界面设计的能力；

(5) 具有使用 Zbrush 和 3ds Max 进行角色模型制作与后期材质处理能力；

(6) 具有使用 3ds Max 设计角色动作和动画表演的能力；

(7) 具有使用 Flash 设计角色动作和动画表演的能力；

(8) 具有使用 3ds Max、Unity3D 特效软件与插件设计特效的能力；

(9) 具有使用 3ds Max、Unity3D 制作虚拟现实游戏的能力；

（三）素质结构

1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。积极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；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

2. 具有良好的身心素质。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一定的运动技能。

3. 具有良好的人文素养。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，能够形成一两项传统文化爱好；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。

4. 具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；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。

5. 具有整体观察方法与艺术的思维方式和感知力，创造力和表现运动的思维。

五、毕业标准

1. 所修课程的成绩全部合格，修满 159 学分
2. 至少获得以下 5 个职业资格证书中的一个
 - 高新技术高级图形图像绘制员
 - CEAC 三维动画工程师
 - ACAA 认证视频编辑师（Premiere pro、After Effects）
 - ACAA 认证动漫设计师（Flash、Photoshop）
 - 计算机应用等级证
3. 参加全国高等学校英语应用能力考试（A 级）并达到学校规定成绩要求
4. 毕业设计答辩合格

六、职业面向

动漫制作技术专业主要职业面向是动漫游戏行业和 IT 企业，包括动漫、游戏、影视、广告、互联网行业或影视动画公司、游戏公司、互联网公司、电视台、广告公司等，主要职责是在美术造型设计与制作部门，从事三维模型制作师、动作设计师、游戏特效设计师等岗位工作。

七、工作任务与职业能力分析（基于岗位（群）构建课程体系的专业撰写）

工作任务与职业能力分析表

序号	工作岗位（群）	工作任务	职业能力
1	模型制作师	根据原画设计稿制作三维道具模型	精通三维建模软件，制作三维道具模型的能力
		根据原画设计稿制作三维场景模型	精通三维建模软件，制作三维场景模型的能力
		根据原画设计稿制作角色模型	精通三维建模软件，熟悉人体结构，制作三维角色模型的能力
		次时代高精模型制作	精通三维建模软件，制作次时代风格高精模型的能力
		为模型绘制贴图与处理材质	CG 原画绘制能力，后期图片处理能力
2	动画设计师	绑定人物模型、生物模型	对模型进行绑定和蒙皮的能力
		制作各类角色动画	制作人物角色动画的能力，掌握人体工程学以及运动规律
		制作各类生物动画	制作多足生物、软体动物等生物动画的能力，掌握各种生物的运动规律
3	游戏特效设计师	制作游戏中人物角色技能与法术等各类特效	使用 3Ds Max 与 Unity3D 为角色制作各类技能特效的能力
		制作游戏中生物角色技能与法术等各类特效	使用 3Ds Max 与 Unity3D 为生物制作各类技能特效的能力
		制作游戏场景动画光效等特殊效果；	使用 3Ds Max 与 Unity3D 为场景制作各类特效的能力
		制作道具和其他特殊效果，并且对其进行合成。	使用 3Ds Max 与 Unity3D 为道具制作各类特效的能力
<p>学习岗位基础课程与核心课程后，能够掌握建模-材质贴图-骨骼绑定-动作制作-特效制作的整个游戏中期制作流程，通过编程基础课程的学习后，能够使用游戏引擎 Unity3D 进行游戏制作和虚拟现实游戏制作，将核心课程的学习内容都结合起来。</p> <p>希望学生在学习过程中贯通学习内容的同时，能够有岗位课程的侧重点进行深入。</p>			

八、课程体系设计（基于岗位（群）构建课程体系的专业撰写）

整个课程体系分为四个部分，分别是“基础-知识”、“岗位-技能”、“发展-素养”、“实践-创作”。



1. 专业课程设计（要体现职业能力与开设课程之间的逻辑关系）

根据本专业人才培养方案及游戏美术职业标准要求，参照行业相关职业标准及专业技能标准，进行考核与评价，考核采取校内校外相结合、理论与实践相结合的方式，以就业为导向，制定专业“核心能力评价”考核评价方案作为考核标准，以加强考核过程、内容的规范化、科学化、多元化、标准化。

组织学生深入到企业一线及各用人单位、游戏公司、动画公司参与本专业有关的业务活动，巩固和丰富专业知识，积累实践经验。工学结合拟从以下三个方面进行：

①、校内实训：包括实验课程、技能竞赛、企业实训、企业参观学习等。

②、核心课的课程设计：三维道具与场景制作、三维角色制作、次时代高精模型制作、Q版游戏场景与角色、角色动画、生物动画、游戏制作实训、游戏特效制作、虚拟现实设计与制作等。

③、顶岗实习：含动画游戏道具制作（道具制作师），动画游戏场景制作（场景制作师），动画游戏角色制作（角色制作师）、动画游戏动画制作（二维角色动画师、三维角色动画师）、动画游戏特效制作（特效合成师），动画游戏原画设计（原画师）。

2. 专业课程关系



图 1 专业课程关系 1

专业核心课程的设置围绕该专业项目课程进行定位,由于动漫制作技术专业实践性强且具艺术性的特点,艺术创作基础的学习非常重要,造型能力和对色彩的认识不可缺失,在专业群建设的统筹基础课程上,在“基础-知识”模块中开设针对专业项目的素描、色彩、写生、艺用解剖、游戏 UI 设计等课程。

同时,本专业针对岗位所开设的核心课程,目的是培养学生通过学习动漫设计制作的知识和技能,能够运用各种对应软件进行动漫项目的制作,因此开设了三维道具与场景制作、次时代高精模型制作、角色动画、生物动画、游戏特效制作、等课程,且根据现有专业的主流增设 Unity3D 特效与虚拟现实项目制作的课程。

另外,进行综合的项目实践与创作,开设《虚拟现实设计与制作》、《游戏制作实训》、《项目设计与开发》课程。

九、教学计划

1. 教学进程安排表

课程 模块	分类 及 序号	课程 代码	课 程 名 称	考 核 类 型	学 分	学时分配			周学时安排 (周平均课时*周数或总课时)						备注		
						合计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年				
									第一 学期 18 周	第二 学期 16 周	第三 学期 18 周	第四 学期 16 周	第五 学期 18 周	第六 学期 15 周			
公 共 必 修 课 程	1	01001	军事理论与军事训练		7	120		120	40*3								
	2	01002	思想道德修养与法律基础		3	48	32	16	4*12								
	3	01003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		4	64	40	24		4*16							
	4	01004	形势与政策		1	16	0	16	4*1	4*1	4*1	4*1					
	5	01005	劳动技能		2	40	0	40		20*1	20*1						
	6	01006	大学体育		9	150	2	148	2*15	2*15	(30)	(30)	(30)				
	7	01007	大学生就业指导		2	40	8	32	2*4	2*4	2*4	2*4	(8)				
	8	01008	大学生心理健康与素养提升		2	40	30	10	2*6	2*6	2*4	2*4					
	9	01010	大学英语		7	120	96	24	4*15	4*15							
	10	01011	计算机应用基础		3	48	10	38	4*12								
	11	01012	创新创业基础与实践		2	40	16	24	2*1	2*1	2*16	2*1	2*1				
	12	01013	诵读与写作		1	30	14	16			2*15						

	13	01014	安全教育		1	20		20	4*1	4*1	4*1	4*1	4*1		
小 计					44	776	248	528	20/366	15/234	8/136	4/56	2/44		
专 业 课 程	专 业 基 础 课 程	1	素描	考 查	5	84	20	64	12*7 前						
		2	色彩	考 查	4	64	14	50		8*8 前					
		3	写生	考 查	2	40	8	32			40*1 前				
		4	C#程序设计 基础	考 查	2	40	12	28				4*10			
		5	移动互联基 础	考 试	3	48	40	8	4*12						
		6	网页设计基 础	考 试	3	48	24	24			8*6 前				
		7	移动互联网 产品策划	考 查	3	48	40	8				8*6 中			
		8	游戏UI 设计	考 试	3	48	18	30	8*6 后						
		9	艺用解剖	考 查	3	48	18	30		8*6 前					
		10	三维软件基 础	考 试	4	64	24	40		8*8 后					
		11	原画设计	考 试	4	72	22	50			12*6 前				
	专 业 核 心 课 程	12	Q 版游戏设 计与制作	考 试	4	60	20	40		8*8 后					
		13	角色动画	考 试	4	72	22	50			8*9 前				
		14	三维道具与 场景制作	考 试	4	72	22	50			8*9 后				
		15	游戏特效制 作	考 试	3	56	16	40			8*7 后				
		16	三维角色制 作	考 试	4	72	22	50				12*6 前			
		17	生物动画	考 试	4	72	22	50				8*9 前			
		18	次时代高精 模型制作	考 试	3	48	18	30				8*6 前			
		19	虚拟现实设 计与制作	考 试	3	56	16	40				8*7 中			
		20	游戏制作实 训	考 查	2	40	4	36				20*2 后			
		21	专业技能训	考	5	84	14	70						12*7	

			练	试									前		
	22		项目设计与开发	考查	5	80	0	80					16*5后		
	23		毕业设计(毕业项目综合训练)		5	80		80					4*10	(40)	
	24		顶岗实习		25	400		400					20*5	20*15	
专业拓展课程	25		大数据技术基础	考查	2	40		40				4*10			5选1
	26		软件测试技术	考查	2	40		40					4*10前		
	27		网络安全管理	考查	2	40		40					4*10前		
	28		移动互联网产品运营	考查	2	40		40					4*10前		
	29		电子商务基础	考查	2	40		40					4*10前		
小 计					109	1836	416	1420	11/180	14/240	20/360	21/376			
公共选修课程	1	03001	艺术素养必修课		2	32	32				32				
	2	03002	人文素养必修课		1	20	6	14			20				
	3	03003	人文素养任选课		2	40	40				20	20			
	4	03004	兴趣体育选修课		1	30		30				30			
小 计					6	122	78	44							
合 计					159	2734	742	1992							

注:①公共必修课程总课时控制在718—836;专业课程总课时控制在1666—1836;公共选修课程总课时122;专业总课时:2526—2796。

②《数学建模》可根据专业特点和需求调整课程名称,动漫制作技术、环境艺术设计、商务英语、商务日语等专业不开设,理工类、经管类专业开设60课时(每学期30课时)。

③各专业开设《创新创业基础与实践》,32课时,由基础课教研部负责课程建设和组织实施(机电工程学院和计算机工程学院执行“[]”内的课时);《诵读与写作》,不超过30课时,由基础课教研部负责课程建设和组织实施、由各二级学院协助做好任课教师安排;开设《安全教育》课程(20课时),由学生工作处组织实施。

④专业课程模块,对群内专业来说,专业基础课程是指专业群共享课程,专业核心课程是指专业群中层分立课程,专业拓展课程是指专业群高层互选课程。以专业群为单位开设专业拓展课程,群内各专业学生必选专业拓展课程模块中的1-3门课程,每个专业群的拓展课程在第3-5学期开设;群外专业可根据实际情况确定专业拓展课程的开设。

⑤第五学期的课程安排中:《专业技能训练》、《毕业设计(毕业项目综合训练)》总课时不超过200课时,教学周数和周课时可根据专业实际情况进行分配,其中《毕业设计(毕业项目综合训练)》不少于80课时,《专业技能训练》须排在前九周;顶岗实习的时间由各二级学院根据各专业特点确定,学院不做统一要求。

⑥各专业开设《艺术素养必修课》，以学生至少选修1门艺术类尔雅通识课的形式实施，由基础课教研部统一管理和具体组织实施。

⑦各专业开设《人文素养必修课》，学生在《茶艺与茶文化》、《剪纸》、《书法》等课程中至少选修1门，由基础课教研部统一管理和具体组织实施。（机电工程学院和计算机工程学院执行“[]”内的课时）。

⑧各专业开设《人文素养任选课》（2*20课时），可采用尔雅通识课的形式实施或由学校教师主讲，由基础课教研部统一管理和组织实施。

⑨《兴趣体育选修课》（30课时），由基础课教研部统一管理和组织实施（机电工程学院和计算机工程学院执行“[]”内的课时）。

⑩奇、偶学期周数分别为20周和18周（包括考试及机动周），上表周数为实际上课周数。

⑪考核类型由各课程管理部门明确是考试或考查课程，专业课程模块中每学期考试课程要求至少有1-3门。

2. 学时分配统计表

课程类型 \ 统计项目	总学分	总学时	理论学时	实践学时	理论学时比例 (%)	实践学时比例 (%)
公共必修课程	44	776	248	528	33	67
专业课程	109	1836	416	1420	23	77
公共选修课程	6	122	78	44	64	36
合计	159	2734	742	1992	28	72

十、教师要求

1. 本专业教学团队应满足以下要求

由校内专任教师和企业兼职教师组成。

专业带头人具有开阔的专业视野，熟悉动漫游戏行业发展趋势，能把握专业发展方向，有一定行业影响力和团队建设能力；课程教学专家教学理念先进，教学思想和方法先进，课程建设能力强；技术创新专家具有较强的专业技术和项目开发能力，熟悉技术发展趋势，能为企业解决技术问题；实训基地建设和实训教学能手实践经验丰富，具有企业工作经历，熟悉实训条件建设与运行；

聘请热心高等职业教育、在专业领域有丰富工作经验、在动漫游戏行业企业有一定知名度的企业高层技术主管担任企业专业带头人；聘请动漫游戏行业企业能工巧匠和动漫游戏行业企业技术骨干与策划师担任兼职教师。

(1)具备本专业本科或研究生以上学历，并接受过职业教育教学方法论的培训，具有独立开发职业课程的能力；

(2)从事实践教学的主讲教师应具备动漫游戏技术专业相关，如原画设计师，动画师等中级水平及以上资格证书（含高级工）或“双师型”教师；从事辅助教

学的实训指导教师要具有 1 年以上企业工作经历，熟悉动画游戏软件操作。

(3)本专业“双师型”教师（讲师以上教师系列职称，并具备中级以上专业技术职称或职业资格或两年以上企业经历）的比例要达到 90%以上；

(4)专业教师与学生比例不超过 1:23，企业兼职教师占教师总数的比例不低于 55%；

2. 本专业目前教学团队的基本情况

专任教师：总共 5 人。其中副高职称 1 人，中级职称 2 人；其中硕士 5 人。

十一、实践教学条件要求

序号	实验实训室（基地）名称	功能	面积、设备、台套基本配置要求	地点	备注
1	专业画室	可满足《素描》《色彩》《艺用解剖》实践教学要求	南院教学楼现有画室，配置 60 套画架、画板、板凳，静物台（4 个），静物、石膏件、衬布、大绘本等等，专业照明灯光（4 个，用于灯光明暗素描绘制），投影设备、空调	校内	已有
2	三维设计用高配机房	满足以下课程实践教学要求： 游戏 UI 设计 Q 版游戏场景与角色设计 三维场景与道具制作 三维角色制作 角色动画 生物动画 次时代高精模型制作 原画设计 游戏特效制作 专业技能训练 毕业项目综合训练	单机配置（i5 以上 cpu、专业显卡、ips 2k 显示器，以专业图形工作站为参照），机房准备 50 套学生用机器，加一台教师机。 其他设备： 投影设备； 白板	校内	已有
3	VR 虚拟现实项目室	满足虚拟现实游戏/展示项目设计	单机（i5 以上处	校内	需要新增

		与开发课程： 虚拟现实设计与制作 游戏制作实训 游戏项目设计与开发	理器，显卡 GTX1070) HTC设备5套(做 小组项目)		
--	--	--	---	--	--

十二、培养方案特色

本专业整个课程设置从岗位群的实际工作任务出发，构建专业课程体系。

1、注重学生创新能力的培养，践行“教学做合一”。课程设置强调创新性与应用性，模块课程中的知识、能力和素质结构，以“创新”的思路为设计与制作作品的基石，以“应用”实践性为主旨来构建，强调专业的职业技能，在教学中贯彻提兴趣、厚基础、重实践、强技能的宗旨，在后期课程的设置上，将前面所学内容的作品结合在一起，分小组创新性的制作成完整的游戏项目展示。

2、体现专业特色的专业实践，将专业培养与市场需求紧密的结合，从理论到实践，培养学生的动手能力，鼓励学生课后在玩游戏的过程中去学习，在游戏中的体会与想法可以反馈在专业实践中，并在自己制作的游戏中进行新一轮的体验与改进，在虚拟的空间中学会专业知识，在实际团队合作中学会解决问题。

方案执笔人：向欣

方案审核人：

管理院部：计算机工程学院

定稿日期：2018年09月04日