

2018 年

广东省高职教育教学

改革研究与实践项目

申报书

项目名称： 多维协作的动画电影创新应用型人才
教学研究和改革

主持人： 黄爱民 黄爱民 (签章)

所在学校： 广东技术师范大学 (盖章)

手机号码： 18026269288

电子邮箱： ammaya@qq.com

广东省教育厅 制

申请者的承诺与成果使用授权

本人自愿申报广东省高职教育教学改革研究与实践项目，认可所填写的《广东省高职教育教学改革研究与实践项目申报书》（以下简称《申报书》）为有约束力的协议，并承诺对所填写的《申报书》所涉及各项内容的真实性负责，保证没有知识产权争议。课题申请如获准立项，在研究工作中，接受广东省教育厅或其授权（委托）单位、以及本人所在单位的管理，并对以下约定信守承诺：

1. 遵守相关法律法规。遵守我国著作权法和专利法等相关法律法规；遵守我国政府签署加入的相关国际知识产权规定。

2. 遵循学术研究的基本规范，恪守学术道德，维护学术尊严。研究过程真实，不得以任何方式抄袭、剽窃或侵吞他人学术成果，杜绝伪注、伪造、篡改文献和数据等学术不端行为；成果真实，不重复发表研究成果；维护社会公共利益，维护广东省高职教育教学改革研究与实践项目的声誉和公信力，不以项目名义牟取不当利益。

3. 遵守广东省高职教育教学改革研究与实践项目有关管理规定以及广东省财务规章制度。

4. 凡因项目内容、成果或研究过程引起的法律、学术、产权或经费使用问题引起的纠纷，责任由相应的项目研究人员承担。

5. 项目立项未获得资助或获得批准的资助经费低于申请的资助经费时，同意承担项目并按申报预期完成研究任务。

6. 不属于以下情况之一：（1）申报项目为与教改无关的教育教学理论研究项目；（2）申报的项目已获同一级别省级教育科学研究项目立项；（3）本人主持的省高职教改项目尚未结题。

7. 同意广东省教育厅或其授权（委托）单位有权基于公益需要公布、使用、宣传《项目申请·评审书》内容及相关成果。

项目主持人（签章）：

黄爱民

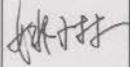
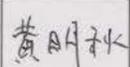
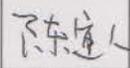
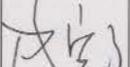
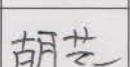
2018年12月21日

一、简表

项目 简 况	项目名称	多维协作的动画电影创新应用型人才教学研究和改革					
	项目主持人身份 ¹	<input type="checkbox"/> 校级领导 <input type="checkbox"/> 中层干部 <input type="checkbox"/> 青年教师 <input type="checkbox"/> 一线教学管理人员 <input checked="" type="checkbox"/> 普通教师 <input type="checkbox"/> 其他人员					
	起止年月 ²	2019年1月-2021年1月					
项目 主 持 人	姓名	黄爱民	性别	男	出生年月	1976.04	
	专业技术职务/行政职务	副教授/无		最终学位/授予国家	硕士/中国		
	所在学校	学校名称	广东技术师范大学		邮政编码	510665	
					电话	18026269288	
		通讯地址	广州市天河区中山大道293号广东技术师范大学				
	主要教学工作 简历	时间	课程名称	授课对象	学时	所在单位	
2006-2018		建模	05动画-17动画	2380	广东技术师范学院		
2006-2018		材质与灯光	05动画-16动画	2320	广东技术师范学院		
2006-2018		实验性小品动画	05动画-16动画	1040	广东技术师范学院		
2006-2018		三维高级动画设计	05动画-16动画	2080	广东技术师范学院		

¹ 项目主持人如为青年教师或一线教学管理人员或普通教师，应附相关证明材料。项目组成员也应符合相关要求。如没有提供，审核不通过。

² 项目研究与实践期为2-3年，开始时间为2019年1月。

与项目有 关的研究	立项时间	项目名称					立项单位		
	2014.04	《图形图像媒体艺术》精品资源共享课					广东省教育厅		
	2017.10	《机甲》三维动画制作项目					广东省科技厅		
与实践基 础	2015.06	以职业能力培养为导向,探索三维动画 应用型课程与教学内容体系改革研究 与实践					广东技术师范 学院		
总人数	职称			学位					
	高级	中级	初级	博士后	博士	硕士	参加单位数		
	6	3	3		1	5	1		
项目 组 成 员	主要成员 ³ (不含主 持人)	姓名	性别	出生年 月	职称	工作单位	分工	签名	
		姚琳	女	77.10	副教授	广东技术师范 学院	剧本 分镜 头		
		黄明秋	女	63.10	教授	广东技术师范 学院	动画 色彩		
		陈宜人	男	85.10	讲师	广东技术师范 学院	动画		
		皮宪文	男	77.11	讲师教	广东技术师范 学院	剧本 分镜 头		
		胡艺	女		博士	广东技术师范 学院	动画 理论		

³ 项目组成员,来自于本校的成员,不得超过8人(含主持人)。

二、立项依据

含项目意义、研究综述和现状分析等，限 3000 字以内⁴

一、项目意义

根据学校“面向职教，服务职教，引领职教”的办学目标，有鲜明的职业特点和培养目标，动画专业多维协作的动画电影创新型课程和教学内容以职业能力培养为导向，适合区域经济发展的需要，注重产学研相结合，强化实践实训，注重学生个性化发展和职业生涯规划，致力于培养可持续发展的艺术应用型三维动画电影人才。动画专业的三维动画应用型课程与教学内容体系改革也要紧扣此原则。结合自身的教学经验，按照更新理念，明确教学目的，丰富教学内容，改进教学方法，注重基础训练，加强知识融合，紧密联系企业，培养协作精神，因材施教的原则，提出了具有职教特点的动画专业三维动画电影应用型课程和教学内容体系改革。其意义在于：

1、1、改变目前惯用的套路教学方法，建立适合市场长远发展的既具有参赛的原创能力又具备三维动画的职业专业技能的教学体系，为改善与提升动画专业三维动画的整体教学质量、突显自身办学特色奠定基础。

1、2、利用与专业教学相对应的教学环境与教学场所，建立特色化的教学形式与教学方法，形成创作型人才与职业能力人才的自然过渡与转换，促使素质教学与市场培育在教学形式上的高度融合统一。

动画电影行业发展速度极快，随时面临着淘汰的选择。我国的动画电影中也慢慢的浮现出发展的趋势，但与发达国家相比，还是有非常大的差距，2016年的带有民族文化色彩的《大圣归来》《捉妖记》等动画电影取得了一定的成果，在社会产生了很大的影响力。我国动画电影的发展还有很漫长的道路需要我们去探索。随着高新科技的发展，人们日益生活的需求，动画电影市场发展空间也不断去扩大，各行各业资金开始投入相关动画电影的探究和创作中。动画电影行业已成为我国动画事业努力的方向，动画电影发展作为我国的一个重要的发展项目，我国已经开始不断的去打造最优秀的团队，高新技术不断在提高，动画电影技术在不久将会融入到人们生活的方方面面，我国的动画电影面临更多的机遇和挑战。在未来的道路上我国要将动画电影产业提高一个层次，在不断的去追求新技术突破的同时，还应将艺术与技术更加完美的统一化运用，在培养人才的同时，更加深刻的去注重民族艺术内涵的创作，这样才更能逼真生动，相信在不久的将来中国的动画电影产业将会以一个新的面貌展现出来。

二、研究综述

制作动画电影的案例在国内高校很少见，但是有很多高校是参与到动画电影的制作中，独立创意制作并且自己宣传发行是空白的，在关于高校制作动画电影的完整的教学模式也没有，关于动画电影、艺术动画、和协同创新的，高校在制作动画电影的协同创新模式相关的方面可以说也是空白的。动画电影制作和协同创新

⁴ 表格不够，可自行拓展加页；但不得附其他无关材料。下同。

模式的结合，多维协同创新的教学模式改革，为社会培养动画电影应用型人才。动画电影创新型教学模式改革急需进行。

1 动画电影项目工作室环境建设

工作室的设施、设备能够开展动画电影项目制作的基本专业课程教学课程系统学习。动画电影制作流程结构庞大，学院教学性工作室本身的承载量是有限的，除了工作室的基本设施配置外，还需要多方面的硬件环境支持。尤其在动画电影捕捉技术、后期与特效制作方面需要专业性高的仪器，其价格昂贵，操作难度大，这时就得跨专业学科、跨行业领域，资源共享、互助互利原则，完善和补充工作室硬件设施。

2 加强校企合作，共建校内外实训基地

建立了校企合作机制，很好促进专业教学与行业、企业的接轨。校企合作作为工作室教学争取、引进一系列商业项目，建立校外实训基地、顶岗实习创建平台。通过引进商业项目，可以把企业一线专业技术、工作标准、管理模式等职业能力和规范传导给学生，为其面向社会和企业接轨缩小距离。

3 动画电影师资力量的构建

师资团队做到“内培外引，专兼结合”。加大对青年教师的培养力度，尤其强化专业实践能力的培养，鼓励老师挂职锻炼，参与行业、企业专业实践工作，努力实现双师型教师团队构建；同时，还要加强对企业高技能型人才的引进和聘用，构建专兼结合的师资团队。

4 动画电影工作室职能划分

动画电影技能培训工作室主要面向大一新生，用于培训学生的三维动画专业基本技能。三维动画项目工作室主要面向大二学生，他们可以按照各自能力特点，竞聘工作室工作岗位，该工作室以校企合作项目为中心实施教学，在企业项目负责人和课程专业教师共同指导完成，培养学生专业实践与应用能力。三维动画原创工作室主要面向大三、大四学生，是以设计与创作为主体的项目工作室，学生自主学习，老师作指导性教学，培养学生的三维动画原创能力。大一是基础、大二是实践、大三、大四是提高，三类工作室分别承担着各自教学阶段的职能，具有相对的独立又可以相互渗透和交差培育功能。大一基础较好的学生可以直接参与到大二的项目工作室进程学习，大三、大四的个别专业基础不牢固的学生，也可以转移到大一的技能培训工作室巩固学习。

5 动画电影工作室教学模式相比传统的课堂教学显得十分灵活，能够做到因材施教、教学相长，使学生职业能力和素养得到了全面的发展，能够实现以学生为本位，注重职业能力发展的动画电影应用型人才培养教学目标。

6 动画电影的发展不仅仅肩负着动画人才培养的重要使命，同时也是动画产业发展的补充，在发展原创动画、培养人才、产学研结合上动画电影的发展尤为重要。

6.1、促进动画艺术的自身发展

动画电影是与其他艺术一样来源于生活，动画电影也是利用传统文化，以其他艺术形式为载体，结合现代科技技术进行创造。创造出来的，具有极大包容性和自

由创作手段，涵盖众多艺术门类和艺术表现形式。研究民族文化、动画艺术语言、动画理论、动画制作技术，会极大的繁荣动画艺术的发展。

6.2、推动动画市场的多元化

动画电影的表象形式多种多样，随着美日商业动画电影占据主流市场，人们对这些动画大片也产生了审美疲劳。探索民族动画电影新的表现形式，推动动画市场的多元化发展也成为动画电影的使命。而高校正是这种民族动画电影的发源地。高校动画电影的发展是推动动画市场多元化的重要力量。

6.3、推动民族传统文化延续和发展

从上海美术电影制片厂制作的动画影片中不难发现，中国传统艺术在动画中得到了很好的传承，比如具有中国特色的水墨、剪纸艺术、皮影戏、木偶、年画等。也出现了享誉中外的中国动画学派。传统文化的研究人员也有很多任职于高校。在相关动画创作时，可以根据相关理论研究批判旧的艺术形式，避免盲目性和意向性，从而创立新的艺术表现形式，创造出具有鲜明时代精神和不同形式的影片。

6.4、培养动画专业人才

高等院校归根结底还是要以培养人才为主。高校制作动画电影能让学生在学校里学到动画制作经验的途径。动画专业的学生在校期间都要进行动画的创作或者参与动画的制作。还能培养学生的合作能力。而且动画电影制作的不同的表现形式以及动画学科的交叉性也能培养多方面人才。

三、现状分析

1 教学理念存在偏差

由于三维动画制作软件具有种类多、发展快的特点。学生们把绝大部分的学习时间都用在软件使用的学习，成为了软件的奴隶，疲于追求新软件和新功能，最终却不能制作出有创意和思想内涵的作品

2 教学内容单调

教学内容按学习顺序主要包括软件基本操作，基本模型创建，多边形建模，材质，灯光，动画，渲染。在实际教学过程中，多数以基本模型的创建，较简单的材质和贴图设置，灯光与摄影机的应用，基础动画等为教学的全部，每个部分单独讲解，没有紧密的联系，很少把剧本分镜头、场景设计，角色动画、动作设定等职业三维动画制作人员需要掌握的内容结合起来。学生学完了相关课程之后，由于所掌握的技能与企业的要求相距甚远，仍难以找到理想的工作。

3 教学方法落后

现在三维动画课程教学主要安排在电脑实训室进行，其优点是教师在讲解三维动画制作软件的应用和实例时，学生可以同步跟上教师的进度，进行及时练习，避免了在传统多媒体教室授课时出现的由于只是教师一味的讲解演示，学生不能及时练习，影响教学效果的问题。但是在机房授课也容易出现所谓一步一动的情况，即教师操作一步，学生模仿照做一步，没有自己的思考和理解，完全是机械的模仿。一旦要求学生自行制作，就会出现无从下手的情况。这种问题主要是由于教师的教学方法不当，没有调动学生的学习主动性，课堂教学缺乏灵活能动性所造成的。

三、项目方案

1. 目标和拟解决的问题（限 500 字）

1、项目改革的内容

1.1 更新理念，明确教学目的

三维动画教学中，含有大量的软件课程，学生学习的内容基本都是软件操作应用，而企业里三维动画电影制作流程的培养却没有得到足够的重视。这样的课程安排严重歪曲了动画教育的根本。固然动画软件是三维动画电影制作的基础，但并不是全部，软件只是工具，不可能代替动画创作。在故事的表达，画面的完善，角色的生动，动作的自然流畅，情节的曲折感人等方面出色，才能吸引观众。培养具有职业能力的三维动画教学不应只由一门或两门单独的课程完成，而是应该建立一个完善的三维动画应用型课程和教学内容体系，通过多门课程互相交融，互为依托，既注重专业知识交叉融合，又加强专业技能训练，这样才有利于全面提高学生的综合素质。

1.2 丰富教学内容，改进教学方法

三维动画教学内容不应只是单一的软件操作学习。根据动画企业三维动画电影的制作流程，将教学内容分为若干个教学模块。比如分为剧本分镜头、建模、材质灯光、动画、渲染、后期特效等模块。每个模块还可以再分解子模块，例如将建模再分解为角色建模、场景建模等子模块。这些教学模块可以由多门课程合作完成，也可以在三维动画制作的综合性课程中按模块分解进行教学。实际教学中采用实例教学法和任务驱动法。在分模块进行教学时，根据不同模块设置教学实例和学习任务，对软件的应用学习融入到实例的讲解中，强调学以致用，然后结合实例布置与之相关的学习任务，以任务作为驱动，让学生在完成具体的任务中，掌握教学内容，达到教学目标，培养学生分析和解决问题的能力。

三维动画应用型课程与内容通过模块化分解，使学生在在学习过程中目标明确，针对性强，在学习理念和方法的过程中同步完成了软件应用的学习，同时也可以根据自身特点有目的地侧重某些模块，为今后就业打下良好基础。

1.3 注重基础训练，加强知识融合

三维动画制作虽然主要是由软件完成，但是教学中对于学生的一些专业基础训练也不能放松，例如素描、色彩、雕塑等。

在学习建模的同时，教师可以让学生每周在课余时间完成一定量的素描和速写。这样可以增强造型能力，对三维模型的设计有很大帮助。在进行三维动画动画模块学习之前，结合已经学习的一些基础课程，例如动画原理、运动规律等。在进行三维动画教学时，将这些已经学过的课程知识融入其中，让学生融会贯通，提高综合运用能力。

1.4 紧密联系企业，培养协作精神

三维动画电影制作技术发展迅速，学校的教学与企业的实际应用相比总是会有所滞后。为了培养合格的应用型人才，不能闭门造车，要积极主动与企业沟通，了解实际产品开发中的各个环节，有的放矢，结合实际的项目，有针对性地开展教学。

通过与企业的沟通合作，在校内建立项目实训，教师可以结合企业的一些实际项目，根据学生自身不同的特点划分为若干小组，分工协作，模仿企业制作流程进行作品制作。教师可以在这个过程中及时发现学生的学习中的问题，及时予以解决。这样既可以培养学生的特长，也可以培养学生的团队协作精神，有利于学生综合素质的提高。和校外建立实训基地，将学生送去进行短期顶岗实训，这样对学生积累工作经验，提高制作水平有很大的促进作用。

2 项目改革的目标

通过建立教学与实践相结合的模式，课程设置不再以章节式知识结构划分，整个课程以三维动画项目制作为依托，按照项目的生产流程实施教学。在其过程中学生不但掌握了专业技能，还能够培养学生的团队合作与沟通能力，是学生职业综合素养得到全面发展，为日后竞岗打好坚实的基础。

2.1 开放式教学，企业管理。在工作室的教学状态下，没有严肃的课堂制度，取而代之的是企业式的管理模式，一切以动画电影项目制作为中心，按照岗位小组划分工作任务，边学边做。在其过程中，学生之间、师生之间可以相互交流自由讨论，构建一种轻松的学习环境，突破了传统教室的封闭，把课堂延伸为工作环境。工作室建立了如上下班式考勤制度、奖励与淘汰机制、工作任务责任制等企业管理制度。

2.2 项目流程化，任务小组化。在课程教学内容上不再以知识章节进行划分，整个教学进程按照项目制作流程推进。工作室按项目划分工作岗位(部门)，再由各岗位部门划分任务小组，层层监管，落实工作任务。

2.3 师生互助互学，教学相长。专业老师在授课方式上由课堂讲授转变为实践指导，老师不再是教学的主导，而是指导性的作用，更多培养学生自助学习和自我约束的能力。工作室制的教学过程是一种探讨、交流、探索的过程。教师以引导启发，帮助学生进行探索性自助学习和工作。学生不再是被动的学习者，而是项目执行的工作者，一切以项目制作为中心，师生共同参与、共同探讨，互相学习，达到教学相长。

2.4 强化校企合作，岗学无缝接轨。以工作室为平台，构建校企合作机制，共建校内外实训基地，互助互赢。为学生创造实践项目和顶岗实习机会，让学生直接参与社会企业的生产，加快学生就业适应能力，努力搭建订单式人才培养机制，实现在校融入社会达到无缝隙衔接。

三、项目改革拟解决的问题

1. 三维动画项目工作室环境

工作室的设施、设备既要满足三维动画项目制作要求，又要兼顾专业课程教学系统。三维动画制作流程结构庞大，学院教学性工作室本身的承载量是有限的，除了工作室的基本设施配置外，还需要多方面的硬件环境支持。尤其在三维动画捕捉技术、后期与特效制作方面需要专业性高的仪器，其价格昂贵，操作难度大，这时就得跨专业学科、跨行业领域，资源共享、互助互利原则，完善和补充工作室硬件设施。

2. 加强校企合作，共建校内外实训基地

建立校企合作机制，能很好促进专业教学与行业、企业的接轨。校企合作不但可以为工作室教学争取、引进一系列商业项目，还可以建立校外实训基地、顶岗实习创建平

台。通过引进商业项目，可以把企业一线专业技术、工作标准、管理模式等职业能力和规范传导给学生，为其面向社会和企业接轨缩小距离。

3. 师资力量

师资团队要做到“内培外引，专兼结合”。加大对青年教师的培养力度，尤其强化专业实践能力的培养，鼓励老师挂职锻炼，参与行业、企业专业实践工作，努力实现双师型教师团队构建；同时，还要加强对企业高技能型人才的引进和聘用，构建专兼结合的师资团队。

4 三维动画工作室职能划分

三维动画技能培训工作室主要面向大一、大二学生，用于培训学生的三维动画专业基本技能。三维动画项目工作室主要面向大三学生，他们可以按照各自能力特点，竞聘工作室工作岗位，该工作室以校企合作项目为中心实施教学，在企业项目负责人和课程专业教师共同指导完成，培养学生专业实践与应用能力。三维动画原创工作室主要面向大四学生，是以设计与创作为主体的项目工作室，学生自主学习，老师作指导性教学，培养学生的三维动画原创能力。大一、大二是基础、大三是实践、大四是提高，三类工作室分别承担着各自教学阶段的职能，具有相对的独立又可以相互渗透和交差培育功能。大一、大二基础较好的学生可以直接参与到大三的项目工作室进程学习，大四的个别专业基础不牢固的学生，也可以转移到大一、大二的技能培训工作室巩固学习。

三维动画工作室教学模式相比传统的课堂教学显得十分灵活，能够做到因材施教、教学相长，使学生职业能力和素养得到了全面的发展，能够实现以学生为本位，注重职业能力发展的三维动画应用型人才培养教学目标。

2. 研究与实践内容（限 1000 字）

1、多维一体实验动画电影教学培养模式改革主要是以人文艺术素养和专业技能培养为主线，以强调动画电影的民族、原创、动画媒介和人文主题的实验性探索为主导，通过协同企业、高校、跨学科领域等各方资源“为我所用”，构建前瞻性、人文性、多元化、个性化的学科交叉创新培养模式。

2、产教融合三维动画电影教学培养模式改革主要是职业能力培养为向导，打破年级、班级、专业的壁垒，围绕应用型课程改革体系，把产业与教学密切结合，促成相互支持、相互促进的多元格局，将工作室办成集人才培养、科学研究，科技服务为一体的产业性经营实体，形成学校与企业浑然一体的教学模式。

在动画专业基础核心课程体系改革中最主要体现的就是团队合作作用，将动画专业基础核心课程中的《角色设计》、《场景设计》、《动作设计》、《动作运动规律》课程打散分散，延长授课周期，课程与课程之间交叉互补，目的方便了课程与课程之间的衔接，同时也便于学生们就一个动画策划案进行团队合作的作用。

3、协同创新研发中心教学培养模式改革主要是充分汇集先有创新力量和资源，精心制定创新规划，通过前期项目合作酝酿培育研发选题，确定协同创新的方向，选择适合的研发模式，组建开放多元的协同创新团队，共同创造面向学科前沿、面向文化传承

创新及面向行业产业的新型成果。

项目合作的教學方法就是在动画的专业核心课程中，为师生们设定一个完整的“动画电影项目”而进行的有目的性的教學活动。选取的动画电影项目要以教學内容为依据，既要包含基本的教學知识点，又能调动学生解决问题的积极性。在课程实践教學活动中，教师将需要解决的问题或需要完成的任务，以项目的形式交给学生，在教师的指导下，以个人或团队小组合作的工作方式，由学生自己按照动画创作流程，共同制订计划，分工完成整个项目。项目合作的教學法应以学生为中心，积极鼓励团队合作精神，充分发挥教师的辅助作用，提高学生们的自主性和创新性。

在这次动画电影的专业核心课程模块与体系的改革中，校企合作是最能够检验出本次教改项目的最终成果与实际效果的。积极扩大校企合作的实训场地，为学生和教师提供了很多的实践与推广平台。

3. 研究方法（限 500 字）

1. 更新理念，明确教學目的

动画电影教学中，含有大量的软件课程，学生学习的内容基本都是软件操作应用，而企业里动画电影制作流程的培养却没有得到足够的重视。这样的课程安排严重歪曲了动画教育的根本。固然动画软件是动画电影制作的基础，但并不是全部，软件只是工具，不可能代替动画创作。在故事的表达，画面的完善，角色的生动，动作的自然流畅，情节的曲折感人等方面出色，才能吸引观众。培养具有职业能力的动画电影教学不应只由一门或两门单独的課程完成，而是应该建立一个完善的动画电影应用型课程和教學内容体系，通过多门课程互相交融，互为依托，既注重专业知识交叉融合，又加强专业技能训练，这样才有利于全面提高学生的综合素质。

2. 丰富教學内容，改进教學方法

动画电影教學内容不应只是单一的软件操作学习。根据动画企业动画电影的制作流程，將教學内容分为若干个教學模块。比如分为剧本分镜头、建模、材质灯光、动画、渲染、后期特效等模块。每个模块还可以再分解子模块，例如將建模再分解为角色建模、场景建模等子模块。这些教學模块可以由多门课程合作完成，也可以在动画电影制作的综合性课程中按模块分解进行教學。实际教学中采用实例教學法和任务驱动法。在分模块进行教學时，根据不同模块设置教學实例和学习任务，对软件的应用学习融入到实例的讲解中，强调学以致用，然后结合实例布置与之相关的学习任务，以任务作为驱动，让学生在完成具体的任务中，掌握教學内容，达到教學目标，培养学生分析和解决问题的能力。

动画电影应用型课程与内容通过模块化分解，使学生在學習过程中目标明确，针对性强，在學習理念和方法的过程中同步完成了软件应用的学习，同时也可以根据自身特点有目的地侧重某些模块，为今后就业打下良好基础。

3. 注重基础训练，加强知识融合

动画电影制作虽然主要是由软件完成，但是教学中对于学生的一些专业基础训练也不能放松，例如素描、色彩、雕塑等。

在學習建模的同时，教师可以让学生每周在课余时间完成一定量的素描和速写。这

样可以增强造型能力，对三维模型的设计有很大帮助。在进行三维动画模块学习之前，结合已经学习的一些基础课程，例如动画原理、运动规律等。在进行三维动画教学时，将这些已经学过的课程知识融入其中，让学生融会贯通，提高综合运用能力。

4. 紧密联系企业，培养协作精神

动画电影制作技术发展迅速，学校的教学与企业的实际应用相比总是会有所滞后。为了培养合格的应用型人才，不能闭门造车，要积极主动与企业沟通，了解实际产品开发中的各个环节，有的放矢，结合实际的项目，有针对性地开展教学。

通过与企业的沟通合作，在校内建立项目实训，教师可以结合企业的一些实际项目，根据学生自身不同的特点划分为若干小组，分工协作，模仿企业制作流程进行作品制作。教师可以在这个过程中及时发现学生的学习中的问题，及时予以解决。这样既可以培养学生的特长，也可以培养学生的团队协作精神，有利于学生综合素质的提高。和校外建立实训基地，将学生送去进行短期顶岗实训，这样对学生积累工作经验，提高制作水平有很大的促进作用。

4. 实施计划（限 1000 字）

(1)、2018 年 12 月—2019 年 4 月 进行动画电影的教学调研，开展动画电影应用型课程与教学研讨活动，完成调研报告的上报工作。

(2)、2019 年 5 月-2019 年 12 月 完成动画课程模块规划和相关课程规划编制工作。

(3)、2019 年 12 月-2020 年 5 月 构建教学质量保障体系，全面提升管理水平。建立人才培养模式相适应的教学管理体系和质量体系建设

(4)、2020 年 6 月-2021 年 6 月 加强本专业的校企合作、产学研结合的推进工作，计划于 2020 年 2-5 月与在广东有实力的影视传媒、动画企业举行合作座谈会，签订人才培养合作协议，进行校企动画电影制作项目启动工作。

(5)、2021 年 10 月 完成撰写动画电影课程教学体系改革论文，在省级以上艺术类刊物公开发表。

(6)、2021 年 12 月初步完成项目改革，进行成果展示。

5. 经费筹措方案（限 500 字）

经费使用范围如下：

- 1、 图书、耗材购置费：为项目建设而购置图书、实验耗材等费用及相关的运输费等杂费。
- 2、 资料费：资料收集、录入、复印、翻拍等费用，及与项目建设相关的问卷调查、数据跟踪采集、案例分析开支的资料印制、数据统计分析、邮寄、运输、通讯等费用。
- 3、 差旅费：因项目建设而发生的交通费、食宿费及其它费用，开支标准应当按照学院财务管理制度执行。
- 4、 会议费：开展研讨、咨询及协调项目等活动而召开小型会议的费用。
- 5、 学习与交流费：外出学习、交流发生的会务费、小礼品等费用。
- 6、 专家指导费：支付给聘请的咨询、论证专家的劳务报酬。
- 7、 管理费：为组织和支持重点项目建设而支出的费用，由重点项目管理部门统筹安排使用。

6. 预期成果和效果（限 1000 字）

通过本次项目建设，巩固和强化动画学科研究方向的优势和特色，项目依托课程力争达到省内领先水平。结合广东地方经济发展现状，大幅提高创新能力和人才培养水平，为应用型动画课程建设提供借鉴，为广东同类学科的发展起到示范作用。工作室将按照高起点、高效率、高质量的标准进行建设，开发综合性、设计性实验，进一步创新并在实践中形成可持续发展的开放实验运行机制和管理模式，使该中心真正成为培育应用型、创新型人才的摇篮，开展科学实践教学、培养学生创新精神和创新能力、提高学生综合素质的实验教学平台。

1、人才培养：通过三维动画电影工作室的建设，提高本科生教学水平和学生的实际动手能力和创新能力的培养，促进相关学科的交叉、渗透，提升学生综合应用技能素质，培养动画电影艺术设计专业人才。

2、队伍建设：通过工作室和实训中心建设，聚集稳定一批高水平的动画电影专业人才和学术带头人，建立一支学术思想活跃、学科知识广、科技攻关能力强、专业知识、年龄结构合理的高层次学术队伍。

3、校企联合：加强与企业的合作，实现强强联合、优势互补，为企业的发展壮大提供有力的科技支持。

4、整合资源：最大限度整合最优资源，完成课程教学的建设目标，提升动画专业的核心竞争力，至 2021 年要努力建成集示范性、综合性、创新性于一体的动画电影应用型课程。

5、科研成果：2 年内，力争发表国家核心刊物论文 2 篇以上，鼓励教师、学生积

极参加国内外、省内外各类设计竞赛，促进教师科研水平、学生实践能力和创新能力显著提高。

7. 特色与创新（限 500 字）

1、多维一体三维动画电影教学培养改革模式

以人文艺术素养和专业技能培养为主线，以强调动画电影的民族、原创、动画媒介和人文主题的实验性探索为主导，通过协同企业、高校、跨学科领域等各方资源“为我所用”，构建前瞻性、人文性、多元化、个性化的学科交叉创新培养模式。

2、产教融合三维动画电影教学培养改革模式

以职业能力培养为向导，打破年级、班级、专业的壁垒，围绕应用型课程改革体系，把产业与教学密切结合，促成相互支持、相互促进的多元格局，将工作室办成集人才培养、科学研究，科技服务为一体的产业性经营实体，形成学校与企业浑然一体的教学模式。

3、协同创新研发三维动画电影教学培养改革模式

充分汇集先有创新力量和资源，精心制定创新规划，通过前期项目合作酝酿培育研发动画 IP，确定协同创新的方向，选择适合的研发模式，组建开放多元的协同创新团队，共同创造面向学科前沿、面向文化传承创新及面向行业产业的新型成果。

四、教学改革研究与实践基础

1. 与本项目有关的研究成果简述（限 1000 字）

代表性教学改革论文（著）

论文（著）题目	期刊名称	时间
动画电影《大护法》的艺术审美	电影文学	2018.04
视觉传播在影视动画中的作用	传媒	2018.02
动画发展与创作思路研究（著作）	吉林人民出版社	2018.8
水墨动画发展现状的反思	中国艺术研究院	2013.08
我国传统水墨元素在现代平面设计中的应用	黑龙江省文学艺术界联合会	2013.05
黄爱民《浅谈动画中影像的特点及其在动画中的发展趋势》	电影文学	2012.03
黄爱民《中国传统文化对新时期动画创作的影响》	电影文学	2012.04

非遗文化在动漫实物产品中的创意转化 姚琳 文化月刊 2016.11
教学用数码动画软件探析 黄爱民 现代装饰 2011. 7
国内外动画形象的文化符号研究述评 姚琳 文艺研究 2013.11
从“小妞电影”谈华语电影的商业化之路 姚琳 当代电视 2015.12

3. 校级或省高等职业教育教学指导委员会项目开展情况(含立项和资助等)(限 500 字)

本项目依托校级教改《以职业能力培养为导向,探索三维动画应用型课程与教学内容体系改革研究与实践》校级重点改革项目,项目编号:JYZD201508。广东技术师范学院2015年校级教学改革研究立项项目的通知(广师院〔2015〕297号)文件立项,给予5000元项目资助费用。

项目开展以来,课程组老师们充分发挥实践教学在职业能力培养创新型人才中的特殊作用,树立以学生为本的理念,以培养学生能力为宗旨,调动学生在实践过程中的主动性,培养学生的学习兴趣,改进、充实和提高实训设备和手段,开放实训室,吸收学生参与教师科研、教改项目,加强学生创新能力的培养。教师在教学比赛中获得了多项大奖。学生参加了许多专业大赛,取得了很好的成绩。

五、保障措施

1. 学校教改项目管理和支持情况（限 1000 字）

我校的办学定位是“面向职教、服务职教、引领职教”，为社会培养高素质的职教师资。学校是全国职业教育师资培训重点建设基地，拥有广东省工业实训中心、师资培训中心等，承担为职业教育培养“双师型”教师的重任。这些都为教改项目的开展提供了良好、便利的外部环境。学校高度重视教育教学改革与研究项目的遴选、立项及管理工作，主要包括：

一是政策支持，制度齐备。学校高度重视教学改革研究项目的立项建设工作，每年按计划立项一批校级教学改革研究项目，做好省级教改项目的培育工作。近年来不断加大项目建设力度，制订了多项支持项目建设的相关制度。例如，在 2007 年教改项目管理办法的基础上，重新修订印发了《广东技术师范学院教学改革与研究项目管理办法》（广师院〔2015〕159 号）、《广东技术师范学院教学质量与教学改革工程项目建设管理办法（试行）》（广师院〔2015〕158 号）等文件，进一步规范了质量工程以及教改项目的申报及管理。

二是重视建设，管理规范。学校从注重项目立项，逐步转向注重项目的中期检查及结题验收，建立了“教学类项目管理平台”（内网网址：<http://jxxm.gpnu.edu.cn/>），全程全方位监控各教改项目的实施进展情况。所有申请立项的校级教育教学改革与研究项目必须首先通过各二级学院的评审评定，才能向学院提交，由校外专家确定评审结果。同时，加强对教改项目的中期检查和结题验收，对延期后仍结题验收不通过的项目追回项目全部经费，两年内不再接受该项目负责人的立项申请，并酌情减少项目负责人所在二级单位的立项申报限额。

三是奖励优秀，保障经费。学校严格执行财务管理制度，印发《广东技术师范学院专项资金管理办法》（广师院〔2018〕3 号），每年从创新强校资金中设立专项资金支持教学改革研究项目；对于结题验收评为“优秀”的项目给予一定的奖励，且优先推荐参评校级教学成果奖。加强资金的管理与使用，专款专用，发挥资金最大效益，对获得省级教改项目立项的项目，给予一定的资金支持。

2. 学校承诺

该项目如被省教育厅立项为省高职教育教学改革与实践项目，学校将拨付 1.5 万元支持该项目，并给予其他必要的支持。

学校（盖章）：

2019 年 1 月 11 日



六、经费预算

支出科目(含配套经费)	金额(元)	计算根据及理由
合计	30000	
1. 图书资料费	5000	开展项目研究所需的资料收集、复印、录像等费用,以及必要的图书、音像资料购置费等
2. 设备和材料费	15000	开展项目研究所需的硬件和网络建设费
3. 会议费	2000	用于召开交流讨论会
4. 差旅费	5000	用于外出考察调研费用
5. 劳务费	3000	项目过程中参与制作中的人员费用
6. 人员费		
7. 其他支出		