

## 2023 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码：动漫制作技术 510215

二、招生对象：普通高中毕业生

三、学制学历：三年 专科

四、职业面向

专业大类 (代码)	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
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	软件和信息技术服务业(65) 广播、电视、电影和影视录音制作专业(87)	动画设计人员 (2-09-06-03) 剪辑师 (2-09-03-06) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	插画设计师 概念设计师 模型师 动画师 后期合成师	动画制作职业资格等级证书 游戏美术设计职业资格等级证书 数字创意建模职业资格等级证书

五、培养目标与规格

(一) 培养目标

本专业围绕动漫制作、影视后期制作等产业(集群)的人才需求,培养理想信念坚定、德智体美劳全面发展的社会主义现代化建设事业的建设者和接班人。面向插画师、二维动画师、三维动画师、三维模型师、影视后期特效师等职业岗位(群),培养具备二维、三维动画制作的能力,能够从事动漫设计、二维和三维动画、影视后期制作方面等工作,具有良好职业道德、创新精神和实践能力的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

(1) 具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决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;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;尊重劳动、热爱劳动,具有较强的实践能力;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,与社会、自然和谐共处;具有职业生涯规划意识。

(3) 具有良好的身心素质和人文素养。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一两项运动技能;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,能够形成一两项艺术特长或爱好;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。

2. 知识

(1) 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识;

- (2) 掌握动画运动规律的基础知识和原理;
- (3) 掌握动画场景和角色设计的基础知识;
- (4) 掌握绘制中间画、二维动画软件制作动画的技术的方法;
- (5) 熟练掌握 Maya 等三维制作软件建模的技术;
- (6) 熟练掌握三维软件制作光影材质贴图等技术;
- (7) 掌握三维制作软件调动作的技术;
- (8) 熟练使用二维或者三维软件, 独立完成从人物设计到完整动画或镜头的技术方法。

### 3. 能力

- (1) 能按照动画设计标准和要求设计合理的静态、动态方案, 对项目要求的标准进行制作的工作能力;
- (2) 能按照剧本要求设计合理的动画文案的能力;
- (3) 能根据项目要求表现画面创新创意的能力;
- (4) 能按照动画场景和角色制作要求设计合理场景与角色的能力;
- (5) 能根据项目要求较好的把控风格、色彩、构图、节奏等的的能力;
- (6) 能具有较强的创新能力和动手能力, 具有根据行业发展趋势、把握市场需求进行创业的能力。

## 六、课程设置

### (一) 课程体系构建理念

#### 1. 课程体系构建的总体理念

在构建课程教学体系时, 基于动漫人才市场需求及本专业特点, 在职业岗位调研结果的基础上进行职业岗位能力分析, 确定主要工作任务, 提取必备的职业技能和综合职业素养要求, 确定专业教学内容, 配置对应的能力训练教学模块, 从而形成完整的理论与实践教学体系。具体的设计理念如下:

#### (1) 坚持校企合作开发课程体系的观念

动漫影视行业更新迭代迅速, 动画制作新技术、新理念、新场景、新知识的应用, 促使动漫与游戏行业对于动漫制作技术人才的要求越来越高。为了使培养的人才更适合市场需求, 本专业课程体系在设计与开发过程中始终坚持校企合作的观念, 与动漫企业保持合作与联系, 经常到企业进行调查研究, 实时掌握企业对动漫人才的需求与任职要求, 与企业一起研讨教学内容, 与企业合作开发设计课程。

#### (2) 以“岗位”为标准来设计课程体系

本专业课程体系设计的基本观念就是改革以“学科”为标准的课程体系, 建立以“岗位”为标准的课程体系, 把课程按岗位或工种进行分类组织, 根据岗位职责和职业能力要求形成“模块化”课程, 建立新的课程体系。

#### (3) 践行理论与实操一体化教学, 以实践教学为中心, 以职业能力为培养重点

传统教学一般都把理论教学与实操教学分开进行, 理论与实操结合程度不高, 学生学习兴趣不高, 理论联系实际能力不强。本课程采用理论与实操一体化教学, 强调理论与实操紧密联系, 以工作任务为主线, 在实操中需要什么理论就讲什么理论, 使理论与实操对应起来, 使理论真正起到指导实操的作用。重视学生职业能力与动手能力的培养。一切以学生职业能力的培养引领教学全过程。

#### (4) 岗课赛证融通融合

将学生职业素养与人文素质的培养融合到人才培养整个过程之中，在动漫制作技术专业学习领域中设置职业资格技能模块，使学生在顶岗实习前就获得了上岗的能力与资格，同时将技能大赛内容融入课程，形成了岗课赛证融通融合。

## 2. 职业能力分析

工作领域 (岗位/岗位群)	典型工作任务	职业能力要求
平面设计师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.撰写故事大纲及剧本</li> <li>2.为平面绘本等绘制提供文案及创意支援</li> <li>3.完成人物角色造型设计、背景设计、颜色指定</li> <li>4.很好的掌控原画的设计和节奏</li> <li>5.根据确定的脚本及设计制作分镜图</li> <li>6.根据文案或脚本提供图形创意和设计</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能够理解并进行流畅的文字表达</li> <li>2.能对画面进行有效的组织和绘制</li> <li>3.能够进行创意性表达</li> <li>4.能够从整体把握海报、绘本的开发及质量</li> <li>5.能够绘制分镜，对场景、动作、道具等把握较为准确</li> <li>6.能够熟练使用平面设计相关软件</li> </ol>
二维动画师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.对动画的人物、场景、动作、道具等进行原画设定</li> <li>2.基于剧本及导演的表现意图进行具体创意</li> <li>3.对动画中需要用到色彩进行设定，并对相应部分进行上色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能够掌握二维动画相关软件</li> <li>2.熟练掌握二维动画原理</li> <li>3.能够把握动作的节奏</li> <li>4.对熟悉色彩构成的相应知识，能熟练运用色彩语言</li> <li>5.能够根据剧本分镜制作二维动画</li> </ol>
三维模型师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.制作角色、场景模型</li> <li>2.为模型师制作的模型制作相对应的纹理贴图</li> <li>3.制作材质、绘制纹理、布置场景灯光</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能够理解模型结构，熟练操作三维软件进行建模</li> <li>2.能够根据场景或模型设计图，制作三维模型</li> <li>3.能够熟悉种材质的表现方式</li> <li>4.能够掌握角色布线的规律和要求</li> <li>5.能够掌握数字雕刻的基础</li> </ol>
三维动画师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作</li> <li>2.使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定组合成动画</li> <li>3.对动画师制作的模型动画进行加入灯光的操作，并对其进行渲染，获得动画视频的粗胚</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能够有较强的空间想象能力和节奏感</li> <li>2.能够掌握三维动画原理</li> <li>3.能够对人物、动物、景物的运动方式和运动规律非常熟悉，对角色动态造型方面的知识掌握全面</li> <li>4.能熟练操作三维动画软件，能熟练准确的运用各种灯光、镜头</li> <li>5.能够运用三维软件进行动画渲染和输出</li> </ol>
影视后期合成师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.为动画的粗胚加入各种特效</li> <li>2.对动画视频进行剪辑</li> <li>3.为影片加入配音和效果音及背景音乐</li> <li>4.将影片输出成各种所需的格式及对应的存储、传播媒体</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能够熟练使用后期软件，熟悉特效合成的方法，熟练运用主流合成软件及各种特效插件</li> <li>2.能够熟练使用影片剪辑软件，清楚剪辑的原则和方法</li> <li>3.能够运用主流合成软件合成音乐、音效</li> <li>4.能够熟悉各种主流的视频音频压缩解压技术，并掌握将影片输出到不同媒体所需的相关工具</li> </ol>

## (二) 课程体系架构

类别		课程名称	课程数量
文化素养模块	公共必修课程	思想道德与法治、毛泽东思想和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、国防教育、军政训练、劳动教育、大学生心理健康教育、安全教育、大学美育、体育与健康、国家学生体质健康标准测试、百年党史、大学语文、高等数学、实用英语、信息技术、职业生涯规划、就业指导、创新创业基础	20 门
	公共任选课程	人文经典与文化遗产、自然科学与工程技术、社会与法、创新创业与职业发展、运动与健康、生活与美、学生综合实践、非课程类教育教学活动	8 个课程模块，三年制学生需修满 4 学分
专业平台模块	专业基础模块	绘画基础、色彩构成、风景写生、原画设计、电脑辅助设计、艺术英语	6 门
	专业技能模块	视听语言、3D 软件基础、运动规律、三维模型制作、灯光材质渲染、动画绑定、角色动画、动画特效、动画合成、动画制作	10 门
综合技能模块	职业资格证书模块	动画制作综合实训、数字创意建模综合实训、游戏美术综合实训、互动媒体应用开发综合实训	4 门
	拓展技能模块	企业考察、表情包制作、动漫周边设计	3 门
	岗位实习模块	顶岗实习 I、顶岗实习 II、职场体验	3 门
合计			46

## (三) 公共必修课程简介

序号	课程名称	课程主要内容	培养能力	学时	考核方式
1	思想道德与法治	本课程针对大学生成长过程中面临的人生困惑、价值冲突、思想道德和法律等问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育，帮助大学生确立正确的世界观、人生观和价值观，坚定崇高的理想信念，弘扬中国精神，践行社会主义核心价值观，使学生具有明确的职业理想、良好的职业道德、科学的职业价值观和较完善的职业纪律素质。	能够正确运用相关知识分析和解决现实问题，并能够准确表达自己的思想观点。能够提升学生适应社会生活和未来工作岗位的适应能力与发展能力，为高职学生的成长成才、终生发展打下坚实基础。	48	过程考核+期末考试
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	通过教学引导学生理解和掌握马克思主义中国化的理论成果即毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的理论体系和主要内容；并在理论学习的过程中引导学生更多地了解及党情、国情和世情，把握党史、新中国史、改革开放史和社会主义发展史的主要脉络，进一步开阔知识面和理论视野。	培养学生用马克思主义的立场、观点和方法思考问题和解决问题的能力；引导学生树立马克思主义政治信仰、历史使命感和社会责任感，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。	32	过程考核+期末考试
3	习近平新时代中国特色社会主义思想	通过教学引导学生理解和掌握马克思主义中国化、时代化新的飞跃，即习近	引导学生站稳政治立场、提升理论素养、开阔现实视野、融会贯通地	48	过程考核+

	中国特色社会主义思想概论	平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、历史地位、非凡智慧和现实价值；了解和掌握党的十八大以来，党对我国经济社会发展作出的重要战略安排和方针政策。	用党的创新理论武装头脑、指导学习、生活和实践；进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。		期末考试
4	形势与政策	(1) 本课程教学内容根据教育部下发的每学期“形势与政策教育教学要点”、《形势与政策》(山东高校专版)、教育部中宣部专题教学任务以及结合我校教学实际情况和学生关注的热点、焦点问题,按照“必须”、“够用”的原则来确定,力争“贴近学生、贴近社会、贴近时代”,每学期从国内、国际选四个专题作为理论教学内容,着重进行党的基本理论、路线、纲领和基本经验教育;进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就教育;进行党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施教育;(2) 进行当前国际形势与国际关系的状况、发展趋势和我国的对外政策,世界重大事件及我国政府的原则立场教育。	(1) 帮助学生较为全面系统地掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法,理解政策的途径及我国的基本国情、党和政府的基本治国方略,形成正确的政治观,学会用马克思主义的立场、观点和方法观察分析形势,理解和执行政策。 (2) 培养学生掌握正确分析形势和理解政策的能力,特别是对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考,分析和判断是非能力、语言能力、策划研讨能力、调查研究能力、信息搜集整理能力、交往与实践能力。 (3) 学生通过学习坚定政治立场和理想信念,关注国家前途命运,增强民族自信心和社会责任感,牢固树立“四个意识”,坚定“四个自信”,成为担当民族复兴大任的时代新人。	48	过程考核+期末考试
5	国防教育	(1) 中国国防 (2) 国家安全 (3) 军事思想 (4) 现代战争 (5) 信息化装备	(1) 通过教学使大学生掌握基本军事理论与军事技能,达到增强国防观念和国家安全意识,强化爱国主义、集体主义观念,加强组织纪律性,促进大学生综合素质的提高; (2) 适应我国人才培养的长远战略目标和加强国防后备力量建设的需要,培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者,为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官,打下坚实基础。	36	学期考核制
6	军训训练	(1) 了解当前军事前沿信息,掌握队列和体能训练的练习方法,规范内务整理,发挥自身潜能,提高身体素质。 (2) 掌握停止间科目、齐步行进与停止、正步行进与停止、正步与齐步的互换的训练方法与要求;熟练掌握分列式、行进间队形方向变换的规范要求和动作技能。	具备熟练整理内务卫生的能力,养成良好的卫生习惯。提高自尊自爱,注重仪表,真诚友爱,礼貌待人,严于律己,遵守公德等方面的自律意识,严格遵守作息时间,养成良好的生活习惯。培养学生相互协作和沟通能力。	84	过程考核
7	体育与健康 (I、II、III、IV)	以促进学生身心健康为目的,选取篮球、排球、足球、武术、健美操、太极拳、羽毛球、乒乓球、网球、健身气功、体育保健、体育舞蹈、花样跳绳、排舞、啦啦操、散打等体育运动项目和体育基础理论知识为主要教学内容。为伤、病、残、弱等特殊群体学生开设体育保健类选项课。	(1) 通过学习体育与健康理论知识,能够科学有效指导自己进行身体锻炼; (2) 能够掌握2项体育运动的基本运动技术,培养终身体育锻炼的习惯; (3) 能够通过体育锻炼调控情绪,培养克服困难的坚强意志品质,并促进人际交往和团队合作能力。	112	考试
8	大学生心理健康	课程内容包括认识心理健康、认识自我、情绪管理、压力与挫折应对和学习	本门课程旨在帮助高职院校大学生了解自身的心理发展特点和规	32	考试

	健康教育	心理、人际交往、恋爱心理及性心理、职业生涯发展与问题应对、大学生生命教育与心理危机预防与干预。	律, 学会和掌握心理调适的方法, 学会自助、求助和助人, 解决成长过程中遇到的各种心理问题, 增加积极情绪体验, 形成自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态, 促进高职院校大学生全面发展。		
9	劳动教育	加强对马克思主义劳动观、社会主义劳动关系、习近平关于劳动教育、劳动精神的重要论述以及劳动法律法规与政策等知识的学习, 讲授好开展劳动实践必修备的理论知识; 有目的、有计划地组织学生参加日常生活劳动、生产劳动和服务型劳动, 让学生动手实践、出力流汗, 接受锻炼、磨炼意志, 培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质。	通过劳动教育, 使学生能够理解和形成马克思主义劳动观, 牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念; 具备满足生存发展需要的基本劳动能力, 形成良好劳动习惯。	32	过程性考核+终结性考核
10	国家学生体质健康标准测试	以国家健康测试《通知》为准, 主要包含身高、体重, 的肺活量, 50米跑、坐位体前屈、中长跑、引体向上(男)、仰卧起坐(女)等内容。	能促进学生体质健康发展并有效激励学生积极进行身体锻炼的能力	16	测试
11	安全教育(I、II)	结合典型案例和法律条文系统学习大学生安全教育的各方面内容, 包括国家安全、政治安全、人身安全、交通安全、消防安全、食品卫生安全、财产安全、网络安全、防范自然灾害等内容。	激发大学生树立安全第一的意识, 确立正确的安全观, 并努力在学习过程中主动掌握安全防范知识和主动增强安全防范能力, 预防和减少各类安全事故和大学生违法犯罪行为。	32	过程性考核+终结性考核
12	大学美育	包括音乐艺术审美、文学艺术审美、影视艺术审美、礼仪艺术审美、美术艺术审美、建筑艺术审美等教学模块。	1. 提高学生人文素养, 弘扬中华美育精神, 陶冶情操、温润心灵, 培养学生创新创造能力; 2. 增强学生逻辑思维能力 and 独立思考能力, 培养健康的审美情趣, 提升学生的审美能力; 3. 开拓大学生的艺术视野, 进一步激发其爱国主义热情和民族自信心。	32	过程性考核+终结性考核
13	大学语文	1. 作家作品知识 作者的姓名、生活年代、生平事迹、思想主张、文学流派、主要成就、历史地位等内容。 2. 文体知识 诗歌、词曲、议论文、散文和小说等文体特征及主要表现手法。 3. 应用文写作知识 应用文写作基本常识和格式规范要求, 掌握几种常见的应用文的写作, 培养学生基本写作素养。 4. 文学作品阅读分析 侧重于以下内容的掌握: 作品的主旨、思想意义; 作品的主要表现手法、写作特色; 作品中的修辞手法的特点和作用; 文本中关键词的含义或表达作用等。 5. 作文 作文主要是考核学生的写作能力, 也是对学生知识阅历、思想修养、认识能力和语文水平的综合检验。	1. 了解中国文学的基本发展线索, 掌握各时期、各文体的代表作家作品, 认识中国文学的基本特点和优秀传统; 进一步提高正确运用祖国语言文字的能力, 提高口头表达和书面表达的能力。 2. 进一步提高文学作品的阅读、分析能力, 着重培养对作品的审美感悟和鉴赏能力。 3. 培养丰富的想象、类比、直觉、感悟等形象思维能力, 触发创造性思维。 4. 了解中国语言文学及其蕴含的中国文化的优良传统, 提高民族自信心和自豪感, 增强爱国主义精神。通过经典作品的解读、赏析, 培养高尚的道德情操和健康的审美情趣, 提升自身的文化素养和品位。	32	过程性考核+终结性考核

14	高等数学	极限与连续、导数及其应用、积分及其应用。	提高学生的逻辑思维能力、抽象思维能力、调动学生的探索精神和创造力，使他们能够应用所学知识，解决实际问题。	32	过程性考核+期末考核
15	大学英语	课程涵盖学生涉外职场环境中的典型英语场景或主题，内容贴近学生生活实际和未来职业，职业特色鲜明，活动设计丰富多样，强调学生的参与和互动；课程有机融入课程思政理念，展示中华优秀传统文化；课程内容注重时代性、信息性与实用性。	培养学生的英语综合应用能力，特别是在职场环境下运用英语的基本能力，培养学生文化自信、英语思维能力和自主学习能力，使学生掌握有效的学习方法和学习策略，提高学生的综合文化素养，为其职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	64	过程性考核+终结性考核
16	信息技术	课程涵盖信息的获取、表示、传输、存储、加工、应用等各种技术。	学生通过学习本课程，能够增强信息意识、提升计算思维、促进数字化创新与发展能力、树立正确的信息社会价值观和责任感，为其职业发展、终身学习和服务社会奠定基础。	32	过程性考核+终结性考核
17	职业生涯规划	引导学生认识到职业生涯规划的重要性，了解职业生涯规划的过程，通过激发大学生职业生涯规划自主意识，认识自我、认识职业、科学决策、付诸行动，促使学生理性地规划自身未来的发展，有针对性地提高自身素质和职业需要的技能，以胜任未来的工作需要。	帮助学生树立起职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合，确立职业的概念和意识，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力，提高各种通用技能。帮助学生较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识，能具备基本的生涯管理能力和就业能力。	24	过程性考核+终结性考核
18	创新创业基础	掌握开展创业活动所需要的基本知识，包括创业的基本概念、基本原理、基本方法和相关理论，涉及创业者、创业团队、创业机会、创业资源、商业模式的设计与创新、创业风险等，掌握创新思维的工具和方法，掌握创业路演和创业计划书的相关知识。	通过创新创业教育教学，使学生掌握创新创业的基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和基本方法，了解创新思维工具方法，创新商业模式设计，开展创业路演，撰写创业计划书，激发学生的创业意识，提高学生的创新精神和创业能力。	32	过程性考核+终结性考核
19	就业指导	搜集就业信息，提高求职技能，增进心理调适能力，维护个人合法权益，有效地管理求职过程，引导学生顺利适应生涯角色的转换，为职业发展奠定良好的基础。	帮助学生掌握求职信息搜索技能、信息管理技能、生涯决策技能、求职面试技能等，提高学生的职场适应能力。	8	过程性考核+终结性考核

#### (四) 专业核心课程简介 (5-8 门)

序号	课程名称	课程主要内容	培养能力	学时	考核方式
1	三维模型制作	熟练掌握有关三维软件建模的相关命令的含义，学习场景道具、场景、角色建模的相关理论知识，了解三维软件建模的工作流程，熟练掌握三维软件灯光渲染的基础知识，了解	(1) 掌握三维软件完成道具场景制作； (2) 掌握角色布线要求； (3) 掌握数字雕刻基础。	144	设计过程评价 30%，设计效果评价 20%，知识与技能掌握评价 30%，素

		三维模型渲染输出的工作流程。			质表现 20%
2	灯光材质渲染	完成在三维软件中对灯光的创建,了解不同属性的灯光效果,学会针对不同材质的物体进行贴图材质的绘制,能够对模型进行效果渲染。	(1) 掌握三维软件灯光使用方法; (2) 掌握贴图绘制软件技巧; (3) 掌握主流渲染软件。	64	设计过程评价 30%, 设计效果评价 20%, 知识与技能掌握评价 30%, 素质表现 20%
3	动画绑定	能够理解机械类、人物角色类、动物等角色的身体结构,认识并学会骨骼的使用,能够理解骨骼的层级关系,进行不同类型角色的骨骼搭建,使用各种控制器进行绑定,完成蒙皮权重的绘制和设定,并测试绑定的骨骼。	(1) 掌握约束系统; (2) 掌握骨骼系统。	48	设计过程评价 30%, 设计效果评价 20%, 知识与技能掌握评价 30%, 素质表现 20%
4	角色动画	通过使用不同角色的骨骼控制器、混合变形控制器等,对角色模型制作相应的角色动画制作,能够使用人物奔跑、走路、蹲起的分解图片,使用关键帧以及动画曲线编辑器 Key 帧制作角色动画。	(1) 掌握角色走跑跳; (2) 通过四足走路原理;讲解自然界其他生物运动规律; (3) 掌握口型表情,让角色更加生动。	96	设计过程评价 30%, 设计效果评价 20%, 知识与技能掌握评价 30%, 素质表现 20%
5	动画特效	通过 Maya 软件以及特效插件等进行动画特效的制作,掌握动力学特效的制作,流体特效,植物特效以及毛发的制作,能够根据剧情,设计并制作合理的符合剧情需要的特效效果。	(1) 掌握粒子特效; (2) 掌握刚体柔体和破碎; (3) 掌握毛发制作; (4) 掌握大气特效、燃烧特效、爆炸特效; (5) 植物生长活动。	64	设计过程评价 30%, 设计效果评价 20%, 知识与技能掌握评价 30%, 素质表现 20%

## 七、教学进度安排

### (一) 进度安排表

类别	课程名称	课程代码	课程性质	总学时	学分	学时分配		周学时安排						
						理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		
								一	二	三	四	五	六	
文化素养模块	思想道德与法治 I	310063	必	28	1.5	26	2	2/1 4W						
	思想道德与法治 II	310085	必	20	1.5	18	2		2/10 W					
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	310086	必	32	2	28	4	2/1 4W						
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	310087	必	48	3	44	4		3/16 W					
	百年党史	310081	必	16	1	16	0		2/8W					
	形势与政策	310031	必	8	0.2	8		1/8						

	I							W					
	形势与政策 II	310032	必	8	0.2	8			1/8W				
	形势与政策 III	310033	必	8	0.2	8				1/8W			
	形势与政策 IV	310034	必	8	0.2	8					1/8W		
	形势与政策 V	310035	必	8	0.1	4	4					1/8W	
	形势与政策 VI	310036	必	8	0.1	4	4						1/8W
	国防教育	310084	必	36	2	36	0	2/18w					
	军政训练	290473	必	84	2		84	2W					
	劳动教育	300821	必	32	2	16	16				2/16W		
	大学生心理健康教育	080001	必	32	2	32			2/16W				
	安全教育 I	300793	必	16	1	16		网课					
	安全教育 II	300794	必	16	1	16		2/8W					
	大学美育	300819	必	32	2	32			2/16W				
	体育与健康 I	320101	必	28	1.5	4	24	2/14W					
	体育与健康 II	320102	必	28	1.5	4	24		2/14W				
	体育与健康 III	320103	必	28	1.5	4	24			2/14W			
	体育与健康 IV	320104	必	28	1.5	4	24				2/14W		
	国家学生体质健康标准测试	320055	必		1					2/8w			
	实用英语 BI	300475	必	56	3	56	0	4/14W					
	高等数学	300823	必	32	2	32	0				2/16W		
	大学语文	300625	必	32	2	32	0				2/16W		
	信息技术	300767	必	32	2	16	16		2/16W				
	职业生涯规划	300355	必	24	1.5	24	0	2/12W					
	创新创业基础	300568	必	32	2	32	0		2/16W				
	就业指导	300356	必	8	0.5	8	0					2/4W	
公共选修课程	人文经典与文化遗产、自然科学与工程技术、社会与法、创新创业与职业发展、运动与健康、生活与美、学生综合实践、非课程类教育教学活动 8 个模块			选	4								

	小计			768	46	536	232							
专业基础模块	绘画基础	290110	必	72	4.5	24	48	12/6W						
	色彩构成	291079	必	72	4.5	24	48		12/6W					
	风景写生	290338	必	52	2	0	52		2W					
	艺术英语	291177	必	64	4	32	32		4/16w					
	小计			260	15	80	180							
	软件基础模块	原画设计	291122	必	48	3	16	32		4/12W				
		电脑辅助设计	290210	必	48	3	16	32	4/12W					
		视听语言	290412	必	64	4	32	32		4/16W				
		3D 软件基础	290783	必	32	2	16	16		8/4W				
		运动规律	290456	必	96	6	32	64		8/12W				
		小计			288	18	112	176						
	建模材质模块	三维模型制作	290782	选	144	9	48	96			16/9W			
		灯光材质渲染	290935	选	64	4	16	48			16/4W			
		动画绑定	291266	选	32	2	8	24			16/2W			
		角色动画	291149	选	96	6	32	64				12/8W		
		动画特效	290787	选	64	4	16	48				16/4W		
		动画合成	290937	选	64	4	16	48				16/4W		
	综合制作模块	动画制作	290725	选	144	9	48	96					12/12W	
		小计			608	38	184	424						
	腾创模块	数字雕刻基础	291246	选	64	4	16	48			16/4W			
		手绘模型制作	291247	选	96	6	32	64			16/6W			
		三维模型项目实训	291248	选	96	6	16	80			16/6W			
		灯光材质渲染	291249	选	48	3	16	32			8/6W			
		风格化	291250	选	32	2	16	16				8/4		

审核人：李德华

主持制订人：李青蔓

综合技能模块		渲染										W			
		角色绑定动画	291251	选	96	6	32	64					8/1 2W		
		动画分镜	291252	选	32	2	16	16					8/4 W		
		影视动画渲染合成制作	291165	选	144	9	40	104						12/ 12W	
		小计			608	38	184	424							
	小计			896	56	296	600								
	职业资格证书模块	动画制作综合实训	291256	选	52	2	12	40					2W		
		数字创意建模综合实训	291240	选	52	2	12	40						2W	
		游戏美术设计综合实训	291257	选	52	2	12	40					2W		
		互动媒体应用开发综合实训	291258	选	52	2	12	40						2W	
	小计			52	2	12	40								
	拓展技能模块	企业考察	290729	必	52	2	0	52					2W		
		表情包制作	291080	选	32	2	16	16			2/16 W				
		动漫周边设计	290686	选	32	2	16	16					2/1 6W		
		小计			116	6	32	84							
实习模块	顶岗实习 I	290016	必	208	8	0	208						8W		
	顶岗实习 II	290059	必	416	16	0	416							16W	
	职场体验	290107	必	26	1	0	26			1W					
	小计			624	24	0	624								
合计			274 2	150	982	1760									

(二) 教学环节分配表 (周)

学期	军政训练	职场体验	整周实训	项目实践	顶岗实习	毕业离校	机动周数	考试周数	课内教学	假期周数	总周数
一	2							1	14	5	23
二		1					1	1	17	7	27
三							1	1	18	5	25

四						1	1	18	7	27
五				8		1	1	18	5	25
六				16	1	1			—	18
合计	2	1		24	1	5	5	85	29	145

## (三) 各类课程学时比例、学分要求

类别		学时			取得学分	学分占比
		总学时	理论学时	实践学时		
文化素养模块	公共必修课程	768	536	232	46	31%
	公共任选课程				4	1%
专业平台模块	专业基础模块	260	80	180	15	10%
	专业技能模块	896	296	600	56	38%
综合技能模块	职业资格证书模块	52	8	40	2	1%
	拓展技能模块	116	32	84	6	4%
	岗位实习模块	650	0	650	25	16%
合计/占比		2742	982/ 36%	1760/ 64%	150	100%

## (四) 专业实践课程教学计划表

序号	课程名称	课程目标	实践教学项目或内容	课程类型	实践学时	实践学分	时间安排	考核方式
1	职场体验	通过实践教学使学生了解岗位需求,熟悉工作环境,为今后择业就业奠定基础	项目一:企业/工作室工作流程 项目二:企业/工作室与环境与设施 项目三:动画公司工作流程及岗位	实践课程	26	1	第一学期	考察
2	绘画基础	通过实践教学加强学生素描与造型能力,夯实手绘功底,加强艺术审美修养,为培养专业审美水准奠定良好基础	项目一:艺术作品中的造型 项目二:线条与明暗的表现探索 项目三:形体比例与透视的表达 项目四:肌理造型的表现方式	一体化课程	48	3	第一学期	过程考核+结课作业
3	色彩构成	学生掌握色彩构成结合造型,强化造型增强图像的表现力,烘托出特有的情感氛	项目一:色彩构成与现实生活的关系 项目二:色彩基本属性探究 项目三:色彩混合和视觉	一体化课程	48	3	第一学期	过程考核+结课作业

		围	感知 项目四：冷暖色的对比与探究 项目五：色彩的心理分析与感知					
4	电脑辅助设计	通过软件学习，使学生掌握制作动画的软件知识，为后期动画制作奠定平面绘图基础	项目一：笔刷的创建方法 项目二：海报的制作 项目三：旧照片的修复 项目四：材质纹理的制作 项目五：贴图的拓展绘制	一体化课程	32	2	第一学期	过程考核+ 结课作业
5	原画设计	通过教学训练，使学生认识角色设计的基本法则与创意，通过对结构、动态、配色等来表现角色的职业、定位、作用和艺术风格	项目一：角色原画 项目二：怪物设计 项目三：卡牌原画 项目四：道具与建筑设计 项目五：特效绘制 项目六：综合制作	一体化课程	32	2	第二学期	过程考核+ 结课作业
6	风景写生	掌握对整体画面色调的把握，冷暖和纯度的变化，整体画面的光感，受光背光的统一	项目一：构图分析 项目二：形面分析 项目三：总体色调把控 项目四：深入刻画与艺术处理	一体化课程	52	2	第二学期	过程考核+ 结课作业
7	视听语言	掌握视听刺激的合理安排向受众传播某种信息的一种感性语言，包括影像、声音、剪辑等方面内容。语言，必然有语法，这便是我们所熟知的各种镜头调度的方法和各种音乐运用的技巧	项目一：从《哪吒》看视听语言 项目二：用镜头说话 项目三：场面调度的理解与使用 项目四：剪辑之道 项目五：声音的妙用 项目六：影片欣赏与分析	一体化课程	32	2	第二学期	过程考核+ 结课作业
8	3D 软件基础	掌握三维动画的基本知识，了解动画制作流程	项目一：小黄人的模型制作 项目二：小黄人模型贴图与绘制 项目三：小黄人模型绑定与材质编辑器的使用 项目四：小黄人动画制作	一体化课程	16	1	第二学期	过程考核+ 结课作业

			与渲染器的使用					
9	表情包制作	掌握表情包的设计原理方法；掌握表情包设计所需要的软件和制作方法；掌握表情包的导出方法；了解表情包运营平台的发行准则	项目一：表情包角色造型设计 项目二：表情包角色造型上色 项目三：表情包图层分层与动作设计 项目四：表情包动作制作 项目五：表情包动态图片导出	一体化课程	32	2	第二学期	过程考核+结课作业
10	运动规律	通过本课程学习能够掌握不同物体动画规律绘画技法的表现能力；掌握人物、动物运动规律的表现方法。为学生日后的游戏制作奠定基础	项目一：人物角色行走的设计 项目二：人物角色奔跑的设计 项目三：人物角色跳跃设计制作 项目四：动物行走设计制作 项目五：动物奔跑设计制作	一体化课程	64	4	第三学期	过程考核+结课作业
11	企业考察	了解行业企业所需的专业技能、工作流程、工作岗位以及流行趋势，增强行业认知	项目一：岗位了解 项目二：了解行业制作流程 项目三：行业技能学习	实践课程	52	2	第三学期	过程考核+结课作业
12	三维模型制作	掌握多边形建模方法，能够很好的塑造出造型与规范的布线	项目一：宝箱模型制作 项目二：木桥模型制作 项目三：卡通角色模型制作 项目四：机械手臂模型制作 项目五：怪兽模型制作	一体化课程	96	6	第三学期	过程考核+结课作业
13	灯光材质渲染	掌握材质贴图，绘制高质量模型纹理	项目一：三维道具木箱的材质制作 项目二：三维建筑塔楼的材质制作 项目三：三维角色士兵的材质制作 项目四：室内灯光的制作 项目五：场景整体渲染 项目六：摄像机动画及分层输出	一体化课程	48	3	第三学期	过程考核+结课作业
14	动画绑定	掌握对模型添加	项目一：变形器的使用	一体	24	1.5	第三	过程

		骨骼与控制器，并对骨骼的权重进行合理分配	项目二：约束的制作 项目三：机械绑定 项目四：骨骼搭建方法 项目五：模型蒙皮制作 项目六：骨骼控制器的制作	化课程			学期	考核+ 结课 作业
15	企业考察	了解动漫行业企业发展现状；认识目标岗位在企业中的定位和工作职责；体会动漫行业企业的工作氛围和标准要求；感受企业文化，行业文化	项目一：考察动漫游戏公司的工作岗位类别 项目二：考察动画师岗位的工作职责要求 项目三：考察动漫与游戏公司公司文化 项目四：考察当地风土人情和人文内涵背景	实践课程	52	2	第三学期	考察 汇报
16	角色动画	掌握三维角色运动基础，理解三维角色结构，通过 Maya 软件中的曲线编辑器和时间轴进行动画关键帧的调节	项目一：个性走路制作 项目二：手臂动画制作 项目三：四足动画制作 项目四：跑步动作制作 项目五：跳跃动作制作 项目六：口型表情制作	一体化课程	64	4	第四学期	过程 考核+ 结课 作业
17	动画特效	掌握粒子集群特效、爆炸特效、刚体柔体特效、破碎、毛发特效等	项目一：粒子特效的初步尝试 项目二：刚体柔体破碎处理 项目三：毛发布料解算处理 项目四：流体特效处理	一体化课程	48	3	第四学期	过程 考核+ 结课 作业
18	动画合成	掌握剪辑以及作品与素材合成	项目一：AE 基础功能介绍 项目二：动感文字及片头制作 项目三：初级合成案例讲解与制作 项目四：影视合成特效案例解析与制作 项目五：游戏合成特效案例解析与制作	一体化课程	48	3	第四学期	过程 考核+ 结课 作业
19	动画制作	认识三维制作软件的基本操作、掌握动画软件的使用方法，掌握特效的制作方	项目一：概念及剧情设计 项目二：形象及场景设计 项目三：动画分镜头设计 项目四：动画关键帧的绘制与制作	一体化课程	96	6	第五学期	过程 考核+ 结课 作业

		法； 掌握形状动画的制作要求；理解遮罩动画的基本原理	项目五：后期特效的制作 项目六：后期合成与制作					
20	动漫周边设计	了解动漫周边产品的不同类型；掌握两到三种不同的动漫周边产品制作方法，制作一系列动漫周边产品	项目一：了解动漫周边产品的分类 项目二：设计相关的动漫周边产品造型 项目三：选择相应的动漫周边产品制作材料 项目四：制作相应的动漫周边产品	一体化课程	32	2	第四学期	过程考核+ 结课作业
21	动画制作综合实训	了解动画制作流程，掌握动画制作职业技能等级证书考试标准，掌握职业技能证书考试项目	项目一：动画制作职业技能等级证书考试内容剖析 项目二：动画制作证书各类考试方向具体实训 项目三：动画制作职业技能等级证书模拟考试	实践类课程	52	2	第四学期	上机考试
22	游戏美术设计综合实训	了解游戏美术制作流程，掌握游戏美术职业技能等级证书考试标准，掌握职业技能证书考试项目	项目一：游戏美术职业技能等级证书考试内容剖析 项目二：游戏美术证书各类考试方向具体实训 项目三：游戏美术职业技能等级证书模拟考试	实践类课程	52	2	第四学期	上机考试
23	数字创意建模综合实训	了解三维建模流程，掌握数字创意建模职业技能等级证书考试标准，掌握职业技能证书考试项目	项目一：数字创意建模职业技能等级证书考试内容剖析 项目二：数字创意建模证书各类考试方向具体实训 项目三：数字创意建模职业技能等级证书模拟考试	实践类课程	52	2	第五学期	上机考试
24	互动媒体应用开发综合实训	了解互动媒体应用开发流程，掌握互动媒体应用开发职业技能等级证书考试标准，掌握职业技能证书考试项目	项目一：互动媒体应用开发职业技能等级证书考试内容剖析 项目二：互动媒体应用开发证书各类考试方向具体实训 项目三：互动媒体应用开发职业技能等级证书模	实践类课程	52	2	第五学期	上机考试

			拟考试					
25	顶岗实习 I	通过到公司实践，掌握动漫制作技术专业所需要的通用能力，以及应该掌握的专业基本能力	项目一：场景模型制作 项目二：角色模型制作 项目三：灯光材质制作 项目四：骨骼绑定制作 项目五：角色动画制作 项目六：分层渲染	实习 课程	208	8	第五 学期	项目 制作， 过程 化考 核
26	顶岗实习 II	通过到公司实践，掌握动漫制作技术专业所需要的专业综合能力	项目一：合成制作 项目二：特效制作 项目三：视频剪辑 项目四：配音配乐	实习 课程	416	16	第六 学期	项目 制作， 过程 化考 核

## 八、毕业要求及职业资格证书要求：

### （一）毕业要求

本专业毕业学分为 150 学分。本专业要求学生在三维动画、游戏动画方面，有较好的理解与把握，能够胜任企业的工作要求，能够制作动画模型、动画场景、角色动作制作，并且在专业发展方面有较好的可持续发展能力；熟练掌握专业所需要的知识、技术、技能及工具的使用能力；学会有效沟通与团队合作的能力；解决在工作上碰到问题的协调处理解决能力；理解与运用专业原理，有较好的认知社会责任感。《国家学生体质健康标准（2014 年修订）》测试成绩需达到 50 分，**学生必须获得二级乙等及以上普通话证书。**

### （二）职业技能证书要求

本专业毕业生应至少取得 1 种职业技能证书或专业能力证书（X 证书），（不包括山东省高职高专英语应用能力考试合格证和山东省非计算机专业计算机文化基础考试合格证）。

序号	职业资格证书名称	等级
1	动画制作职业技能等级证书	中级
2	数字创意建模职业技能等级证书	中级
3	游戏美术职业技能等级证书	中级
4	互动媒体应用开发职业技能等级证书	中级

### （三）岗课赛证

序号	岗位名称	主要支撑课程	对应技能大赛	职业技能等级证书
1	三维模型师	1. 3D 软件基础 2. 三维模型制作	世界技能大赛 3D 数字艺术项目	数字创意建模职业资格等级证书 互动媒体应用开发职业技能等级证书
2	插画设计师 概念设计师	1. 原画设计 2. 绘画基础 3. 色彩构成 4. 风景写生	1. 全国大学生广告艺术大赛 2. 世界技能大赛 3D 数字艺术项目	游戏美术设计职业资格等级证书

3	角色动画师 动画绑定师 后期合成师	1. 动画绑定 2. 角色动画 3. 动画特效 4. 动画合成 5. 动画制作	1. 世界技能大赛 3D 数字艺术项目 2. 全国大学生广告艺术大赛	动画制作职业资格等级证书
---	-------------------------	---	---------------------------------------	--------------

## 九、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等方面，应满足培养目标、人才规格的要求，应该满足教学安排的需要，应该满足学生的多样学习需求，应该积极吸收行业企业参与。

### （一）师资队伍

#### 1、队伍结构

动漫团队目前有专任教师 11 名，校企兼职教师 10 名，其中具有高级职称的教师 6 人，具有高级职称的教师占教师总数的 30%，硕士以上学历 11 人，占教师总数的 55%。平均年龄 39.5 岁，双师型教师 10 人，师资团队具有海归学习经历的教师占比 25%，柔性引进行业企业大师，在专业基础课方面进行指导。

#### 2、专任教师

专业团队按照示范引领高素质“双师型”教师队伍建设，深化教师、教材、教法“三教”改革的要求。团队的组建充分考虑突出培养学生的中心地位，重点培养学生的动漫制作与游戏美术的应用技能，健全德技并修、工学结合的育人模式，构建“思政课程”与“课程思政”的大格局，全面推进“三全育人”，实现思想政治教育与技术技能培养融合统一。成员中涵盖了公共基础课教师、思政课教师、专业基础课教师、专业核心课教师、实习指导教师、企业兼职教师以及行业大师。

### （二）教学设施

专业现有二维动画设计实训室、动作捕捉实训室、由高配工作站电脑组成的三维动画实训室，同时依托“米粒工作室”、“光环数字工作室”、“雷托克工作室”以及“大师工作室”四个创业工作室，面向校内外提供二维、三维及后期合成等动画制作项目服务，大部分核心主干课程直接采用项目实作的形式进行教学。同时在校外有广州云图动漫科技公司、山东黄海数据科技有限公司、山东腾创动漫游戏制作公司、日照多木动画公司等 10 多个实训基地。

在专业技术层面，配备 3D 打印机以及相关设备若干，可用于打印动漫、工业、建筑、医疗器械、军事等相关三维模型。配备惯性动作捕捉设备可以有效的完成三维角色动画动作的捕捉工作，从而提升三维动画制作的效率和质量。

### （三）教学资源

为了有效的解决教学的重点与难点，运用课程资源共享课平台、动作捕捉、学生表演等多种信息化手段，组建多元化教学资源，并运用雨课堂、钉钉等线上教学平台，有效实现师生、生生互动。

主要使用高等教育动画类专业“十三五”、“十四五”规划教材、国内外行业指导教材、校企活页教材、企业项目指导书、学生工作页，辅助教学资源例如：1+X 动画制作等级标准（中级）、世界技能大赛配套标准、动画师行业标准，以及信息化教学资源精品资源共享课和国家教学资源库等教学资源。

#### （四）教学方法

为了有效的解决本组课程教学内容的重难点，达成教学目标。采用项目教学、任务教学、情景教学等方式，运用启发式、探究式、讨论式等方法开展教学。

(1)采用项目教学法，以工作任务为出发点，激发学生的学习兴趣，教学过程中要注重创设教育情境，采取理论实践一体化教学模式，充分利用投影、多媒体、网络等教学手段和信息化教学资源。

(2)演示教学法，教师利用极域多媒体教学软件或其它教学软件控制学生的电脑，直接在电脑上演示操作过程，让学生清楚地看到操作的每一步，可以有效的让学生记住操作步骤和理解操作原理，达到加深记忆，突出重点的作用。

(3)讨论教学法：设专题讨论课，通过讨论法教学，不仅可以使学生深入理解教学重点内容及难点内容，同时可以有效地培养学生分析问题能力、抽象思维能力及逻辑思维能力，甚至创造思维能力。

(4)角色表演教学法：设置情景，学生作为表演者，通过互动表演将知识点融入动作，使课程充满交互性和体验性，在表演过程中体会动画制作的动作要点，并将感情带入，从内而外的将文化与技术贯穿课堂始终。

(5)对比教学法：针对本专业课程特征，通过运用相似对比、差异对比、层次对比以及理论与实践对比的方法，培养学生整合知识和透过事物表象找出本质异同的深层分析探究的能力。给学生创造深入思考、积极联想和生动活泼的学习氛围。

(6)建议课堂教学全部安排在教学做一体化教室内进行，边讲边练，讲授与学生实践操作相结合；教学过程后期，主要通过大屏幕演示教学，学生直接在学生机上配合操作，以提高教学效率和教学效果。在课堂教学中注意运用师生互动教学方式，采用开放式教学互动方式。

#### （五）教学评价

基于校企合作订单课堂，探索增值培优，校企共研评价系统。根据“任务设计—任务实施—任务验收”的工作流程，依据世赛标准、项目评价标准、动画师岗位标准、“1+X”动画制作、数字创意建模职业技能等级标准，制定课堂评价标准，引入企业专家、学生、专任教师为评价主体，从知识、能力、素质三个层面，评价内容、标准、主体、提升四个维度进行综合评价，促进学生知识、技能、素质增值提升。

综合以上评价体系，考核建议采用平时成绩+考试成绩的方式，注重过程性考核。

1. 平时成绩可分为过程考核和成果考核两部分。过程考核主要考查课内讲练结合项目教师提问、回答问题等情况，成果考核考查课下项目分组完成及课堂分享情况。

2. 考试成绩可分为理论部分和实操部分，理论部分重点考查对动画短片制作的掌握情况；实操部分考查学生对对动画短片制作的实际应用能力。

3. 课程模块化，重点考核课程学习过程中，对知识点的理解与把握。

## （六）质量管理

动漫制作技术专业平台课与岗位导向课,85%的课程都是按照真实项目制作的流程化进行制作,在项目考核管理方向,需要达到项目制作需求。专班以保障和提高教学质量为目标,运用系统方法,依靠必要的组织结构,统筹考虑影响教学质量的各主要因素,结合教学诊断与改进、质量年报等保证人才培养质量的工作,统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动,形成任务、职责、权限明确,相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

## （七）专业教育

在新生入学教育和职场体验环节,介绍专业主要内容,动漫制作技术专业主要研究绘画与设计、3D建模与动画、影视媒体制作、动漫设计与制作等方面基本知识和技能,进行动漫设计与策划、网页设计与策划、广告设计等的创作,例如:电视广告片头设计,动画片策划与制作,平面广告的的策划,网页设计等。动漫制作是融合了艺术设计、数字技术、新媒体传播等于一体的新兴专业,培养动画设计、影视后期等设计领域的应用型人才。本专业结合校企合作,将企业项目融入课堂教学,紧密联系企业,通过专业基础模块、专业技能模块职业资格证书模块、拓展技能模块、岗位设计模块等五大课程模块的设置,使学生掌握动画角色和场景建模影视制作等相关动漫作品的设计及开发技能,以培养适应区域经济发展和行业企业需要的,具有动漫制作技术的基本知识与职业能力、具备创新思维能力和良好的职业道德,熟练掌握专业技能和可持续发展能力的技术技能型人才。

## 十、继续专业学习深造建议

本专业毕业生要树立终身学习的理念,这是可持续发展的持久动力和源泉。根据动漫制作技术专业毕业生未来从事的职业岗位的特点,并结合学生的自身情况,可以选择的继续学习的途径有自学,求学两种。其中,自学方式针对性强,能达到学以致用;求学方式可以通过参加短期培训班(主要针对特定岗位的职业需求而言)来提升专业技能水平,或采用继续升学接受继续教育的模式来提升学历层次。

### 1. 专业技能的继续学习的渠道

- (1) 学校开展的动漫制作技术培训
- (2) 行业企业的动漫制作技术培训
- (3) 互联网资源自主学习。

### 2. 提高层次教育的专业面向

毕业生为了提高个人学历层次,可在毕业后通过专升本考试、自学考试、网络远程教育等相关途径,获得更高层次的教育机会。