

---

2021级三年制动漫制作技术

专  
业  
人  
才  
培  
养  
方  
案

# 三年制动漫制作技术

## 一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

## 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

## 三、基本修业年限

三年

## 四、职业面向

表 1 本专业主要职业和主要岗位类别

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位群或技术领域举例	职业资格证书或职业技能等级证书
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业；广播、电视、电影和影视录音制作业	动画设计人员； 动漫制作艺术专业人员；	插画设计； 概念设计； 分镜设计； 模型制作； 动画设计； 非线性编辑	1+x 动画制作证书

## 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、职业道德和创新意识，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，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、分镜设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作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）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动、履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

（6）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。

## （二）知识

（1）掌握必备的思想政理论、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）了解与本专业相关的专业英语知识。

（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与应用。

（8）掌握三维动画的基础知识与应用。

（9）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

（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、课程设置及学时安排

### （一）课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

#### 1. 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想政治理论、中华优秀传统文化、体育、军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并将党史国史、劳动教育、创新创业教育、大学语文、计算机基础、专

---

业外语、健康教育、美育、职业素养、素描造型、色彩造型、速写等必修课或选修课。

学校根据实际情况可开设具有本校特色的校本课程。

## 2. 专业课程

专业课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校可自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

### (1) 专业基础课程

专业基础课程一般设置6-8 门，包括：平面构成、色彩构成、视听语言、动画运动规律、雕塑、图形图像处理、动画概论、动画速写等。

### (2) 专业核心课程

专业核心课程一般设置6-8 门，包括：概念设计、模型制作、动画设计、影视动画特效制作、影视动画后期合成、二维动画制作等。学校可根据区域发展需要选择开设二维动画、三维影视动画、三维游戏动画、应用动画等方向性课程。

### (3) 专业拓展课程

专业拓展课程包括：影视作品赏析、定格动画、服饰设计、中外艺术思潮与流派、摄影技术、音乐赏析、表演基础等。

## 3. 专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 2 所示。

表 2 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	概念设计	题材分析、构图表现、视觉引导、气氛营造、色彩搭配、景深、光影、角色的深入表现、质感细节等，设计草图、设计场景原画、设计角色造型、设计道具造型、绘制画面分镜绘制等
2	模型制作	3DsMax/Maya、Uvlayout等三维软件基础操作、游戏/影视/VR模型制作要求、多边形/曲线/样条线建模方法、Photoshop、BodyPaint3D绘制贴图、道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作、Layout制作等
3	动画设计	关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、IK/FK解算、骨骼绑定、动画三要素、Blocking制作、动画规律的应用、角色动画、场景动画等
4	影视动画特效制作	光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成等
5	影视动画后期合成	AE、PR/Edius等软件基础操作、认知摄影表、影片基础合成、后期特效添加、转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片校色等
6	二维动画制作	动画概念、动画流程、动画运动规律、绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、上色等

#### 4. 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。实训可在校内实验实训室、校外实训基地等开展完成；社会实践、顶岗实习、跟岗实习由学校组织，可在动漫制作企业开展完成。学校可在第1学期或第2学期安排1-2周的企业认知实习；在第2-4学期安排二维动画设计、影视动画模型制作、影视动画设计、影视特效设计、影视动画项目制作等校内外实训；第5-6学期根据学校情况进入影视动画制作、游戏制作等企业进行跟岗实习、毕业设计（论文）与顶岗实习等。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》。

#### 5. 相关要求

---

学校应统筹安排各类课程设置，注重理论与实践一体化教学；应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入专业课程教学；将创新创业教育融入专业课程教学和相关实践性教学；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

## （二）学时安排

总学时一般为 2800 学时，每16-18学时折算1学分。公共基础课程学时一般不少于总学时的25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的50%，其中，顶岗实习累计时间一般为6个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时累计不少于总学时的10%。

## 动漫制作技术专业教学计划表（三年专）

序号	课程代码	课程名称	学分	学时数分配			考核方式	课证融合	核心课程	各学期周学时分配					
				理论	实践	合计				一	二	三	四	五	六
1	S0000001	思想道德修养与法律基础	3	38	10	48	笔试			3					
2	S0000002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	16	48	64	笔试				4				
3	S0000003	大学英语（一）	2	32	0	32	笔试			2					
4	S0000004	大学英语（二）	2	32	0	32	笔试				2				
5	S0000007	计算机应用基础	4	32	32	64	机试			4					
6	S0000008	大学体育（一）	2	4	28	32	测试			2					
7	S0000009	大学体育（二）	2	4	28	32	测试				2				
8	S0000010	大学语文	2	32	0	32	笔试				2				
9	S0000011	创造性思维与创新方法	2	32	0	32	论文+报告						2		
10	S0000015	职业规划与就业创业（一）	1	16	0	16	报告			1					
11	S0000016	职业规划与就业创业（二）	1	16	0	16	报告						1		
12	S0000017	中国优秀传统文化	2	32	0	32	报告					2			
13	S0000019	军事理论	1	16	0	16	报告			1					
公共基础课模块（必修：28学分）			28	302	146	448				13	10	2	3	0	0
1	S0505001	设计基础	2	16	16	32	作品			2					
2	S0505002	数字绘画基础	2	16	16	32	作品			2					
3	S0505005	图形图像处理基础	4	32	32	64	作品			4					
4	S0505006	图形绘制基础	4	32	32	64	作品			4					
5	S0505007	三维动画设计基础	4	16	48	64	作品				4				
6	S0505044	原画基础	4	16	48	64	作品				4				
7	S0505009	二维动画设计基础	4	16	48	64	作品				4				
8	S0505008	分镜脚本创作基础	2	16	16	32	作品				2				
9	S0505010	动态后期合成基础	4	16	48	64	作品				4				
职业基础课模块（必修：30学分）			30	176	304	480				12	18	0	0	0	0
1	S0505030	角色设计与制作	4	16	48	64	作品					4			
2	S0505031	动态后期合成技术	4	16	48	64	作品					4			
3	S0505032	场景设计与制作	4	16	48	64	作品					4			
4	S0505033	动画运动规律	4	16	48	64	作品					4			

5	S0505034	动画短片创作	4	16	48	64	作品						4		
6	S0505035	三维特效基础	4	16	48	64	作品					4			
7	S0505045	非线性编辑技术	4	16	48	64	作品						4		
8	S0505037	栏目包装设计与制作	4	16	48	64	作品						4		
9	S0505041	次世代模型设计与制作	4	24	40	64	作品						4		
10	S0505042	动画动作技法 I	4	24	40	64	作品					4			
11	S0505043	动画动作技法 II	4	24	40	64	作品						4		
12	S0505046	动态信息可视化设计	4	16	48	64	作品						4		
职业技术课模块（必修：48学分）			48	216	552	768				0	0	24	24	0	0
1	S0505018	入学教育及军事技能训练	2	0	56	56	测试			2W					
2	S0505047	创意动画设计综合实训	4	0	64	64	作品							8	
3	S0505048	三维资产制作综合实训	4	0	64	64	作品							8	
4	S0505021	专业认知实习	1	0	18	18	报告					1W			
5	S0505022	专业跟岗实习	1	0	28	28	报告						2W		
6	S0505023	毕业设计	8	0	224	224	作品							8W	
7	S0505024	顶岗实习	8	0	392	392	作品+报告								14W
职业技能训练模块（必修：28学分）			28	0	846	846				0	0	0	0	16	0
1	S0000500	参加职业资格证书认定	高级4学分；中级3学分；初级2学分。												
2	S0000501	参加各级各类职业技能竞赛（含体育竞赛）	国家5学分；省级4学分；市（校）2学分。												
3	S0000502	职业技能竞赛获奖	Y=X*Z (X=3, 2, 1, Z=3, 2, 1), X分别为国家级、省级、市（校），Z分别为一等奖二等奖、三等奖。												
4	S0000503	参加创新创业竞赛	国家6学分；省级4学分；市（校）2学分。												
5	S0000504	参加创新创业竞赛获奖	Y=X*Z (X=4, 3, 2, Z=4, 3, 2), X分别为国家级、省级、市（校），Z分别为一等奖二等奖、三等奖。												
6	S0000505	创新创业实践成果认定	X>=50万, 10学分; 10万<X<50万, 8学分; x<10万, 6学分。												
7	S0000506	参加计算机、英语等级考试	达60分以上：2学分，四六级达425分以上（含）。												
8	S0000507	参加选修课程（含网络平台课程）	选修课成绩60分以上：1学分/门。												
创新创业能力认定模块（必修：10学分）			10	0	280	280				0	0	0	0	0	0
学分学时合计			144	694	2128	2822	0	0	0	25	28	26	27	16	0

## 八、 教学基本条件

### （一） 师资队伍

#### 1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25 :1， 双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%， 专任教师队伍要考虑职称、 年龄， 形成合理的梯队结构。

#### 2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格； 有理想信念、 有道德情操、 有扎实学识、 有仁爱之心； 具有动漫制作开发相关专业本科及以上学历； 具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力； 具有较强信息化教学能力， 能够开展课程教学改革和科学研究； 有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

#### 3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称， 能够较好地把握国内外行业、 专业发展， 能广泛联系行业企业， 了解行业企业对本专业人才的需求实际， 教学设计、 专业研究能力强， 组织开展教科研工作能力强， 在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

#### 4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任， 具备良好的思想政治素质、 职业道德和工匠精神， 具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验， 具有中级及以上相关专业职称， 能承担专业课程教学、 实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

### （二） 教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、 实习实训所需的专业教室、 校内实训室和校外实训基地等。

#### 1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑（白）板、 多媒体计算机、 投影设备、 音响设备， 互联网接入或 Wi-Fi 环境， 并实施网络安全防护措施； 安装应急照明装置并保持良好状态， 符合紧急疏散要求， 标志明显， 保持逃生通道畅通无阻。

#### 2. 校内实训室基本要求

校内实训室应配备能够满足素描、 雕塑、 色彩构成、 平面构成、 色彩、 概念设计、 二维动画、 模型与动画制作、 特效与后期制作等课程教学和综合实训需要的教学硬件和软件。

##### （1） 绘画实训室。

绘画实训室应配备投影设备 1 套/室、 黑板或白板 1 个/室、 画架与画凳 1 套/人、 供水与排水设施 1 套/室、 素描灯 1 盏/10 人、 石膏道具 1 套/室、 静物台 1 张/10 人， 用于素描、 色彩、 色彩构成、 平面构成等课程的一体化教学。

##### （2） 雕塑实训室。

雕塑实训室应配备投影设备 1 套/室、 黑板或白板 1 个/室、 雕塑转盘 1 套/人、 大型操

作台 1 张/10 人、石膏道具 1 套/室，用于雕塑、手办设计等课程的一体化教学。

(3) 概念设计实训室。

概念设计实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 1 台/人、手绘板或数位屏 1 台/人，Wi-Fi覆盖，安装 Photoshop、Paint、sAI、AI等软件环境；用于插画制作、概念设计、动态交互设计等课程的教学与实训。

(4) 二维动画设计实训室。

二维动画设计实训室应配备高清投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 1 台/人、透写台 1 台/人、动检仪 1 台/10 人、扫描仪 1 台/10 人，Wi-Fi覆盖；用于动画运动规律、二维动画制作、概念设计等课程的教学与实训。

(5) 模型与动画制作实训室。

模型与动画制作实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 1 台/人、手绘板 1 台/人，Wi-Fi覆盖，安装 Photoshop、BodyPaint、Maya/3DsMax、Flash等软件环境；用于模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学与实训。

(6) 特效与后期实训室。

特效与后期实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 1 台/

人、耳机 1 个/人，Wi-Fi覆盖，安装 AE、Pr、Maya/3DsMax等软件环境；用于特效制作类、后期合成类课程的教学与实训。

(7) 数字媒体艺术中心。

数字媒体艺术中心应配备集群渲染农场 1 套/室、动作捕捉系统 1 套/室、数字电视 1 套/

室、高性能计算机 1 台/人、耳机 1 个/人，Wi-Fi覆盖，安装 sAI、AI、Photoshop、BodyPaint、AE、Pr、Maya/3DsMax等软件环境；用于本专业生产性实训课程的教学。

具体设备配置可依据本专业教学方向、区域行业需求配备。

3. 校外实训基地基本要求

校外实训基地基本要求为：具有稳定的校外实训基地；能够开展动漫制作技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

4. 学生实习基地基本要求

学生实习基地基本要求为：具有稳定的校外实习基地；能提供插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

支持信息化教学方面的基本要求为：具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

(三) 教学资源

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所需的教材、

图书文献及数字教学资源等。

#### 1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

#### 2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借

阅。专业类图书文献主要包括：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

#### 3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿

真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

## 九、质量保障

(1) 学校和二级院系应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

(2) 学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与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。

(3) 学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、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。

(4) 专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。