

**淄博师范高等专科学校**  
**动漫制作技术专业人才培养方案**  
**(2024 级)**

2024 年 7 月

# 淄博师范高等专科学校 动漫制作技术专业人才培养方案 (2024级)

## 一、专业名称及代码

1. 专业名称：动漫制作技术
2. 专业代码：510215

## 二、入学要求

高中阶段教育毕业生、中等职业学校毕业或具有同等学历者。

## 三、修业年限

标准学制三年，弹性区间3~5年。

## 四、职业面向

通过对政府部门、动漫行业企业、专业院校以及一线动漫制作人员调研，结合毕业生跟踪调研和在校生学情调研，分析动漫产业的发展趋势和人才需求，确定本专业毕业生的主要就业岗位如下：

表 1：职业面向表

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)	职业资格或技能等级证书举例
电子与信息大	计算机类(5102)	软件和信息技术服务业	20906 工艺美术与创意设计专	平面设计 广告设计 产品外观设	1+X 游戏美术设计职业技能等级证书(初级、中级、高级)

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)	职业资格或技能等级证书举例
类 (51)	)	(65)	业人员	计 动画设计与 制作	1+X 动画制作职业技能等级证书(初级、中级、高级) 全国信息化工程师-三维动画设计师 全国信息化工程师-影视特效设计师 全国信息化工程师-平面设计师
			40405 软件和信息技术服务人员		
			40808 专业化设计服务人员		
		87 广播、电视、电影和录音制作业	20903 电影电视制作专业人员	视频剪辑 电影电视摄影 影视节目制作	1+X 数字影视特效制作职业技能等级证书(初级、中级) 1+X 短视频数字化运营职业技能等级证书(初级、中级、高级) 全国信息化工程师-影视特效设计师 剪辑师(四级/三级/二级) 摄影师(初级/中级/高级)
			20905 美术专业人员		
			41302 广播、电视、电影和影视录音制作人员		

## 五、培养目标

本专业立足淄博，服务山东，面向全国，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备动漫策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动漫策划、漫画绘制、原画设计、二维动漫创作、三维动画创作、后期合成等

工作的高素质技术技能人才。

毕业生五年后的职业发展预期为：

### **目标 1 道德情怀**

树立社会主义民主观念和遵纪守法意识，遵守职业岗位规范；具有社会公德、职业道德意识，自觉践行社会主义核心价值观，遵守行业法规、规范和企业规章制度；具备良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识；具有一定的美学艺术修养；具有获取前沿技术信息、学习新知识的能力；具有一定的创新精神和服务意识。

### **目标 2 专业素养**

具有一定的审美素养、较好的绘画基本功；熟悉动画制作原理，掌握动画制作方法和实现途径；掌握角色设计、场景设计、分镜头绘制、剧本写作等综合技能；掌握动画制作中所涉及的创意设计、风格定位、整体色彩方案等技能，能完成二维动画、三维动画、影视动画等制作；掌握二维动画制作软件、特效制作软件和三维动画制作软件的操作基础技能；了解数字影视后期制作方向相关行业规范和要求，能完成短片的前期拍摄、后期剪辑特效制作合成等专业技能。

### **目标 3 服务本领**

具有良好的政治素质、法律意识和道德品质；具备良好的人际交往能力，团队合作意识和职业心理素质；具有严谨的工作作风，踏实的工作态度，良好的职业道德和职业形象；具有创新意识，并能够自觉地学习自己领域内的新技术。

### **目标 4 自我发展**

能够积极主动学习新知识，新技术，并应用到工作中的能力；能够利用各种信息媒体，收集、加工、使用各种信息的能力；能够结合工作提出问题，分析问题，并具有一定创造性思维的能力；做好个人职业生涯规划，具有求职方法和技巧；掌握创业知识，参加创业实践活动的能力。

## 六、毕业要求

根据国家有关规定，动漫制作技术专业培养目标和培养规格，结合学校办学实际，进一步细化、明确学生毕业要求。严把毕业出口关，确保学生毕业时的学时、学分和教学环节符合要求，保证毕业要求的达成度，坚决杜绝“清考”行为。

### （一）专业学时

本专业学生需修满 2770 学时，共计 140 学分方可准予毕业。其中公共基础课程 970 学时，专业课程 1200 学时，实践课程 600 学时。

### （二）考试（考核）

必修课要求及格，选修课要求合格，实践环节要求合格，杜绝“清考”。

### （三）资格证书

在获得毕业证的基础上，鼓励学生在校期间考取数字创意建模职业技能等级证书、游戏美术设计职业技能等级证书、动画制作职业技能等级证书、动漫设计师（工信部教育考试中心）、全国计算机等级证书（教育部考试中心）、Adobe 认证创意设计师（Adobe 中国授权认证培训考试中心）、Autodesk 动画工程师、动画设计师（Autodesk 公司）、全

国信息化工程师等职业资格证书。

#### (四) 毕业设计

在专业导师、职业导师指导下，按照学校办学要求、学生培养规格和职业要求，通过毕业设计，检验和提高学生进行综合运用所学知识解决实际问题的能力，培养具有创新意识和较高素质的应用人才，完成毕业设计，达到完成学业的最低要求。

表 2: 毕业要求指标点分解表

毕业要求	毕业要求内涵	毕业要求指标点
1. 职业道德	坚守诚信，尊重知识产权，遵守法律法规；具有社会责任感，传播正能量。	1.1 能够理解和应用知识产权相关法律法规，尊重他人作品的版权，能够在创作中避免侵犯他人知识产权，识别和处理版权问题。
		1.2 熟悉与动画制作相关的法律法规，确保作品和行为合规。
		1.3 理解动画作品对社会的影响，能够制作符合道德标准的作品，避免传播不良信息或引起社会负面影响。
2. 职业情怀	热爱动画艺术，有责任心，对作品质量负责，能够接受和处理反馈。	2.1 对动画艺术表现出浓厚的兴趣和投入，积极参与相关活动，展示职业热情。
		2.2 在作品创作过程中，注重细节和整体质量，定期检查和改进作品，确保最终产品的高质量标准。
		2.3 能够积极接受他人对其作品的批评和建议，能够进行自我反思和调整，以提升作品质量。
3. 专业知识	掌握动画史、动画理论、动画美学等基础知识；熟练掌握动画制作软件和技术。	3.1 能够对主要的动画流派、风格和重要人物进行系统介绍，分析其历史背景和发展影响，理解动画作为一种艺术形式的文化和社会意义。
		3.2 能够熟练操作动画制作所需的软件，如 Adobe 系列软件、Maya、C4D 等，并能够利用这些工具进行有效的动画创作。
		3.3 能够运用动画美学原理设计画面构图、色彩搭配和运动规律，创造出具有艺术感染力的视觉效果，并能够解释这些设计选择的艺术意义。

毕业要求	毕业要求内涵	毕业要求指标点
4. 职业能力	具备完整的动画创作能力，从概念到成品；具备解决技术问题的能力。	4.1 能够独立或在团队中完成从故事板设计、角色设计、动画制作、特效制作到后期剪辑和配音等环节，展示对整个动画制作流程的全面理解和实践能力。
		4.2 能够解决动画制作中的实际技术问题，如优化渲染设置以减少渲染时间，处理复杂的动画特效如火焰、水流、烟雾等，确保作品质量。
		4.3 能够在动画项目中承担项目管理角色，制定项目计划、时间表和预算，分配团队成员任务，监控项目进度，确保项目按时、高质量完成。
5. 创新思维	提出独特的创意和设计理念；探索新技术、新工具。	5.1 能够提出独特的创意和故事情节，设计新颖的角色和场景，展示其独特的艺术视角和创新思维，能够在作品中体现出与众不同的视觉和叙事风格。
		5.2 能够积极探索和运用新兴的动画制作技术和工具，提升作品的互动性和沉浸感。
		5.3 能够通过技术创新提高动画制作流程的效率和质量，如自动化工作流程或优化渲染设置。
6. 服务他人	理解团队合作的重要性，与不同岗位的同事有效沟通合作；理解客户需求，转化为设计和制作方案。	6.1 能够在多学科团队中与编剧、导演、声音设计师、特效师等不同岗位的人员有效沟通，分享创意和技术知识，共同解决问题，确保项目目标达成。
		6.2 能够通过调研和沟通，深入理解客户或市场的需求，能够将这些需求转化为具体的动画设计和制作方案，并在创作过程中保持与客户的持续沟通，及时调整作品以符合客户期望。
		6.3 能够在项目中协调不同部门的工作，确保项目按时、按质量要求完成。
7. 自我发展	保持对行业发展的敏感度，持续学习新的知识和技术；制定职业发展目标。	7.1 能够积极参与专业培训、行业会议、在线课程和工作坊等活动，不断更新自己的知识和技能，保持对行业前沿技术和趋势的敏感度。
		7.2 能够定期查阅行业文献、技术报告和市场研究，关注动画行业的新趋势、新技术和市场需求，并将这些信息应用于自己的创作和学习中。

毕业要求	毕业要求内涵	毕业要求指标点
		7.3 能够制定明确的职业发展目标，包括短期和长期的职业目标，并制定相应的计划和步骤来实现这些目标。
8. 合作交流	理解和尊重不同文化背景的创作和欣赏习惯；具备公共演讲和展示作品的的能力。	8.1 能够理解和尊重不同文化背景下的动画创作和欣赏习惯，在跨文化团队中有效沟通和合作。
		8.2 能够参与各类项目，与客户进行顺畅的沟通，并能够理解和满足不同文化背景下的需求。
		8.3 能够在展览、路演、讲座等公共场合展示和解说作品，清晰传达创作理念和技术细节。

表 3: 毕业要求对培养目标的支撑矩阵（非师范类）

培养目标 毕业要求		目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
		道德情怀	专业素养	服务本领	自我发展
道德情怀	1. 职业道德	✓	✓		
	2. 职业情怀	✓	✓		
专业素质	3. 专业知识		✓	✓	
	4. 职业能力		✓	✓	
服务本领	5. 创新思维		✓	✓	
	6. 服务他人		✓	✓	
学会发展	7. 自我发展			✓	✓
	8. 合作交流			✓	✓

## 七、课程设置及要求

### （一）课程设置

本专业课程体系由公共基础课程、专业课程和实践课程

三部分组成。公共基础课程包括公共基础必修课程、公共基础选修课程；专业课程包括专业核心课程、专业基础课程、专业选修课程，实践课程包括教育实习、毕业设计、军事训练、社会实践、社团活动等。

## 1. 公共基础课程

(1) 公共基础必修课程：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、思想道德修养与法制、形式与政策、大学语文、中华优秀传统文化、大学英语、体育、美育、信息技术、大学生心理健康教育、高等数学、就业（创业）指导、劳动教育、军事理论，15门课程，共计42学分。

(2) 公共基础选修课程：政治类的、体育类的、信息类的课程，要求至少选修4学分。素质拓展模块课程2学分。其他选修课程6学分。此类课程是由教务处统一安排开设，与本学科专业相关的选修课程。

## 2. 专业课程

### (1) 必修课程

①专业核心课程：动漫概念设计、数字造型设计、二维动漫创作、三维灯光与渲染、特效制作、后期合成、三维动画创作，7门课程，共计34学分。

②专业基础课程：美术基础、构成基础、运动速写、动漫运动规律、数字绘画、动漫软件基础、分镜头设计、动漫制作编导，8门课程，共计35学分。

### (2) 选修课程

专业选修课程：动漫艺术概论、广告设计、Unreal Engine 基础、Unity 基础、游戏美术设计、文创产品设计与开发、MG 动画、Zbrush 雕刻制作、摄影摄像、短视频制作，要求至少选修 4 门课程，共计 7 学分。

### 3. 实践课程

动漫制作技术专业包含校内实训、校外实践两个途径的实践教学任务。结合专业课程教学对接真实职业场景或工作情境，在校内外进行动漫前期创作、动漫短片创作、特效制作、后期合成等实训。主要设置实训实习（认知实习、跟岗实习、顶岗实习）、毕业设计、军事训练、社会实践、社团活动等课程。

（二）课程描述（描述必修课程，见附录 1）

## 八、教学进程总体安排

全学程教学活动 120 周，课程教学 80 周，实践课程 21 周（含教育实践课程 18 周，毕业设计 2 周，劳动教育 1 周），毕业设计 2 周，军事训练 2 周，考试安排 11 周，机动 6 周。社会实践一般安排在假期进行，不占用正常教学活动时间。按课程教学 16 学时 1 学分；集中实践教学环节以周为单位安排，每周计 0.5 学分，18 周 540 学时计 9 学分；毕业设计 2 周 60 学时计 2 学分。

(一) 动漫制作技术专业课程教学进程安排

表 4: 课程教学进程安排表

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 16	二 16	三 16	四 16	五 16	六 顶岗 实习		
公共 基础 课程	20200179	毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论	32	30	2		3			2				2	
	21000006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	42	6	4					3			3	
	21000004	思想道德与法治	48	44	4	1	2	2	1					3	
	20200258	形势与政策	48	46	2		1-3	1	1	1				1	备注 1
	2020239	大学语文	64	44	20	1-2		2	2					4	
	10800157	中国传统文化	32	26	6		4				2			2	
	20600076	大学英语	128	86	42	1-4		2	2	2	2			8	
	20700175	体育*	112	12	100		1-4	2	2	1+(1)	1			3	
	20400003	信息技术	64	20	44		1-2	2	2					4	
	20500063	大学生心理健康教育	32	22	10		1	2						2	
	20300087	高等数学	32	12	20		3		2					2	
	11500001	就业(创业)指导	38	20	18		1.4.5	✓					✓	2	讲座
	10800175	劳动教育	32	16	16		1	✓	一周					2	
	10800183	美育	32	24	8		3			2				2	

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注		
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 16	二 16	三 16	四 16	五 16	六 顶岗 实习				
	10800079	军事理论	36	36	0		1	✓							2	讲座	
		小 计	778	480	298			13	12	9	8			42			
选修课程		政治类的	64	32	32		4				4			4		多选一	
		体育类的															
		信息类的															
		素质拓展模块	32	16	16		2		2					2			
		其他	96	96	0		3.4			4	2			6			
		小 计	192	144	48			0	2	4	6			12			
		合计	970	624	346			13	14	13	14			54			
专业课程	必修课程	专业核 心课程	21400290	动漫概念设计	32	10	22		2		2	两周			2		
			21400254	数字造型设计	128	36	92		2-3		4	4				8	
			21400907	二维动漫创作	160	40	120		3-5			2	4	4		10	
			21400256	三维灯光与渲染	96	29	67		4-5				2	4		6	
			21400906	特效制作	32	12	20		3			2				2	
			21400257	后期合成	32	12	20		5					2		2	
			21400258	三维动画创作	64	28	36		5					4		4	
				小 计	544	167	377			0	6	8	6	14		34	
		专业基 础课程	20500214	美术基础	160	48	112		1-4	4	2	2	2		10		
	21400290		构成基础	64	28	36		1	4					4			
21400969	运动速写		32	12	20		2		2				2				

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 16	二 16	三 16	四 16	五 16	六 顶岗 实习		
	21400252	动漫运动规律	32	12	20		2		2					2	
	21400903 21400904	数字绘画	96	29	67		3-4			4	2			6	
	21400251	动漫软件基础	64	28	36		1	4						4	
	21400902	分镜头设计	64	28	36		2		4					4	
	21400901	动漫制作编导	32	22	10		1	2						2	
	小 计		544	207	337			14	10	6	4	0		34	
	合计		1088	382	706			14	16	15	10	14		68	
专业选修 课程	21400095	动漫艺术概论	16	10	6		1	1						1	
	21400103	广告设计	32	10	22		4				2			2	限选四选一
	21400962	Unreal Engine 基础	32	10	22		4				2			2	
	21400963	Unity 基础	32	10	22		4				2			2	
	21400964	游戏美术设计	32	10	22		4				2			2	
	21400198	文创产品设计与开发	32	10	22		5					2		2	限选三选一
	21400965	MG 动画	32	10	22		5					2		2	
	21400966	Zbrush 雕刻制作	32	10	22		5					2		2	
	21400101	摄影摄像	32	10	22		4				2			2	限选二选一
	21400967	短视频制作	32	10	22		4				2			2	
	合计		112	40	72			1	0	0	4	2	0	7	
实践课程	教育实习(周)		540	0	540					2	2	0	14	9	

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 16	二 16	三 16	四 16	五 16	六 顶岗 实习		
		毕业设计(周)	60	0	60							2		2	
		军事训练(周)						2							不计入总学 时学分
		社会实践、社团活动	60	0	60			✓	✓	✓	✓	✓			
		小计	630		630									11	
课程学分															
总计			2770	1038	1732			28	30★	27	28	16	0	140	

备注:

1. 形势与政策开设 3 年, 每学期不少于 8 学时, 记 1 学分;
2. 体育课程 112 课时, 记 3 学分;
3. 劳动教育按《淄博师范高等专科学校新时代劳动教育的实施方案》执行;
4. 军事理论 2 周, 记 36 学时, 2 学分;
5. 标★分别包含公共选修课 2 学时。

## (二) 课程支撑毕业要求矩阵

表 5 课程支撑毕业要求矩阵

课程类别	课程性质	课程名称	课程对毕业要求的支撑度							
			职业道德	职业情怀	专业知识	职业能力	创新思维	服务他人	自我发展	合作交流
公共课程	公共必修课程	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H	M						
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H	H			M			
		思想道德与法治	H	M						
		形势与政策	M	H						
		大学英语			M			M	L	
		体育			M	L				M
		信息技术			M	H				L
		就业（创业）指导	M	M				L	M	M
		劳动教育						M	L	M
		军事理论					L	H		M
		大学生心理健康教育	L				M		M	M
		美育			M	L		M		
		中华优秀传统文化		H	M			M		
		大学语文								
	高等数学									
	公共选修课程	政治类			M	L		L		
		体育类	M			M				
		信息类	L				M			
素质拓展模块				M	L		H		M	
其他				L	M					
专业核心课程	动漫概念设计			H	M	H				
	数字造型设计	M		H		H				
	二维动漫创作				H	H			M	

课程类别	课程性质	课程名称	课程对毕业要求的支撑度								
			职业道德	职业情怀	专业知识	职业能力	创新思维	服务他人	自我发展	合作交流	
专业课程	专业课程	三维灯光与渲染			M		H				
		特效制作				H			M		
		后期合成			H			M		M	
		三维动画创作				H	H	M		M	
	基础课程	美术基础				H	H				
		构成基础			H				M		
		运动速写				H	H	M			
		动漫运动规律				H			M		
		数字绘画			H		H	M		M	
		动漫软件基础			H				M		
		分镜头设计				M	H			M	
		动漫制作编导					H	M			
	专业课程	专业选修课程	动漫艺术概论			H					
			广告设计					H		H	M
			Unreal Engine 基础			M		M	H	M	
			Unity 基础				M		M		
			游戏美术设计				H		M		
			文创产品设计与开发			H			M		H
			MG 动画					H			M
Zbrush 雕刻制作					M					M	
摄影摄像						M	H			H	
短视频制作						M	H			H	
实践课程	通识实践	军事训练						L		M	
		社会实践		M						L	
		社团活动	L					M		M	
	专业实践	教育实习（18周）	M	M		H	H		M	M	
		毕业论文（设计）							H		

课程类别	课程性质	课程名称	课程对毕业要求的支撑度							
			职业道德	职业情怀	专业知识	职业能力	创新思维	服务他人	自我发展	合作交流
		(2周)								

注：“H、M、L”表示课程与毕业要求关联度高、中、低。

### (三) 相关数据表

表 6: 公共基础课程数据表

课程类别	课程性质	学时统计		学时统计			
		学时	占总学时比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
公共基础课程	必修课程	778	28.1	480	17.3	298	10.8
	选修课程	192	6.9	144	5.2	48	1.7
	合计	970	35.0	624	22.5	346	12.5

说明:《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见(教职成〔2019〕13号)》:公共基础课程学时应当不少于总学时的 1/4。

表 7: 专业课程数据表

课程类别	课程性质	学分统计		学时统计			
		学分	占总学分比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
专业课程	专业核心课程	34	24.3	167	6	377	13.6
	专业基础课程	34	24.3	207	7.5	337	12.2
	专业选修课程	7	5	40	1.4	72	2.6
	合计	75	53.6	414	14.9	786	28.4

表 8：选修课程数据表

课程性质	课程类别	学分统计		学时统计			
		学分	占总学分比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
选修课程	公共基础选修课程	12	8.6	144	5.2	48	1.7
	专业选修课程	7	5	40	1.4	72	2.6
	合计	19	13.6	184	6.6	120	4.3

说明：《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见（教职成〔2019〕13号）》：高职选修课教学时数占总学时的比例应当不少于10%。

表 9：实践课程学时统计数据表

课程类别	课程性质	学时合计	理论学时	实践学时
公共基础课程	公共必修课程	778	480	298
	公共选修课程	192	144	48
专业课程	专业核心课程	544	167	377
	专业基础课程	544	207	337
	专业选修课程	112	40	72

课程类别	课程性质	学时合计	理论学时	实践学时
	集中实践课程	540	0	540
	毕业设计	60	0	60
	总学时	2770	1038	1732
	占总学时比例 (%)	100	37.5	62.5

说明：《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见（教职成〔2019〕13号）》：加强实践性教学，实践性教学学时原则上占总学时数50%以上。

## 九、实施保障

### （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。

#### 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）教学条件

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

### 1. 校内实训室基本要求

校内实训室主要配备机房、VR 虚拟现实实训室、绘画实训室、校企合作工作室、二维动画实验室等实训场地，承担美术基础、二维动画、三维动画、特效与后期制作等课程教学实训要求。

### 2. 校外实训基地

校外实训基地主要开展动漫前期创作、动漫短片创作、特效制作、后期合成等实训活动。

## （三）教学资源

### 1. 教材选用基本要求

优先选用国家规定选用优质规划教材，鼓励专业教师结合课程教学自主开发配套教材，以辅助和提升教学效率和质量。

### 2. 图书文献和数字教学资源配置配备基本要求

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。文献和资源主要包括：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

## （四）教学方法

教学模式强调以行动为导向，从"要我学"向"我要学"转变，以学生为中心，创设真实企业情境，采用任务驱动、头脑风暴、项目引领等教学方法，实现"学中做、做中学"，培

养学生职业能力。教学组织形式根据课程特点，专业公共课采用小班教学，40人内；素质教育和人文选修课可合班；专业基础和核心课程单班教学；实训和毕业设计以小组项目组形式进行，毕业设计和顶岗实习采用导师制。

### （五）学习评价

积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立形式多样化的课程考核形式组成的评价体系，实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以及培养其创新意识和创造能力，更有利于培养学生的职业能力。

### （六）质量管理

1. 强化教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，定期开展公开课、示范课，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律。

2. 强化专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

3. 强化学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生素业水平、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。

## 十、附录

附件 1:

# 动漫制作技术专业课程描述

## （一）公共基础课程

主要包括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、思想道德与法治、形势与政策、大学英语、大学语文、大学数学、中华优秀传统文化、美育、大学生心理健康教育、体育、信息技术、就业（创业）指导、劳动教育、军事理论等课程。

### 1. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标:

（1）知识目标：准确把握马克思主义中国化过程中形成的理论成果，深刻认识中国共产党领导人民革命、建设和改革的历史进程和历史成就，透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、路线和基本方略。

（2）能力目标：提高学生正确认识和分析中国特色社会主义建设过程中出现的各种问题，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决实际问题的能力。

（3）素质目标：拥护中国共产党的领导，坚定四个自信，增强投身我国社会主义现代化建设的自觉性、主动性和创造性。

主要内容：毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想。

教学要求：通过教学帮助学生系统掌握毛泽东思想和中

国特色社会主义理论体系的基本原理及其对当代中国发展的重大意义，正确认识中国特色社会主义建设的发展规律，形成科学的世界观、人生观和价值观，自觉为实现中华民族伟大复兴的中国梦而奋斗。

## 2. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：

准确把握马克思主义中国化最新成果，透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线和基本方略，系统掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求，正确认识和分析中国特色社会主义建设过程中出现的各种问题，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决实际问题。为学生成为拥护中国共产党的领导，热爱小学、幼儿园教育事业，具有良好的个人品德、社会公德和教师职业道德的小学幼儿教师奠定理论基础。

主要内容：

习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵和实践要求。

教学要求：

通过教学，帮助学生树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。

### 3. 思想道德与法治

课程目标:

(1) 知识目标: 引导大学生认清时代新人的历史责任; 准确把握理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、社会主义道德的基本内涵和主要内容; 掌握社会主义法治的基本精神, 培养法治思维。

(2) 能力目标: 培养学生理论联系实际、明辨是非的能力, 用马克思主义理论认识问题、分析问题、解决问题的能力。

(3) 素质目标: 帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观, 引导学生不断提高自身的思想道德素质和法治素养, 自觉做担当民族复兴大任的时代新人。

主要内容: 做担当民族复兴大任的时代新人、人生的青春之问、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、明大德守公德严私德、尊法学法守法用法。

教学要求: 以马克思主义理论为指导, 以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向, 把社会主义核心价值观贯穿教育教学的全过程, 通过理论学习和实践体验, 全面提高大学生的思想道德素质、行为修养和法治素养, 做有理想、有本领、有担当的时代新人。

### 4. 形势与政策

课程目标:

(1) 知识目标: 了解党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施以及当前国际形势; 正确认识党和国家面

面临的形势和任务；掌握形势与政策问题的基础知识和基本理论。

（2）能力目标：认知时事的能力，认同政策的能力，认清趋势的能力，对未来形势的趋向有一定的前瞻性。

（3）素质目标：激发爱国主义情感，增强民族自信心和社会责任感，珍惜和维护国家稳定的大局，坚定走有中国特色社会主义道路的信心。

主要内容：党的基本路线、方针、政策；改革开放和社会主义现代化建设的新形势、任务和发展成就；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等。

教学要求：在介绍当前国内外经济政治形势、国际关系以及国内外热点事件的基础上，阐明我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。注重理论与实际的结合、历史与现实的结合、稳定性与变动性的结合，力求达到知识传递与思想深化的双重效果。

## 5. 大学体育

课程目标：

（1）知识目标：了解一定的体育基础理论知识，掌握科学的体育锻炼方法，至少熟练掌握二项体育运动项目的基本技能。

（2）能力目标：培养学生体育兴趣，积极养成自觉参与锻炼的行为习惯，提高终身体育锻炼能力和从事小学体育活动组织能力。

（3）素质目标：全面发展体能素质，形成健康的心理

品质、良好的人格特征、积极的竞争意识以及团队合作态度，具有健康的体魄。

主要内容：普修田径、体操、足球、篮球、健康教育和体育游戏与队列训练等模块，选修篮球、排球、足球、羽毛球、乒乓球、网球、健美操、体育舞蹈、武术、定向运动等项目，选修武术、体育游戏、小学运动竞赛组织编排、小学体育课程与教学、体育欣赏、体育哲学等课程。

教学要求：通过教学，使学生了解增进健康的方法和掌握一定的运动技能，不断提高身体素质；培养学生的体育健康意识，奠定终身体育的思想基础；掌握队列队形指挥的基本知识，掌握小学体育游戏的组织与方法，并结合实践练习正确运用，能改编创编简单的体育游戏，使学生初步熟悉体育活动的组织方法。

## 6. 信息技术

课程目标：了解信息技术的重要作用及其发展趋势；掌握信息技术的基本概念与原理；掌握常用的工具软件和信息化办公技术；能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题，树立正确技术观。

主要内容：Windows 操作系统、文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、计算机网络技术、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任。

教学要求：培养学生的信息意识，形成健康的信息行为；重点培养学生的信息技术实际操作能力，能熟练使用各种软件工具、信息系统对信息进行加工、处理和展示交流，为学

生的信息技术技能与专业能力融合发展奠定基础；培养学生的数字化学习能力和创新意识。

## 7. 大学生心理健康教育

课程目标：

(1) 知识目标：掌握一定的心理健康知识，理解心理健康的标准，熟悉常见心理问题及其预防等心理学基础知识。

(2) 能力目标：培养适应大学生活和社会生活的能力，塑造健康的人格和磨砺优良的意志品质，以及自我心理调节的能力，做一个健康快乐的大学生。

(3) 素质目标：预防和缓解心理问题，优化心理品质，以培养适应社会发展需要的新时期高素质职业技术人才。

主要内容：心理健康基础理论；大学生心理发展特点及规律；大学生心理发展常见问题及调适策略。

教学要求：本课程主要教学方法有案例分析法、讲授法、讨论法等，鼓励学生通过体验、实践、讨论、合作探究等方式展开学习，为将来心理调适奠定基础。

## 8. 高等数学（动漫制作技术专业等）

课程目标：重点掌握一元微积分基本概念、运算及应用，提升数学应用意识及分析问题、解决问题的能力。

主要内容：包括极限、微分和积分三个模块，内容包括函数、极限、连续、导数和微分，不定积分，定积分及其应用等内容。

教学要求：使学生了解和掌握极限及微积分的基本方法，理解微积分的基本应用；掌握微积分解决实际问题的基本方

法。

## 9. 美育

课程目标:

(1) 知识目标: 了解美学的基本原理, 以及美育的意义、任务和内容途径, 熟悉音乐艺术、美术艺术的基本知识, 至少掌握一项音乐或美术类基本技能。

(2) 能力目标: 提高学生发现美、欣赏美、创造美的能力, 树立正确的审美观。

(3) 素质目标: 培养学生健康的审美理想和审美情趣, 增强在审美活动中陶冶情操、完善人格、进行自我教育的自觉性。

主要内容: 主要包括美育概述(意义、任务、途径)、音乐艺术(音乐理论基础, 视唱练习, 声乐训练基础, 音乐欣赏, 合唱指挥)、美术艺术(美术的种类及特点, 美术鉴赏, 简笔画, 手工制作, 色彩基础, 线描)等。

教学要求: 使学生了解和掌握美育概况及内容, 通过音乐、美术类等艺术技能的学习完善审美心理结构, 促进身心健康; 能掌握基本的歌唱发声及基本视唱, 能理解中外经典声乐器乐作品的艺术处理手法和表现意义; 能掌握基本的绘画技法、设计原则和审美规律, 能掌握美术作品鉴赏的基本方法。

## 10. 中华优秀传统文化

课程目标:

(1) 知识目标: 了解中国传统文化的基本概念和时代

意义；全面了解中国传统文化各组成部分的发展历程；掌握中国传统文化发展进程中起关键作用的人物、流派及其贡献；掌握小学《传统文化》课程教学知识。

（2）能力目标：通过经典阅读、文化体验考察，提高自主学习和探究能力；能够组织开展实践活动；掌握小学《传统文化》课程教学技能。

（3）素质目标：吸取传统文化中优秀的民族精神，增强民族自信心、自豪感和凝聚力；培养文化创新意识，增强传承弘扬优秀传统文化的责任感和使命感；坚定为实现中华民族伟大复兴的中国梦不懈奋斗的理想信念。

主要内容：中国传统文化概说、中国古代诸子百家与宗教、中国古代教育与科技、中国古代文字与文学、中国古代礼仪与习俗、中国古代艺术与体育、中国古代医药文化、小学《中华优秀传统文化》课程解读。

教学要求：了解中国传统文化的基本概念和时代意义；掌握一定文化门类的发展历程和特点；了解中华优秀传统文化在日常生活的渗透。

## 11. 大学语文

课程目标：

（1）知识目标：了解古今中外的名家名作，了解文化的多样性、丰富性，了解文学鉴赏的基本原理，掌握阅读、分析和鉴赏文学作品的基本方法。

（2）能力目标：能够将课堂中学到的知识自动自觉应用到社会实践中，作出切合职业语境需要的表达；提高对写

作材料的搜集、处理能力，提高写作实践能力；具有兼教小学语文的教学能力。

（3）素质目标：通过经典文学作品的学习，促成思想境界的升华和健全人格的塑造，培养爱国情感与高尚的道德情操，为学好其他专业课程和未来的职业生涯奠定坚实的基础。

主要内容：语文素养和能力；语言表达与训练；写作能力。

教学要求：使学生具备良好的听、说、读、写的语文基础能力和人文素养，为学生从事工作打下良好的基础。

## 12. 大学英语

课程目标：全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务，促进学生英语学科核心素养，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。

（1）职场涉外沟通目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识，具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能，理解和表达口头和书面话语的意义，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务。

（2）多元文化交流目标：能够通过学习获得多元文化知识，理解文化内涵，树立中华民族共同体意识和人类命运共同体意识，形成正确的世界观、人生观、价值观；通过文化比较加深对中华文化的理解，增强文化自信，具备国际视野。

(3) 语言思维提升目标：通过分析英语口语和书面话语，能够辨析语言和文化中的具体现象，了解抽象与概括、分析与综合、比较与分类等思维方法，辨别中英两种语言思维方式的异同，具有一定的逻辑、思辨和创新思维水平。

(4) 自主学习完善目标：认识英语学习的意义，树立正确的英语学习观，具有明确的英语学习目标，能够有效规划学习时间和学习任务，运用恰当的英语学习策略，采取恰当的方式方法，运用英语进行终身学习。

主要内容：本课程内容为职场通用英语，是各专业学生必修的基础性内容，由主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六要素组成。

教学要求：帮助学生借助多种资源掌握词汇、语法知识。通过引导学生分析语篇来培养学生的语篇意识，通过创设交际语言环境和职场情境提升学生的语用意识。运用典型案例创设情境，加深对文化异同的理解，正确认识和对待文化差异。突出职场情境中的语言应用，注重对学生语言技能的综合训练，创设交际情境，引导学生将英语语言知识转化为英语应用能力，注重学生语言学习策略的培养，增强学生运用语言学习策略的意识。

### **13. 军事理论**

课程目标：让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

主要内容：军事理论课包含中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五大主要内容。军事技能训练包含共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练四大主要内容。

教学要求：军事课纳入普通高等学校人才培养体系，列入学校人才培养方案和教学计划，实行学分制管理，课程考核成绩记入学籍档案。

#### **14. 劳动教育**

课程目标：通过劳动教育，学生能够形成马克思主义劳动观，学生养成热爱劳动、尊重普通劳动者、珍惜劳动成果的情感和勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；养成良好的劳动习惯。

主要内容：培养学生劳动意识和公共服务意识，树立正确的劳动观；开展生产劳动和服务性劳动教育，积累职业劳动经验；组织课外实践劳动教育活动，提升学生劳动创造能力。

教学要求：根据劳动教育目标，设定具体评价标准，关注学生在劳动教育实践活动中的实际表现，开展过程性评价；根据用人单位反馈、社会实践表现评价等他人评价为辅，以学生的物化成果为参考，对学生的劳动观念、劳动能力进行总结性评价。

#### **15. 就业（创业）指导**

课程目标：通过职业发展与就业（创业）教育，使学生理性地规划自身未来的发展，激发职业生涯发展的自主意识；

引导学生正确认识当前的就业形势，熟悉相关就业（创业）政策，树立适应社会需求的就业观，使学生在心理上做好走向社会的准备，提高就业能力和生涯管理能力。

主要内容：职业发展规划教育、就业（创业）教育。

教学要求：从学生需求出发，结合职业发展与就业（创业）教育目标，理论与实践相结合，讲授与训练相结合，充分利用各种资源，发挥师生双方在教学中的主动性和创造性，重视学生态度、观念的转变和技能的获得，采用过程评价和结果评价相结合的方式。

## （二）专业（技能）课程

### 1. 动漫软件基础

课程目标：熟悉二维动画制作有关计算机操作知识；能够掌握二维软件操作基础；具备较强软件自学能力；具备高尚的思想道德素质和吃苦耐劳精神。

主要内容：Animate 基础；Photoshop。

教学要求：引导学生熟悉二维动画需要掌握的软件有哪些；教师应结合实例制作引导学生学习软件技术；以激发学生兴趣为出发点，培养学生的持续学习兴趣。

### 2. 二维动漫创作

课程目标：二维动漫创作相当于真人电影中的演员表演，是剧中重要的组成部分；动画片中主要围绕动画角色动作设计和表现展开的；主要让学生掌握一般运动规律；掌握动画动作设计的艺术特征及不同表现形态；掌握动态设计的基础技法和创作的基本方法；培养学生具备表演能力，能够具有

动画创意的独特构思，能够有创新设计能力，观察、感受、想象、创造性思维及艺术表达、表现能力；课程要求学生具备一定的平面设计能力和相关的专业基础知识，在原画基础的平台上进行学习和训练，具有一定的深度、广度和难度。

主要内容：原画的设计原理；透视构图；曲线运动；人物的常规动态；动物的常规动态；自然现象、特效、表情、动画的节奏（时间掌握）；各风格的原画解析。

教学要求：提高美术基础；提高平时身边事物的观察力；学会表演，模仿各种角色，动物，道具，大自然的动态，表情一般和扩张的动态表现；具有幽默感，夸张的表现，语言，表情，肢体语言的等。

### 3. 数字造型设计

课程目标：引导学生理解动画场景物体制作的过程及方法；通过学习使学生具有较高的创造能力、分析能力及动手能力；使学生掌握模型制作技巧，形成独立制作三维模型的能力。

主要内容：MAYA 概述、常用功能、NURBS 建模、多边形建模、动画基础、骨骼动画。

教学要求：培养学生三维软件制作能力，摆脱二维思维方法；利用多种教学手段加强师生之间、学生之间的交流，引导学生独立思考；教师应结合实例教学，强化学生的科学思维训练。

### 4. 三维灯光与渲染

课程目标：引导学生掌握贴图方法、材质创建、灯光制

作以及渲染的基本操作方法；着重培养学生的实际操作能力，使学生具备较强的操作技能；理论与时间相结合，以实践为主，使学生能够独自思考，用该软件制作出符合要求的实例项目。

主要内容：材质的制作、创建纹理、光照物体的特效制作、灯光特效制作、渲染动画。

教学要求：让学生具备三维灯光材质创建及编辑的基本能力；利用多种教学手段加强师生之间、学生之间的交流，引导学生独立思考；教师应结合实例教学，强化学生的科学思维训练。提高学生自学 Maya 其他功能的能力。

## 5. 特效制作

课程目标：了解特效制作的意义与任务；熟悉特效制作的形式与流程；习得影视包装的策划与创意；掌握包装背后的视听语言。

主要内容：学习 ID 形象包装、形象宣传片包装、影视栏目包装等技术；掌握影视包装工具如：After Effects、Premiere Pro、CINEMA4D 等软件的使用。

教学要求：引导学生了解动漫制作与影视制作间的共通点；激发学生对于后期制作的兴趣，了解后期制作的必要性；结合实际案例，使学生获得相应的技术训练；

## 6. 美术基础

课程目标：了解事物、人物形体规律；了解动漫造型设计的艺术特征；掌握动漫造型设计的思维方式；掌握动漫造型设计的方法和技巧；根据用户需求进行动画造型创意。

主要内容：针对性的角色、场景造型训练；带透视的角色场景造型训练；两人组合及以上的群体角色（或带场景的）造型训练；角色与道具的关系训练。

教学要求：教师每学期布置速写作业不低于 48 副作业从学生入学至毕业不可间断；重在引导学生对自然形态本质的理解和对艺术规律的个性体现；加强学生对形体从表面到结构再到本质的分析与描绘。

## 7. 构成基础

课程目标：引导学生熟练掌握三大构成理论知识；掌握构成原则和设计方法，并能够设计制作出相应作品；了解设计构成在动漫产业中的应用价值。

主要内容：平面构成的形态要素及构成方法训练；色彩构成的基本知识构成方法及创意表现训练；立体构成的要素及构成方法训练；设计构成的综合表现与应用训练。

教学要求：讲解设计构成的理论知识和材料技法；结合实际案例的操作进行练习；通过设计案例及多种教学手段向学生展示与讲解。

## 8. 动漫概念设计

课程目标：了解各类场景造型规律；了解动漫造型设计的艺术特征；掌握动漫场景造型设计的思维方式；掌握场景造型设计的方法和技巧；根据用户需求进行动画场景造型创意。

教学内容：针对性的场景造型训练；带透视的场景造型训练；场景与角色关系方面的造型训练。

教学要求：重在引导学生对自然形态本质的理解和对艺术规律的个性体现；加强学生对场景造型从表面到结构再到本质的分析与描绘。

## 9. 分镜头设计

课程目标：能根据文字脚本或文学作品设计出美术分镜头；每个镜头能够表达出文学剧本和导演的意图；学习掌握分镜头的镜头语言：镜头与镜头之间的关系，镜头的远近，透视关系等等。

教学内容：认真阅读理解文学脚本，找出镜头里的每个描写的对象：场景，角色，道具，色彩，时间，故事情境等设计出他们的位置，动态，画面的透视，之间的比例关系，最大化表现文稿的意图，镜头与镜头的切换，时长，镜头的推拉摇移的绘制技法。

教学要求：用电脑绘画软件绘制动态分镜头并能够运用各种镜头关系。

## 10. 动漫艺术概论

课程目标：针对性的角色造型训练；带透视的角色造型训练；两人组合及以上的群体角色造型训练；角色与道具的关系训练。

主要内容：从历史方面概述动画的起源与发展，从属性方面阐述动画的性质及特征，从形态方面解释动画的结构与组成关系；从生产流程方面讲述动画片产生的工序，从表层概念方面讲述动画的一些基本常识；从深层概念方面论述动

画创作的学习与思维方法，从学术研究与交流方面概述了动画的理论体系与学科体系，列举经典作品。

教学要求：了解动漫的发展史，赏析每个历史时期的各国优秀代表作；了解动漫制作的工艺流程，动画的类别，动画的表现方式学生们可以及早地发现自己的兴趣点；教师可以介绍优秀的制作团队，或行业个人，的创业，工作历程，作品类型，代表作品，引导学生的学习积极性。

### 11. 动漫制作编导

课程目标：了解创意与策划的原则和方法；掌握市场策略的设计与制定；通过实训增强学生策划的宏观分析和判断能力。

主要内容：项目开发、活动构想、产品设计、文化服务、产业经营。

教学要求：从理论与实践的角度讲解动漫产业与社会的互动关系；课程重在考查学生对创意与策划的特征与程序的了解和把握；结合实际项目对学生进行实训。