

潍坊职业学院

# 动漫制作技术专业人才培养方案

(2023 级适用)

潍坊职业学院

二〇二三年三月

## 编制说明

动漫制作技术专业人才培养方案是依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6号）、《〈职业学校学生实习管理规定〉的通知》（教职成〔2021〕4号）、《高等学校公共艺术课程指导纲要》（教体艺厅〔2022〕1号）、《山东省教育厅关于加快推进高等职业院校学分制改革的通知》（鲁教职函〔2022〕2号）、山东省教育厅《关于办好新时代职业教育的十条意见》（鲁教职发〔2018〕1号）等有关文件精神，结合中国特色高水平学校和专业建设要求，按照《潍坊职业学院2023级专业人才培养方案修订指导意见》要求制定。

### 一、人才培养方案组成

本方案共分两部分：第一部分为人才培养方案；第二部分为附件，包括公共选修课一览表、课程标准、专业调研报告、专业人才培养方案变更审批表、学分制评价标准和人才培养方案审核意见表。

### 二、人才培养方案主要编制人员（姓名、单位、职务/职称）

专业负责人：

姬洪强 潍坊职业学院文化创意学院教研室主任/讲师

参编人员：

刘雪昆 潍坊职业学院文化创意学院讲师

刘忠慧 潍坊职业学院文化创意学院助教

刘 萱 潍坊职业学院文化创意学院助教

刘德亚 潍坊职业学院文化创意学院副院长/副教授

张 颖 潍坊职业学院文化创意学院教学科科长/助教

武文娇 山东通达动漫科技有限公司总经理

于成名 济南海水科技有限公司总经理

黄中宏 山东中动文化传媒有限公司总监

## 目录

<b>一、专业名称及代码</b> .....	<b>4</b>
<b>二、入学要求</b> .....	<b>4</b>
<b>三、修业年限</b> .....	<b>4</b>
<b>四、职业面向</b> .....	<b>4</b>
<b>五、培养目标与培养规格</b> .....	<b>4</b>
1. 培养目标 .....	4
2. 培养规格 .....	4
<b>六、课程设置</b> .....	<b>5</b>
1. 公共课程 .....	6
2. 专业课程 .....	7
3. 专业核心课程和主要教学内容 .....	7
4. 实践性教学环节 .....	9
5. 相关要求 .....	9
<b>七、学时安排</b> .....	<b>12</b>
<b>八、教学进程总体安排</b> .....	<b>14</b>
1. 教学进程表 .....	14
2. 课程设置及教学计划表 .....	15
3. 实践教学计划表 .....	19
4. 职业技能等级证书考核要求与时间安排 .....	19
5. 岗位实习活动安排表 .....	20
<b>九、实施保障</b> .....	<b>21</b>
1. 师资队伍 .....	21
2. 教学设施 .....	22
3. 教学资源 .....	24
4. 教学方法 .....	24
5. 教学评价 .....	24
6. 质量管理 .....	25
<b>十、毕业要求</b> .....	<b>26</b>

## 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、中等职业学校毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

学制三年。实行弹性学制，二至五年内修满规定学分即可毕业。

## 四、职业面向

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)	职业资格证书 或技能等 级证书
电子与信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	动漫、游戏 数字内容服 务(6572)  影视节目制 作(8730)	影视动画制作员 (6-19-01-04)； 剪辑师 (2-10-05-06)； 数字视频合成师 (X2-02-17-04)	Animate 二维动画制作； 影视后期剪辑； 数字影视特效； 数字三维模型制作； 数字三维动画制作； 新媒体运营； 虚拟环境设计。	选考： 数字影视特 效制作

## 五、培养目标与培养规格

### 1. 培养目标

本专业培养思想政治坚定、全面发展，适应新时代动漫发展需要，具有较强的沟通、协调、合作能力，良好的动漫职业道德、职业素养、人文素养，掌握视听语言与运动规律、Animate 二维动画制作、三维建模、三维灯光材质、三维角色动画、短视频创作与运营、虚幻引擎动画等知识和技术技能，面向动漫与游戏行业、影视传媒行业、广告制作行业等领域从事游戏模型、Animate 二维动画制作、三维动画制作、短视频创作与运营、插画漫画制作、平面广告制作等工作的高素质技术技能人才。

### 2. 培养规格

#### (1) 素质方面

①崇尚宪法、遵法守纪、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，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

②崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有良好的动漫职业道德、职业素养艺术素养和精益求精的工匠精神；

③尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。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，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

④具有从事动漫专业工作的安全生产、环境保护等意识、信息素养、工匠精神、创新思维、创业精神，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，能够进行有效的人际沟通和协作，有较强的集体意识和团队合作精神；

⑤具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美情趣和人文素养，能够形成动漫的艺术特长或爱好；

⑥遵守动漫行业职业规范标准体系、技术开发标准体系、市场规范标准体系、内容分类标准体系的要求；忠于职守，乐于奉献；实事求是，不弄虚作假；依法行事，严守秘密；公正透明，服务社会。

## **(2) 知识方面**

①理解动画运动规律和视听语言的基础知识；

②了解透视、构图、色彩搭配等动漫美术基础知识；掌握动画场景和角色设计的基础知识；

③掌握 Animate 二维动画软件制作的流程；

④掌握 Maya 等三维制作软件建模的技术，熟悉 Zbrush 数字模型雕刻技术；掌握三维软件制作光影材质贴图等技术；

⑤了解用户画像的方法、掌握短视频创作与运营的相关技术、熟悉短视频账号的运营与推广；

⑥掌握虚幻引擎制作地形、动画、特效的基础知识；

⑦熟练掌握使用 Maya、Zbrush、Substance Painter、虚幻进行 PBR 流程制作的技术规范。

## **(3) 能力方面**

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、文字表达和沟通能力、社会交往能力；

③具有创新创业思想观念、思维方法和实践应用能力；

④编写故事，进行剧本创作和改编的能力，动画场景和角色的设计和绘制能力，动画运动规律的应用能力；

⑤使用二维动画制作软件的制作动画的能力，使用三维软件造型的能力，使用三维软件制作光影材质贴图的能力；

⑥使用三维软件制作动画的能力，后期合成与特效制作的能力，专业硬件的操作能力。

⑦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制作。

⑧能够根据客户需求进行视频策划与脚本的创作，并根据脚本进行短视频内容的创作；能够根据目标受众进行宣传和推广，提升短视频的曝光度。

⑨能够制作虚拟场景动画的能力。

## 六、课程设置

构建实施“公共课程平台+专业（群）课程平台+素质拓展课程平台”的课程体系。“公共课程平台”课程主要培养学生的基本素质、基本知识和基本技能，包括公共必修课和公共选修课两部分，学时占 26.3%，学分占 32.4%。“专业（群）课程平台”课程主要培养学生的专业素养和专业技能，包括专业基础课、专业核心课、专业实践课和专业选修课四部分，学时占 70.5%，学分占 60.2%。“素质拓展课程平台”课程主要培养学生的综合职业能力、创新创业能力、岗位迁移能力等，包括综合素质拓展必修课、专业素质拓展选修课和跨专业拓展选修课三部分，学时占 3.2%，学分占 7.4%。选修课学时占总学时的 12.4%。

### 1. 公共课程

公共课程包括公共必修课和公共选修课两部分。开设入学教育、国防教育与军训（含心理健康专题）、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、“四史”教育、大学生职业发展与就业指导、大学生创新创业指导、大学语文、体育与健康、悦读、普通话训练与应用、大学美育、英语、劳动教育、大学生心理健康、军事理论（含国家安全教育）、信息技术、毕业教育等公共必修课，并开设职业

核心素养、中华优秀传统文化、公共艺术三门共计 3 学分的公共限定选修课和 9 学分的公共任意选修课。

## 2. 专业课程

### (1) 专业基础课程

设置 6 门专业基础课程，包括《动漫美术基础》、《photoshop 图像处理》、《photoshop 动漫场景设计》、《photoshop 动漫角色设计》、《视听语言与脚本设计》、《运动规律》课程。

### (2) 专业核心课程

设置 7 门专业核心课程，包括《Maya 模型与渲染》、《短视频创作》、《Zbrush 模型雕刻》、《Maya 动画与特效》、《Substance Painter 材质绘制与渲染》、《数字影视特效制作》、《Animate 动画制作》课程。

### (3) 专业实践课程

设置 6 门专业实践课程，包括《认知实习》、《岗位实习》、《专业劳动实践》、《Animate 动画制作项目实训》、《三维动画制作项目实训》、《短视频创作与运营实训》课程。

### (4) 专业选修课程

设置 7 门专业选修课程和 4 门专业素质拓展选修课程，包括《短视频策划与运营》、《动画分镜头设计》、《摄影摄像技术》《Sai 绘画》、《Marmoset Toolbags 渲染》、《Unity 3D 交互设计》、《Cinema 4D 动画制作》、《虚幻动画制作》、《Illustrator 图形处理》、《图形创意》、《Paint 数码绘画》课程，学生任选修满 8 学分即可。

## 3. 专业核心课程和主要教学内容

序号	专业核心课	主要教学内容
1	Maya 模型与渲染	常用的三种建模方法（polygon, NURBS、细分）； 摄像机、材质、灯光的使用； 渲染的基础设置； 阿诺德渲染器的使用。
2	短视频创作	用户画像； 短视频策划； 视频编辑的素材种类及特点； 图片视频处理的常见方法；

		<p>视频片段衔接操作方法；</p> <p>常规字幕（静态、滚动、游动）的使用方法；</p> <p>常用视频过渡效果的使用；</p> <p>图像的调色技巧；</p> <p>短视频合规性审查；</p> <p>短视频公众号的运营；</p>
3	Zbrush 模型雕刻	<p>软件基础 ZBrush 界面认识和基本操作。</p> <p>雕刻工具的使用，笔刷个功能和自制</p> <p>Z 球的使用，自适用蒙皮和统一蒙皮</p> <p>ZBrush 与 Maya 模型互倒和深入雕刻</p> <p>法线贴图的制作与导出</p> <p>固有色纹理贴图的绘制技巧和导出。</p> <p>ZBrush 常用插件介绍。</p>
4	Maya 三维动画制作	<p>简单三维模型的创建与修改、样条线建模、复合对象、NURBS 曲线曲面建模、多边形建模等不同建模方法；</p> <p>人体基本结构和体型特征，3D 人体模型的制作与贴图的绘制；</p> <p>角色道具模型的制作与贴图绘制的；</p> <p>动物的基本形态和特征，进行动物模型制作；</p> <p>机械类模型结构的分体制作、整合拼装、UV 拆分及贴图绘制。</p>
5	Substance painter 材质绘制与渲染	<p>工程项目的创建；</p> <p>模型贴图的烘焙；</p> <p>笔刷和材质球的使用方法；</p> <p>图层和遮罩的使用；</p> <p>常用的金属材质、布料材质、玻璃材质、石头材质、木头材质的绘制；</p> <p>划痕、灰尘、脏迹、磨损的绘制；</p> <p>贴图的导出。</p>
6	数字影视特效制作	<p>After Effects 的特点及界面；</p> <p>影视视频特效制作的原理；</p> <p>粒子动画的制作方法和应用；</p> <p>AE 常见特效的制作方法和应用；</p> <p>色彩校正与抠像处理；</p> <p>扭曲与生成特效；</p> <p>艺术类特效的制作方法和应用；</p> <p>层与蒙版的制作方法和应用；</p> <p>关键帧动画的制作方法和应用；</p> <p>作品的渲染和输出。</p>

7	Animate 动画制作	<p>Animate 的绘图环境；</p> <p>使用工具箱的工具进行绘图，创建和编辑文本；</p> <p>Animate 对象的基本操作，角色设定和场景设定，对 Animate 对象进行编辑；</p> <p>常见的运动规律，制作逐帧动画、渐变动画、辅助线动画、蒙版动画，并会编辑动画，进行音频和视频的导入与编辑；</p> <p>Action script 语言、能够制作输出和发布动画短片。</p>
---	--------------	--

#### 4. 实践性教学环节

主要包括认知实习、课程综合实训环节、岗位实习、社会实践等。实训实习既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。实践性教学环节严格执行《职业学校学生实习管理规定》的要求，主要内容有：

##### (1) 企业认知

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
企业概 况	企业发展历史	企业经营理念与核 心价值观	<p>1. 知识要求：了解企业发展历史、发展愿景；熟悉企业组织架构、经营理念与核心价值观、企业产品。</p> <p>2. 能力要求：能根据企业经营理念与核心价值观自觉规范自己的行为。</p> <p>3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。</p>
	企业组织架构		
	企业发展远愿景		
	企业经营理念与核心价值观		
	企业产品		
	参观		
企业规 章制度 和行为 准则	岗位实习生行为规范	岗位实习生行为规 范、考勤管理、辞职 管理、安全操作规程	<p>1. 知识要求：熟悉岗位实习生行为规范；熟悉企业各项规章制度和行为准则。</p> <p>2. 能力要求：能自觉遵守企业各项规章制度和行为准则。</p> <p>3. 素质要求：培养主动自觉遵守企业规章规范的素质。</p>
	考勤管理		
	人员调动管理		
	绩效考核体系		
	薪酬管理体系		
	辞职管理		
	安全操作规程		

##### (2) 职业素养

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
角色转换与 社会化进程	从校园走向社会的角色转换认知	岗位实习生的角 色转换、融入动 漫企业的方法	<p>1. 知识要求：熟悉对动漫企业员工的角色定义与要求。</p> <p>2. 能力要求：能完成岗位实习生的角色转换并融入动漫企业。</p> <p>3. 素质要求：培养奉献企业的思想道德素质。</p>
	尽快融入动漫企业的方法		

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
职业态度与职业精神	敬业精神的实质和内涵	职业道德与职业规范	1. 知识要求：理解敬业精神的实质和内涵；熟悉职业道德与职业规范。 2. 能力要求：能以良好的职业态度和职业精神投入到在企业的岗位实习中。 3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。
	以价值为导向的职业观		
	职业道德与职业规范		
	动漫企业所看重的员工优秀职业行为		
职场沟通能力	人际关系与人际沟通的意义	职场沟通的基本方法	1. 知识要求：理解人际关系与人际沟通的意义；熟悉职场沟通的基本原则和基本方法。 2. 能力要求：能在动漫企业的岗位实习进行良好的人际沟通。 3. 素质要求：培养良好的人际交往素质。
	职场沟通的基本原则		
	职场沟通的基本方法		
	职场常见沟通问题		
团队精神塑造	团队精神和团队合作的内涵与动漫企业的意义	团队精神的塑造	1. 知识要求：理解团队精神和团队合作的内涵；理解团队协作对动漫企业的意义。 2. 能力要求：能以良好的团队精神投入到在企业的岗位实习中。 3. 素质要求：培养良好的团队协作素质。
	团队实践游戏、角色扮演		
职业生涯规划	自我评价与职业生涯规划制定	职业生涯规划制定	1. 知识要求：熟悉自我评价的方法；掌握职业生涯规划制定的方法。 2. 能力要求：能制定职业生涯规划并在实习与工作中根据既定目标奋斗。 3. 素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。
	往届毕业生个人发展座谈		

### (3) 专业技能

课程主要内容		重点、难点	知识、能力、素质要求
前期设计	Q版、卡通类题材	线条清新，画面整洁。 三张参考图比例统一、协调。 彩色稿颜色风格统一，用色合理舒服，能反映出角色性格、质感、符合氛围。	1. 掌握角色草图的绘制； 2. 掌握角色三视图以及彩色稿的绘制 3. 掌握角色建模分析的方法 4. 掌握角色建模的整体步骤和实现方法 5. 明确建模中需要注意的事项
	绘制角色、道具、场景的草图		
	角色、配饰、道具、场景的颜色		
	线条清新，画面整洁		
	彩色稿颜色风格统一		
电脑二维动画制作	场景设计	1. 人体头部结构和身体结构 2. 写实和卡通角色的设定	1. 绘制常见的自然景观和人造景观 2. 对不同年龄段的男性角色，女性角色进行设定
	角色设计		
	镜头运用和故事板的绘制		

课程主要内容	重点、难点	知识、能力、素质要求
动作设计技巧 动画基础 动画短片制作	方法 3. 景别和视角 4. 镜头的衔接和时间节奏 5. 人物的行走、跑、跳、转等 6. 兽类的走、鸟类的飞、鱼类的游等	3. 根据脚本或文字分镜熟练的绘制故事板 4. 设计合理的运动规律 5. 熟练运用各种动画类型制作动画 6. 使用所学知识制作动画短片，并参加各种技能大赛
角色建模 按照前期设计稿、分镜、制作角色、道具、场景模型，有粗模和细模。 注意模型的布线律，总结角色建模的步骤规，并完成实训记录的填写。 把模型备份至服务器 模型布线合理、比例协调。 无废面、无多余面	1. 注意模型的布线律，总结角色建模的步骤规，并完成实训记录的填写。 2. 把模型备份至服务器(命名格式为：“‘model’_‘角色名称或道具名称或场景名称’_‘作者’.mb”) 3. 标准： 模型布线合理、比例协调。	1. 掌握模型 UV 的拆分方法 2. 掌握贴图的绘制以及表现技巧 3. 掌握灯光的表现技巧 4. 掌握角色骨骼的设置 5. 理解角色蒙皮以及权重的设置方法
材质表现 用 UV layout 软件或 maya 软件展开模型 UV 绘制贴图，包括“颜色”、“凹凸”、“高光”三张贴图 材质质感表现到位。 布置场景灯光，灯光命名规范。 注意删除历史记录，完成“实训记录”。	材质节点命名规范。如(“道具名称”_“材质节点名称”_“制作人”) 布置场景灯光，灯光命名规范。 注意删除历史记录，完成“实训记录”。	1. 掌握角色动画的基本调节方法 2. 掌握角色动画节奏速度的控制。 3. 掌握渲染输出的方法与技巧 4. 掌握后期较色与合成的基本知识
动画制作 为模型设定骨骼，可用骨骼插件完成。 为骨骼添加常用控制器。 绑定模型，并刷权重。 反复推敲角色动作，姿势，并设计动作。 骨骼绑定规范。	骨骼绑定规范。(关于骨骼命名，见行业规范命名) pose 能表现人物性格特点 角色动画流畅、自然。	1. 具备查找学习资源的能力； 2. 培养学生分析问题、解决问题的能力 3. 借助学习资源，解决技术问题的能力； 4. 掌握角色动画节奏速度的控制
短视频创作 与运营 短视频脚本创作； 短视频用户画像 片头片尾添加、 字幕添加、影片剪辑	专场特效添加 音画对位 运动捕捉 滤镜特效	能够使用达芬奇软件对短片进行调色； 能够熟练的使用 After Effects 软件进行动画后期合成及特效添加；

课程主要内容	重点、难点	知识、能力、素质要求
转场特效、音画对位 抠像、运动捕捉 滤镜等、3D 镜头 粒子特效 各种文字特效 短视频合规性审查； 短视频平台发布	粒子特效 各种文字特效	能够使用 premiere 软件熟练地进行动画片剪辑。

## 5. 相关要求

### (1) 课程思政要求

在知识传授的同时，强调价值引领的作用。专业课程教学过程以专业技能知识为载体，加强思想政治教育，充分发挥课堂主渠道功能，努力发掘课程中立德树人的闪光点，与思想政治理论课同向同行，形成协同效应。

### (2) 劳动教育要求

结合动漫制作技术专业的特点，动手实践为主要方式，将劳动教育全面融入到专业教学课中。引入专业模范的典型案列，增强学生职业荣誉感和责任感，提高学生职业劳动技能水平培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。

## 七、学时安排

三年制高职每学年教学时间不少于 40 周，总学时数为 2782 学时，课内学时一般按每周 24 学时计算，岗位实习一般按每周 24 学时计算。每学时不少于 45 分钟。

学分与学时的换算。学分的最小单位为 0.5 学分，总学分为 162 学分。其中，必修课 16 个课时为 1 学分，选修课 16 个课时 0.5 个学分计。实践、实习实训（设计）、军训、入学和毕业教育等集中进行的教学环节，以 1 周为 1 学分计。每一门课程和各种实践性教学环节考核成绩合格方能取得相应学分。

公共课程平台学时为 732 学时，占总学时的 26.3%，专业群课程平台学时为 1962 学时，占总学时的 70.5%，素质拓展课程平台学时为 88 学时，占总学时的 3.2%。选修课学时为 344 学时，占总学时的 12.4%（公共选修课与专业选修课各占 3.5%和 5.8%）。学生须在各专业人才培养方案规定的学期内全部修完相应学分。

学生岗位实习一般为 20 周，学校可根据实际情况，采取工学交替、多学期、分段式等多种形式组织实施。

## 八、教学进程总体安排

### 1. 教学进程表

学期	教学周	第一学年		第二学年		第三学年	
		内容	时间	内容	时间	内容	时间
上 学 期	1	入学教育	0.5周	课程教学	18周	Animate 动画制作项目实训	5周
	2	国防教育与军训	2周				
	3						
	4						
	5	课程教学	15.5周				
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13					三维动画制作项目实训	8周
	14						
	15						
	16						
	17						
	18	期末考试	2周			期末考试	2周
	19						
	20						
下 学 期	1	课程教学	18周	课程教学	18周	岗位实习	15周
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16					毕业教育	0.5周
	17						
	18					岗位实习	4.5周
	19						
	20	期末考试	2周	期末考试	2周		
20							

## 2. 课程设置及教学计划表

平台 课程	课程性质	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式
					理论	实践	一	二	三	四	五	六	
公 共 课 程	公 共 必 修 课	入学教育	0.5	0.5w			√						⊕
		国防教育与军训 (含心理健康专题)	2	2w			√						⊕
		思想道德与法治	3	48	36	12	2	1					★
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论 体系概论	2	32	24	8	2						★
		习近平新时代中国特色社会主义思想 概论	3	48	36	12		3					★
		形势与政策	1	32	24	8	讲座	讲座	讲座	讲座			★
		“四史”教育	1	16	12	4			讲座	讲座			
		大学生职业发展与就业指导	1	16	10	6				1			
		大学生创新创业指导	2	32	16	16			2				
		大学语文	2	32	22	10		2					★
		体育与健康	6	108	12	96	2	2	2				
		悦读	1	16	8	8	1						
		普通话训练与应用	1	16	8	8	1						
		英语	8	128	80	48	4	4					★
		劳动教育	0.5	16	16	0	讲座	讲座					⊕
		大学生心理健康	1	16	16	0	1						
		大学美育	2	32	16	16				2			
军事理论(含国家安全教育)	2	32	32	0	2								

平台课程	课程性质	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核方式
					理论	实践	一	二	三	四	五	六	
					信息技术	1	16	8	8	1			
	毕业教育	0.5	0.5w									√	⊕
公共选修课	职业核心素养	1	32	32	0			√					
	中华优秀传统文化	1	32	32	0		√						
	公共艺术	1	32	32	0	√							
	公共任意选修课：第一至第四学期期间修满9学分，建议第一学期选3学分，二学期选修2学分，第三学期选2学分，第四期选修2学分												
<b>小计（占总课时比例 26.3%）</b>			<b>52.5</b>	<b>732</b>	<b>472</b>	<b>260</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	4	3			
专业课程	专业基础课	动漫美术基础	3	50	20	30	10						
		Photoshop 图像处理	2	30	12	18	10						
		Photoshop 动漫场景设计	4	60	24	36	10						
		Photoshop 动漫角色设计	5	84	34	50		14					
		视听语言与脚本设计	2	28	10	18		14					
		运动规律（animate）	2.5	44	16	28				22			
	专业核心课	Maya 模型与渲染	5	84	34	50		14					
		短视频创作	4	66	26	40			22				
		Zbrush 模型雕刻	4	66	22	44			22				
		Maya 动画与特效	5.5	88	38	50			22				
		Substance painter 材质绘制与渲染	4	66	26	40			22				
		数字影视特效制作	5.5	88	38	50				22			
	实践	Animate 动画制作	5.5	88	38	50				22			
		认识实习	2	48	0	48					2w		
	岗位实习	20	480	0	480						20w		

平台 课程	课程性质		课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式	
						理论	实践	一	二	三	四	五	六		
								专业实践劳动	0.5	0.5w					
		Animate 动画制作项目实训	5	120	0	120						5w			
		三维动画制作项目实训	8	192	0	192						8w			
		短视频创作与运营项目实训	5	120	0	120						5w			
	专业 选 修 课	短视频策划与运营	1	28	10	18		14							
		动画分镜头设计	2.5	88	38	50				22					
		摄影摄像技术	1.5	44	18	26				22					
		Sai 绘画	1.5	56	20	36		14							
		Marmoset Toolbags 渲染	1	44	16	28				22					
		Unity 3D 交互设计	2	66	26	40				22					
		Cinema 4D 动画制作	1	44	16	28					22				
	小计（占总课时比例 70.5%）		97.5	1962	404	1558	10	14	22	22					
课程 素质 拓展	素质拓展必 修课	社团活动、人文素质讲座、社会实践、体育实践、艺术实践、大学生创业特训营等	修满 2 学分					√	√	√	√	√	√	⊕	
		劳动实践	1	1w					√	√	√			⊕	
	素质 拓展 选修 课	专业 素质 拓展 选修 课	虚幻动画制作	3	88	38	50				22				
			Illustrator 图形处理	1	30	12	18	10							
			图形创意	1.5	42	16	28		14						
			Paint 数码绘画	1.5	42	16	28		14						

平台 课程	课程性质	课程名称	学分	学时	课堂教学学时		各学期课内周学时						考核 方式	
					理论	实践	一	二	三	四	五	六		
		跨专业拓展选修课	园林植物保护、外贸基础-函电与单证、食用菌生产技术、计算机网络技术、化工安全技术、饮食营养与健康、学前儿童语言教育、电梯安全使用与管理、供应链管理等	修满6学分				√	√	√				
小计（占总课时比例 3.2%）			12	88	38	50	10	14	22	22				
总计			162	2782	914	1868	26	26	26	25				

- 说明：1. ★表示考试，其余为考查；⊕表示课程实践在课外进行；w表示集中实践教学周；计学时的课程用数字表示各学期课内周学时数，不计学时的课程用√表示各学期课内周学时上课学期；
2. 体育与健康学时分为课堂教学 96 学时和校园健康跑步 12 学时，共计 108 学时；
3. 入学教育、国防教育与军训、毕业教育、专业劳动实践、素质拓展必修课（包含劳动实践）、跨专业拓展选修课只计学分，不计学时；
4. 以慕课形式开放的公共限定选修课职业素养、中华优秀传统文化、公共艺术采用网上选课、网上考核的形式；
5. 公共任意选修课（含线下选修课）采用网上选课的形式。其中线上课程只计学分，不计学时，线上考核；其中线下选修课，线下授课，记录学时和学分，线下考核。

### 3. 实践教学计划表

序号	实践教学项目	学期	周数/学时	主要内容、目标要求	教学地点
1	入学教育、军训	一	2.5w/60	入学思想和体制、专业认知、军训	校内
2	劳动实践	一	1w/24	实训室环境卫生整理;实训室设备维护;卫生区卫生扫除、劳动周等	校内实训基地
3	专业劳动实践	四	0.5w/12	可以参与专业社团活动、参与工作室项目的开发制作,学期内可以(1)完成3至5分钟的二维动画;(2)设计并完成一套表情包的制作;(3)拍摄一部3至5分钟的主题视频短片;(4)完成一幅角色或场景的三维作品	校内外实训基地 校内工作室
4	Animate 动画制作项目实训	五	5w/120	熟悉二维场景设计技术,掌握二维角色设计、道具设计、Animate 二维动画制作、后期剪辑与特效制作技术。	校内外实训基地
5	三维动画制作项目实训	五	8w/192	掌握三维场景制作技术,熟练运用三维角色制作、三维动画短片制作、后期剪辑与特效制作技术。	校内外实训基地
6	短视频创作与运营项目实训	五	5w/120	熟悉短视频拍摄基本方法,掌握影片剪辑、后期特效添加技术。掌握用户画像的方法,能够对创作的短视频进行合规性审查,能够根据用户画像选择合适的平台发布创作的短视频。	校内外实训基地
7	认知实习	五	0.5w/12	了解动漫企业的基本情况,掌握企业规章制度和行为准则,了解职业态度与职业精神,掌握职场沟通技能。	校外实训基地
8	岗位实习	六	20w/480	掌握 Animate 二维动画制作技术,熟练掌握 maya 三维动画制作、影视后期编辑与特效技术。	校内外实训基地
9	毕业教育	六	0.5w/12	就业教育	校内
合计			43w/1032		

说明: 1. 实践教学项目要将本专业的技能项目一一列出,明确项目名称、目标要求,合理安排教学时间,形成实践教学体系;

2. 项目要与职业标准对接、与岗位要求对接、与考证对接。

### 4. 职业技能等级证书考核要求与时间安排

证书名称	等级	考核时间	对应专业核心课程	备注

数字影视特效制作	中级	第 3、4 学期	数字影视特效、Maya 模型与渲染、Zbrush 数字模型雕刻、3Ds Max 三维动画制作	选考

说明：1.等级：初级、中级、高级；

2.备注：必考或选考

### 5. 岗位实习活动安排表

实习学期：第 6 学期

实习目标	<p>通过岗位实习，巩固所学知识，熟悉工作岗位，实现学习和工作岗位的无缝对接。</p> <p>1. 通过岗位实习，使学生进一步巩固课堂上所学到的知识，做到理论与实践有机结合，为就业做好准备。</p> <p>2. 熟悉电脑二维动画制作、三维动画制作或 PBR 流程、短视频创作与运营的整个过程，进一步提高实际动手能力。</p> <p>3. 在实习过程中，应结合毕业设计选题进行调查研究，收集有关资料，为毕业设计打下良好基础。</p>				
	实习项目	周数	实习内容	实习单位	
实习安排	企业认知	企业文化培训	1 周	企业发展历程、企业宗旨、企业组织结构及岗位设置、岗位工作任务和工作内容、各岗位工作要求及发展前景、企业管理制度。	动漫游戏企业、文化传媒公司等
	Animate 动画制作岗	Animate 动画制作项目实训	5 周	Photoshop 图像处理 Animate 动画制作 数字影视编辑 数字影视特效 Audition 音频处理	动漫游戏企业、文化传媒公司等
	三维动画制作岗位	三维动画制作项目实训及 PBR 流程实训	9 周	Maya 三维建模 Maya 三维材质与灯光 Maya 三维动画制作 Maya 三维特效制作	动漫游戏企业、文化传媒公司等
	短视频创作与运营岗位	短视频制作项目实训	5 周	短视频策划 短视频创作 短视频运营及公众号维护 数字影视后期 数字影视特效 Audition 音频处理	动漫游戏企业、文化传媒公司等
教师要求	<p><b>校内指导教师基本要求：</b></p> <p>校内指导教师应由具有一定专业实践经验的专业教师担任要有一定的责任心。指导教师要先期进入公司与实习单位指定的指导人员共同拟定实习计划，并掌握实习要求和进度。应善于组织管理学生，协助实习单位指导老师对学生进行业务指导和组织管理，并根据具体条件及时调整指导方法和实习内容。要定期采用先下线上等形式联系学生；定期深入实习单位检查、督促学生做好实习工</p>				

	<p>作，及时了解实习中存在的问题，收集实习学生的意见和建议，总结毕业岗位实习的经验。</p> <p><b>企业指导教师基本要求：</b></p> <p>企业指导教师应具有一线工作经验，专业能力强，工作负责认真，及时解决学生实习过程中遇到的问题；定期向校内指导教师反馈学生基本情况，督促学生做好实习工作。企业指导教师在学生生活、心理健康、安全教育等问题上能够予以关注和指导。</p>
学生要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遵守实习单位的各项管理规定，按照要求完成各项任务</li> <li>2. 学生在实习期间要做好各类报告、实习等各个环节的记录，要求认真、详实。</li> <li>3. 实习结束时，要求每个学生写出一份实习报告。</li> <li>4. 岗位实习应与专业课学习紧密结合。</li> <li>5. 岗位实习期间，每周和校内班主任或校内指导教师至少联系一次，及时汇报岗位实习情况(信息、电话、邮件形式均可)。凡不能按要求与教师联系者，教师有权建议扣减岗位实习成绩。</li> <li>6. 实习结束时须向校内指导教师提交实习单位的鉴定意见；实习考核及成绩评定工作应回学校完成，并与校内学生同步进行。</li> </ol>
实习考核	<p>实习成绩=企业鉴定考核 50%+教师考核 30%+实习周记 20%</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 企业鉴定考核 通过企业主管及企业指导教师对学生在实习期间的表现做出客观、公正的评价，按照优或良的等级进行评定。</li> <li>2. 教师考核 教师到企业通过企业领导、主管对学生在实习期间的表现进行座谈、走访和了解，并不定期到企业考核学生。</li> <li>3. 实习周记 学生对实习期间的周记及表现情况作总结报告。</li> </ol>

## 九、实施保障

### 1. 师资队伍

#### (1) 队伍结构

须拥有一支具有先进的职教理念、扎实的理论功底、熟练的实践技能、缜密的逻辑思维能力、丰富的表达方式的教师队伍。专业教学团队由专业带头人、骨干教师、兼职教师共同组成，专、兼职教师须满足下列任职条件。专业师资队伍应该年龄机构、学历结构合理、专兼结合的教学团队。专业在校生与专业教师之比不高于 18：1。团队“双师”型教师比例不低于 80%。

#### (2) 专任教师

专业应有足够的专任教师人数，具有高校教师资格书。专任教师有理想信念、有道德情操、有扎实学识和仁爱之心；具有动画、数字媒体技术、数字媒体艺术、广播电视学等相关专业本科及以上学历；具有扎实的二维动画设计及制作、三维动画制作、影视后期制作等相关理论功底和实践能力，教师的专长能涵盖其相关

领域所需的专业技能；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；每五年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

### （3）专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，从事动漫专业教学 5 年以上，能够较好地把握国内外动漫、游戏、虚拟现实等行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫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

企业兼职教师一般具有本科及以上学历，企业一线工作经验三年及以上。主要从动漫游戏、影视传媒、虚拟现实等企业聘任的具有良好的师德，较强的敬业精神的一线技术能手。具备良好的思想政治素质和职业道德，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有动漫行业相关专业技术资格。具有一定的教育教学经验，熟悉高等教育的教学方法，能承担课程与实训教学、实习指导等专业教学任务。

## 2. 教学设施

### （1）基本教学设施

动漫制作技术专业一般配备普通教室、专业画室、专业实训室等，满足学生正常教学、实训需求。普通教室一般配备黑（白）板、多媒体教学系统、互联网接入或 WiFi 环境。实训室一般配备多媒体教学系统、手绘板、互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。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）实训（实验）教学设施

针对专业课程和校内实践性教学的需要，配备动漫画室，二维手绘动画实训室、三维动画实训室，影视后期制作实训室，实训室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求，能够满足本专业学生的实践教学，同时满足教学、科研、对外服务及学生创作、设计、制作需求。

#### ①动漫画室

配备石膏几何体、静物台（可调节高度）、各种色彩的衬布（纯色和花布都

要)、写生灯、蜡果(苹果、桃、梨)、圆雕(鲁迅头像,广东青年,伏尔泰,大卫,小卫等)、透明花瓶等写生静物,主要承担动漫制作技术专业学生的《素描》、《色彩》、《动漫美术基础》等课程的实训,也是学生业余时间强化美术基础训练的场所,并满足学生校内岗位实习需求。

#### ②二维手绘动画实训室

配备线拍仪、线拍工作站、扫描仪、打孔机、透写台、定位尺等手绘动画制造所需仪器。能够满足动漫制作技术专业学生的动画临摹方法实际操作、美术设计实际操作,例如《动画场景设计》、《动画角色设计》、《运动规律》、《视听语言与脚本设计》、《动画分镜头设计》等课程单项实训。

#### ③三维动画实训室

配备学生用计算机、教师图像工作站、多媒体教学设备等实训设备。能够满足动漫制作技术专业学生的《Photoshop 图像处理》、《短视频创作》、《数字影视后期》、《数字影视特效》、《MAYA 模型与渲染》、《MAYA 动画与特效》、《Zbrush 数字模型雕刻》、《Substance Painter 材质绘制与渲染》等课程的单项技能实训。

#### ④影视后期制作实训室

配备学生用计算机、教师图像工作站、多媒体等教学设备。能够满足动漫制作技术专业学生的《Photoshop 图像处理》、《短视频创作》、《数字影视编辑》、《数字影视特效》、《短视频创作与运营实训》等课程的单项技能实训。

#### ⑤二维动画制作实训室

配备学生用计算机、教师图像工作站、多媒体等教学设备。能够满足动漫制作技术专业学生的《Photoshop 图像处理》、《Animate 动画设计与制作》、《数字影视编辑》、《数字影视特效》、《Animate 动画制作项目实训》等课程的单项技能实训。

### (3) 校外实习基地条件

能满足完成教学实习任务的要求。能提供企业认识实习、三维动画制作、Animate 二维动画制作、数字影视后期与数字影视特效、电脑插画、平面广告设计等相关实习岗位。能涵盖当前动漫游戏行业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、保险保障等。

#### **(4) 信息化教学设施**

基本满足教学需求，具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导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、提升教学效果。

### **3. 教学资源**

#### **(1) 教材选用**

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用小组，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材，一般选用最近三年内出版的教材，优先选用国家规划教材。

#### **(2) 图书文献配备**

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，生均教育类纸质图书不少于 80 册，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关素描、色彩、二维动画制作、三维动画制作、影视后期、虚拟现实、游戏制作类文献等。

#### **(3) 数字教学资源配置**

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、数字教材等数字资源，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

### **4. 教学方法**

(1) 课堂教学应尽量采用现场教学法、直观教学法，充分利用教具、挂图和多媒体计算机教学等媒体手段，以增加学生的感性认识；充分利用校内实训基地，以兴趣小组活动为载体，开展课余科研活动，培养学生岗位职业能力，为就业打好基础。

(2) 项目的设计要体现以学生为主体的设计思想，以工作过程为导向的观念，教学做一体化，将职业工作作为一个整体过程进行分析，将知识点和技能点有机地联系起来。

(3) 教学方法应多样化,采用引导教学法、项目教学法、案例教学法、演示法等,即以典型工作任务激发学生学习兴趣,以启发式教学引导学生独立思考,注重创设教学情景,使学生在专业学习过程中,有意识地学会独立制定计划、独立实施计划和独立评估计划这三个工作过程紧密联系的关键能力。

(4) 教学内容应结合社会需要,适当调整教学内容,以利于学生实践技能的提高。

## 5. 教学评价

### (1) 评价方式

建议建立企业、学生、教师、专家、同行五结合评价小组,采用阶段评价、过程评价,总结性评价相结合的评价模式。

### (2) 评价方法

改革传统的学生评价方法,采用以学生为主体,企业和一线技术人员参与,教师协同组织的多种评价方法。要注重操作过程评价,着重检测学生综合应用能力及分析问题和解决问题的能力。

在评价过程中,结合课堂表现、学生作业及作品、平时测验、实验实训、技能竞赛及考试情况,综合评价学生的学习成绩,对在学习和应用上有创新的学生,及时讲评和鼓励。通过学习效果评价,促进教师不断提高教学艺术和教学技能,激发学生不断提高学习兴趣及学习积极性,为社会培养合格的高技能应用型人才。

## 6. 质量管理

(1) 学校和二级院系要建立专业建设和教学过程质量监控机制,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、二级院系及专业要完善教学管理机制,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) 学校要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) 专业教研组织要充分利用评价分析结果有效改进专业教学，针对人才培养过程中存在的问题，进行诊断与改进，持续提高人才培养质量。

## 十、毕业要求

(1) 学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的 162 学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求；

(2) 参加规定的岗位实习，提交符合要求的实习鉴定、毕业设计；

(3) 学生综合素质考核及格；

(4) 参加普通话水平测试并获得相应的普通话等级证书；

(5) 无纪律处分等其他违法违纪情况。

## 附件：

1. 公共选修课一览表
2. 潍坊职业学院公共课程标准
3. 潍坊职业学院动漫制作技术专业课程标准
4. 动漫制作技术专业调研分析报告
5. 动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表
6. 潍坊职业学院文化创意学院学分制评价标准
7. 潍坊职业学院人才培养方案审核意见表