

高等职业学校动漫制作技术专业教学标准

一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（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

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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)	主要岗位群或 技术领域举例
电子信息大类 (61)	计算机 (6102)	软件和信息技术服务业 (65)； 广播、电视、电影和影视录音 制作业 (87)	动画设计人员 (2-09-06-03)； 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	插画设计； 概念设计； 模型制作； 动画设计； 非线性编辑

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、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、速写等列入必修课或选修课。

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	3Ds Max/ 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、BodyPaint 3D 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%。

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/3Ds Max、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/3Ds Max 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/3Ds Max 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。