

# 广西国际商务职业技术学院

## 数字艺术学院

### 2022 级动漫制作技术专业人才培养方案

#### 一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术 510215

#### 二、入学要求

高中阶段教育教育毕业生或具有同等学力者。

#### 三、修业年限

标准学制 3 年，实行弹性学习年限制度，学业可在 3—5 年内完成。

#### 四、职业面向

##### 1. 本专业职业面向

表 1：动漫制作技术专业职业面向一览表

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)	主要岗位群或技 术领域举例
电子信息大类 (51)	计算机 (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 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)	前期策划师；二 维方向：原画师、 动画师、绘景师； 三维方向：模型 师、动画师、材 质贴图师，灯光 渲染师，特效师； 剪辑师；后期合 成师

##### 2. 职业能力与证书要求

表 2：动漫制作技术专业职业能力与证书要求

能力领域		能力目标	证书	备注
通用 能力	语言能力	英语应用能力强，口语与听力日常交流无 障碍；	全国大学生英语应 用能力 B 级考试	必考
		汉语口头表达能力强、普通话标准	全国普通话等级测 试（三级甲等）	必备
	计算机应用能力	计算机应用能力强，熟练操作计算机常用 软件	全国计算机等级考 试一级	鼓励
专业 能力	动画从业能力	具备初级的媒体应用制作能力，能从事动 漫制作相关的工作	动画编剧；原画设 计；影视剪辑；影 视后期特效设计	鼓励
	动漫设计与操作能力	具备一定的计算机辅助设计制作能力，能 从事计算机辅助设计制作相关的工作	1+x 证书（数字艺 术创作中级）	鼓励

相关领域扩展能力及后续发展能力	具备一定的多媒体应用设计构思及表达能力	三维模型设计 三维动画设计	鼓励
-----------------	---------------------	------------------	----

## 五、培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修、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能力。适应动漫行业发展的需要，基本的动漫制作知识学到，良好的动漫设计技能习到，动漫创意与表现的知识结构和综合素质修到，较高的适应社会与生活的情商悟到，敢想敢做且勇于承担责任的胆商练到，能从事动画制作、视觉传达设计、影视后期制作工作，具备创新精神、创业意识和创新创业能力，具有国际化视野的现代商务特色鲜明的高素质应用人才。

## 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，具有社会责任感与参与意识。
3. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养，具有国际化视野和市场洞察力，具有创新意识和创业精神。
4. 培养践行工匠精神，怀匠心、铸匠魂、守匠魂、践匠行。怀匠心即精巧、精妙之思，本质就是创新精神；铸匠魂即人的品德、品行、品格；守匠情即培养崇高的家国情怀、职业的敬畏情怀、负责的担当情怀、精益的卓越情怀；践匠行即真抓实干。
5. 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。
6. 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 1-2 项运动技能，养成良好的健身和卫生习惯，以及良好的行为习惯。
7. 具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，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、安全消防等相关知识；
3. 具备根据动画剧本方案设计与绘制原画和建模的能力；
4. 具备动画设计与制作的相关知识；
5. 具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作能力；
6. 具备原画和漫画绘制的能力；
7. 熟练掌握动漫主要工作岗位基本知识及操作；
8. 具备较强的动漫项目创作、艺术思维与创作思维的素质；
9. 熟练掌握三维建模、三维动画制作、数字媒体、界面设计、网页设计等专业知识；
10. 具有一定艺术鉴赏、审美、创意策划等相关知识。

### （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. 具备一定的计算机辅助设计制作能力，能从事计算机辅助设计制作相关的工作，熟练使用动画专业相关软件进行角色和场景、道具模型制作和设计角色动作、动画表演能力；

4. 熟练使用 Photoshop 进行道具、场景、角色原画设计的能力；

5. 能够依据操作规范，使用影视动画专业装备；具有一定的信息技术学习与应用能力，熟练使用动画设计相关软件进行动画设计、制作与创作；

6. 具备初级的媒体应用制作能力，能从事动漫制作相关的工作；

7. 具备动画语言思维、创作能力。有较强的团队协作能力，能了解动漫游戏美术制作的全流程；

8. 能够熟练使用后期技术的相关软件进行影视后期特效设计与制作。

## 七、课程体系设计及构成

### (一) 课程体系设计思路

为了满足社会对动漫制作技术各岗位人才的需要，结合本系实际，动漫制作技术课程体系以培养学生平面设计制作、二维动画设计制作、影视设计制作等方向的专业能力为主线，辅助职业素质教育、职业通用能力教育、职业拓展能力教育、职业拓展素质学习领域和职业综合能力教育。最后，通过两阶段的企业见习和顶岗实习，以及毕业设计和答辩，使学生融会贯通全部知识，掌握一个方向及以上的专业技能，为服务社会和就业奠定基础。

### (二) 职业能力分解与课程体系构建

表 3：动漫制作技术专业“工作项目→工作任务→职业能力→学习领域”表

序号	工作项目/ 工作领域	工作任务	职业能力分析			学习领域 (对应课程)
			知识	能力	素质	
1	二维动画	创意构思、脚本及分镜设计、角色与场景设定、原画设计、动画设计、描线上色、剪辑合成	动画创作基础、动画运动规律、角色与场景设定、二维动画设计	能构思编写故事，具有一定的造型手绘表达能力，了解常见平面动画运动的原理和规律，会操作相关平面设计 and 平面动画专业软件	查找分析资料能力，主动学习态度，团队合作精神，手绘表现力，艺术审美能力	动画创作基础、动画运动规律、角色与场景设定、二维动画设计
2	三维动画	创意构思、脚本分镜设计、数字建模、材质贴图、动作调整、灯光渲染、剪辑合成	动画创作基础、运动规律、三维动画设计、三维模型制作	能构思编写故事，具有一定的三维空间想象能力，会操作相关三维动画专业软件	查找分析资料能力，主动学习态度，团队合作精神，空间想象力，艺术审美能力	动画创作基础、动画运动规律、三维动画设计、三维模型制作
3	平面设计制作	创意构思、图像处理、	手绘基础、设计构成、视觉设	能构思创意，具有一定的绘	查找分析资料能力，主动学习态	手绘基础、设计构成、视觉设计、

		图形绘制、文字设计、标志设计、色彩设计、图文排版、广告设计、交互媒体设计	计、数字插画、交互设计	图表达能力，会操作相关图形绘制，图像处理和平动画专业软件	度，团队合作精 神，视觉形式感， 艺术审美能力	交互设计、数字 插画
4	影视后期	创意构思、脚本与分镜设计、摄影摄像、影像剪辑、特效合成、音频调整、栏目包装、片头设计	动画创作基础、影视制作与后期、影视特效设计	能构思创意，具有一定的拍摄构图能力，能控制影调色彩，会操作器材和相关专业软件	查找分析资料能力，主动学习态度，团队合作精 神，时间和节奏 控制，艺术审美 能力	动画创作基础、 影像创作、影视 后期、交互设计、 VR 虚拟现实技 术、影视特效设 计

## 八、课程设置及主要教学内容

### (一) 课程设置

本专业课程设置按课程类别分为公共必修课、专业必修课、选修课、素质选修课四类。专业必修课包括政治素养课、人文素养课、通用能力课。专业必修课包括专业基础能力课、专业核心能力课和技能实践课。选修课包括专业拓展课和通识课。

#### 1. 政治素养课

根据党和国家的有关文件规定，公共基础课包括毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础、形势与政策、社会主义发展史和中国共产党史/宪法学、军事理论、军事技能课程。

#### 2. 人文素养课

根据党和国家的有关文件规定，开设的入学教育、劳动教育、公共艺术类课程、体育与健康、心理健康教育、安全教育、普通话训练、职业发展、创新创业、就业指导课程。

#### 3. 通用能力课

为体现学校现代商务人才培养特色，通用能力课包括综合商务英语、现代商务信息技术、商务写作与沟通课。

#### 4. 专业基础能力课

专业基础课主要培养学生的基本专业素质及能力。专业课程包括手绘基础、动画创作基础、Photoshop 基础、职业素质课等。

#### 5. 专业核心能力课

专业核心能力课主要培养学生的核心专业能力和素质，提高学生的核心竞争力。包括设计构成、动画运动规律、动画角色设计、三维模型制作、二维动画设计、三维动画设计。

#### 6. 技能实践课

技能实践课主要培养技能实践方面的综合设计能力和素质，包括技能进阶 I、技能进阶 II、技能进阶 III、技能进阶 IV、毕业设计答辩、职业能力综合实训、顶岗实习课程。

#### 7. 专业拓展课

专业拓展课主要培养专业技能拓展方面的能力和素质，包括视觉设计、动画场景设计、动画短片创作、影视制作与后期、三维角色动画、影视特效设计、交互设计。

## 8. 通识课

通识课为任意选择课程，包括中国优秀传统文化课程、创新创业类课程、经济类课程、马克思理论类课程、科技类课程、人文类课程、职业类课程、健康类课程、其他类课程。

## 9. 素质选修课

素质能力课旨在培养学生社会适应性和提高学生职业素养（学习能力、实践能力、就业和创业能力、交流沟通和团队协作能力等）和创新创业能力，分成“思想成长、实践实习、创新创业、志愿公益、文体活动、工作履历、技能特长”七项。

### （二）专业核心能力课主要教学内容

#### 1. 《设计构成》

##### （1）知识目标

熟知设计构成的分类和特点，理论与方法。运用科学的手段和方法分析图形、色彩和空间现象，并利用各个设计理论、方法创造出新的形式、新的感觉、新的空间。将所学的基本原理知识和技法相结合，完成设计实践。

##### （2）能力目标

能熟练掌握选择合适不同类别场景中所需要的构成元素组合，例如点、线、面、块、面等，并符合设计的要求。掌握构成设计中图形、色彩的设计方法与原则。在掌握构成设计的基础知识后，能熟练运用相关工具制作完成设计。

##### （3）素质目标

培养学生对设计的兴趣，培养学生的形象思维能力和设计创造能力。在学习过程中培养学生设计思维，能总结学习内容，能总结设计的逻辑方法。在实践过程中培养学生的动手能力与操作能力，能切实将学到的理论知识落到设计实践中。通过系统的教学，能使学生在学习过程中将构成设计的知识运用到其他课程。

主要内容：本课程系统的讲解三大构成（平面构成、色彩构成、立体构成）的原理与方法，通过完善的教学内容与合理的教学方法，训练学生的形象思维能力和设计创造能力，严密的思考程序与灵活的构想方法。通过审美判断力教学，引导学生对文化、风格的综合性分析与思考，通过构成方法与实践教学，让学生掌握设计原则与设计实践之间的关系和转化。

#### 2. 《动画运动规律》

##### （1）知识目标

本课程是动画专业学生的一门专业课，对于掌握动画艺术创作的技能具有重要地位。掌握人和事物运动绘制的方法、动态事物的相关技巧，逐步培养创造运动、表现运动的思维，从而使设计构思到艺术实现的途径更加顺畅。

##### （2）能力目标

了解动画专业的基本理论及知识，培养良好的职业素质和行为习惯，在表现物体的运动规律时，既要以客观物体的运动规律为基础，又有自己的特点。培养学生独立思考创新能力以及发现分析问题能力的训练，为学习后续专业课准备必要的知识和能力，并为从事动画工作奠定基础。

##### （3）素质目标

具备优良的职业道德、职业情感、职业态度，热爱专业，从培养动画专业人士素质入手，将现代动画的专业理念、职业宗旨、素质要求通过教学和训练内化为专业人士自觉

的职业礼仪、情感和行为，并体现在具体的动画实践中。

**主要内容：**了解运动规律的“基本原理”以及“人物的基本运动规律”、“动物的基本运动规律”和“自然形象的基本运动规律”；掌握运动事物绘制原理相关知识。掌握动画人物和事物的运动方法，能利用各种工具合理表现对象的运动和速度。

### 3. 《动画角色设计》

#### (1) 知识目标：

能够掌握角色设计的基本概念和基本技法。学习角色设计的基本绘画步骤和创作步骤，通过系统的角色设计创作能力的培养，具备原画、漫画设计基本技能等方面的知识与能力，具备一定的审美能力和艺术观。

#### (2) 能力目标：

掌握角色与场景设计基本设计成型等的创作过程。通过系统的学习，能掌握角色的基本理论逻辑概念关系及艺术表现要求，具备较好的人物、动物、幻想类角色的基础结构知识和绘制技术，并运用理论知识基础技术并结合创意进行自行创作以及展示。

#### (3) 素质目标：

具有较强的责任意识 and 沟通交流能力，并善于动脑，勤于动手。具有刻苦钻研专业的精神，能够对知识点举一反三，具有团队意识，有创造性思维，能进行良好的团队合作。

**主要内容：**角色设计就是为动画、游戏等创作丰富多彩又富于个性的角色。包括为角色设计体貌、服饰、道具以及表情和典型动态。角色设计要从剧本出发，充分表现出在不同或者相同场景背景下的每个角色的个性与特征。是直接向人们展示动画画面内容以及思想的最直观的基本要素和直接呈现。

### 4. 《二维动画设计》

#### (1) 知识目标：

使学生对二维动画工艺流程有一个整体新的认识，掌握二维动画的制作规律，学习动画设计方面的基本理论和基本知识，通过动画思维能力的培养，具备二维动画设计方法、动画基本技能等方面的知识及能力，能在影视动画公司从事相关动画设计工作。

#### (2) 能力目标：

能够熟练进行矢量图形的编辑，具备一定的动画造型能力和动画场景绘制能力，能操作 Flash 导出动画，能够为动画配音，具备动画剧本规划能力和镜头运用能力。

#### (3) 素质目标：

具备独立进行资料收集与整理能力，能制定与实施工作计划，具备用户需求的理解能力、检查、判断能力。注重团队协作能力，职业道德观念的培养。

#### **主要内容：**

掌握二维动画设计的基本概念、原理，具备动画设计软件的基本理论知识。

掌握动画的设计规律和灵活的动画设计技巧。

利用二维动画制作软件完成原创动画作品或交互式动画作品。

### 5. 《三维模型制作》

#### (1) 知识目标：

培养学生的造型能力、审美能力。掌握制作三维建筑和材质纹理处理的能力。注重掌握场景模型能力、道具模型、高精模型与低模、法线烘焙等技术。

#### (2) 能力目标：

能够应用 3Dmax 软件进行一般模型制作，常见贴图与材质的绘制与制作，基础动画的制作。能深刻理解动画制作的完整流程，能够胜任使用 3Dmax 软件进行基础动画制作，为系统地学习后续动漫专业的知识与技能打下坚实的基础。

### (3) 素质目标:

具备团队合作能力和职业道德,通过职业情感、态度、价值观的培养逐步形成三维动画建模师所必须的专注、执着、严谨的工作态度。

#### 主要内容:

二维转三维模型:由传统二维空间到三维空间的转化,创建点、二维线及修改器,使其转化为三维模型。

三维建筑建模和精模:通过 CAD 导入二维线建模,墙体、栏杆、玻璃、台阶。

基本材质灯光贴图:材质贴图及 UV 贴图坐标,凹凸纹理贴图,日光灯处理方式。

场景模拟:使用多边形建模,建立各种场景模型如:亭子、路灯、公共汽车站等,使用置换,代理等技术创建树木花草等。

道具模型、高精模型与法线烘焙技术:场景中高精模型道具的制作、UV 展开及贴图绘制。

## 6. 《三维动画设计》

### (1) 知识目标:

依据三维动画原理及制作流程,使学生掌握三维动画制作流程:关键帧、动画控制器、相机漫游动画、路径引导动画、生长动画以及动画控制器等。

### (2) 能力目标:

了解三维动画设计的要素和原理,让学生掌握制作三维动画的技巧,提高学生的设计能力,开拓学生的设计思维,增强三维设计和制作能力。综合运用三维动画基本原理及设计知识通过相关软件正确表达设计意图的能力。培养学生的实践运用能力及创新精神,提高学生的审美能力。引导掌握各种三维动画技法的同时促进学生设计个性的发展。

### (3) 素质目标:

具备团队合作能力和职业道德,通过职业情感、态度、价值观的培养逐步形成三维动画师所必须的专注、执着、严谨的工作态度。

#### 主要内容:

动画关键帧:熟悉动画原理,了解关键帧,自动记录关键帧、帧速率、输出格式等。

动画控制器:了解动画控制器,并能通过动画控制器调节动画循环形式等。

相机漫游动画:掌握相机运动规律,相机运动手法,控制相机运动速率。

路径引导动画:掌握二维引导路径动画,完成规定路线的进行动画。

生长动画:掌握植物生长,房屋生长动画的表现手法。

## 九、学时和学分安排

### (一) 学时

本专业总学时为 2842 学时,其中,理论教学 858 学时,占 30.2%,实践教学 1984 学时,占 69.8%。每 16 学时折算 1 学分。

### (二) 学分

本专业总学分为 144 学分,其中,必修课学分为 118 学分,选修课学分为 26 学分。

表 4: 学时和学分安排表

课程类别	课程属性	课程性质	学分	学分比例	学时数			学时比例	备注
					理论	实践	总学时		
公共必修课	人文素养课	必修	14.5	10.1%	98	224	322	11.1%	
	政治素养课	必修	14	9.7%	184	84	268	9.2%	必修课学时占
	通用能力课	必修	14	9.7%	112	112	224	7.7%	85.4%
专业必修课	专业基础能力课	必修	13	9.0%	64	144	208	7.2%	
	专业核心能力课	必修	24	16.7%	192	192	384	15.4%	
	技能实践课	必修	34	23.6%	0	1020	1020	35.1%	
选修课	专业拓展课	选修	22	15.3%	176	176	352	12.1%	选修课学时占
	通识课	选修	4	2.8%	32	32	64	2.2%	14.6%

## 十、教学进程表

详见附件。

## 十一、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

动漫制作技术专业目前拥有一支专兼结合、校企共享的高素质“双师型”教师队伍，在职专任教师(包括院内外兼课兼职教师)15 余人，中级职称硕士以上学位教师占 70%，45 岁以下中青年教师占 90%，教师年龄、职称、学历结构分布合理。

### (二) 教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中有画室 2 间、动漫实训室多间，实训室面积、设施等应达到行业的有关专业实训教学条件建设标准要求。

#### 1. 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；能提供影视动画设计、动画短片制作、动画角色设计等相关实习岗位，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。

#### 2. 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

本专业理论教学资源优先选用高等学校专业主干类、纳入规划的教材，辅之以行业优质培训资料，使理论教学资源丰富成熟又紧跟行业发展；实训教学以行业项目为导向，以职业规范为标准，以该专业岗位的工作流程为实践过程的设计思想充分体现该专业岗位任务要求。学院已实现网络全覆盖，为信息化教学手段的运用提供了有利的保障。

#### （四）教学方法

##### 1. 产教融合

利用校内专业机房、实训基地、新媒体工作室、摄影工作室，以校内或社会上真实的设计任务要求，安排有一定综合性质的设计项目，学生在教师的指导下独立或团队完成整个任务，形成综合的专业能力，体验职业氛围，逐步积累设计从业经验，为走上社会做好准备。

推行选课制，扩大学生学习选择权，提高学生自主学习能力和可持续发展能力。

##### 2. 校企合作

为提高教育教学水平，尤其是实践教学水平，与武汉中部对外合作有限公司合作办学，合作企业提供实习岗位，还参与课程教学，课程实训，教材开发，教师培训等工作，打造“教室工厂化、教师双师化、教学项目化、作业产品化”的全新人才培养模式。

#### （五）学习评价

##### 1、考核形式多样化

根据不同课程特点和要求采用笔试、现场实操、方案设计、技能测试、阶段测试、订单任务完成、调研报告等多种考核方式，甚至是多种考核方式相结合。

##### 2、注重学习过程考核

学习过程考核的目的是在于引导学生注重平时的学习过程，保持学生课程学习的主动性和持久性。过程考核主要考察学生在课程学习期间的学习质量、接受程度、学习态度、出勤率等。

##### 3、以赛促教、多方考核

除学校考核系统外，还通过参加校内外各种专业技能比赛，促进学生的学习积极性也是有效检验学习效果和教学效果的手段，此外合作企业作为第三方对学生实训、实习进行考核评定，形成校内校外多方考核评定的教学评价系统。

#### （六）质量管理

建立健全校院（系）两级的质量保障体系。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、质量年报等职业院校自主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。

遵循职业成长规律和教学规律，“以完成简章动作任务到完成负责工作任务”的能力发展过程为质量管理依据，加大实践教学力度，建立工学结合的评价教学新模式。工学模式下的教学质量评价是从多角度进行的全面评价，将评价专业能力，学生的自我学习能力，团队协作能力、自我管理能力和基本素质列入评价目标。

## 十二、毕业要求及考核

### （一）学分要求

本专业要求学生修满 144 学分方达到毕业要求，其中，必修课 118 学分，选修课 26 学分。

### （二）职业技术能力等级证书要求

鼓励考取平面设计师（Photoshop）（初级），动漫设计师（初级），动漫设计师

(flash) (中级), 游戏美术设计师 (初级), 数字艺术创作 (中级)。

### (三) 素质知识能力要求

通过本专业的学习, 学生学习达成度能实现以下“五到”: 知识学到、技能习到、素质修到、情商悟到、胆商练到。

表 5: 学生学习达成度一览表

序号	学习达成度	具体内容
1	知识学到	动漫制作知识学到、能理解动漫制作基本流程和基本知识。
2	技能习到	二维动画与三维制作技能习到, 能应用制作动画创作。
3	素质修到	岗位素质修到, 诚信、执行力、团队意识、学习能力。
4	情商悟到	职业情商悟到, 提升职场人脉, 重视团队合作能力。
5	胆商练到	行业胆商练到, 提升创新能力和决策能力。