



河南职业技术学院

HENAN POLYTECHNIC

数字创意与设计学院
影视动画专业人才培养方案
(2022 版)

专业负责人	李 珊
研制团队	影视动画教研室
二级学院审核人	李小强
修订时间	2023. 07

二〇二二年七月

目 录

一、专业描述	1
二、职业面向及职业能力要求	1
三、培养目标	3
四、培养规格	3
五、人才培养模式和教学模式	4
六、课程设置及要求	6
七、实施保障	14
八、毕业及证书要求	17
附表	19

影视动画专业人才培养方案

一、专业描述

专业名称：影视动画

专业代码：560206

入学要求：普通高中毕业生、中等职业学校毕业生或具备同等学力

修业年限：三年

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

二、职业面向及职业能力要求

（一）职业面向

表 1 影视动画专业面向的职业

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	职业技能等级证书 或职业资格
5602	560206	广播、电视、电影和录音制作业(87); 文化艺术业(88)	动画设计人员 (2-09-06-03)	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	1+X 数字创意建模、1+X 动画制作职业技能等级证书、动画制作员职业技能等级证书

（二）职业能力分析及要求

就业面向的行业：面向广播、电视、电影、游戏、媒体广告和文化艺术业等行业的动画设计人员职业群。

主要就业单位类型：影视广告公司、动画公司、动漫行业公司、游戏行业公司、数字多媒体行业公司、广告制作公司、出版社、网页制作、各级电视台等单位。

主要就业部门：影视动画角色、场景、动画制作；影视广告、影视合成等方面的设计、绘制、管理工作。

从事的工作岗位：原画师、角色设计师、场景设计师、三维模型制作、材质灯光制作、CG 插画师、漫画师、动画师、特效师、影视剪辑、出版社动漫读物制作等。

表 2 岗位能力分析表

序号	岗位名称	岗位类别		岗位任务描述	岗位核心能力要求
		初始岗位	发展岗位		
1	二维动画	原画师	上色	绘制动画的开始、关键和结束动作；按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位上色	需要有良好的创作能力和原画能力
		角色设计师	上色 动画师	负责设计角色的造型、身材比例、服装样式、不同的眼神及表情，并标示出角色的外貌特征、个性特点；按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位上色	需要有良好的创作能力和人物结构绘画能力，需要基本的动画技法
		场景设计师	上色 动画师 剪辑	根据监督的意图绘制出作品中的空间环境。要求背景符合人物所处情境、具有时代特征和地域特点，并为人物的活动提供较多动作支点等。通常为纯线条稿，场景中出现的细节，如家具、灯饰、浮雕、植物等也得有所表现	需要良好的环境设计理论和构图、色彩的基本功
2	三维动画	模型制作	三维动画 制作	对于比较复杂和关键的角色要根据原画或平面角色设计稿制作实体三维模型，搭建实体场景模型，进行模型的动作设计，可以是动态捕捉的或使用骨骼绑定和关键帧制作的动作和动画	需要良好的立体构成基本功和实物模型的制作能力，熟练使用软件进行快速精准建模的能力。有动画运动规律和原画基础做三维动画设定更合适
		材质灯光制作	特效师	设置模型的材质贴图，进行灯光的设置和渲染粗效果，制作三维的特效，如光效、雾效、爆炸等粒子效果等	对灯光和材质属性有深入的了解，对软件的渲染器有深入的理解。熟练使用三维软件特效模块进行特效制作。
		后期合成	影视剪辑	对配出来的人物对白、背景音乐、环境音效等各种声音元素进行编辑、混音和声音特效处理	对音频音乐有一定的功底，熟练使用音频编辑软件或音频编辑设备
3	插画设计	CG 插画师	出版社动漫 读物制作	游戏，杂志、小说，漫画的插画制作师	要有极好的原画能力和色彩构成能力。
		漫画师	出版社动漫 读物制作	故事漫画(连环画)的创作	漫画功底和手绘水平

三、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,掌握专业知识和技术技能,面向广播、电视、电影、游戏、媒体广告和文化艺术业等行业的动画设计人员职业岗位群,能够从事影视动画设计、生产、后期制作、特效、影视动画生产管理及技术服务等工作的高素质复合型技术技能人才。

表3 影视动画专业培养目标

序号	具体内容
1	具备能从事二维、三维动画制作,能从事后期视频剪辑制作,能从事手绘插画绘本设计工作及技术岗位的能力,具备影视动画项目策划、剧本写作、分镜头创作、造型设计、动画创作、后期特效能力等;能了解和掌握影视动画行业的岗位职责和胜任岗位业务水准,能开展相关行业新媒体方面的工作。
2	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力;能够理解和运用专业知识,具备游戏场景建模的能力;具备游戏影视渲染和影视后期合成的能力;具备二维动画制作和三维特效制作的能力;具备收集、整理影视动画行业和岗位相关资料的能力。
3	具备外语阅读能力、计算机应用能力、相应的古典文学鉴赏能力、流利的语言文字表达能力,具有良好的交流与写作能力,工作中能够遵纪守法,具有良好的社会公德和职业道德以及善于沟通协作的能力
4	能够取得本专业1到2个职业资格证书或1到2个中级技术能力相关证书;基于一定的工作经验,毕业后3年左右能够具备原画师、动画师、建模师、后期剪辑师等任职资格;会检索与获取专业文献资料,具备继续学习、终身学习的能力
5	具备使用专业知识和技能,主动满足经济社会发展需求的能力;具备适应职业变化以及开拓创新的能力;具有发现问题、分析问题和解决问题的能力,具有较强的团队协作能力

四、培养规格

(一) 知识要求

掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、知识产权保护等知识。掌握造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论。了解影视动画项目制作流程,生产管理制造流程及各个岗位工种特点,以便深入学习岗位技能。掌握影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业知识和专业理论知识。掌握数字化影视动画制作装备(如:数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备)基础理论知识和操作规范。熟悉制作、创作各个环节的平台软件及不同插件特性,能够根据需求进行选择切换及精准学习。了解广播影视行业最新的相关国家标准和国际标准。熟悉各类新媒体载体终端,能够结合终端媒体特征掌握内容形式表现特点。

(二) 能力要求

主要包括以下内容:

专业能力：理解和运用知识的能具有基础造型技能，熟练运用计算机进行辅助设计的技能，掌握影视动画设计及制作的技能，具有影视动画片、影视广告的初步策划能力。

方法能力：具有运用外语进行阅读能力；具有语言文字表达能力；具有与客户交流与协作的能力。

社会能力：具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识；掌握本专业的的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面胡基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理等工作

可持续发展能力：掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力。

创新与创业能力：具备创业意识、创新精神、独立工作能力，能够合理规划职业生涯。

（三）素质要求

基本素质：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。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。

职业素质：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；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。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及行为习惯；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。

五、人才培养模式和教学模式

（一）人才培养模式

致力于培养影视、动画等第三产业新媒体技术人员，以 MG 动画、二维动画和三维动画为依托，横向扩展影视后期制作、商业动画制作、新媒体短视频制作等专业岗位技能人员，实施岗位与专业相对应的人才培养方案，采用校企联合的模式，应用全新教材，依托雄厚师资，产学研相结合，力求打造适应新形势，具有最新思维和技能的信息技术 X 艺术的交叉学科人才。

以项目实践操作为核心的课程体系，通过高校师资和企业师资共同实施，嵌入企业真实项目案例，最终保证学生达到企业用人需求，与企业用人标准零缝隙。

1. 订单特色

在校企深度合作的基础上，考虑行业企业职业岗位通用工作能力要求，针对合作企业职业岗位能力的具体要求，校企共同制订人才培养方案，经行业、合作企业、职业教育领域专家论证完善后实施。“订单特色”一方面包含合作企业与学院签订的用人“订单”，学生一入校即成为企业准员工，为企业“量身定制”合格员工；另一方面包含根据行业企业要求实施的校企联合“订单式”人才培养，企业参与从人才培养方案的制订到教学实施的整个培养过程，专业核心课程引入合作企业项目为教学载体或学习任务，教学过程融入企业元素。

2. 学院、企业及用人市场的“三方融合”

影视动画专业的特点要求企业、用人市场参与到学院的人才培养当中来，实行“培养目标与岗位能力要求对接、教学内容与工作任务对接、教学过程与工作过程对接、教学评价与工作评价对接”四个对接，实现企业、用人市场及学院三方的立体融合。整合学院教育资源，依托企业设备、生产、技术、工艺和管理优势，将教学过程与企业产品生产过程相结合，针对性地实施教学，实现预定的人才培养目标。为了更加深入加强校企合作，学校与苏州动漫产业基地以及郑州地区的多家影视动画公司建立了合作关系。在校企合作的同时，利用假期时间安排学生去企业做项目，检验是否能把自己所学的理论用于实践工作中。本专业主动多次邀请企业的资深人士来学校授课，开设讲座等。并将企业中的实际项目引入课程，根据职业能力培养的需要，密切联系地方产业发展实际，将专业基础课程和专业课程的教学内容设计成具体技能的训练项目，根据项目组织实施教学与考核，使专业人才培养的能力目标得以实现。通过课程与项目的紧密结合推进人才培养模式的创新工作。

3. 紧密结合“岗课赛证”培养宗旨

本专业充分论证毕业即就业的专业思维，通过调研企业的岗位需求，分析得出岗位能力要求。在得到精确的数据和岗位准则后，利用开设课程的设置，将企业的需求融物细无声的融入到平时的课堂教学中，利用课堂将知识点充分挖掘，更好的与企业需求进行对接。在课下，利用各种大赛来拓展学生眼界和提升学生的实际技能操作水准，通过1+X技能等级证书更好的全面认证学生的知识理论水平和实践操作水平的结合程度，同时也加强了毕业后企业对于学生能力的认可，实现精准就业岗位的最终教学目标。

（二）教学模式

将以往的传统教学模式提升为校企合作模块化教学模式，利用与企业相关岗位对接，将课程教学与一线企业岗位需求紧密结合，通过走出去，引进来，打造了影视动画专业特色的二元制、学徒制的教学体系。聘请企业一线的技能人员走进校园，将企业的实践项目案例，操作技能，行业水准，评价体系等多方面带入到课堂教学中，使学生不出校园就能真切的体会标准的行业流程。校内教师定期走进企业，完成新型技能的提升对接。将课程对应岗位需求，从校园起就让学生感受到社会环境，岗位职责。

1. 课证岗融通教学模式

在教学过程中，将职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学。推行项目教学、工作过程导向，实现课证岗合一、学做合一的“教学做”一体化，专业课程教学内容与职业岗位融通，与职业资格标准要求融通，开展实境教学，培养学生的专业技能。

2. 双元协同育人，合作教学

由校企共同研究制定教学模式，及时将新技术、新工艺、新规范纳入教学标准和教学内容，强化学生实习实训；在教学过程中，企业专家参与实践教学，并为在校学生提供实习岗位。在教学中，以“项目引领、任务驱动”，实行“一图贯穿、双证融通”的教学法，融“教、学、做”为一体，打造一线适岗人才。运用这种创新的教学模式进行专业知识和技能培养，有效提高学生的职业综合能力，更好地做到毕业即上岗。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程概述

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求
1	思想道德与法治	教育引导學生加强自身道德修养，提高思想道德素质；加强法律观念和法律知识教育，提高法律素养；培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质	主要包括社会主义道德教育和法制教育，帮助学生增强社会主义法制观念，提高思想道德素质，解决成长成才过程中遇到的实际问题
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	引导学生更加准确地把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果，对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程有更加深刻的认识；提高大学生对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力	以马克思主义中国化为主线，以毛泽东思想以及邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观等马克思主义中国化理论成果为主要内容，帮助学生理解和掌握马克思主义中国化理论成果的形成过程、精神实质、历史地位和指导意义，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	引导学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义，更好地把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义，实现从知识认知到信念生成的转化，增强新时代青年学生的使命担当，自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去	围绕马克思主义中国化最新理论成果，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，全面解读习近平总书记关于重大时代课题的一系列原创性治国理政新理念新思想新战略。使学生自觉运用习近平新时代中国特色社会主义思想武装自己的头脑，把爱国情、强国志、报国行自觉融入到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
4	形势与政策	引导学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和知识，学会正确的形势与政策分析方法，特别对我国的基本国情、国内外重大事件、社会热点和难点等问题的思考、分析和判断能力	着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设形势、任务和发展成就教育；党和国家重大方针政策、活动和改革措施教育；当前国际形势与国际关系状况、发展趋势和我国对外政策原则立场教育
5	大学生心理健康教育	培养学生了解心理健康的标准及意义，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，切实提高心理素质	包括心理健康基础知识，了解自我、发展自我，提高自我心理调适能力，如生涯规划、学习心理、人际交往、情绪管理、压力管理、生命教育能力等，注重培养学生实际应用能力
6	体育	引导学生正确认识体育锻炼目的意义，了解基本的体育理论知识，掌握必要的运动技术和技能，学会科学锻炼身体的方法，养成锻炼身体的良好习惯	篮球、排球、足球三大球和乒乓球、羽毛球各项运动（任选一项）概述、竞赛规则、各种球类的技战术；武术、健美操运动概述、基本功和规定套路等
7	公共英语	培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力	包括学习、生活、工作等多个方面的主题单元，通过视听说、精读、翻译写作等模块，全面提高学生听、说、读、写、译各方面英语能力
8	大学语文	培养学生阅读和理解文学作品的的能力，提高学生文学鉴赏水平和文化修养，提升写作能力，以适应学习和工作的需要	散文阅读与欣赏；诗歌阅读与欣赏；小说阅读与欣赏；影视与戏剧欣赏；语言表达能力与技巧；实用写作训练
9	高等数学	培养学生可持续发展的能力；提高学生数学素养和文化素养。为后续专业课程的学习打下坚实数学基础	函数极限与连续；一元函数微分学；一元函数积分学；常微分方程；一些数学问题、典故、观点中的数学文化

10	劳动教育	通过本课程学习，能使学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌，促进学生德智体美劳全面发展	着重讲授劳动教育基础知识和技能，以劳动教育为主，兼具我校特色专业教育、实习实训、社会实践、创新创业等各学科的联动性教育。建立以提升劳动素养为核心的“三大教学任务”——劳动情感、品德为主体的思政教育，劳动知识、技能学习的劳动实践，实验研究、分析探索的劳动创新
11	中华优秀传统文化	系统认识中国传统文化的内容、性质、特点等，提升学生人文素质和个人修养，提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习的意识和能力	中华优秀传统文化性质和特点、各文化领域的发展脉络（传统思想、传统艺术、传统科技、政治制度、婚姻文化、建筑文化、饮食文化、传统节日等）、传统文化现代化、传统文化与专业学习等
12	信息技术	使学生理解计算机系统与计算环境基本原理，理解信息获取、数据管理与处理分析、信息表达与发布等知识和理论。具备使用应用工具软件获取信息、处理数据、解决问题的能力，形成分析和解决问题的计算思维与素养	包括计算机与信息社会、计算机系统、计算机网络、信息安全、数据库基础、办公软件、大数据云计算、人工智能等计算机新技术。本课程注重理论与实践相结合，同时兼顾计算机应用领域的前沿知识，采用理论教学与实验教学方式
13	大学生职业发展与就业指导	了解生涯规划意义和方法，引导学生认识自我和职业世界，了解职业素养和职业能力要求，了解就业形势和就业创业政策，掌握求职材料和面试技巧，提高依法维权意识，培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力	职业生涯规划基本理论、自我认知、认识职业世界、职业生涯规划及大学生涯规划、职业素质与职业能力、求职和应聘、劳动者权益、毕业手续办理及人事代理、职场适应等内容
14	创新创业教育（含创新创业基础和创新创业与创业）	培养创新思维，提升创新能力，以创新促进创业；提升创业能力，培育创客精神，以创业带动就业	包括线下《创新创业基础》和线上《创新创业与创业》。线下部分教学以培养创业者精神，介绍开展创业活动所需要的基本知识为主，包括创业者素质和创客精神，创业的基本概念、原理、方法和相关理论。线上部分《创新创业与创业》侧重培养学生理解创新、应用创新、设计创新的行动力。通过揭示创新创意的本质和规律，以丰富的案例解读多种思维形式，进行创新思维训练，传授创新方法，激发学生的创新创造动机，培养学生正确的创新观和创新意识，提升学生的创新能力，为专业学习和创新创业打基础
15	军事理论	了解军事基础知识，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	主要包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五个方面内容
16	军事技能	掌握基本军事技能，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	主要包括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等方面的相应训练

(二) 专业(技能)课程概述

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求
1	专业美术	培养具有灵活应用基础技能的动画创新人才，为学生日后的发展奠定了良好的基础，通过“教学、技能训练、项目实战”等手段，以项目导向为教学方式，企业专家和动画设计师参与课程讲授，培养高能力的多技能人才	通过从事物的形态描绘、变形的形态描绘、抽象提炼技法等内容入手，培养学生在事物形态绘画方面的创造性，使学生初步具备较为全面的、科学的、富有创造性的思维方式，为学生深入研究艺术设计以及广告平面设计等奠定良好的基础，通过大量的绘画素描设计练习，才能逐步掌握技巧，掌握基本的表达、表现和创意设计规律
2	形态构成	形态构成是影视动画专业一门重要的专业基础课程。通过对形态设计、美学原理、形态与色彩关系的学习，使学生全面的了解造型设计观念和造型规律，并从各方面去研究形象、色彩特征、空间表现和美的形式法则，掌握如何创造形象及把握组合方式	形态构成包括三大部分的内容。一是平面构成，二是色彩构成，三是立体构成。在开阔学生视野的同时，丰富他们的表现手段，最终使其融入到现代设计中，让学生通过学习学会运用视觉语言和各种表现方法来表达自己的想法，以提高创作能力
3	场景美术建模与制作	利用三维软件使学生掌握游戏场景和道具的制作流程与布线方法，能够根据平面参考独立完成场景的模型搭建	掌握 3dsmax 软件操作基础、掌握多边形建模技巧、曲面建模方法、熟练掌握建模的命令工具及快捷键
4	计算机辅助设计 PS	通过对 Photoshop 软件应用的教授使学生掌握该软件的基本操作方法并会熟练应用软件进行图形设计及处理	掌握 PS 的基本应用，熟练应用软件中的选区工具、图层工具、绘图工具、蒙版工具、文字工具和滤镜工具等主要工具，要求学生掌握软件中选区的应用，图层的叠加，蒙版的应用，文字变形及添加滤镜效果等处理图片常用方法
5	CG 插画设计	插画设计是以插画设计的技法训练为主，旨在促进学生理解和掌握插画设计的基本概念、基本知识、基本原理和设计的基本方法，传递设计新理念、新思维。通过命题创作的实践练习使学生掌握插画设计的表现手段和技能技巧，强化学生的实践设计能力，提高学生的综合专业素养，以适应以后影视动画设计工作的需要	教学过程中要结合插画艺术的原理，对插画设计的基本元素和构图原则、实际案例的操作等进行练习来达到教学目的。使学生能够从理论到实践，逐渐认识、掌握插画设计知识和技法，并逐渐的熟练运用插画在实际的设计领域
6	计算机辅助设计 An	通过对 Animate 软件应用的教授使学生熟练掌握该软件的基本应用方法，并能够应用软件进行基本的绘图、简单动画制作和动画广告条制作，为后面的课程打下坚实的基础	掌握 Animate 软件的基本应用方法，了解应用软件中的直线工具、逐帧动画、补间动画、形状补间动画、遮罩动画以及引导层动画等制作手段，要求学生能够熟练的完成角色的逐帧动画制作、补间动画、形状补间动画的应用，并根据所学内容完成基本的开场动画设计、动画广告条设计、电子杂志设计、音乐 MV 设计等制作内容
7	摄影与摄像基础	要求学生能运用摄影的理论和实际操作相结合，能够利用摄影摄像提供的拍摄技术对人像或风景进行拍摄处理、制作静态拍摄、动态拍摄等有动感的图像或视频作品，在实际操作上加强巩固学习，提高学生的摄影能力及思考创作能力，让学生提升审美，开拓视野	熟识摄影摄像的基本操作知识，熟练掌握专业相机的摄影技巧，专业摄像机的拍摄技巧、摄影的用光。掌握利用计算机对图像进行加工，对视频进行编辑的基本方法

8	视听语言	掌握影视动画、电影电视的镜头运用，镜头、镜头的拍摄方式、镜头的组接和声画关系，能够依据镜头的不同设置分镜头画面，利用镜头打造完整的动画视觉画面	需要学习镜头与镜头的组合、镜头的表现内容——人物、行为、环境、甚至是对白、掌握电影电视的基本结构手段、叙事方式、镜头、分镜头、场面段落的安排和组合
9	动画概论	通过这门课程的学习，可以使得学生对动画有一个整体性的认识，其中包括动画的形成原理、动画的发展过程、动画片的制作流程、动画产业等等。拓宽学习动画的思路，为进一步学习各种动画专业知识和技能做准备。	了解动画发展历史，掌握动画电影制作流程，了解动画的应用领域。理解动画概论的基本理论，动画的风格和流派，能够对动画作品进行准确的分析和思考，在设计中熟练应用各项动画创作技法，能够理解动画方案中的具体模式并进行形象思维和设计创意
10	动画运动规律	掌握动画的基本运动规律，能够熟练应用运动规律来绘制动画，掌握动画制作中的时间节奏、空间变化、运动轨迹等内容，能够熟练应用动画中的基本运动来制作呈现完整的动画效果，能够胜任基本的原画师岗位职责	动画运动规律的基本常识，如动画制作中的时间概念、空间概念、速度和节奏、关键帧和中间张等；动画运动中的基本运动，如弹性运动、惯性运动、曲线运动；人物角色、动物角色的运动规律；动作设计的基本要领；动画设计中的表演风格；原动画关键帧的动作设计和把握；动作设计中的联想手法
11	动画前期策划设计	掌握动画制作前期基本流程，动画基本定位的把握，动画风格的确定，动画剧本的创作原则，熟练掌握动画场景设计、角色设计和分镜头脚本设计，使学生全面系统的掌握各种类型动画作品的风格和基础知识，能根据动画剧本要求，设计制作符合要求的动画角色、动画场景和分镜设计	通过动画前期策划的案例分析，了解动画策划流程，通过进行动画场景设计、角色设计和分镜本设计的理论学习和实践训练。
12	二维动画制作	了解二维动画生产流程，掌握二维动画制作的技能，熟悉动画制作中的具体实务、操作流程和规范要求，能使用二维动画软件进行动画制作	二维动画的概念；二维动画的制作流程的制作流程；简单的二维动画完整制作
13	三维特效制作	要求学生掌握三维中的粒子运动、特效制作、骨骼绑定等相关的技能效果，要求学生能够独立的实现三维方向的特效整体制作	第一部分，特效基础：粒子特效，激光特效，火焰特效等；第二部分，知识点拓展；第三部分，实践项目案例
14	影视后期制作	通过对 AE 和 Premiere 软件的教授，使学生能够了解后期制作的基本内容和基本方法，掌握后期制作软件方面的基本应用并能熟练使用该软件进行视频的剪辑和编辑处理	掌握 AE 和 Premiere 软件的基本应用，包括剪辑方式、剪辑工具、添加转场特效、添加字幕、去画面抖动，添加视频特效等内容。要求学生掌握后期合成的基本流程和内容，对于段落视频进行熟练的剪辑和拼接，添加片头字幕和开场特效，适当的添加视频中的特效制作及转场效果，能够完成一段自主拍摄并剪辑的视频后期制作
15	游戏影视场景美术渲染技术	掌握 UE5 渲染流程及规范、熟练使用 UE5 进行场景美术的搭建，掌握地编美术流程，熟练使用 Quixel 扫描资产快速创建美术资源。能够独立编写常见材质算法，例如金属、冰雪、玻璃、水、全息材质等	掌握 UE5 的各个模块体系，包含软件基础，材质系统，灯光系统，地编系统，熟练掌握高级 PBR 材质流程的资产制作，以及资产项目管理，资产导入到 UE5 和场景搭建的完整流程

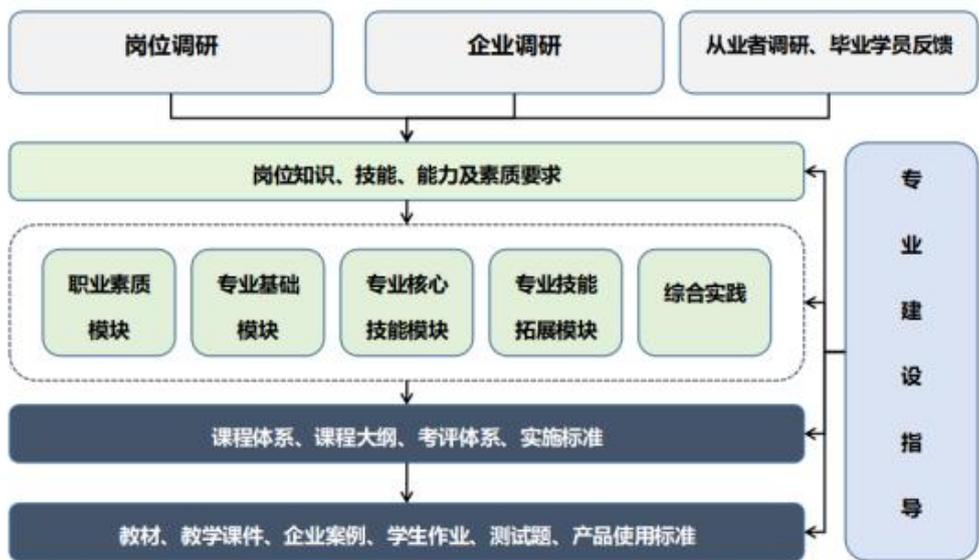
16	数字创意建模 (初级)	了解基础艺术设计理论,能理解基础的物件二维概念设计图。具备基本审美能力,能了解二维设计风格,二维设计三视图等。了解二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。基础三维物件、道具模型制作。掌握三维模型制作软件(Maya、3DsMax)界面基础知识,三维模型制作软件操作、插件基础知识,根据二维概念设计制作物件道具。基础三维物件、道具模型UV拆分掌握三维软件中展UV模块知识,UV布局,了解unfold等插件基础知识,能合理将模型进行拆分UV工作	掌握二维软件(Photoshop)界面基础知识,二维设计软件基础操作。掌握与二维软件结合的基础贴图制作流程。基础三维模型提交与修改:了解数字创意建模专业中视觉工业流程的基础理论,能将制作的基础模型提交并在收到反馈后依据反馈进行修改
17	数字创意建模 (中级)	掌握基础艺术设计理论,造型理论,设计理论等,能理解基础的场景二维概念设计图。掌握良好的审美能力,能了解分析不同的二维设计风格。掌握二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。三维场景模型制作掌握三维模型制作软件(Maya、3DsMax)界面基础知识,三维模型制作软件操作、插件基础知识,根据二维概念设计制作场景模型。掌握高、中模制作方法,掌握减面、低模制作方法。了解数字创意模型职责及其及其视觉工业体系生产流程中在作用。三维场景模型UV拆分,熟练使用三维软件中展UV模块及插件工具,了解多象限UV使用	了解PBR贴图制作流程,掌握SubstancePainter、Mari等贴图制作方法。掌握高低模烘焙方法,制作法线贴图、AO贴图、金属度贴图等。了解三维软件内置渲染应用及外置渲染功能的使用,了解三维软件内物理天光、环境光等打光方式与技巧。掌握与二维软件如PS结合的基础手绘贴图制作流程。了解PBR贴图制作流程,掌握SubstancePainter、Mari等贴图制作方法。掌握高低模烘焙方法,制作法线贴图、AO贴图、金属度贴图、透明贴图。了解基础计算机引擎理论,掌握U3D、UE4引擎基本操作。了解视觉工业化体系在数字创意建模行业中的作用;了解视觉工业体系中各层工作单元的工作流程与协同方式。具备对视觉工业体系中的底层工作单元与任务模块的标准制定及进程监控能力
18	数字创意建模 (高级)	了解二维设计视觉工业体系生产流程中在作用。掌握二维设计软件基础操作。掌握各种常见物件的二维设计分析与制作能力。了解高精度二维数字艺术作品的创作方法和技巧。了解数字创意模型职责及其及其视觉工业体系生产流程中在作用,具备整体建模流程体系管理能力。具备审美能力,熟练掌握常见美术风格。掌握高精度三维数字模型制作方法、流程与掌握数字创意三维软件和相关常用插件操作。掌握三维软件内置渲染应用及外置渲染功能的使用;掌握三维软件内物理天光、环境光等打光方式与技巧。熟练使用三维软件中展UV模块及插件工具,了解多象限UV使用。掌握各种类模型贴图制作方法、流程与技巧。掌握PBR贴图制作与手绘贴图制作流程	全面了解视觉工业化体系在数字创意建模行业中的作用。了解视觉工业体系中各层工作单元的工作流程与协同方式。具备对视觉工业体系中的各层级工作单元与任务模块的标准制定、进程监控与质量审核能力。了解U3D、UE4中地形编辑功能,合理将场景物件、道具等进行组合与摆放。 引擎整合与优化:在U3D、UE4引擎中对物件、道具、场景、人物进行合理编号与整合。了解渲染知识,优化模型与贴图资源
19	运动捕捉技术	掌握运动捕捉动画,将运动数据用于角色设置动画	运动捕捉设备、运动捕捉系统、运动捕捉过程、运动捕捉提示、创建运动捕捉动画
20	影视片头特效制作	掌握电影、电视及栏目包装等的影视类片头特效的制作,熟练掌握C4D和AE软件的结合应用,独立完成并实现具体的项目案例制作	影视包装理论知识、电视包装技术能力讲解、高级案例实战案例

21	影视动画创作	了解动画创作的基本思路,通过观摩优秀动画影片,掌握动画短片创作规律和技巧;通过元素训练,掌握动画片创作的基本能力;利用多种制作手段(定格、影视拍摄等)进行影视动画创作	以实践项目案例为主题的动画创作,讲解并制作不同的动画类型,如定格动画,影视拍摄,创意动画,进行动画短片的分环节训练,完成整体的动画短片创作
22	场景美术建模与制作实训	熟练掌握三维建模技术,通过角色建模,静物建模,逐步完成动画场景建模	以不同的建模项目为基础,引导学生逐渐探索建模的思维方式和软件的应用技巧,通过不断的训练,完成综合性的建模实践案例
23	计算机辅助设计 An 实训	应用 An 软件来检测学生的二维动画掌握水平,熟练掌握软件的应用技法,结合软件的应用技巧完成整个平面动画制作	主要锻炼学生的平面动画制作能力,要求学生在规定时间内完成一部完整的动画短片制作,可以初步尝试让学生以分组的形式来进行
24	游戏影视场景美术渲染技术实训	以项目案例来检验学生的渲染技术掌握水平,重点考察学生的渲染技术能力及遇到问题的解决能力	设定项目主题内容,要求学生根据行业标准完成渲染的内容,课程可结合 1+X 考试内容,锻炼学生的实践操作能力
25	插画设计实训	为了提高和检验学生对于插画绘制设计 and 专业水平的掌握,特开展相关的案例实训,引导学生以原创的思维来设计绘本内容	要求学生在规定的时间内,独立的创作出一套成系列的插画绘本,绘本内容积极向上,设计具有独特性,禁止抄袭,绘画手法熟练,软件能够掌握
26	二维动画制作实训	以二维动画制作项目案例为导向,拓展和提升学生的综合实践能力,强化学生理论和实践相结合的企业项目制作,以行业标准来要求学生,提高学生的作品质量	要求学生按照自身能力水平自由结合组成小组,根据以往制作过的案例原创设计一部简单具有主题思想的动画短片,利用所学的二维应用软件来完成
27	三维特效制作实训	以三维特效项目案例为导向,拓展和提升学生的综合实践能力,强化学生理论和实践相结合的企业项目制作,以行业标准来要求学生,提高学生的作品质量	要求学生熟练应用三维特效基础软件操作,由软件的基础应用提升到具体的项目实践操作,以分组形式来完成原创项目制作,检验学生的三维特效学习能力
28	影视后期制作实训	以后期片头片尾项目案例为导向,拓展和提升学生的综合实践能力,强化学生理论和实践相结合的企业项目制作,以行业标准来要求学生,提高学生的作品质量	要求学生以组为单位,自主设计组织拍摄有内容有主题的视频素材,利用所学过的后期制作软件和制作知识,完成一部短片的合成和剪辑,并添加相对应的片头和片尾包装设计
29	专业考察	培养和开拓学生的眼界,通过观摩不同的建筑风格和古典艺术设计,总结和提炼适用于现代的艺术设计创作,将古典艺术与现代动画相结合,锻炼学生的艺术创作能力	安排学生到具有特色建筑和设计风格的地区进行考察观摩写生,利用速写将设计风格提炼出来,再进行创意再加工打磨成适合本专业的设计素材
30	岗位实习	培养学生在工作岗位上进行实践技能操作,提升学生适应社会岗位的能力,加强对于行业职业规则的认知。熟悉行业的整体操作流程,考察学生的面对问题的解决能力,提高学生的专业素养	介绍学生到影视、动漫、新媒体等相关企业进行实习,也可以鼓励学生自主寻找适合的对口岗位进行实习,通过实习熟悉岗位职业要求,让学生认清自身的差距为今后走入社会奠定基础
31	毕业设计或论文	巩固和加强学生所学的专业知识,掌握影视动画专业某一方向的制作应用,例如二维、三维、插画绘本等,能够熟练的完成该项目的制作	完成二维、三维、后期或者插画绘本任意一个方向的项目制作,包括项目前期策划、设计、制作流程及后期周边展示,通过完成的整体完成度及完成的质量对于学生的专业知识进行考察和判定

(三) 专业（技能）课程体系构建

1. 专业课程体系设计思路

本专业以职业岗位对实用型人才的职业能力和素质要求为出发点，通过岗位调研、企业调研、从业者调研、毕业生反馈和院校调研等途径，全面了解本专业的人才市场需求情况，确定本专业就业岗位对人才在知识、技能、能力及素质等方面的具体要求，然后经过专业建设指导委员会的反复论证、构造和完善，形成了以产业需求为牵引、就业为导向、以工学结合为主旨、以能力培养为核心，符合高校教学规律和本专业人才培养目标的课程教学体系，课程体系设计思路如图所示。



影视动画专业课程体系设计，按照职业岗位能力进阶原理，构建课程体系框架，并形成课程实施路线。具体做法是：根据能力体系，分析各能力单元所对应的教学领域，确定对应开设的课程名称、教学目标与标准、教学内容、实训实习方式等。同时，针对职业岗位要求，整合专业课程，分解核心能力。最后以素质教育和职业能力培养为主线，编写教学方案、制定专业教学计划和评价考核标准。

表 4 职业岗位的典型工作任务及其工作过程

职业能力	技能目标	素质要求	典型工作任务	技术理论知识点
基础绘画能力	1. 能正确观察物体结构、形体、色彩； 2. 能熟练使用绘图工具绘制观察到的事物	具有良好的职业道德，较强的敬业精神和创新精神；具有爱岗敬业、诚信、进取的良好品质；具有较强的沟通与协作、协调与组织能力，并有良好的团队精神	任务 1 (项目一)	素描绘画造型能力；色彩绘画造型能力；构成造型能力
基本理论知识能力	1. 能正确掌握动画的发展、历史、分类； 2. 熟悉不同种类的动画； 3. 能掌握动画知识基本原理		任务 2、 任务 3、 任务 4、 任务 5 (项目一)	动画理论知识能力；动画镜头设计能力；人物、动物解剖知识结构能力；动画造型能力
软件操作能力	1. 能用 Animation 软件制作二维动画； 2. 能用 3DMax 软件制作三维动画； 3. 能用 Maya 软件制作三维动画； 4. 能用 AfterEffects 软件合成动画。； 5. 能用 C4D 制作特效的		任务 1、 任务 2 (项目二)； 任务 1、 任务 2 (项目三)；	Animation 软件操作能力；3DMax 软件操作能力；Maya 软件操作能力；AfterEffects 软件操作能力；C4D 制作特效的能力

动画制作能力	1. 综合运用工具制作完整的动画短片	任务 1 (项目一)	运动规律设计能力；软件制作能力
职业素质能力	1. 能用英语阅读外文文件和国外软件教材； 2. 能用较好的审美判断事物； 3. 能组织管理实际问题	任务 1、 任务 2 (项目二)； 任务 1、任务 2 (项目三)	英语阅读能力；审美能力；组织管理能力

2. 专业课程体系构建

按照课程路线和职业能力分析结论，突出应用性、实践性的原则重组课程体系，形成专业人才培养方案。影视动画专业人才培养方案由公共基础课程、专业基础课程和专业课程三大类组成。公共课程主要是学院必修课程，其中包含毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、大学英语、体育与健康、就业指导等，主要培养学生职业基础素质和基本能力。专业基础课程由专业平台课和集中实训课组成，培养学生动画创意设计和制作的专业技术能力和职业素质，为形成专业特长铺垫基础。专业课由专业技能课及设计制作课程为主，训练学生的职业技能，形成特定职业岗位专长技能。

影视动画课程体系以二维、三维和后期合成制作为核心，以综合实践能力提升素养为基础打造专业的影视动画课程体系；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、高等数学、公共外语、信息技术、健康教育、美育课程、职业素养等列入必修课或选修课。以提高学生的基本素质，完善学生的知识结构，使学生了解基本知识，提高素质和审美修养。

(2) 专业课程

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程。主要包括以下课程：

①专业基础课程

专业基础课程包括：专业美术、形态构成、场景美术建模与制作、计算机辅助设计 PS、插画设计、计算机辅助设计 An、摄影基础、视听语言等。

②专业核心课程

专业核心课程包括：动画概论、动画运动规律、动画前期策划设计、二维动画制作、三维特效制作、影视后期合成、游戏影视场景美术渲染技术等。

③专业拓展课程

专业拓展课程包括：数字创意建模（初级）、数字创意建模（中级）、数字创意建模（高级）、运动捕捉技术、影视片头特效制作、影视动画创作。

(4) 集中实践课程

集中实践课程要包括实训、实习、毕业设计等。在校内外进行专业考察、岗位实习和毕业设计或论文；岗位实习可由学校组织在建筑相关企业开展完成或者由学生自行寻找实习单位完成岗位实习。严格执行《职业学校学生实习管理规定》、《高等职业学校工程造价专业顶岗实习标准》以及

河南职业技术学院相关实习管理规定。在校内开展场景美术建模与制作实训、计算机辅助设计 An 实训、游戏影视场景美术渲染技术实训、插画设计实训、二维动画制作实训、三维特效制作实训、影视后期合成实训。实训室建设逐步完善，能有效的确保学生在校期间的实训课程开展。

七、实施保障

（一）师资队伍要求

1. 本专业师资队伍基于每届学生 2 个教学班的规模配置，满足学生数与本专业的专任教师数比例不高于 20:1，专任教师应具有教师资格，教学经验丰富，职称和年龄结构合理，形成合理的梯队结构，有每 5 年累计不少 6 个月的企业实践经历。兼职教师应由来自于行业企业生产一线且实践经验丰富的中高级专业技术人员和能工巧匠担任。

2. 通过“传、帮、带”方式，校企共建一支“师德高尚、业务精湛、规模适度、结构优化、充满活力”的教学团队，双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%。

3. 专业带头人 1 人，专业带头人应是熟悉和把握影视动画专业发展规律和高职教育规律，实践经验丰富，教学效果优秀，在行业中有一定影响力的并具有高级职称的“双师”素质教师。专业发展规律和高职教育规律，实践经验丰富，教学效果优秀，在行业中有一定影响力的并具有高级职称的“双师”素质教师。

（二）教学设施

1. 教室要求

根据专业需求，建立满足教学的专业画室，制图室及多媒体一体教室。

2. 校内实训室（基地）要求

表 5 校内实训教学场地与设施要求

序号	实训室	主要设备及数量	主要实训内容	职业能力培养
1	数字媒体技术实训室	数位屏 49 台	插画制作	1. 独立完成工作的能力； 2. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用； 3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活。
2	影视动画制作实训室	工作站 6 台	影视动画制作	1. 对于电影语言具有较深的理解； 2. 能够熟练使用常用的剪辑软件； 3. 能够熟练使用常用的动画制作软件； 4. 能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄。
3	影视后期实训室	图形工作站 51 台	影视后期特效制作	1. 独立完成工作的能力； 2. 熟练掌握影视后期剪辑合成技术； 3. 熟练掌握影视后期栏目包装特效制作。

3. 校外实习基地要求

校外实习基地主要以真实的生产任务训练为主，对校内实训基地设备、场所和功能有效补充。

表 6 校外实训教学场地与设施要求

序号	实训室	主要设备及数量	主要实训内容	职业能力培养
1	安徽黟县宏村写生实训基地	写生认识实训	民居及良好的风景资源	1. 学生观察力和感受力，提高选材取景及构图的能力； 2. 认识外光的色彩规律，并掌握风景色彩的表现规律； 3. 掌握表现空间的方法与技能。
2	苏州国家动画基地 苏州动漫园	二维动画制作 三维动画制作 岗位实习	二维动画制作 三维动画制作	1. 独立完成工作的能力； 2. 熟练掌握动画运动规律并灵活运用； 3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活； 4. 能够独立完成后期合成和制作特效。
3	张家港如意通动漫产业公司	二维动画制作 岗位实习	二维动画制作	1. 独立完成工作的能力； 2. 熟练掌握动画运动规律并灵活运用； 3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活； 4. 能够独立完成后期合成和制作特效。

(三) 教学资源

1. 教材选用要求

优先选用高职高专国家级、省级规划教材、新形态教材等；鼓励专业教师与行业专家、技术骨干联合开发实训教材，将行业职业鉴定标准和新技术、新方法、新设备等相关知识融入教材。

2. 图书文献配备要求

根据专业特点，配备艺术类、传媒类等图书资源。

3. 数字资源配备要求

加强专业及课程的网络教学资源建设，满足数字化专业学习要求。

(四) 教学方法

在专业建设和发展中，始终把握和突出“立足岗位、一专多能、面向企业、服务社会”的专业特色，努力构建以职业岗位能力培养为中心，以实践能力培养为主线，重视并加强实践性教学环节，同时强调理论教学与职业实践训练并重的教学模式和人才培养体系。

1. 项目驱动实施教学

以国际影视动画行业对专业人才的要求为导向，以职业能力为核心，构建一套完整的适合于行业持续发展需求的工学结合课程体系。综合工作流程、项目内容、现代影视动画专业技术、国际化

影视动画专业人才标准等，深入分析各教学单元所对应的教学内容和实训技术等，制定一套灵活的严谨的人才培养方案、教学大纲、教学目标与标准及实训实习方法等。针对岗位职能需求和项目生产要求，整合专业课程内容，清理课程包含的核心技术能力及相关联技术；根据生产流程分析专业课程中各门分类课程的横向与纵向的内在联系，明确各课程之间的先后顺序和主次关系，确定核心课程名录，建立课程关系图。以培养学生的综合工作能力为基础，采用“项目驱动”“真题真做”等多种教学手段进行实训教学，缩短学院教学与企业生产之间的距离。

2. 校企双主体实现技能培养

建立三段式教学基本框架：第一段，以专业通用知识为主要教学目标，培养学生对行业和行业发展的多元认识，掌握对工具的运用能力；第二段，以课程结合项目，突出行业现行技术能力的培养，紧密结合行业的发展，形成优质核心课程群，使理论和实践得到融合；第三段，进入实训基地，由企业技术骨干担任的兼职老师对学生进行职业培训，以实训课程的方式贴近企业用人岗位，完成学生到员工的孵化过程。

(五) 学习评价

学习评价的主要目的是为了全面了解学生学习的过程和结果，激励学生的学习和改进教师的教学。影视动画专业建立评价目标多元、评价方法多样的评价体系。评价关注学生学习的结果，关注学习的过程；关注学生学习的水平，也关注学生在活动中所表现出来的情感与态度，帮助学生认识自我，尽力信心。

专业课程评价采用过程评价和结果性评价相结合的方式。过程性评价占40%，结果性评价占60%。过程性评价重点考察学生平时作业、课堂情况、课外调研、阶段测试。这些成绩作为学生平时成绩一并计入考核成绩中，占总成绩的40%。终结性评价即课题设计，占总成绩的60%。

(六) 质量管理

1. 过程监控体系

通过课程平台的学习，积累大量的课堂的过程性数据并分析数据。引入教学督导制度、企业考评制度，实现教学考核评价体系的开放与融合。通过多维度进行质量管理，保证学生能实现“零距离”就业。

2. 毕业生跟踪调研

通过毕业生跟踪调查，掌握毕业生的就业状况，了解了就业市场的基本行情，根据其所反馈的信息，作为专业设置、专业结构调整和制定下一年度招生计划的重要参考依据。

要求：

- (1) 制定专业毕业生和用人单位的调查内容；
- (2) 专人负责协调各部门有目的、有计划地开展毕业生跟踪调查工作；
- (3) 定期到毕业生工作单位调研，主动获取信息；
- (4) 建立与用人单位良好的合作伙伴关系。合理利用企业的人才和设备资源，使教学内容与社会生产现状同步。

3. 诊断与改进机制

- (1) 教师使用课堂教学平台，积累数据；

(2)使用教学管理平台定期进行及时性分析、阶段性分析、结果性分析；

(3)使用专业管理系统平台将培养方案、课程体系、教学标准等数据同步到教学的组织、实施、质量分析过程中。

(4)第三方评价

引入企业对学生的评价、家长对学生的评价，第三方教育数据咨询和评估机构评价，社会及家长对学生的满意度。

基本要求：依据课程教学标准制定授课计划、课程目标与专业人才培养规格要求相吻合、专业人才培养规格与专业课程体系对应紧密。

八、毕业及证书要求

(一) 毕业要求与课程对应关系

表 7 毕业要求与课程对应关系

序号	毕业要求	对应的培养目标和规格	对应课程或环节
1	专业能力	具备能从事二维、三维动画制作，能从事后期视频剪辑制作，能从事手绘插画绘本设计工作及技术岗位的能力，能了解和掌握影视动画行业的岗位职责和胜任岗位业务水准，能开展相关行业新媒体方面的工作。	专业美术、形态构成、场景美术建模与制作、计算机辅助设计 PS、插画设计、计算机辅助设计 An、摄影基础、视听语言等。
2	方法能力	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；能够理解和运用专业知识，具备游戏场景建模的能力编；具备游戏影视渲染和影视后期合成的能力；具备二维动画制作和三维特效制作的能力；具备收集、整理影视动画行业和岗位相关资料的能力。	场景美术建模与制作实训、计算机辅助设计 An 实训、游戏影视场景美术渲染技术实训、插画设计实训、二维动画制作实训、三维特效制作实训、影视后期合成实训等。
3	社会能力	具备外语阅读能力、计算机应用能力、相应的古典文学鉴赏能力、流利的语言文字表达能力，具有良好的交流与写作能力，工作中能够遵纪守法，具有良好的社会公德和职业道德以及善于沟通协作的能力。	大学英语、思想道德与法治、形势与政策、高等数学、大学语文、信息技术、职业素方面课程等。

4	可持续发展能力	能够取得本专业1到2个职业资格证书或1到2个中级技术能力相关证书；基于一定的工作经验，毕业后3年左右能够具备原画师、动画师、建模师、后期剪辑师等任职资格；会检索与获取专业文献资料，具备继续学习、终身学习的能力。	动画概论、动画运动规律、动画前期策划设计、二维动画制作、三维特效制作、影视后期合成、游戏影视场景美术渲染技术、大学生职业发展与就业指导等。
5	创新创业能力	具备使用专业知识和技能，主动满足经济社会发展需求的能力；具备适应职业变化以及开拓创新的能力；具有发现问题、分析问题和解决问题的能力，具有较强的团队协作能力。	思想道德与法治、大学生心理健康教育、专业理论课及实践技能环节、创新创业教育等。

(二) 毕业学分及证书要求

表8 毕业学分及证书要求

应修学分		应取得的证书	
公共基础课	44	职业技能等级证书 或职业资格证书名称	发证机构
专业基础课	24	1. 毕业证书 2. 数字创意建模 1+X 职业技能等级证书（中级）	1. 河南职业技术学院 2. 浙江中科视传有限公司
专业核心课	25.5		
专业拓展课	7		
实践技能课	40.5		
公共选修课	19		
活动类课程	2		
合计	162		

注：活动类课程学分由学生参加学院组织的劳动实践、社团服务活动、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动等获得。

- 附表：1. 各教学环节教学周总体安排表
2. 各教学环节教学周具体安排表
3. 课堂教学环节教学进程安排表
4. 课堂教学环节信息明细表
5. 集中实践环节教学进程安排表
6. 公共选修课要求及安排表
7. 学时与学分总体分配表

附表 1:

各教学环节教学周总体安排表

学期	课堂 教学 环节	集中实践环节			复习 考试 (其他)	集中 教学 研讨	合 计
		军事 训练	集中 实践	岗位 实习			
一	15	2			2	1	20
二	17		1		1	1	20
三	14		4		1	1	20
四	14		4		1	1	20
五	11			8		1	20
六				17	2	1	20
合计	71	2	9	25	7	6	120

附表 2:

各教学环节教学周具体安排表

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	教学 准备	军事技能 训练 2 周	课堂教学 15 周															复习 考试	教学 研讨	
二	课堂教学 17 周																	集中 实践	复习 考试	教学 研讨
三	专业考察 2 周	课堂教学 14 周													集中实践 2 周	复习 考试	教学 研讨			
四	课堂教学 14 周												集中实践 4 周			复习 考试	教学 研讨			
五	课堂教学 11 周									岗位实习 (含毕业设计或论文) 8 周									教学 研讨	
六	岗位实习 (含毕业设计或论文) 17 周																	办理离校 2 周	教学 研讨	

附表 3:

课堂教学环节教学进程安排表

类别	序号	课程编码	课程名称	学分	课程学时分配				统考方式		上课学期	落实标准及课证融通情况	
					总计	课堂教学	实践教学	线上教学	校考	院考			
公共基础课	1	Z110010061-2	思想道德与法治	3	54	48	6		1		1、2	①	
	2	Z110010020	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	36	32	4		3		3	①	
	3	Z110010070	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	54	46	8		4		4	①	
	4	Z110010031-4	形势与政策	1	32	32					1-4	①	
	5	Z110010051-2	大学生心理健康教育	2	32	32					1、2	①	
	6	Z100010091-2	公共英语	7	128	108		20	1、2		1、2	①	
	7	Z100010101-4	体育	6	108		84	24			1-3、5	①	
	8	Z100010030	大学语文	3	56	40		16			2	①	
	9	Z100010040	高等数学	2.5	44	14		30			2	①	
	10	Z100010060	劳动教育	1	16	16					1	①	
	11	Z140010020	中华优秀传统文化	2	38	20		18			2	①	
	12	Z050010010	信息技术	3.5	60	26	18	16	2		2	①	
	13	Z120010011-2	大学生职业发展与就业指导	2	38	20		18			1、4	①	
	14	Z150010011-2	创新创业教育(含创新创业基础和创新创业)	2	32	8		24			2	①	
	15	Z130010010	军事理论	2	36	8		28			1	①	
专业基础课	16	Z075328010	专业美术	3.5	64	30	34				1	①	
	17	Z075328020	形态构成	3	56	26	30				1	①	
	18	Z075328030	场景美术建模与制作	2	40	20	20			2	2	②	
	19	Z075328040	计算机辅助设计 PS	3	56	20	36			3	3	①	
	20	Z075328050	插画设计	3.5	60	20	40				4	①	
	21	Z075328060	计算机辅助设计 An	3	56	20	36			3	3	①	
	22	Z075328070	摄像基础	2.5	48	20	28				4	①	
	23	Z075328080	视听语言	3.5	60	30	30			1	1	①	
专业核心课	24	Z075338010	动画概论	2.5	48	20	28				2	①	
	25	Z075338020	动画运动规律	2.5	48	20	28				2	①	
	26	Z075338030	动画前期策划设计	2	40	20	20				2	①	
	27	Z075338041-2	二维动画制作	6	108	40	68			4、5	4、5	①	
	28	Z075338050	三维特效制作	3.5	60	26	34			4	4	②	
	29	Z075338061-2	影视后期合成	6	108	40	68			4、5	4、5	①	
	30	Z075338070	游戏影视场景美术渲染	3	56	20	36			3	3	②	
专业拓展课	纵向提升模块	31	Z075348040	数字创意建模(初级)	3	56	26	30				3	②
		32	Z075348050	数字创意建模(中级)	2	40	20	20				3	②
		33	Z075348060	数字创意建模(高级)	2	40	20	20				5	②
	横向复合模块	34	Z075348030	运动捕捉技术	3	56	26	30				3	②
		35	Z075348010	影视片头特效制作	2	40	20	20				3	
		36	Z075348020	影视动画创作	2	40	20	20				5	
合计				98.5	1808	888	726	194	6	10			

注：“落实标准及课证融通情况”部分，落实职业教育国家教学标准等要求的填“①”、融入职业技能等级证书或职业资格证书要求填“②”。

附表 4:

课堂教学环节信息明细表

序号	课程类型	课程	考试课	考查课	学期学时安排						
		门数	门数	门数	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	小计
1	公共基础课	27	6	21	338	398	52	80	8		876
2	专业基础课	8	4	4	180	40	112	108			440
3	专业核心课	9	6	3		136	56	168	108		468
4	专业拓展课	3		3			96		40		136
学期学时小计					518	574	316	356	156		1920
学期课内学时小计					346	448	316	348	156		1614
学期课堂教学周数					15	17	14	14	11		71
课堂教学周学时					23.07	26.35	22.6	24.9	14.2		
考试课程门数					3	3	4	4	2		16

注：课内学时包括课堂教学和相应实践教学，不含线上自学时。

附表 5:

集中实践环节教学进程安排表

实践地点	序号	课程编码	课程名称	学 分	学 时	周学时/周数					
						第一 学期	第二 学期	第三 学期	第四 学期	第五 学期	第六 学期
校 内	1	Z130050010	军事技能	2	112	56/2					
	2	Z075358010	场景美术建模与制作实训	1.5	30		30/1				
	3	Z075358020	计算机辅助设计 An 实训	1.5	30			30/1			
	4	Z075358030	游戏影视场景美术渲染技术实训	1.5	30			30/1			
	5	Z075358040	插画设计实训	1.5	30				30/1		
	6	Z075358050	二维动画制作实训	1.5	30				30/1		
	7	Z075358060	三维特效制作实训	1.5	30				30/1		
	8	Z075358070	影视后期合成实训	1.5	30				30/1		
校 外	1	Z070050050	专业考察	3	60			30/1			
	2	Z070050030	岗位实习	30	600					24/8	24/17
	3	Z070050040	毕业设计或论文（岗位实习期间开展）	2	30						30
实践技能课总计				42.5	1012	112	30	90	120	192	438
集中实践周数						2	1	3	4	8	17

注：集中实践环节课程均安排为考查课。

附表 6:

公共选修课选修要求及安排表

序号	课程类型	选修学时	选修学分	备注	
1	人文素养类	公共艺术课程（含美学和艺术史论类、艺术鉴赏和评论类、艺术体验和实践类等 3 类）	32	2	3 类课程中任选 2 门（其中美学和艺术史论类、艺术鉴赏和评论类课程至少 1 门）
2		马克思主义理论类课程	16	1	任选 1 门
3		党史国史类课程	16	1	任选 1 门
4		健康教育方面课程	16	1	任选 1 门
5		国家安全教育方面课程	16	1	任选 1 门
6		职业素养方面课程	16	1	任选 1 门
7	科学素养类	节能减排方面课程	32	2	任选 1 门
8		绿色环保方面课程	32	2	任选 1 门
9		金融知识方面课程	32	2	任选 1 门
10		社会责任方面课程	32	2	任选 1 门
11		管理方面课程	32	2	任选 1 门
12		营销方面课程	32	2	任选 1 门
合计		304	19		

注：公共选修课原则上要求在第四学期结束前完成，课程编码由学生实际选修课程决定。

附表 7:

学时与学分总体分配表

课程类别	课程	考试课	考查课	学时	学时百分比 (%)	学分	学分百分比 (%)
	门数	门数	门数				
公共基础课	27	6	21	876	27.76%	44	27.16%
专业基础课	8	4	4	440	13.94%	24	14.81%
专业核心课	9	6	3	468	14.83%	25.5	15.74%
实践技能课	10		10	900	28.52%	40.5	25.00%
选修课	专业拓展课	3	3	136	4.31%	7	4.32%
	公共选修课	13	13	304	9.63%	19	11.73%
活动实践类课程	1		1	32	1.01%	2	1.23%
合计	71	16	55	3156	100.00%	162	100.00%
理论教学总学时		1386		实践教学总学时		1770	
理论教学总学时与实践教学总学时比例				0.44:0.56			

注：公共基础课在统计时需将“集中实践环节”的军事技能相应学时学分计算在内，实践技能课不再统计军事技能训练学时学分。