

延边职业技术学院  
动漫制作技术  
人才培养方案  
(2024 版)

2024 年 6 月

# 目 录

一、专业名称、专业大类	1
二、教育类型及学历层次	1
三、招生对象及学制	1
四、职业面向	1
五、职业岗位分析	2
六、培养目标及规格	3
七、课程设置	5
八、教学进程安排	22
九、毕业资格与要求	26
十、专业办学基本条件及教学建议	28
十一、说明	29

# 延边职业技术学院

## 动漫制作技术人才培养方案

(2024) 专业代码: 510215

### 一、专业名称、专业大类

专业名称: 动漫制作技术

专业大类: 电子信息大类

### 二、教育类型及学历层次

教育类型: 高等职业教育

学历层次: 专科

### 三、招生对象及学制

招生对象: 普通高级中学毕业生、中等职业学校毕业生或具备同等学力

学 制: 三年

### 四、职业面向

所属专业大类 (代码)	电子与信息大类 (51)
所属专业类 (代码)	计算机类 (5102)
对应行业 (代码)	广播、电视、电影和影视录音制作业 (87)、文化艺术业 (88)
主要职业类别 (代码)	动画设计人员 (2-09-06-03)、数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)
主要岗位类别 或技术领域	二维方向: 原画师、动画师, 三维方向: 模型师, 动画师、特效师、灯光渲染师 剪辑师: 后期合成
职业技能等级证书 (或标准)	广告设计师、数字创意建模、动画制作、数字影像特效制作

注: 1.所属专业大类和所属专业类: 依据《职业教育专业目录(2021版)》

2. 对应行业: 依据《国民经济行业分类与代码》(GB/T 4754-2017)

3. 主要职业类别: 依据《中华人民共和国职业分类大典》(2022版)

## 五、职业岗位分析

### (一) 职业面向及就业岗位描述

序号	职业面向	就业岗位	岗位描述	职业能力	素质要求
1	影视动画制作公司	模型制作师	1) 根据原画和策划的要求, 负责制作完成质量较高的三维角色模型、场景模型、道具模型制作。 2) 负责模型的 UV 的划分。	1) 掌握常用的三维模型制作软件。 2) 精通动画模型布线规则。 3) 了解影视动画模型创建标准。 4) 具有较强的色彩运用能力。 5) 了解材质特性(如金属、木材、玻璃等)。 6) 熟练使用三维软件对三维模型进行 UV 编辑。 7) 熟练使用三维软件进行空间设计能力。	1) 热爱电影、动画。 2) 具备较强观察力。 3) 热爱自然, 善于将自然现象再现于笔端和数字平台上。 4) 具备良好的团队意识和服务理念, 5) 具备良好的职业道德和文化素养。 6) 主动、负责、善于沟通, 有较强的团队协作能力, 能接受因项目需要的工作安排。
2	影视动画制作公司	灯光渲染师	1) 灯光渲染师是负责在影视、游戏、建筑等项目中, 运用专业软件和技术对场景进行灯光设计和渲染的专业人员。 2) 通过创建逼真的光照效果, 为作品增添视觉上的真实感和美感, 提升整体视觉效果。	1) 熟练掌握专业软件和技术, 等渲染软件和工具。 2) 精通灯光原理与技巧, 能够根据不同场景和需求设计合适的灯光方案。 3) 具备优秀的色彩感和审美能力, 能够准确判断和应用色彩搭配。 4) 紧跟行业发展趋势, 不断学习新的技术和软件, 提升自己的专业能力。 5) 具备创新精神, 勇于尝试新的灯光效果和技术。	7) 擅长运用丰富的想象力塑造角色形象和场景空间。 8) 热衷于虚拟空间、角色的模型制作。 9) 有较高的艺术修养及美术基础。 10) 工作认真细心负责。 11) 富有工作热情, 较强的上进心, 抗压能力强。

### (二) 典型工作任务

序号	岗位	典型工作任务	任务要求	知识要求	支撑课程
1	模型制作师	1) 三维道具设计。 2) 三维角色设计。 3) 三维场景设计。	1) 熟练掌握角色模型、道具模型、场景模型的制作过程。 2) 能够按照策划要求或者原画完成三维模型的高、中、低模制作。 3) 能够完成模型 UV 拆分编辑。具有较强的造型能力。	1) 熟悉三维动画制作流程, 熟悉人体结构、造型能力良好。 2) 了解模型、材质灯光及绑定之间的关系、布线合理。 3) 了解角色动画布线规则 熟练掌握 Maya、3Dsmax、ZB 等三维建模软件。	1) 《动画形象设计》 2) 《动画场景设计》 3) 《艺用解剖学》 4) 《平面广告设计》 5) 《三维角色建模》 6) 《三维场景建模》 7) 《三维骨骼动画制作》

				4) 熟悉美术基础知识。	
2	灯光渲染师	1) 灯光设计。 2) 渲染工作。 3) 团队协作。	1) 根据场景氛围、剧情要求以及导演意图,进行灯光设计。 2) 调整灯光的颜色、强度、方向和阴影等参数,创造出逼真的光照效果。 3) 使用各种渲染器软件对场景进行渲染,确保渲染结果的准确性和质量。 4) 优化渲染设置,提高渲染效率,确保项目进度不受影响。 5) 与团队成员保持良好的沟通和协作关系,共同完成项目目标。	1) 熟悉灯光设计原理和技巧,了解不同场景下的灯光需求。 2) 掌握渲染软件的使用方法和技巧,熟悉渲染算法和流程。 3) 具备出色的美术和设计能力,能够理解光照、色彩和阴影等视觉效果。 4) 了解色彩搭配和构图原理,能够创造出具有美感的灯光效果。 5) 熟悉行业标准和规范,确保工作成果符合行业要求。	1) 《图形图像处理》 2) 《色彩构成》 3) 《动画分镜头设计》 4) 《三维基础建模》 5) 《三维动画特效制作》 6) 《次时代游戏建模》

## 六、培养目标及规格

### (一) 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等行业动画设计人员、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。

### (二) 人才规格

#### 1. 素质目标

(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。

## 2. 思政目标

(1) 培养爱国主义和集体主义精神，使人才具备强烈的国家意识和社会责任

(2) 培养道德品质和职业操守，使人才具备高尚的道德情操和职业道德观念。

(3) 培养创新精神和实践能力，使人才具备创新思维和实践能力，能够为国家和社会做出贡献。

(4) 培养科学素养和文化修养，使人才具备科学知识和人文素养，有广阔的视野和深厚的文化底蕴。

(5) 培养领导能力和团队协作精神，使人才具备领导才能和团队合作能力，能够带领团队完成复杂任务。

(6) 培养社会责任感和公民意识，使人才具备积极的社会责任感和公民意识，能够为社会做出贡献。

## 3. 知识目标

(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) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(5) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

(6) 掌握二维动画、三维动画的基础知识与应用。

(7) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

(8) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

## 4. 能力目标

(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

### (一) 课程设置

序号	课程性质	课程名称	基准学时		
			第一学年	第二学年	第三学年
1	专业基础课程	动画形象设计	96		
2		色彩构成	64		
3		动画场景设计		64	
4		数字绘画	64		
5		动画分镜头设计	64		
6		三维基础建模	96		
7	专业核心课程	数字插画设计		90	
8		三维角色建模		108	
9		音视频剪辑技术		72	
10		三维骨骼动画制作		126	
11		三维动画特效制作			100
12		影视特效制作		108	
13		次时代游戏建模			140
14	实践类课程	毕业实践			
15		顶岗实习			320
16	专业限选(一)	艺用解剖学		72	
17		平面广告设计			80
18		图形图像处理	64		
19		人物摄影		64	
总计			448	704	640

## (二)课程描述

### 1、动画形象设计（专业基础课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 掌握动画形象绘制的基本理论。
- (2) 掌握动画形象绘制设计流程、比例、结构、空间等相关知识和表现方法。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 方法能力：学生具备准确的描绘能力；具备绘制人物形象设计的基本能力；掌握不同人物形象的画法；掌握动画人物形象的创作方法。
- (2) 社会能力：培养学习者的分析问题、解决问题的能力；具有吃苦耐劳、团队协作精神，沟通交流和书面表达能力。
- (3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生遵守职业道德规范、诚实、守信的高尚品质；具有持之以恒的热爱本职工作、勤勉的工作态度、尽职尽责，持续地学习并更新相关领域技术的能力。

#### 【主要内容】

课程内容共分为四个部分进行：

- 单元一 动画造型基础知识
- 单元二 头身素描
- 单元三 动漫人物草图
- 单元四 动漫人物造型创作与实战

#### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的30%，随堂测试考核占总成绩的30%，期末结业作品考核占总成绩的40%。

### 2、色彩构成（专业基础课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解色彩构成的概念与意义。
- (2) 掌握色彩构成的基本要素。

- (3) 掌握色彩构成的分类。
- (4) 掌握色彩构成的物理原理. 生理学原理和心理效应，色彩的混合效果。
- (5) 掌握色彩构成的原理，构思方法与表现技法。
- (6) 培养学生的审美、解读能力。
- (7) 培养学生的设计思维能力与想象能力。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生具有基本色彩辨识能力；具有综合性的运用色彩构成进行设计的能力。

(2) 社会能力：通过项目与案例教学，培养学习者的分析问题、解决问题的能力；具有吃苦耐劳、团队协作精神，沟通交流和书面表达能力。

(3) 职业道德与职业意识：具有爱岗敬业、遵守职业道德规范、诚实、守信的高尚品质；具有持之以恒的热爱本职工作、勤勉的工作态度、尽职尽责，持续地学习并更新相关领域技术的能力。

#### 【主要内容】

课程内容共分为5个项目进行：

- 项目一 色彩构成的基础知识
- 项目二 色彩的心理感知
- 项目三 色彩对比
- 项目四 色彩调和
- 项目五 色彩的采集与重构

#### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 30%，随堂测试考核占总成绩的 30%，期末结业作品考核占总成绩的40%。

### 3、动画场景设计（专业基础课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 掌握用手绘板绘制场景。
- (2) 学会使用笔刷板绘场景。

(3) 能够把握场景绘制与设计的构图与色彩冷暖。

(3) 能够使用建筑场景摄影拼图素材进行场景制作。

关键能力及职业素养目标:

(1) 方法能力: 熟练进行素材采集, 并对素材进行处理, 并领会客户意图, 设计场景。

(2) 社会能力: 通过小组协作完成课程项目; 培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识: 在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

### 【主要内容】

课程内容共分为 8 个项目进行:

项目一 动画场景设计工具使用

项目二 动画场景镜头景别与运动空间

项目三 动画场景板绘草图深度与空间

项目四 建筑室外景观元素在场景中的绘制应用

项目五 风景场景板绘设计训练

项目六 场景板绘分阶速途方法步骤

项目七 建筑场景摄影拼图板绘运用

项目八 板绘延边地区创作场景

### 【考核】

作品成果考核, 其中平时出勤占总成绩的 30%, 随堂测试考核占总成绩的 30%, 期末试卷考核占总成绩的 40%。

## 4、数字绘画（专业基础课）

### 【课程目标】

知识技能目标:

(1) 能掌握 PS 软件与插画相关的绘制工具的应用技能。

(2) 能够熟练运用手绘板绘画。

(3) 具有插画绘制的基本能力。

(4) 熟练掌握线描的绘画方法。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：信息获取能力：利用书籍或者网络获得相关信息，具备一定的分析和运用信息进行评价的能力。

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

#### 【主要内容】

课程内容共分为 3 个单元进行：

单元一 数字绘画线条基础知识

单元二 线稿线条的处理手法与功能

单元三 各种上色风格的处理手法

#### 【考核】

作品成果考核，总评成绩主要由两部分组成：总评成绩=平时成绩（60%）+期末结业作品考核成绩（40%）

### 5、动画分镜头设计（专业基础课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

(1) 能了解动画的分镜头台本定义、沿革，理解动画分镜绘制的基本要求。

(2) 会掌握分镜头台本在动画影片制作流程中的地位。

(3) 能理解动画文学剧本的形成、主题、结构，掌握镜头与镜头语言、距离、角度、运动。

(4) 能掌握动画分镜的静态构图关系和动态构图关系。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：通过本课程的学习，可以使学生进一步熟悉动画专业的专业知识，进一步培养学生对于专业的学习兴趣。

(2) 社会能力：通过实际项目或者是接近实际项目的实践练习，使学生对所学专业的就业前景，就业机遇有一个更大、更广泛，也更深入的认识。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨

细致、一丝不苟的工作作风。

#### 【主要内容】

最终让学生能自己绘制分镜头画面，着眼于实际的运用能力，强调理论知识的重要性，分镜画面绘制的规范性。使学生具备能够对分镜头有总体上的认识，并能独立完成对项目的分析与创作，也能依据客户的要求，进行分镜头设计稿的修改的能力。

#### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

### 6、三维基础建模（专业基础课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

(1) 通过本课程的教学，使学生能够熟练的运用 MAYA 软件。

(2) 通过本课程的教学，使学生具备造型、材质、渲染、基础动画、基础特效的应用能力。

(3) 通过本课程的教学，能熟练地使用三维软件创建三维基础模型。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生的空间想象和空间思维能力；把握分析问题的方法和解决问题的能力。

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

#### 【主要内容】

本课程内容主要包括，基础建模、多边形建模、NURBS 建模、UV 拆分、以及最新 mash 功能、MAYA 软件自带的贴图节点、自带基础材质、摄像机的使用方法、Arnold 灯光&渲染知识、Hair 毛发系统以及 Xgen 毛发系统的运用方法和动画基础功能。

#### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

## 7、数字插画设计（专业核心课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

（1）了解插画的发展历史和概念，培养结合插画的不同表现形式与方法进行创作的能力。

（2）会掌握插画的内涵和外延，根据主题内容进行插画创作，培养具备较高的艺术品位和较强的表现力能力。

（3）掌握数字插画各种元素的绘画方法。

关键能力及职业素养目标：

（1）方法能力：信息获取能力：利用书籍或者网络获得相关信息，具备一定的分析和运用信息进行评价的能力。

（2）社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

（3）职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

### 【主要内容】

课程内容共分为4个章节进行：

单元一 基础造型训练

单元二 数字插画各种元素的绘画方法

单元三 数字插画的综合训练

单元四 创作与实战

### 【考核】

作品成果考核，总评成绩主要由两部分组成：总评成绩=平时成绩（60%）+期末结业作品考核成绩（40%）

## 8、三维角色建模（专业核心课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

（1）熟悉 MAYA 软件的工作界面和基本建模操作工具。

(2) 掌握分析和理解原画的基本方法和思路。

(3) 掌握常用的建模方法和技巧。

(4) 掌握模型布线规则，提高造型能力，掌握完成画面的相关技术手段，锻炼团队配合意识，提升艺术修养。

(5) 锻炼学生的创造能力，三维空间造型能力和动手能力。

(6) 培养学生自主学习的能力。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生的空间想象和空间思维能力；把握分析问题的方法和解决问题的能力。

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

#### 【主要内容】

本课程内容主要是学生能运用多边形建模工具和缩放、移动、旋转、挤压工具，能使用合点、卡线等建模技术，并通过四个教学情境的反复练习，达到一定的熟练度，能在四到十个课时的时间内完成组合道具或者游戏场景或游戏角色的模型构建任务。

课程内容共分为6个项目进行：

项目一 宝箱模型的制作

项目二 游戏道具模型的制作

项目三 游戏场景模型的制作

项目四 游戏角色模型的制作（男性角色）

项目五 游戏角色模型的制作（女性角色）

项目六 游戏怪物模型的制作

#### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

### 9、音视频剪辑技术（专业核心课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解短视频的特点、发展和类型，掌握短视频的制作流程。
- (2) 掌握导入与管理素材、剪辑短视频、设置运动效果、添加视频过渡效果、添加与编辑音频、添加与编辑文本、导出短视频的方法。
- (3) 了解短视频精剪的思路，掌握短视频速度的调整方法，短视频的调色方法，以及制作各种效果的方法。
- (4) 了解旅拍短视频的剪辑思路，掌握剪辑旅拍短视频的方法，为旅拍短视频制作转场效果、编辑音频、调色与添加字幕的方法。
- (5) 了解微电影的剪辑思路，掌握编辑分镜头脚本的方法，微电影的剪辑与调色方法，以及为微电影添加字幕、导出影片与打包项目的方法。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 具备短视频行业的基本职业道德，热爱工作，虚心学习，勤奋工作，遵守行业法律、法规。
- (2) 培养用户思维、流量思维、产品思维、大数据思维等运营思维。
- (3) 养成认真踏实、细心耐心、注重合作、积极上进的工作作风，具有良好的服务意识。
- (4) 保持对短视频行业的敏感性，提高沟通协调能力。

### 【主要内容】

通过本课程的学习，向学生传授短视频制作技能和艺术创意意识，锻炼学生踏实肯干、做事严谨、敢于创新等基本素质；让学生学会持续自主学习实践的能力，让学生具备自学能力、岗位迁移能力和可持续发展能力。

课程内容共分为7个项目进行：

- 项目一 premiere 常用操作
- 项目二 制作旅拍短视频
- 项目三 制作美食短视频
- 项目四 果蔬电商广告动画
- 项目五 制作宣传片短视频
- 项目六 自媒体 Vlog 视频制作
- 项目七 制作微电影

## 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

## 10、三维骨骼动画制作（专业核心课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 熟悉 MAYA 软件的动画工作界面和基本动画操作方法。
- (2) 掌握 MAYA 软件的骨骼绑定体系和角色蒙皮体系。
- (3) 掌握角色的行走、跑步、跳跃动画制作方法。
- (4) 掌握动捕数据应用动画。
- (5) 锻炼学生的创造能力，三维动画设计能力和动手能力。
- (6) 培养学生自主学习的能力。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生的空间想象和空间思维能力；把握分析问题的方法和解决问题的能力。

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

### 【主要内容】

本课程内容需要掌握动漫相关知识和 MAYA 软件基本操作的基础上进行学习，主要动过实例演示、上机实践练习等，让同学们能够在了解动画制作的理论基础上快速掌握 Maya 的三维动画技术，快速提升学生的三维骨骼动画制作能力和三维角色动画能力。

课程内容共分为 8 个单元进行：

单元一 三维角色绑定基础

单元二 三维动画基础—小球动画

单元三 三维角色动画基本法则—半身运动

单元四 三维角色动画基本法则—全身运动

单元五 四足动物动画

单元六 飞禽类动画

单元七 动捕数据应用动画

**【考核】**

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

11、三维动画特效制作（专业核心课）

**【课程目标】**

知识技能目标：

- (1) 熟悉 MAYA 软件关键帧动画的制作能力。
- (2) 掌握初步的三维动画效果的制作能力。
- (3) 掌握约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画的制作的基本技法。
- (4) 掌握将三维动画设计的基础和设计技能融会贯通。
- (5) 锻炼学生的创造能力，三维动画设计能力和动手能力。
- (6) 培养学生自主学习的能力。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生的空间想象和空间思维能力；把握分析问题的方法和解决问题的能力。

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

**【主要内容】**

本课程内容是通过对本课程专业理论的学习和专业软件的操作实践，使学生牢固掌握三维动画特效制作方面的专业技术，能够根据设计主题对动画实现过程进行解剖和分析，能够熟练使用 MAYA 软件来实现三维动画特效的制作。

课程内容共分为 7 个单元进行：

单元一 MAYA 关键帧动画

单元二 绑定与约束动画

单元三 骨骼动画

单元四 粒子动画

单元五 四足动物布料动画

单元六 流体动画

单元七 运动图形动画

### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

## 12、《影视特效制作》（专业课核心课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 掌握 After Effects 软件的基本操作。
- (2) 掌握关键帧动画的制作技巧。
- (3) 掌握影视片头、影视特效的制作方法。
- (4) 掌握视频合成的制作技巧。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 培养良好职业行为：热爱本专业，钻研业务。
- (2) 培养良好职业道德：诚实守信，实事求是。
- (3) 培养团队协作精神：互相帮助，共同学习，具备一定的沟通能力和组织协调能力。
- (4) 培养信息获取能力：利用书籍或网络获得相关信息，并进行分析运用的能力。

### 【主要内容】

课程内容共分为 11 个单元进行：

- 单元一 After Effects 的特点及界面
- 单元二 影视视频特效制作的原理
- 单元三 各类素材的导入和使用设置
- 单元四 合成、时间轴、关键帧制作动画的流程
- 单元五 图层的模式、遮罩与蒙版
- 单元六 常见特效的制作方法

单元七 三维图层、摄像机、灯光的使用

单元八 键控抠像、蒙版抠像的方法

单元九 文本动画、形状图形动画的制作方法

单元十 作品的渲染、输出、备份

单元十一 外挂插件的使用

### 【考核】

作品成果考核，其中考勤、听课情况占总成绩的 20%，随堂练习占总成绩的 30%，期末作品考核占总成绩的 50%。

## 13、次时代游戏建模（专业核心课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

- （1）掌握分析和理解原画的基本方法和思路。
- （2）掌握 ZBrush 雕刻软件的雕刻功能。
- （3）掌握 TopoGun 拓扑低模方法。
- （4）掌握 SubstancePainter 绘制贴图方法。
- （5）锻炼学生的创造能力，三维模型设计能力和动手能力。
- （6）培养学生自主学习的能力。

关键能力及职业素养目标：

（1）方法能力：培养学生的空间想象和空间思维能力；把握分析问题的方法和解决问题的能力。

（2）社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。

（3）职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

### 【主要内容】

本课程以项目实战的方式讲解次时代游戏建模的流程和方法。制作过程完全按照实际工作中的制作方法：先使用 MAYA 制作大型，然后使用 ZBrush 雕刻获得高模，再使用 TopoGun 创建低模，最后使用 SubstancePainter 绘制贴图。全面细致地介绍软件应用和行业规范等相关知识。

课程内容共分为6个项目进行：

项目一 游戏道具—宝箱模型的制作

项目二 游戏道具—M30 榴弹炮模型制作

项目三 游戏武器—手枪模型的制作

项目四 次时代游戏角色模型的制作（男性角色）

项目五 次时代游戏角色模型的制作（女性角色）

项目六 次时代游戏怪物模型的制作

### 【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的40%，期末结业作品考核成绩 40%。

## 15、艺用解剖学（专业限选课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

- （1）认真掌握全身骨骼的形状和构成特点。
- （2）熟练掌握全身肌肉的形状特点。
- （3）掌握全身骨骼在运动变化后的特点。
- （4）掌握肌肉在运动变化后引起的拉伸、顿挫的特点。

关键能力及职业素养目标：

- （1）方法能力：培养学生对人体结构的审美和绘画表现力。
- （2）社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生对外项目的工作沟通能力和解剖绘画表现力。

（3）职业道德与职业意识：在微表情的视觉传达学习的过程中培养学生良好的正能量表述能力和一丝不苟的工作态度，养成在解剖结构准确的基础上赋予每一根线条和明暗以生命的良好习惯和绘画作风。

### 【主要内容】

灵活掌握时尚、前卫、严谨的解剖学知识和表现力，具备根据时事发生的人体骨骼结构的动态改变而引起的拉伸和顿挫后的实时掌控能力。

课程内容共分为6个项目进行：

- 项目一 掌握全身骨骼的构成特点
- 项目二 掌握全身肌肉的形状和动态特点
- 项目三 掌握全身骨骼在运动变化后的特点
- 项目四 对微表情进行研究和写生
- 项目五 根据剧本创意设计人体整体表情

#### 【考核】

作品成果考核，其中随堂测试考核占总成绩的20%，实训考核占总成绩的20%，期末结业作品考核占总成绩的60%。

### 16、平面广告设计（专业限选课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解平面设计技术及发展趋势。
- (2) 掌握平面设计制作技术和相关术语。
- (3) 熟练掌握电脑平面设计软件基础命令的操作，快捷键的应用。
- (4) 理解使用平面设计的元素，图形、图像、字体、版式、色彩。
- (5) 掌握平面设计的内容，版式设计、产品快速表达等具体运用。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 方法能力：掌握图像处理软件的操作方法、计算机图像色彩搭配和图像色彩色调校正方法等。
- (2) 社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。
- (3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生的“用户至上”的意识，训练学生和客户交流的职业素养。

#### 【主要内容】

平面设计理论、色彩原理、排版设计、平面设计软件的使用、品牌设计、广告设计、包装设计、多媒体设计等。

课程内容共分为8个项目进行：

- 项目一 字体设计
- 项目二 海报设计

- 项目三 标志设计
- 项目四 标志在企业视觉 VI 设计中的应用
- 项目五 包装设计
- 项目六 书籍装帧设计
- 项目七 商业插画设计
- 项目八 UI 界面设计

#### 【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的10%，课后作业占总成绩的30%，期末结课作品考核占总成绩的60%。

### 17、图形图像处理（专业限选课）

#### 【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解图像处理基础知识、掌握 Photosho 的基本操作。
- (2) 熟练掌握图像编辑的各种方法、掌握图像色彩和色调的调整方法、掌握图形和路径的绘制方法。
- (3) 了解图层的概念并掌握图层的应用、掌握文字工具的使用方法。
- (4) 了解蒙版和通道的概念并掌握蒙版和通道的应用、掌握各种滤镜的概念与作用并掌握部分常用的滤镜。
- (5) 掌握使用 Photoshop 设计制作商业案例的技巧和方法。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 方法能力：信息获取能力：利用书籍或者网络获得相关信息，具备一定的分析和运用信息进行评价的能力。
- (2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力。
- (3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

#### 【主要内容】

课程内容共分为 6 个章节进行：

- 第一章 PS 图像处理工具基础知识
- 第二章 绘制和编辑工具

第三章 绘制图像、修饰图像、编辑图像

第四章 绘制图形和路径

第五章 应用图层、应用文字工具

第六章 通道与蒙版、滤镜效果

### 【考核】

作品成果考核，总评成绩主要由两部分组成：总评成绩=平时成绩（60%）+期末结业作品考核成绩（40%）

## 18、人物摄影（专业限选课）

### 【课程目标】

知识技能目标：

- （1）掌握人像构图的方法。
- （2）掌握人像拍摄角度的方法。
- （3）掌握人像拍摄时补光的方法。
- （4）掌握影棚内人像拍摄布光方法。

关键能力及职业素养目标：

- （1）方法能力：掌握人像构图、拍摄角度、补光、影棚内布光的方法。
- （2）社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。
- （3）职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

### 【主要内容】

人像构图、拍摄角度、补光、影棚布光。

课程内容共分为4个项目进行：

项目一 特写拍摄

项目二 胸像拍摄

项目三 半身像拍摄

项目四 全身像拍摄

### 【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的20%，实训占总成绩的40%，期末结课作品考核占总成绩的40%。



(二) 动漫制作技术专业教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程模块	课程归属	课程名称	课程编码	学分	学时			实践周数/学时	学周*周学时								
							总学时	理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年				
											一	二	三	四	五	六			
必修课	公共基础课	思想政治类	教	军事理论	B666666101	1	16	16			16						混合式学习		
			教	军事技能	B666666102	2	60		60	2周	2周							军训	
			1	中华优秀传统文化	1666666101	2	32	16	16				16*2						
			2	思想道德与法治	2666666101	3	48	44	4			16*2							马克思主义宗教观、学习筑梦专题教学
			2	形势与政策（1）	2666666102	0.5	16	16				8*2							
			2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2666666103	2	32	32					16*2						
			2	形势与政策（2）	2666666104	0.5	16	16					8*2						
			2	形势与政策（3）	2666666105	0.5	16	16						8*2					
			2	形势与政策（4）	2666666106	0.5	16	16							8*2				
			2	中国共产党党史	2666666107	1	16	16					8*2						
			2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2666666108	3	48	44	4					16*2					学习筑梦等专题教学
			教	劳动教育	B666666106	1	10	10				10							各系部自行落实
			教	安全健康教育	B666666103	1	16	16				16							混合式学习
			体育健康类	3	体育（1）	3666666101	1	32	8	24			16*2						
				3	体育（2）	3666666102	1	32	8	24				16*2					

		3	体育（3）	3666666103	1	32	8	24				16*2					
		3	体育（4）	3666666104	1	32	8	24					16*2				
		教	大学生心理健康教育	B666666104	2	32	20	12			16*2						
	文化基础类	1	大学语文	1666666103	4	64	64			16*4							
		5	计算机信息技术	5666666101	2	32	20	12		16*2							
		1	大学英语（I）	1666666104	4	64	64			16*4							
	美育教育类	教	美育教育	B666666105	2	32	16	16					32				混合式学习
	小计					36	694	474	220		326	192	96	80			
	专业基础课	专业基础类	5	动画形象设计	5610207201	6	84	20	64		14*6						
			5	色彩构成	5610207202	4	56	16	40			4*14					集中上课
5			动画场景设计	5610207203	4	72	22	50				4*18				集中上课	
5			数字绘画	5610207204	4	56	16	40			4*14					集中上课	
5			动画分镜头设计	5610207205	4	56	16	40			4*14					集中上课	
5			三维基础建模	5610207206	6	84	20	64			6*14					集中上课	
小计					28	408	110	298		84	252	72					
专业核心课	专业核心类	5	数字插画设计	5610207301	4	90	30	60					5*18			集中上课	
		5	三维角色建模	5610207302	6	108	28	80				6*18				集中上课	
		5	音视频剪辑技术	5610207303	4	72	22	50				4*18				集中上课	
		5	三维骨骼动画制作	5610207304	6	126	40	86					7*18			集中上课	
		5	三维动画特效制作	5610207305	4	100	40	60						5*20		集中上课	
		5	影视特效制作	5610207306	6	108	28	80					6*18			集中上课	
		5	次时代游戏建模	5610207307	6	140	40	100							7*20		集中上课
	小计					36	744	228	516				180	324	240		

实践课	毕业实践课		毕业实践	B666666402					2周							
			顶岗实习	B666666402	14	320	40	280	14周						320	
	小计				14	320	40	280	16周						320	
限定选修课	公共限选课		信息素养类													
		2	人文素养类	文学鉴赏	1540301507	2	36	18	18			18*2				
		教	职业指导类	职业发展与就业创业指导	B666666107	4	80	40	40							线下课（晚自习）
	小计				6	116	58	58			36					
	专业限选课	专业方向	5	艺用解剖学	5610207601	4	72	22	50			4*18				集中上课
			5	平面广告设计	5610207603	4	80	20	60				4*20		集中上课	
			5	图形图像处理	5610207604	4	56	16	40		14*4				Photoshop	
			5	人物摄影	5610207605	4	64	24	40				16*4			
		小计				16	272	82	190		56		72	64	80	
任选课	任选课	1	选修课（专升本）	1610205501	2	32	32	0								
		3	选修课（美育课堂）	3666666105	2	32	16	16								
		1	选修课（普通话）	1610205502	2	32	16	16								
	小计				4	64	32	32								
合计				140	2554	992	1562	18周	466 26	480 26	420 26	468 26	320 20	320		

2. 课程归属编号涵义为：①公共教学部；②思政部；③体育系；④财经商贸系；⑤信息技术与艺术设计系；⑥装备制造与智能控制系；⑦交能运输工程系；⑧建筑工程系；⑨旅游韩语系；A 合作企业；B 教务处

## 九、毕业资格与要求

### (一) 学分

类别	必修学分	选修学分	合计	比例
公共课	36	6	42	29.16%
专业课	64	20	84	58.33%
实践课	14	——	14	9.72%
素质拓展	4	——	4	2.78%
合计	118	26	144	100%
比例	81.94%	18.06%	100%	——

### (二) 体测要求

按《国家学生体质健康标准（2014年修订）》（教体艺2014[5]号文件）要求，学生体质测试成绩按毕业当年成绩的50%和其他学年平均分的50%之和进行评定，达不到50分者按结业处理，不予以毕业。

## 十、专业办学基本条件

### (一) 专业带头人

姓名	朴泳宇	性别	男	出生年月	1982.02	政治面貌	党员
毕业学校	延边大学美术学院		专业技术职务		讲师		
所学专业	美术学	学历	研究生		学位	硕士	
现从事专业	动漫制作技术	具备何种双师资格			双师资格获得时间		
近五年获得的成绩（荣誉、发表论文、教科研成果）	荣誉： 2022 学院年度先进工作者 2023 年度优秀共产党员 教科研成果：2017.06-2018.12 《民族地区职业院校民俗风情手绘项目化教程的设计与开发实践研究》 省级重点课题（2017ZCZ028）参与、第二； 2023 年吉林省职业院校技能大赛教学能力比赛三等奖； 2023 年吉林省职业院校技能竞赛（高职组）数字艺术设计比赛优秀指导教师奖；						

## (二) 专业教学团队

序号	姓名	性别	专业技术职务	最后学历学位	现在从事专业	拟任课程	是否双师	专职/兼职
1	朴泳宇	男	讲师	硕士	动漫、数媒	三维基础建模、三维动画特效制作、次时代游戏建模	否	专职
2	傅学彦	男	副教授	学士	动漫、数媒	音视频剪辑技术、影视特效制作	是	专职
3	崔香顺	女	教授	硕士	动漫、数媒	艺用解剖学、动漫透视学、设计素描、室内外手绘效果图、	是	专职
4	李颖	女	副教授	学士	动漫、数媒	数字绘画、数字插画设计、	是	专职
5	程莹	女	讲师	学士	动漫、数媒	色彩构成、动漫速写、图形图像处理、构成设计	是	专职
6	白丽	女	讲师	硕士	动漫、数媒	动画分镜头设计、动画场景设计、音视频剪辑技术	是	专职
7	崔英顺	女	助教	硕士	动漫、数媒	产品摄影、人物摄影、达芬奇调色、影视包装合成	否	专职
8	文艳美	女	助教	硕士	动漫、数媒	三维动画特效制作、平面广告设计、三维设计基础	否	专职

### 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. 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。

### （三）教学设施

#### 1. 校内实训室（简要列表）

序号	实验（训）室名称	实验（训）课名称	备注
1	专业画室	社团活动 专业基础课程	1) 每个绘画教室配备 30 套绘画用具、30 套拷贝台或者拷贝桌、一套动画动检设备、多功能投影仪、数码展台。 2) 一套绘画用具包括：2 开实木画板、实木画架。 3) A3 尺寸动画专用拷贝台或者动画专用拷贝桌。
2	多媒体教室	平面广告设计 数字插画设计	1) 每个多媒体教室配备 30 台多媒体计算机、一个多功能投影仪和数码展台。 (1) 计算机硬件最低配置为：CPU—i7-9700；内存—16G； 显卡—独立显卡，显存 8GB；显示器—24 英寸，分辨率 1920×1080。配套 8192 级压感数位屏。
3	三维包装系统实训室	三维角色建模 三维场景建模	
4	影视后期制作实训室	三维动画特效制作	
5	达芬奇调色实训室	非线性影视编辑	
6	数字播放媒体教室	非线性影视编辑	

#### 2. 校外实训基地

序号	企业名称	岗位	备注
1	延吉市锦星文化科技有限公司	动画师、原画师、三维建模师、三维动画师	
2	宁波曦技动画数码游戏有限公司	三维建模师、三维动画师	
3			

### （四）教学方法和手段

学校的教学方法和手段：充分利用多媒体课件等现代化教学手段，采用以任务为导向的项目教学方法，在教学环节和内容上灵活运用角色扮演、分组讨论、案例分析等教学方法，主要培养学生知识运用能力、实践动手能力、团队协作能力、创新精神及岗位适应能力等。

### （五）考核与评价

#### 1. 课程考核

课程考核建议由过程性考核和终结性考核两部分组成，学校考核采用过程评价是一种重视学生学习过程、强调持续性和全面性的评估方式。这种评价方式不仅仅关注学生的学习成果或最终成绩，而是将焦点放在学生的学习过程、学习态度、学习方法、能力

发展以及个人成长等多个方面。过程考核主要对学生学习过程及质量进行考核，终结考核主要对学生学习的结果进行考核。加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重，强化实习、实训、课程结业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

## 2. 教学实习和毕业实习

### (1) 教学实习

根据学生平时出勤、实习表现、实习总结和实际操作成绩进行综合评定。

### (2) 毕业实习

由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

## (六) 质量管理

1. 学院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. 学院完善教学管理机制，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，定期开展公开课等教研活动。

3. 学院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。

## 十一、说明

本方案由动漫制作技术专业教师与企业专家共同研讨，经过收集专业教师意见、企业专家提出修改意见、教务处审核等过程，于 2024 年 6 月制订完成，并经学院学术委员会论证。

序号	姓名	专业教学工作 委员会职务	工作单位	单位职务	职称
1	尹沧涛	主任	延边职业技术学院	系主任	副教授
2	朴泳宇	副主任	延边职业技术学院	专业主任	讲师
3	李颖	委员	延边职业技术学院	教师	副教授
4	白丽	委员	延边职业技术学院	副处长	讲师
5	张琪	委员	宁波曦技动画数码游戏有限公司	总经理	

执笔人：朴泳宇（教研室主任）

审核人：尹沧涛（系主任）

制订时间：2024年6月