

专业人才培养方案

专 业： 动漫制作技术

专业代码： 510215

学 制： 三年制

适用年级： 2022 级

专业负责人：

制订成员：

系部审核：

二〇二二年四月制

目 录

一、专业名称与代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	2
六、课程设置及要求	5
(一) 公共基础课程	5
1. 思政课程	5
2. 通识课程	8
(二) 专业(技能)课程	13
1. 专业基础课程	13
2. 专业核心课程	19
3. 专业拓展课程	25
4. 实践性教学环节	32
(三) 课程思政要求	38
七、教学进程总体安排	39
(一) 教学活动时间安排表(按周安排)	39
(二) 课程学时比例表	40
(三) 教学进程安排表	42
八、实施保障	50
(一) 师资队伍	50
(二) 教学设施	51
(三) 教学资源	53
(四) 校企合作	55
(五) 教学方法	55
(六) 教学评价	57
(七) 质量管理	57
九、毕业要求	58

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

1. 专业名称：动漫制作技术

2. 专业代码：510215

二、入学要求

高中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

表 1 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 举例	职业资格或职业技能等级证书 举例
电子信息类(51)	计算机类 (5102)	数字内容服务 (657)	1. 动画设计人员 (2-09-06-03)； 2. 数字媒体艺术专业人员 (2-09-07-07)； 3. 动画制作员 (4-13-02-02)。	1. 美术设计； 2. 二维动画制作； 3. 三维动画制作； 4. 三维建模； 5. 引擎工程； 6. 后期制作； 7. 平面设计。	1. 游戏美术； 2. 数字创意建模； 3. 3D 引擎技术； 4. 动画制作； 5. UI 设计师。
电子信息类(51)	计算机类 (5102)	广播、电视、电影	剪辑师(2-09-03-06)	1.后期特效制作 2.影视剪辑。	数字特效制作师

		和录音制 作业 (87)			
电子信 息类(51)	计算机类 (5102)	文化艺术 培训服务 (82)	文化艺术培训 (8293)	1. 少儿美术培训; 2. 数字动画培训。	美术教育

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治合格，德智体美劳全面发展，适应福建省、福州市、福州新区经济建设、自贸区建设和福建“一带一路”发展战略的需要、适应动漫制作、动漫游戏设计等相关行业发展需要，扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术等知识及相关法律法规，具备动画策划、剧本创作、动漫角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，培养面向动漫策划、AI 绘画（AIGC）、二维动画制作、三维建模、灯光渲染、特效制作、后期合成等职业和工作岗位的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

表 2 培养规格

要素	基本要求	培养规格	对应课程
素质	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。	坚决拥护中国共产党领导，树立新时代中国特色社会主义思想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感 and 参与意识。	《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》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
			《军事理论》 《军事技能》
	2. 具有良好的职业道德和职业素养。	崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。	《创新创业教育基础》 《就业指导》 《劳动教育》
	3. 具有良好的身心素质和人文素养。	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；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。	《体育》《美术基础》 《大学生心理健康教育》 《院级公共选修课》
能力	1. 岗位适应能力	具有用数字技巧成就动画技法、美术特征、造型艺术的能力； 具有二维模型制作与动画制作的能力； 具有三维模型制作与动画制作的能力； 具有后期特效与剪辑的能力。	《动画技法综合实训》 《数字建模综合实训》 《特效制作与后期合成实训》
	2. 情感与态度能力	具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力； 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；	《创新创业教育基础》 《动漫衍生产品设计》 《劳动教育》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
		具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力； 具有良好的审美素养和造型设计能力； 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力； 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 具有动画项目“创意执行”能力。	《摄影与摄像技术》 《动漫制作编导》 《分镜头设计》 《职业发展与就业指导》
	3. 方法和目标能力	掌握动画创作的过程与方法； 理解游戏角色动作开发的过程与方法； 掌握专业在 AR、VR 等新技术行业的运用设计过程与方法； 掌握 C4D、SP 等流行软件的综合使用能力； 具有动漫设计创新思维和项目实践能力； 具有数字技术、人工智能创作内容与产业发展、社会服务能力相结合的运用能力。	《二维动漫创作》 《三维动画创作》 《数字造型设计》 《CINEMA 4D 三维动画》 《3D 引擎技术》 《游戏美术与动作设计》 《数字雕刻》 《数字绘画》 《动漫运动规律》
知识	1. 基础文化知识	掌握必备的思想政治理论知识、科学文化知识、中华优秀传统文化知识； 熟悉与本专业相关、从事职业相关活动的法律法规、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识； 掌握科学锻炼身体的基本技能； 掌握基本的英语听说读写能力； 掌握基本的计算机操作技能，能熟练使用办公软件。	《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》 《体育》 《大学英语》 《信息技术》 《中华优秀传统文化》
	2. 专业基础	掌握造型创造、形与色调和以及鉴赏表达能	《美术基础》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
	知识	力及相关动画技法； 掌握数字绘画、原画的创作知识； 掌握动画分镜头绘制与设计的知识； 掌握动画创作原理和特征； 掌握动画分镜设计和运动规律； 掌握动漫制作编导、剧本创作专业知识和技巧； 掌握 3D 游戏角色、场景、道具等技术知识； 掌握图形图像处理与设计技术。	《动漫制作编导》 《动漫运动规律》 《动漫软件基础》 《数字绘画》 《分镜头设计》 《运动速写》
	3. 专业核心知识	掌握数字绘画的专业技术知识； 掌握三维软件中灯光与渲染技术； 掌握 3DMAX、MAYA 等数字造型三维设计技术； 掌握二维、三维动画制作的流程、能够独立与合作完成动画短片制作； 掌握动漫衍生产品设计技巧； 掌握影视动漫特效制作和后期合成的技术知识； 熟练 3D 引擎技术。	《数字造型设计》 《二维动漫创作》 《三维动画创作》 《特效制作》 《灯光与渲染》 《后期合成》 《动漫衍生产品设计》 《定格动画》 《3D 引擎技术》
	4. 相关知识	文书与写作、就业与创业方面的基本知识等。	《创新创业教育基础》 《职业发展与就业指导》 《动漫制作编导》

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

1. 思政课程

表 3 思政课程教学要求

课程名称	思想道德与法治			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查
学生学习目标： 1. 知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把我社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。 2. 能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。 3. 素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。 主要内容： 以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。 教学方法与手段： 案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法					
课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系 概论			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
学生学习目标： 1. 知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，					

增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3. 素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。

主要内容：

马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

教学方法与手段：

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论			开课学期	1-2
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想，系统学习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，更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。

2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3. 素质目标：引导大学生增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，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。

主要内容：

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。

教学方法与手段：

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	形势与政策			开课学期	1-5
参考学时	40	学分	2.5	考核方式	考查
学生学习目标: 1. 知识目标:了解国际国内形势,掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法,理解政策的途径及我国的基本国情,党和政府的基本治国方略等。 2. 能力目标:学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势,理解和执行政策。 3. 素质目标:提高思想政治素质,自觉践行社会主义核心价值观,成为德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。 主要内容: 国内外形势与政策,培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。 教学方法与手段: 讲授法,案例法,视频展示法,讨论法					

2. 通识课程

表 4 通识课程教学要求

课程名称	大学生心理健康教育			开课学期	2
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查
学生学习目标:					

1. 知识目标：了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识，理解维护心理健康的重要意义，掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。

2. 能力目标：能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能，深入分析大学生中常见的心理问题，并提出有意义的解决思路；运用所掌握的心理健康教育原理，分析自己心理素质方面存在的优劣势，并提出建设性的解决方案。

3. 素质目标：提高全体学生的心理素质，充分开发自身潜能，培养学生乐观、向上的心理品质，不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展。

主要内容：

自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。

教学方法与手段：

讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法

课程名称	军事理论			开课学期	1
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想；了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；了解高科技，明确高技术对现代战争的影响。

2. 能力目标：通过军事理论的学习，能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会，能够进行相关宣传。

3. 素质目标：培养严明的组织纪律观念；培养敬业乐业、精益求精的工作作风；培养学生交流、沟通能力；培养团队协作意识

主要内容：

以国防教育为主线，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和

国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高。

教学方法与手段：

网络课程学习

课程名称	劳动教育			开课学期	1-2
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

1. **知识目标：** 帮助学生对劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识，树立正确的劳动观；

2. **能力目标：** 学生通过各种劳动体验，提升劳动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；

3. **素质目标：** 提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。

主要内容：

1. 劳动理论课，包括观念教育，劳动法律法规教育等；
2. 劳动实践课，包括劳动技能教育，劳动习惯教育等。

教学方法与手段：

分为理论课程和实践课程。

（1）理论课程，16 学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课；

（2）实践课程，16 学时。采用实践教学的形式。

课程名称	体育			开课学期	1-4
参考学时	114	学分	6.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. **身心健康目标：**增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄；

2. **运动技能目标：**熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法；

3. **终身体育目标：**积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。

主要内容：

1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；
2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；
3. 学生体质健康标准测评。

教学方法与手段：

讲授；项目教学；分层教学。

课程名称	大学英语			开课学期	1-2
参考学时	128	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标：

1. **知识目标：**掌握日常交流和职场交际用语；

2. **能力目标：**夯实英语基础，提高语言技能，特别是听说能力，能用英语进行日常交流和职场交际；

3. **素质目标：**了解中西文化差异，培养国际化视野和创新精神，提高综合文化素养和跨文化交际意识；培养自主学习能力和团队协作能力，增强扩展职业能力。

主要内容：

1. 听力；
2. 口语

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	高等数学			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. **知识目标：**掌握所学的定义、公式，学会思考解决问题的方法；掌握数学的思想，理论联系实际，建立数学模型，借助于现代先进的软件计算，解决实际问题；
2. **能力目标：**具备能根据数学的思想理念，运用所学的定义和知识，思考解决问题的演绎法；在学习数学的过程中，加大理论联系实际的力度，提高学生综合分析问题和解决问题的能力。
3. **素质目标：**培养学生思辨、严谨的作风。

主要内容：

1. 函数的性质，建立函数关系；
2. 函数连续的定义及性质，间断点的分类；
3. 导数的概念，导数的运算法则；
4. 微分的概念，微分的运算法则；
5. 原函数、不定积分的概念，求不定积分的方法；
6. 定积分的概念，定积分的计算公式；微分方程的概念及运算；
7. 导数与积分的应用。

教学方法与手段：

多媒体；案例分析。

课程名称	信息技术			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考试

学生学习目标

1. **知识目标：**本课程主要包括基础理论知识和操作技能两个方面，基础理论方面要

求学生掌握计算机的基础知识，了解微型计算机系统的组成和各部分的功能，了解操作系统的基本功能和作用，熟悉计算机网络的基础知识；操作技能方面要求学生能掌握计算机操作的基本技能，能根据教师的要求完成简单的文字录入、文档排版、数据处理、幻灯片制作等任务，能利用网络进行文件传送、信息检索、邮件收发等。

2. 能力目标：通过本课程的学习，培养学生的计算机综合应用能力，加强了学生计算机的应用意识，提高了学生的动手实践能力和自主探究学习的能力，激发了学生的创造性。

3. 素质目标：培养学生沟通交流、自我学习的能力；培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力；提高学生实践动手能力、观察与创新思维能力、解决问题能力及书面与口头表达能力；培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯。

教学内容：

1. 信息技术基础知识；
2. Windows10 操作系统；
3. Wps Office 文字处理软件的使用
4. Wps Office 电子表格的使用；
5. Wps Office 电子演示文稿的使用
6. 计算机网络基础

教学方法与手段：

引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课程

表 5 专业基础课程教学要求

课程名称	美术基础			开课学期	1
参考学时	27	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握透视的原理；
 2. 掌握构图的原理；
 3. 理解色彩的构成；
 4. 理解结构基础；
 5. 了解美学的基本内涵；
- 理解美术基础在动漫制作中的具体作用。

教学内容：

1. 透视原理；
2. 构图原理；
3. 色彩构成；
4. 结构基础；
5. 动画美术造型基础训练。

教学方法与手段：

美术基础实训室、案例剖析、案例模仿、实操练习。

课程名称	动漫制作编导			开课学期	1
参考学时	27	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解动画的发展历史
2. 掌握动画的制作流程
3. 动画方面的基本概念，了解动画的应用领域。
4. 了解动画的历史和风格，能够对动画作品进行正确地分析思考
5. 动画片的特征和制作流程。

教学内容：

1. 动画概述；
2. 动画片的分类；
3. 动画剧本的解析；
4. 动画片创作的工艺流程；
5. 动画片的制作原理；
6. 材料动画概述；
7. 动画剧本创作；
8. 案例鉴赏。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、应用作品分析、典型案例剖析、翻转课堂等方法相互结合进行教学。

课程名称	动漫运动规律			开课学期	1
参考学时	32	学分	21.5	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 从基础的动画中得到曲线运动规律；
2. 掌握动画变形和头部转面；
3. 掌握从鱼类形态到飞鸟的运动规律；
4. 掌握从禽类的走路到人类的走路规律；
5. 掌握跑步运动规律和个性化运动规律。

教学内容：

1. 运动规律的基础元素；
2. 物体加减速度和力的原理；
3. 弹跳动画制作；
4. 曲线运动与跟随运动的规律；
5. 四足动画运动规律；
6. 动物跑跳运动规律；

7. 人类行走运动规律；
8. 人类跑步运动规律；
9. 鱼类运动规律；
10. 鸟类运动规律；
11. 花样运动规律；
12. 自然现象运动规律；
13. 综合案例设计。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、项目任务驱动化教学。

课程名称	动漫软件基础			开课学期	1
参考学时	54	学分	3	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解 Photoshop、SAI、AI 等软件在动画中的运用；
2. 掌握 Photoshop 的基础知识；
3. 掌握 Photoshop 常用工具的使用；
4. 掌握抠图的方法；
5. 掌握修图的方法；
6. 掌握图形图像调色、修图和合成的方法；
7. 掌握图形图像特效的制作方法；
8. 掌握 Photoshop 图形图像处理中级考证内容。

教学内容：

1. Photoshop 常用工具；
2. 抠图；
3. 修图；
4. 调色；
5. 特效制作；

6. 绘画设计；
7. 图标设计；
8. 广告合成；
9. 海报设计；
10. 网页切片；
11. 综合案例实战；
12. 中级考证练习。

教学方法与手段：

示范操作法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	数字绘画			开课学期	2
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解数字绘画的概念及其发展；
2. 了解数字绘画的创作工具；
3. 掌握数字绘画基础；
4. 掌握动画角色、场景的绘制方法；
5. 用数位板绘画表现效果实战、复古题材电影概念设计与制作、科幻题材电影概念设计与制作、Q 版游戏概念设计与制作、卡通类游戏概念设计与制作、写实类游戏概念设计与制作；
6. 了解数字绘画从项目要求、项目分析到项目设计与绘制的完整流程。

教学内容：

1. 动画角色造型设计概述；
2. 角色造型设计的格式；
3. 人物角色造型设计；
4. 动物、怪兽和机械类角色的设计方法；
5. 动画形象设计的步骤；

6. Q 版动漫形象的设计方法；
7. 动物角色造型设计的基本绘制方法；
8. 幻想类角色的设计方法；
9. 场景设计方法；
10. 综合实践绘制。

教学方法与手段：

项目任务驱动法；线上线下混合式教学法；案例剖析法

课程名称	分镜头设计			开课学期	2
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解分镜头画面台本的认识与作用；
2. 了解画动画分镜头的前的准备工作；
3. 掌握画分镜头画面的绘制的基础；
4. 掌握动画分镜头台本的画面处理方法；
5. 掌握分镜头合理流畅的方法；
6. 掌握画面构图的方法。

教学内容：

1. 动画分镜头的作用；
2. 画动画分镜的准备工作，把文字转换为镜头画面；
3. 分镜头绘制基础；
4. 分镜头语言、景别、运动镜头的使用方法、视线的运用方法；
5. 镜头组接，分镜头流畅；
6. 分镜头画面构图；
7. 综合案例设计。

教学方法与手段：

典型案例剖析法；示范操作法；自主训练法；线上线下混合式教学法；任务驱动法。

2. 专业核心课程

表 6 专业核心课程教学要求

课程名称	数字造型设计			开课学期	2
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考试
学生学习目标： 1. 了解 3DMAX 软件操作界面； 2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。 教学内容： 1. 3DMAX 软件操作基础； 2. 基本体建模； 3. 二维图形建模； 4. 高级建模； 5. 材质和贴图； 6. 灯光、摄像机和渲染。 教学方法与手段： 讲授法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法、线上线下混合式教学方法等。					
课程名称	二维动漫创作			开课学期	2
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考试
学生学习目标：					

1. 掌握二维动画的制作流程和原理；
2. 掌握 Animate 软件的常用工具；
3. 掌握逐帧动画、补间动画、中间画等基本技法；
4. 利用所学能制作出有创意的二维动画作品。

教学内容：

1. 初识 Animate；
2. Animate 二维动画绘图；
3. 动画入门；
4. 初级动画制作；
5. 引导层和蒙板层在动画中的应用；
6. 音频动画制作、综合动画制作；
7. 7. AI 在二维动画生成中的基础运用。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、探究教学法、启发式教学、线上线下混合式教学。

课程名称	三维动画创作			开课学期	4
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解三维动画的特点、应用领域、发展历史和制作流程；
2. 掌握运用相关知识制作角色的基础动作；
3. 掌握三维动画中特效制作与合成；
4. 掌握三维动画成片的渲染流程以及三维动画短片的剪辑；
5. 了解并掌握企业常用的 Layout 的制作方法，实战动画的制作方式；
6. 熟悉 AI、动捕、引擎动画等技术在三维动画生成中的基础运用；
7. 熟悉次世代角色动画的基础开发流程。

教学内容：

1. 项目一：个性展现—“跑酷少年”三维动画制作；主要掌握三维动画中角色动作设计和个性化表达；
2. 项目二：不忘初心—“长征之爬雪山”三维动画制作；主要掌握三维动画中特效的制作与运用；
3. 项目三：科技兴国—航天科普虚拟动画制作；主要掌握 AI 绘画、动捕设计、3D 引擎技术、虚拟现实等在三维动画成片制作中的运用；
4. 项目四：智创未来—“次世代”角色三维动画制作；主要掌握次世代角色动画的设计与呈现。

教学方法与手段：

任务驱动法；情境教学法；对比法；示范演示法；小组合作教学法。线上+线下混合式教学。

课程名称	特效制作			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 掌握 AE 和 UE 在特效制作中的基本运用；
2. 能利用虚拟引擎制作动画特效；
3. 跟根据所学制作有创意的作品。

教学内容：

1. UE 软件的制作基础；
2. 动画特效基础知识；
3. 粒子特效、自然现象特效、科技特效、流体特效等在 UE 中的制作与合成。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、任务驱动法、案例剖析法

课程名称	定格动画			开课学期	5
------	------	--	--	------	---

参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查
------	----	----	-----	------	----

学生学习目标:

定格动画是动画教学的重要内容之一，本课程旨在培养学生从实体角度认识动画中的关键动作，同时掌握模型设计制作，场景设计制作，灯光与拍摄以及动画中常用的布景等技巧。认识和掌握不同材料的定格动画制作方法，继而以定格拍摄的方式进行动画短片的创作。

教学内容:

1. 理解定格动画的艺术特点和制作流程;
2. 熟悉定格动画的常用制作材料;
3. 掌握定格动画的创作方法和技术工具;
4. 能选择材料进行定格动画的制作;
5. 根据设计稿或者参考图，用粘土塑造角色立体造型，并制作辅助道具;
6. 分组合作完成定格动画短片创作。

教学方法与手段:

线上+线下混合式教学、项目任务驱动法

课程名称	灯光与渲染			开课学期	5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 掌握三维软件中灯光的基本操作;
2. 掌握材质与贴图的使用方法;
3. 掌握摄像机的动画制作中的使用方法;
4. 掌握 VRAY 以及 MAYA 等渲染器插件的使用;
5. 掌握静帧渲染和动画视频渲染方法。

教学内容:

1. 认识灯光的作用;

2. maya 材质与灯光渲染的工作流程和原理；
3. 贴图和材质的运用技法；
4. 展 uv；
5. 渲染。

教学方法与手段：

典型案例分析、分组教学、线上线下混合式教学。

课程名称	后期合成			开课学期	4
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 After Effects 的操作界面的基本操作。
2. 了解影视剪辑与后期合成的流程。
3. 掌握多样图层的使用。
4. 掌握文本动画的制作；
5. 掌握色彩调节与校正；
6. 掌握 AE 常用的特效命令以及抠像；
7. 掌握绘画与形状工具的使用；
8. 掌握蒙版和跟踪遮罩；
9. 理解粒子动画，制作雨雾气体大爆炸；
10. 掌握关键帧动画的制作方法；
11. 掌握作品的渲染与输出；
12. 了解影视后期制作理论知识；
13. 掌握影视蒙太奇相关知识；
14. 掌握影片的节奏等知识；
15. 了解影片故事线等知识点；
16. 掌握项目生产流程和规范等知识点。

教学内容：

1. 线性编辑与非线性编辑；
2. After Effects 的安装与基本操作界面；
3. 合成设置；
4. 纯色图层；
5. 属性动画、表达式；
6. 抠像、水墨动画制作；七彩光线制作；
7. 片头、片尾、影视广告宣传片制作；
8. MG 动画设计；
9. 动态 LOGO 设计；
10. 综合案例设计。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、翻转课堂。

课程名称	动漫衍生产品设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 掌握动漫衍生产品的基本概念，掌握动漫角色设计概念；能够熟练设计场景与角色设计效果图；
2. 了解目前国内外动漫衍生产品的现状和发展趋势；
3. 掌握动漫角色周报的表现方法；
4. 掌握角色的色彩、风格和定位方法；
5. 掌握吉祥物的特点和设计方法；
6. 掌握掌握动漫场景透视、角色场景设计原理以及场景周边的设计技巧；
7. 掌握简易动漫衍生周边的制作流程；
8. 了解动漫衍生产品的材质和分类；
9. 理解中国元素地提取和在动漫衍生产品中的运用方法；
10. 了解国漫元素的运用和创意训练；
11. 了解动漫品牌的策划和运用方式；

12. 掌握表情包、儿童绘本、吉祥物、平面类等衍生产品的设计方法。

教学内容：

1. 动漫衍生产品设计概述；
2. 经典动漫角色与衍生产品设计基础训练；
3. “爱祖国”系列动漫衍生产品设计；
4. “爱福建”系列动漫衍生产品设计；
5. “爱校”系列动漫衍生生产设计；
6. “爱国漫”系列动漫衍生产品设计；
7. “爱自己”系列动漫衍生产品设计；
8. 综合企业项目 “朱子缘” 衍生产品设计；
9. 掌握 AIGC 在动漫衍生产品设计中的运用。

教学方法与手段：

该课程为省级第六批精品在线开放课程，采用线上线下混合式教学等多种教学方法结合。

3. 专业拓展课程

表 7 专业拓展课程教学要求

课程名称	3D 引擎技术			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
学生学习目标： 1. 掌握材质系统技能知识模块、熟练运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材； 2. 掌握粒子特效系统技能知识模块、熟练运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态火花粒子效果； 3. 掌握灯光系统技能知识模块、熟练运用灯光系统开发全局光照项目； 4. 掌握动画&CG 系统技能知识模块、熟练运用动画&CG 系统开发实时动画渲染项目； 5. 掌握 Unity 基础脚本的应用。					

教学内容：

1. 3D 引擎材质系统；
2. 3D 引擎粒子系统；
3. 3D 引擎动画&CG 系统；
4. 3D 引擎全局光照系统；
5. 3D 引擎基础脚本应用。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、项目任务驱动法

课程名称	数字建模基础（MAYA）			开课学期	3
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。

教学内容：

1. MAYA 软件操作基础；
2. 基本体建模；
3. 二维图形建模；
4. 高级建模；
5. 材质和贴图；
6. 灯光、摄像机和渲染。

教学方法与手段：

线上+线下混合式教学、任务驱动+项目。

课程名称	CINEMA4D 三维动画			开课学期	3
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解三维的基本概念。
2. 了解 C4D 软件的基本操作界面。
3. 掌握 C4D 中基本建模技术、生成器、造型器、变形器的使用。
4. 熟练掌握 C4D 中高级建模技术；
5. 理解摄像机、灯光、材质与纹理、粒子、动力学、毛发技术等在 C4D 中的具体操作。

教学内容：

1. 认识 C4D；
2. 基本建模技术；
3. 生成器与变形器；
4. 高级建模技术；
5. 摄像机与灯光技术；
6. 材质、纹理、毛发技术；
7. 动力学、粒子技术、动画；
8. 综合设计实战；
9. 掌握 AI 绘画在角色动作和建模中的运用。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	摄影与摄像技术			开课学期	3
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解摄影摄像的器材知识；
2. 掌握不同镜头如何运用的理论知识；
3. 了解各类辅助配件的使用；

4. 掌握各类摄影摄像器材的操作手法；
5. 掌握构图的艺术、基本要素、构图方法；
6. 理解实际拍摄和后期处理应该注意的知识点。

教学内容：

1. 数码单反相机；
2. 数码单反镜头；
3. 相机辅助配件；
4. 数码单反摄影基础（上）；
5. 数码单反摄影基础（下）；
6. 探索构图的艺术；
7. 揭开光线的奥秘；
8. 寻找色彩的情感；
9. 不同题材的摄影技法；
10. 照片处理之 Photoshop。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Substance Painter 游戏贴图绘制			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握 PBR 两种主要的工作流；
2. 掌握 Substance Painter 软件制作 PBR 贴图；
3. 掌握 Substance Painter 烘焙贴图；
4. 掌握 Substance Painter 材质制作；
5. 掌握 Substance Painter 渲染出图。

教学内容：

1. PBR 概述；

2. Substance Painter 基础;
3. Substance Painter 烘培贴图;
4. Substance Painter 应用;
5. Substance Painter 材质制作;
6. Substance Painter 贴图导出;
7. Substance Painter 案例制作;
8. 综合设计实战。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	用户界面设计			开课学期	4
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 了解 UI 的基本概念;
2. 了解 UI 设计的发展和市场需求;
3. 掌握 UI 设计准则、色彩基础知识、常见配色方案等;
4. 熟练掌握 Photoshop 在 UI 设计中的具体应用;
5. 在设计中熟练各种创意图标、主题、界面的设计方法。

教学内容:

1. 认识 UI 设计;
2. 扁平化图标设计;
3. 旋钮图标设计;
4. 写实风格图标设计;
5. 品质控件图标设计;
6. 精致图标设计;
7. 游戏界面 UI 设计;
8. APP 图标与界面设计;

9. 表情包设计；
10. 综合设计实战；
11. 掌握 AI 绘画在 UI 设计中的运用。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	数字雕刻			开课学期	4
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 Zbrush 的特点及界面；
2. 了解三维模型雕刻的原理；
3. 掌握逐 SubTooL 层模型的制作方法和应用；
4. 掌握 Zrush 中 Z 球使用方法和应用；
5. 掌握模型的绘制；
6. 掌握 UV 贴图的处理方式；
7. 人体细节雕刻的基本方法；
8. 肌肉与皮肤细节处理方式；
9. 作品的渲染和输出。

教学内容：

1. Zbrush 软件介绍；
2. Zbrush 的基本操作；
3. 功能菜单的使用方法；
4. ZBrush 常用工具
5. ZBrush 工具箱；
6. 笔刷控制；
7. 建模雕刻技术；
8. Z 球建模雕刻技术；
9. 纹理材质与色彩；

10. 灯光与渲染。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	游戏美术与动作设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 认识游戏美术；
2. 了解游戏动作设计就业前景方向；
3. 掌握 spine 的基本操作；
4. 掌握 spine 素材导入；
5. 理解 spine 动画产生的方法；
6. 熟练掌握立体感的形成；
7. 掌握链条类的制作技法；
8. 理解裁剪的概念；
9. 掌握物体的消失和出现；
10. 实现平面转立体面旋转效果；
11. 掌握飘荡与悬浮技法训练；
12. 实战案例：王牌女战士；
13. 实战案例：伪 3D 机枪士兵；
14. 掌握运动规律：系列动作一走、跑、疲惫、蹦蹦跳跳、射击、连续射击、死亡；
15. 掌握 AI 绘画在游戏美术中的运用。

教学内容：

1. 了解游戏美术与动作设计；
2. 认识 spine 软件；
3. spine 常见基础知识与实战案例；
4. 游戏中的动作设计与实战案例。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	儿童绘本创作			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 让学生了解绘本的基本概念和特点，培养学生对绘本的兴趣和热爱。
2. 培养学生的观察力、想象力和创造力，提高学生的绘画能力。
3. 让学生了解绘本制作的基本步骤和技巧，培养学生的动手能力和动手实践能力。
4. 培养学生的合作精神和团队意识，提高学生的沟通能力和表达能力。

教学内容：

5. 绘本的概论，了解绘本的基本概念；
6. 绘本创作的准备；
7. 绘本创作的表现方法；
8. 绘本临摹；
9. 绘本创作

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Substance Painter 游戏贴图绘制			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 学习了解游戏贴图的形式和应用范畴。
2. 掌握贴图绘制的流程和技巧。
3. 掌握贴图绘制的主流形式表现的技法。
4. 具备对物体纹理写实性描绘的绘画能力。
5. 具备对物体在不同光影效果下的光影分析能力。

6. 具备能够创作符合游戏背景、文化和地域的贴图素质能力。

教学内容：

1. Substance Painter 软件的基本操作；
2. 游戏贴图的概念与应用范畴；
3. 写实性贴图绘制；
4. 卡通型贴图绘制；
5. 光影关系；
6. 应用实例。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Houdini 三维特效			开课学期	4 或 5
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 学习当下流行三维特效的制作软件；
- 2.

教学内容：

1. Houdini 软件的基本操作；
2. 场景描述模块；
3. 粒子编辑模组；
4. 粒子编辑模组；
5. 通道编辑模；
6. 图像合成模组；
7. 渲染输出模块；
8. 渲染输出模块；

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	动漫游戏策划			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握系统设计与策划通识能力；
2. 学会文案模块设计能力；
3. 学会数值模块设计能力；
4. 学会关卡模块设计能力；
5. 掌握战斗模块设计能力；
6. 理解交互模块设计；
7. 了解技术策划模块。

教学内容：

1. 策划的职能划分、工作内容 、设计流程 、知识积累路径、产品筛选标准等；
2. 新手引导设计介绍与典型案例分析；
3. 分析目的、系统框架、经济闭环图、核心玩法、主要系统板块、阶段分析、计费点、运营节奏、引导相关、交互体验、总结等；
4. 商业游戏的整体分析方法及开发意向书撰写；
5. 熟悉游戏文案工作内容模块、具体工作能力需求、游戏 IP 化架构设计思维；
6. 游戏世界观设计思路、标准工作流程、设计路径、标准世界观策划案模块撰写、优秀案例拆解等；
7. 游戏剧情呈现形式讲解、剧情架构框架、剧情信息拆解、剧情矛盾展开、互动演出剧情创作；
8. 游戏旁白、台词、指示撰写；
9. 世界观包装设计：包装设计思路、包装设计工作流程、优秀案例分享、实战演练；
10. 关卡策划的就业环境、工作流程、所需能力、关卡设计基础知识和 Layout；
11. 关卡难度的通用设计及优化方法；
12. 战斗设计的涵盖范围、基本思路及战斗策划职责；
13. 游戏交互设计的背景介绍；职能在不同环境、工作流程中的概况；交互策划的基本设计思路；

14. 游戏开发中通用的 AI 技术：游戏 AI 技术及实际案例（状态机、行为树、机器学习、A*寻路算法等）

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	动漫表演艺术			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握系统设计与策划通识能力；
2. 学会文案模块设计能力；
3. 学会数值模块设计能力；
4. 学会关卡模块设计能力；
5. 掌握战斗模块设计能力；
6. 理解交互模块设计；
7. 了解技术策划模块。

教学内容：

1. 肢体语言与肢体表达；
2. 面部动作与形体语言；
3. 言语动作与有声语言；
4. 动画表演的夸张变形；
5. 动画表演的喜剧元素；
6. 动画表演基本训练。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

4、实践性教学环节

表 8 实践性教学环节教学要求

课程名称	动画技法综合实训			开课学期	1
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
学生学习目标： 通过线条绘制不同技法、角色塑造等综合训练学生动画手绘技能。 教学内容： 1. 角色设计； 2. 形象转面设计； 3. 场景设计。 教学方法与手段： 项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学					
课程名称	数字建模综合实训			开课学期	1
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
学生学习目标： 通过三维软件，进行项目式人物、场景建模综合能力训练。 教学内容： 1. 人物建模； 2. 场景建模； 3. 灯光与渲染。 教学方法与手段： 项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学					
课程名称	动画特效制作与后期合成实训			开课学期	4

参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
学生学习目标： 通过动画特效和后期合成实训，学生将所学专业课程技能进行综合运用，重点考察学生在动画特效制作和影视后期合成的制作能力。通过实训，让学生掌握动画影视最终形成的工作过程和原理。 教学内容： 1. 创意设计； 2. 脚本制作； 3. 特效设计； 4. 影音、视听、字幕、片头、片尾处理； 5. 后期合成； 6. 渲染与输出。 教学方法与手段： 项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学					
课程名称	岗位实习			开课学期	6
参考学时	624	学分	24	考核方式	考查
学生学习目标： 通过顶岗实习和毕业实习，学生能够将理论运用到实际工作岗位中，通过顶岗实习，锻炼和运用专业技能，感受不足与优势；通过毕业实习，能快加快社会的适应能力，掌握职业素养，适应典型工作岗位和社会的需求。 教学内容： 1. 顶岗实习； 2. 毕业实习。 教学方法与手段：					

实习指导、任务驱动					
课程名称	毕业设计			开课学期	6
参考学时	120	学分	6	考核方式	考查
学生学习目标： 通过顶毕业设计，综合考察专业技能、专业素养运用能力。 教学内容： 选择擅长的技能方向，进行毕业作品设计。 教学方法与手段： 毕业作品线上线下指导、任务驱动					
课程名称	毕业教育			开课学期	6
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
学生学习目标： 通过毕业教育，总结毕业实习心得、毕业作品汇报；通过毕业教育规划职业生涯。。 教学内容： 毕业总结、作品汇报总结大会；职业生涯规划 and 计划交流。 教学方法与手段： 集中交流、研讨。					

（三）课程思政要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。遵循思想政治工作规律、遵循教书育人规律、遵循学生成长规律，因事而化、因时而进、因势而新，以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课

程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。鼓励任课教师，在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型案例，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

动漫制作技术专业核心课程《动漫衍生产品设计》为福建省第三批课程思政示范课程。

公共基础课程：要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

专业基础课程：要根据专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度，从课程所涉专业、行业、国家、国际、文化、历史等角度，增加课程的知识性、人文性，提升引领性、时代性和开放性。

专业核心课程：要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力，要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。

专业扩展课程：要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合，扎根中国大地了解国情民情，在实践中增长智慧才干，在艰苦奋斗中锤炼意志品质。

课程教学过程中应突出培养学生遵纪守法、遵规守纪、严于律己、尊老爱幼的意识，吃苦耐劳、精益求精的工匠精神、劳模精神、劳动精神；诚实守信、严谨认真、理性思维的职业素养；爱岗敬业、踏实肯干的工作态度，守法合规的法治思维，责任担当的邮政精神，规范操作的规范意识，勇于创新的创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

（一）教学活动时间安排表（按周安排）

表 9 教学活动时间安排表

学年	学期	课堂 教学	考试	入学教 育、军 训	运动会 及技能 赛	实践性教育环节				假日 及机 动	小 计
						专项实训	岗位实习	毕业设计	毕业教育		
一	1	13	1	3	0.5	1				1.5	20
	2	16	1		0.5	1				1.5	20
二	3	16	1		0.5	1				1.5	20
	4	16	1		0.5	1				1.5	20
三	5	6					13			1	20
	6						11	6	1	2	20
合计		67.5	4	3	2	4	24	6	1	8.5	120

(二) 课程学时比例表

本专业总学分为 135.5 。课时总数为 2754 学时，其中公共课程 872 学时，约占总学时 31.66% ，实践教学 1771 学时，约占总学时 62.13% ，选修课程 448 学时，约占总学时 16% 。

表 10 课程学时比例表

课程类别	课程子类	课程性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
				理论	实践	总学时	
公共基础课程	思政课程	必修	11.5	170	16	186	6.75%
	通识课程	必修	27	248	342	590	21.42%
		任选	6	96	0	96	3.49%

	小计		44.5	514	358	872	31.66%
专业 （技 能）课 程	专业基础课程	必修	14	129	129	258	9.37%
	专业核心课程	必修	24	224	224	448	16.27%
	专业拓展课程	专选	19	176	176	352	12.78%
	实践性教育环节	必修	34	0	824	824	29.92%
	小计		91	529	1353	1882	62.13%
合计			135.5	1043	1711	2754	

(三) 教学进程安排表

表 11 教学进程安排表

课程类别	课程子类	课程性质	序号	课程编码	课 程 名 称	课程类型	学分	学 时 数					考核方式	各学期周学时分配						备注	
								总学时	理论教学	课程实训	专项实训	实习		第一年		第二年		第三年			
														一	二	三	四	五	六		
公共基础课程	思政课程	必修	1	G2023001	思想道德与法治	理 论 + 实践	3	48	38	10	0	0	考查	4							12周
			2	G2023002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	理 论 + 实践	2	32	26	6	0	0	考查		2						
			3	G2023003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论(一)	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查	2							12周
			4	G2023004	习近平新时代中国特色社会主义思想概论(二)	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查		2						12周
			5	G2020001	形势与政策	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查	2							4周

			6	G2020002	形势与政策	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查		2				4周
			7	G2020003	形势与政策	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查			2			4周
			8	G2020004	形势与政策	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查				2		4周
			9	G2020007	形势与政策	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查					2	4周
		小计					10.5	168	152	16	0	0		8	6	2	2	2	0
		选择性必修课程	10	G2023030	中华优秀传统文化	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						
			11	G2024001	党史	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						
			12	G2024002	新中国史	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						
			13	G2024003	改革开放史	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						
			14	G2024004	社会主义发展史	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						
		小计					1	18	18	0	0	0		0	0	0	0	2	0
	通识课程	必修	15	G2024005	体育（一）	理论 + 实践	1.5	26	2	24	0	0	考查	2					
			16	G2023010	体育（二）	理论 + 实践	2	32	4	28	0	0	考查		2				
			17	G2023011	体育（三）	理论 + 实践	2	32	4	28	0	0	考查			2			
			18	G2024006	体育（四）	理论 +	1	24	2	22	0	0	考查				2		

					实践														
19	G2021002	大学生心理健康教育	理 论 + 实践	1	16	16	0	0	0	考查		2							
20	G2024007	军事理论	纯理论	2	36	36	0	0	0	考查	3								
21	G2024008	军事技能	纯实践	2	168	0	168	0	0	考查	21 天								
22	G2023016	大学英语（一）	理 论 + 实践	4	64	48	16	0	0	考试	4								
23	G2023017	大学英语（二）	理 论 + 实践	4	64	48	16	0	0	考试		4							
24	G2024009	信息技术	理 论 + 实践	2.5	48	16	32	0	0	考查	3								
25	G2024010	劳动教育（一）	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查	1								
26	G2024011	劳动教育（二）	纯理论	0.5	8	8	0	0	0	考查		1							
27	G2023022	高等数学	纯理论	2	32	32	0	0	0	考查		2							
28	G2023024	创新创业教育基础	理 论 + 实践	1	16	12	4	0	0	考查	2								
29	G2024013	职业发展与就业指导	理 论 + 实践	1	16	12	4	0	0	考查				2					

		小计					27	590	248	342	0	0		15	11	2	4	0	0	
		任 选	30		人文素养与职业素养培 育类	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查							
			31		自然科学与科学精神培 育类	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查							
			32		体育竞技与安全健康教 育类	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查							
			33		创新创业与职业技能培 育类	纯理论	1.5	24	24	0	0	0	考查							
		小计（不低于 96 学时，6 学分）					6	96	96	0	0	0		0	2	2	2	2	0	
	公共基础课程合计					44.5	872	514	358	0	0		15	12	2	2	2	0		
专业（技能） 课程	专业基础课	必修	1	440082	美术基础	理 论 + 实践	1.5	26	13	13	0	0	考查	2						13 周
			2	C2022014	动漫制作编导	理 论 + 实践	1.5	26	13	13	0	0	考查	2						13 周
			3	C2024001	动漫软件基础	纯实践	3	52	26	26	0	0	考试	4						13 周 ps
			4	C2024002	运动速写	纯实践	1.5	26	13	13	0	0	考查	2						

		5	C2022024	数字绘画	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试		4				
		6	C2022025	分镜头设计	理 论 + 实 践	1.5	32	16	16	0	0	考查		2				
		7	C2022013	动漫运动规律	理 论 + 实 践	1.5	32	16	16	0	0	考试		2				
		小计				14	263	62	201	0	0		10	8	0	0	0	0
	专业核心课 必修	1	C2022027	数字造型设计	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试		4				3DM AX
		2	C2022028	二维动漫创作	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试			4			
		3	C2023013	特效制作	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试			4			
		4	C2018020	三维动画创作	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试				4		
		5	C2022022	动漫衍生产品设计	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考试				4		
		6	C2024003	后期合成	理 论 + 实 践	3.5	64	32	32	0	0	考查				4		

			7	C2024004	灯光与渲染	理 论 + 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查					4		
			8	C2024005	定格动画	理 论 + 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查					4		
			小计				24	448	224	224	0	0		0	4	8	12	8	0	
	专业拓展课	选修	1	C2024006	数字建模基础（MAYA）	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考查			4				不 低 于 10 学 分
			2	C2022020	CINEMA4D 三维动画	理论+ 实践	3.5	64	32	32	0	0	考查			4				
			3	C2018040	摄影与摄像技术	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查			2				
			4	C2021033	3D 引擎技术	理论+ 实践	3.5	64	32	32	0	0	考查			4				
			5	C2022021	数字雕刻	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查				2			
			6	C2023004	用户界面设计	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查				2			
			7	C2022030	游戏美术与动作设计	理论+ 实践	3.5	64	32	32	0	0	考查				4			

		8	C2024007	儿童绘本创作	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查						
		9	C2024008	AI 绘画	纯实践	1.5	32	16	16	0	0	考查						
		10	C2018051	Subtance Painter 游戏 贴图绘制	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查						
		11	C2024009	Houdini 三维特效	理论+ 实践	3.5	64	32	32	0	0	考查						
		12	C2024010	动漫游戏策划	纯理论	1.5	32	32	0	0	0	考查						
		13	C2024011	动画表演艺术	理论+ 实践	1.5	32	16	16	0	0	考查						
		小计					19	352	176	176	0	0		0	0	14	8	0
实践性教学环节	必修	1	SX202401	动画技法综合实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查		20				
		2	SX202402	数字建模综合实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查			20			
		3	SX202403	特效制作与后期合成实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查				20		
		4	GWSX	岗位实习（24 周）	纯实践	24	624	0	0	0	624	考查					26	26

																		13 周， 第 六 学 期 11 周
	5	BYSJ	毕业设计（6 周）	纯实践	6	120	0	0	120	0	考查						20	
	6	BYJY	毕业教育（1 周）	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查						20	
	小计				34	824	0	0	200	624		0	20	20	20			
	专业（技能）课程合计				91	188 2	529	529	200	624		10	12	22	20	16		
	全程合计				135. 5	275 4	104 3	887	200	624		25	24	24	22	20		

八、实施保障

（一）师资队伍

学生数与本专业专任教师数比例不高于 23:1；双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，教师队伍职称、年龄结构合理。专业带头人具有高级职称，兼职教师应主要来自于行业企业。专业教师的数量和结构能满足专业办学规模。

1. 本专业专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有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的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

(1) 具有本专业或相关专业大学本科及以上学历；

(2) 具有良好的思想品德修养，遵守教师职业道德，为人师表，热爱关心学生；

(3) 具备本专业教学需要的扎实的专业知识和专业实践技能，并能在教学过程中灵活运用，能承担专业基础课或专业核心课程中 2 门以上课程的教学，能主持专业相关科研课题；

(4) 热爱教育事业，具有良好的师德风范，掌握教育科学，熟悉教育规律，具有课程开发和教学组织设计能力、教学研究能力；

(5) 熟悉所任教专业与对应的产业、行业、企业、职业(岗位)、就业的相互依联程度，熟悉本行业的技术生产情况及发展趋势，能及时将企业各项新技术、新产品、新方法和企业管理新理念补充进课程。

2. 本专业兼职教师

依托产教融合校企合作模式、深化校企合作以及教育部就业育人项目实践，引入企业专家进行授课。通过校企“互聘、互兼”双向交流的团队合作机制，集专业建设、教学、科研、实践为一体的专业教学团队。主要从动漫、游戏、影视、数字媒体技术等相关企业聘任，具备具有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,具有中级以及相关专业职称,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、校内实训和校外实训基地等。

1. 校内实训基地

本专业配备多间校内实训室,覆盖动漫项目生成流程,能够满足课程教学及实训、项目生产、社会服务和自主创作,使用率较高,具体情况如下:

表 14 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训 基地(室)名称	实验实训室功能 (承担课程与实训实习项目)	面积、主要实验(训) 设备名称及台套数要求	工位 数(个)	对应课程
1	摄影摄像实训室	进行摄影摄像、影视剪辑、后期合成、项目拍摄等。	65 m ² ; 拍摄幕布、摄像机、挡光板、补光灯、三脚架、静物台拍摄支架若干。	10	摄影摄像技术、后期合成
2	三维动画创作实训室	进行三维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用, 三维动画综合实训、数字建模实训等	110 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、56 台高配置计算机, 安装有: MAYA\3DMAX\CINEMA 4D\UNITY\UE\ZBRUSH 等软件	65	CINEMA 4D 三维动画创作、三维动画制作、三维软件设计基础
3	二维动画创作实训室	进行二维动画创作、动漫运动规律、动画短片创作综合实训等	110 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、66 台高配置计算机, 安装有	65	二维动漫创作、动漫运动规律、分镜头设

			Animation、Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、After Effects 等二维动画创作相关软件		计
4	定格动画创作实训室	进行定格动画、美术基础、构成基础、动画短片创作综合实训等	80 m ² ; 120*60*90cm 实木绘画桌; 定格拍摄控制系统 V4.1; 定格动画拍摄套机, EOS 850D18-55 镜头; 定格拍摄配件; 定格动画仿真教学与培训系 V1.3; 五合一反光板支架 OLFGB60; 背景拍摄台 QH-Y100; 蓝色背景纸 OLBZ58; 定格动画后期制作工作电脑; 工作桌;	65	美术基础、构成基础、数字绘画、定格动画
5	特效制作实训室	影视特效制作、后期合成、视听语言、用户界面设计、数字媒体制作与设计等课程以及影视动画特效制作与后期合成专项实训。	100 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、50 台高配置计算机, 安装有 Photoshop、Axure、After Effects、Premiere、houdini、UE4 等影视特效制作、剪辑和后期合成相关软件	65	用户界面设计、特效制作、后期合成

6	综合应用实训室 1	图形图像处理、动画技法 综合实训、动画短片创作 实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation \AE\PR 等软件	65	图像图像 处理、数字 绘画、动漫 衍生产品 设计、游戏 角色与场 景设计
7	综合应用实训室 2	图形图像处理、动画技法 综合实训、动画短片创作 实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation \AE\PR 等软件	65	图像图像 处理、数字 绘画、动漫 衍生产品 设计、游戏 角色与场 景设计

2. 校外实训基地

本专业进一步加强与校外企业联系，建立长期稳定的合作关系，以“校企合作、优势互补、携手共赢、促进发展、深化产教融合”为宗旨，与**有限公司、**科技有限公司、**网络科技有限公司、**传媒有限公司等多家企事业单位，签订了校企合作协议，建立了稳定的实习实训教育基地，能够开展动漫专业相关实习、实训和专项技能训练，进行就业指导、人才双选会，创造了良好的实践教学环境，合力培养“懂规范、会创意、能协作、求品质”的高素质技术技能人才。

（三）教学资源

1. 校园固有资源

本专业为了整合开发优质数字化教学资源、提高课程质量，将所有素材性课程资源归纳进移动硬盘，涵盖动漫专业的建设、动漫专业课程体系的构建、动漫专业课程的课程标准、教学设计、教学经验交流、动漫项目（含案例）资源、虚

拟项目实训、动漫行业最新信息、学生作品、企业作品等。配有一名老师定期更新硬盘内容，为专业建设积累素材。

2. 网络信息资源

利用智慧职教、超星学习通、课堂派等网络教学平台，实现线上线下信息化资源共享；构建多种数字资源，如爱课程网、职业教育网等数字资源共享。通过多种有效网络资源平台的使用，实现线上线下混合式教学法，充分激发学生自主学习、碎片化学习、游戏化学习、闯关竞赛式学习。

目前所有开设课程均建立网络教学平台和多元化教学资源。以第六批省级精品课程《动漫衍生产品设计》等课程为抓手，优化立体化资源、用好数字化资源，强化数字化教学资源在日常教学中的使用，认识 AI 技术在教学资源和技术运用中带来的变革，加强资源的有效整理和运用，实现教师线上评阅、批注作业、评价、统计学生学习成效等，增加师生课堂互动以及课后交流的渠道。

教师能够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，提高教学效果。

3. 教材图书文献等资源管理

为落实党中央、国务院关于教材建设的决策部署和新修订的职业教育法，根据《“十四五”职业教育规划教材建设实施方案》和《教育部办公厅关于组织开展“十四五”首批职业教育国家规划教材遴选工作的通知》要求，一是落实要求，抓好教材选用。本专业严格落实《职业院校教材管理办法》，加强对本专业教材选用使用工作的管理，按有关规定落实教材选用要求，优先选用“十四五”国规教材，确保优质教材进课堂，并做好教材选用备案工作；二是明确要求，规范标识使用。严禁未入选的教材擅自使用“十四五”国规教材专用标识，或使用可能误导教材选用的相似标识及表述，如使用造型、颜色高度相似的标识，标注主体或范围不明确的“规划教材”“示范教材”等字样，或擅自标注“全国”“国家”等字样；三是紧跟产业，及时修订更新。及时吸收新技术、新工艺、新标准，不断丰富相应数字化教学资源。必要时结合教学需要，立项校本教材或者申报新教材的编写与出版；四、示范引领，巩固建设成效，积极发挥优质教材的示范引领

作用，强化职业教育新形态、数字化等教材开发建设力度，加快推进省级规划教材建设。

结合三教改革中对“教材”的要求，积极发挥教研室力量、教学团队力量，严格落实和把控动漫制作技术专业的教材选用和征订。对引用的相关图书或文献，把握“意识形态”，引入新规范、新技术、新标准，结合“立德树人”作为选用教材的主要依据。

（四）校企合作

本专业将人才培养模式概括为“产教融合、工学结合、岗位优先”；其特色概括为“精艺专术，校企共育、岗课赛证融通”。

依据福建省文化创意产业发展现状，围绕动漫行业“有素养、懂艺术、会设计、能制作”的人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产教融合、工学结合、岗位优先、岗课赛证融通”的人才培养模式。“工学结合”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。

与企业进行深度合作，以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产的结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

专业特色方面，“精艺专术”是指在基于工作过程的教学注重学生技能训练的同时，教师把对学生的艺术修养、职业素养与创新能力、技能能力相结合，融合艺术造诣与原创性思维；“校企共育”动漫专业最主要的一个特色，与企业共同开发课程，共同培育学生，组织学生进行顶岗实习，承担企业项目开发，提高综合能力，依托校外实训基地作为提升学生基础、专项、综合能力训练的支撑平台。“岗课赛证融通”是指采用课证融通体系、学生技能竞赛融入课堂教学体系、教学模块与典型工作岗位融通体系。

（五）教学方法

1. 教学手段

本专业推行“任务驱动、项目导向”等教学模式，将“课内教学和课外学习相结合”，将“学习性工作任务和企业实际项目相结合”，教学中始终以学生为中心，推行自主学习、协作学习、碎片化学习；将真实项目、真实环境引入专业教学中，使学生在“做中学、学中做”，“教学创赛一体化”激发了学生学习兴趣。

在教学手段方面，首先，积极推进利用信息教学手段开展教学工作；其次，充分利用网络教学平台，充分利用微课慕课资源不断提高教学资源针对性；第三，充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提高任务完成效果。

2. 教学方法

本专业在传统灌输式讲授法的基础上，采用 PBL、OBE 教育模式，充分挖掘课程内涵，优化课程思政教学设计，辅以多种教学法，有案例教学法、项目教学法、一体化教学法、讨论法、现场教学法、线上线下混合式教学法等，部分教学方法举例如下：

1. 公共基础课

要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业课

以学生为中心，注重学生职业能力培养，按照相应职业岗位(群)的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。

倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，积极推进在线课程在课程教学中的应用，实施课前自主学习、课中探讨学习和课后巩固学习的线上线下混合式教学模式，优化教学过程，提升学习效率。

3. 融通岗课赛证，推进三教改革

坚持“学创合一、技艺双修”教学理念，融通岗课赛证，推进三教改革，构

建“教、学、创、赛”一体化教学模式，打造适应社会人才需求的专业品牌，实现专业同企业岗位之间的对接。

（六）教学评价

鼓励学生积极参加学科竞赛、创新创业、技能鉴定、职业资格证书获取等，相关成果可按学院要求进行期末终结性考核成绩置换获得学分。构建以职业能力考核为主导、企业专家参与、符合行业规范和专业技能标准的教学评价系统。在考核内容上，学生评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更加关注学生实践中运用知识与解决问题的能力水平。注重分析、解决问题的能力 and 实际应用的能力，特别要注重实效和学生职业能力考核，重视节能环保、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。构建“课证融通、能力主线”的课程体系。

1. 学分置换

鼓励学生积极进行创新创业，可以将其完成的专利获取、发明设计、竞赛获奖、职业资格证书获取、自主创业等成果按学校要求置换相应的课程学分。

2. 考核方式

鼓励采用过程性考核，鼓励学生参加各类技能大赛、行业大赛，鼓励学生积极参加职业技能鉴定、考取职业资格证书，并根据学生的比赛获奖情况和职业资格考试成绩折算成相应的课程期末成绩。在校期间关注学生课堂表现、活动参加积极性、校内外实践情况以及综合素质发展。学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。

（七）质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业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。

完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及

时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、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。

1. 依据学院《关于 2024 级专业人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制(修)订及动态微调的规范流程，确保市场调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2. 依据学院相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评价、同行评价、学生评价等听课、评教、评学工作，明确校内评价指标包括：教学任务完成情况、教学(含考核)效果、教学改革与研究、学生专业技能和综合素质。

3. 依据学院建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、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，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4. 专业教研室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。

5. 坚持实施“3+1”教学质量监控工程，确保对教学质量的有效监控。每学期的期初、期中、期末，教务处和评估办对教师的教学材料完成情况进行检查。期初教学检查内容包括教师上课到位情况，课程标准、教学进度表、教案、教学日记、上课点名表、平时成绩登记表等教学材料；期中教学检查内容主要包括检查课堂教学情况、教学进度计划执行情况及其它教学环节情况；期末教学检查的重点是课程考核环节，以及本学期所有教学材料的完成情况。

学院教学质量监控制度完善，措施得力，使得整个学院的教学工作非常有序，教学质量稳步提升，学生对学院的教学质量满意度高。

九、毕业要求

本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

1. 修满 135.5 学分（其中：公共基础课程 44.5 学分，专业课程 91 学分）；
2. 修得学工处（团委）组织实施的第二课堂总分 $\geq$ 18 分；
3. 获得一本及以上与本专业相关的职业资格证书（含“1+X”证书）或“行业上岗证”。

表 17 动漫制作技术专业相关课程与职业资格证书

序号	职业资格（证书）名称	发 证 单 位	等级
1	助理动画设计师资格证书	中国文化部	初级
1	三维动画设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初级
2	1+X 3D 引擎技术 职业技能等级证书	北京唯乐屋科技有限公司	中级
3	数字特效制作师	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	中级
4	动画制作 1+X 职业技能等级证书	中国动漫集团	初级
5	动漫设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初 级 中 级高级
6	UI 设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初 级 中 级高级