

福州英华职业学院  
ANGLO-CHINESE COLLEGE

专业人才培养方案

专    业： 动漫制作技术

专业代码： 510215

学    制： 三二分段制

适用年级： 2025 级

专业负责人： 陈珍英

审 核 人： 吴梨梨

二〇二五年五月 制

# 编制说明

本方案是以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的二十大精神，按照全国教育大会部署，落实立德树人根本任务，坚持社会主义办学方向，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，突出职业教育的类型特点，深化产教融合、校企合作，推进教师、教材、教法改革，规范人才培养全过程，为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字内容服务行业数字化、网络化、智能化发展新趋势，对接新产业、新业态、新模式下动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等岗位（群）的新要求，不断满足数字内容服务行业高质量发展对高技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本方案。

专业人才培养方案由本专业所在系组织系主任、专业带头人、教研室主任、骨干教师和行业企业专家，通过调研，充分分析和多次论证，制（订）出符合动漫制作技术专业高技能人才培养要求，明确“用动漫讲好中国故事”的专业思政主线，构建“岗课赛证融通”样的课程体系，创建“产教融合、AI 赋能数字动漫创意”的人才培养模式。

专业人才培养方案在制(修)订过程中，历经专业教学指导委员论证、人才培养方案认证、提交学院院务会、党委会审定，将在 2025 级动漫制作技术专业实施。

主要编制人：

| 序 号 | 姓 名 | 单 位          | 职 务    |
|-----|-----|--------------|--------|
| 1   | 陈珍英 | 福州英华职业学院     | 专业带头人  |
| 2   | 李旭杰 | 福州英华职业学院     | 教研室主任  |
| 3   | 吴梨梨 | 福州英华职业学院     | 系主任    |
| 4   | 陈志明 | 福州英华职业学院     | 教学督导   |
| 5   | 王小宏 | 福州英华职业学院     | 教研室副主任 |
| 6   | 江 荔 | 福州职业技术学院     | 主任     |
| 7   | 潘燕燕 | 福建船政交通职业学院   | 骨干教师   |
| 8   | 元 红 | 福建天宏创世科技有限公司 | 教务经理   |
| 9   | 董建波 | 福州畅飞网络科技有限公司 | 总经理    |

# 目 录

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 一、专业名称与代码 .....            | 4  |
| 二、入学要求 .....               | 4  |
| 三、修业年限 .....               | 4  |
| 四、职业面向 .....               | 4  |
| (一) 职业面向 .....             | 4  |
| (二) 职业发展 .....             | 4  |
| (三) 典型工作任务与职业能力分析 .....    | 5  |
| 五、培养目标与培养规格 .....          | 7  |
| (一) 培养目标 .....             | 7  |
| (二) 培养规格 .....             | 7  |
| 六、课程设置及要求 .....            | 8  |
| (一) 课程体系构建 .....           | 8  |
| (二) 课程描述与要求 .....          | 9  |
| (三) 课程思政要求 .....           | 9  |
| 七、教学进程总体安排 .....           | 10 |
| (一) 教学活动时间安排表 (按周安排) ..... | 10 |
| (二) 课程学时比例表 .....          | 11 |
| (三) 教学进程安排表 .....          | 11 |
| 八、实施保障 .....               | 17 |
| (一) 师资队伍 .....             | 17 |
| (二) 教学设施 .....             | 17 |
| (三) 教学资源 .....             | 19 |
| (四) 校企合作 .....             | 20 |
| (五) 教学方法 .....             | 20 |
| (六) 学习评价 .....             | 21 |
| (七) 质量管理 .....             | 21 |
| 九、毕业要求 .....               | 22 |
| 十、附录 .....                 | 23 |
| 附件 1: 课程描述与要求 .....        | 24 |
| (一) 公共基础课程 .....           | 24 |
| 1. 思政课程 .....              | 24 |
| 2. 通识课程 .....              | 29 |
| (二) 专业 (技能) 课程 .....       | 40 |
| 1. 专业基础课程 .....            | 40 |
| 2. 专业核心课程 .....            | 46 |
| 3. 专业拓展课程 .....            | 57 |
| 4. 实践性教学环节 .....           | 61 |
| 附件 2: 专业人才培养方案评审意见表 .....  | 81 |

# 动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称与代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

## 二、入学要求

普通初级中学毕业

## 三、修业年限

标准修业年限为五年，实施弹性学制修业年限不超过七年

## 四、职业面向

### （一）职业面向

表 1 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）     | 数字内容服务（657）                                                                               |
| 主要职业类别（代码）   | 动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02）                                                      |
| 主要岗位（群）或技术领域 | 二维动漫创作（含插画、绘本、贴图绘制、角色与场景设计等）、三维动画创作（含模型制作、骨骼绑定、动作设计、数字雕刻等）、动画特效设计、引擎动画、影视剪辑与后期制作、动漫项目策划等。 |
| 职业类证书        | 生成式人工智能动画制作员、数字创意建模、动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作、3D引擎技术、图形图像处理等。                                  |

### （二）职业发展

表 2 职业岗位进阶

| 岗位类型 | 岗位名称                            | 岗位工作领域                                                            |
|------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 初级岗位 | 1.助理动画师<br>2.三维建模助理<br>3.特效制作助理 | 1.二维动漫创作、角色设计、影视剪辑助理；<br>2.三维动画建模、基础材质贴图；<br>3.动画特效基础合成、简单粒子效果制作； |

|      |                                                                             |                                                                                                                                                                 |
|------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | 4.项目策划助理                                                                    | 4.动漫项目前期调研、需求文档整理。                                                                                                                                              |
| 中级岗位 | 1.动画设计师<br>2.三维动画师<br>3.特效设计师<br>4.影视后期师<br>5.角色设计师<br>6.引擎动画师<br>7.项目策划师   | 1.分镜设计、原画绘制、动态效果制作；<br>2.模型构建、骨骼绑定、动画渲染；<br>3.特效合成、光影效果优化；<br>4.剪辑合成、音效匹配、调色处理；<br>5.角色造型设计、动态表演设计；<br>6.引擎动画基础开发、交互逻辑实现；<br>7.资源协调、进度跟踪、方案优化。                  |
| 高级岗位 | 1.动画导演<br>2.高级三维动画师<br>3.特效总监<br>4.后期总监<br>5.角色设计总监<br>6.引擎动画专家<br>7.项目策划经理 | 1.项目创意把控、团队协作管理、质量监督；<br>2.复杂模型构建、高级渲染技术应用；<br>3.大型特效方案设计、技术难点攻关；<br>4.全流程影视后期统筹、色彩风格制定；<br>5.风格化角色体系设计、IP 形象管理；<br>6.引擎性能优化、跨平台交互开发；<br>7.市场战略分析、资源整合、项目全周期管理。 |

（三）典型工作任务与职业能力分析

表 3 职业能力与素养分析

| 岗位工作领域    | 典型工作任务     | 职业能力与素养                                         |
|-----------|------------|-------------------------------------------------|
| 1. 二维动画创作 | 1-1 分镜设计   | 1-1-1 掌握故事板绘制规范，具备叙事逻辑与节奏把控能力                   |
|           |            | 1-1-2 熟练使用 Toon Boom Storyboard Pro 等工具         |
|           | 1-2 原画绘制   | 1-2-1 精通人体结构、透视原理与色彩搭配                          |
|           |            | 1-2-2 具备独特的美术风格与 IP 化设计能力                       |
|           |            | 1-2-3 熟练运用 Clip Studio Paint、Photoshop 完成线稿与上色  |
|           | 1-3 动态效果制作 | 1-3-1 理解动画十二法则，掌握 Animate、After Effects 关键帧动画技术 |
|           |            | 1-3-2 能根据剧情需求设计流畅的动作过渡                          |
| 2. 三维动画创作 | 2-1 模型构建   | 2-1-1 精通 Maya、Blender 高精度建模与拓扑优化                |
|           |            | 2-1-2 熟练使用 ZBrush、Procreate 完成角色三视图与细节刻画        |
|           |            | 2-1-3 掌握 PBR 材质制作流程与 UV 拆分技巧                    |

|            |            |                                                       |
|------------|------------|-------------------------------------------------------|
|            | 2-2 骨骼绑定   | 2-2-1 熟悉各种工具、插件完成角色绑定与权重分配                            |
|            |            | 2-2-2 能解决复杂动作下的变形问题                                   |
|            |            | 2-2-3 能结合角色性格设计差异化表演                                  |
|            | 2-3 动画渲染   | 2-3-1 掌握 Arnold、Redshift、八猴等渲染引擎参数调节与分层渲染             |
|            |            | 2-3-2 具备 UE 引擎渲染、场景光影氛围塑造能力                           |
| 3. 动画特效设计  | 3-1 粒子特效制作 | 3-1-1 熟练使用 Houdini、AE、UE 制作流体、烟雾等粒子效果                 |
|            |            | 3-1-2 理解物理模拟参数（如粘度、重力）对特效的影响                          |
|            | 3-2 光影合成   | 3-2-1 掌握节点式合成技术，完成多通道合成与调色                            |
|            |            | 3-2-2 能通过合成增强画面视觉冲击力                                  |
| 4. 引擎动画    | 4-1 实时渲染   | 4-1-1 熟悉 Unity Timeline、Unreal Sequence、UE 等 r 制作过场动画 |
|            |            | 4-1-2 了解 C#/蓝图脚本实现交互逻辑                                |
|            | 4-2 性能优化   | 4-2-1 了解 LOD、烘焙光照等引擎优化技术                              |
|            |            | 4-2-2 能解决多平台（PC/移动端）适配问题                              |
| 5. 影视剪辑与后期 | 5-1 剪辑合成   | 5-1-1 熟练使用 Premiere、DaVinci Resolve 完成多轨道剪辑           |
|            |            | 5-1-2 掌握蒙太奇手法与节奏把控技巧                                  |
|            | 5-2 音效设计   | 5-2-1 熟悉 Foley 音效采集与 Audition 音频降噪技术                  |
|            |            | 5-2-2 能根据画面情绪精准匹配背景音乐与音效                              |
| 6. 动漫项目策划  | 6-3 市场调研   | 6-3-1 掌握 SWOT 分析、用户画像构建方法                             |
|            |            | 6-3-2 能撰写市场需求报告与竞品分析                                  |
|            | 6-4 项目管理   | 6-4-1 熟练使用 Jira、Trello 跟踪项目进度与风险                      |
|            |            | 6-5-1 具备跨部门沟通与资源协调能力                                  |

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

### （二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2. 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、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与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

4. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

5. 掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语言基础构成、动漫速写、分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；

6. 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

7. 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计

方面的专业基础理论知识，具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

8. 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

9. 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；

10. 掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；

11. 掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；

12. 掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；

13. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

14. 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

15. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

16. 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

## 六、课程设置及要求

### （一）课程体系构建

动漫制作技术专业课程体系遵循“通识教育筑基—专业能力进阶—创新实践赋能”的逻辑主线，融入四新技术，强化“岗课赛证”协同育人；课程思政贯穿全程，依托红色动漫模块深化价值引领，通过模块化能力培养与分层递进实践体系，实现学生技术应用力、创新力与职业素养的全面提升，契合数字创意产业时代需求。如图 1 所示。

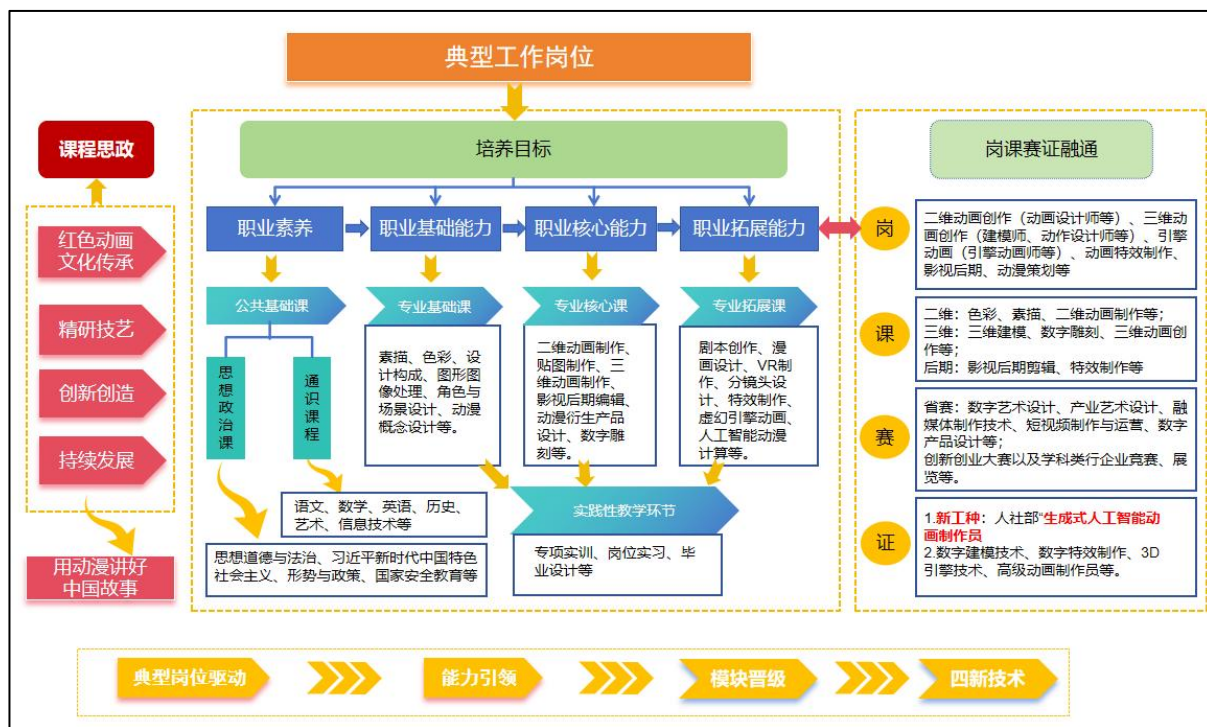


图 1 动漫制作技术专业课程体系图

## （二）课程描述与要求

各门课程学生学习目标、主要内容、教学要求详见附件1 课程描述与要求。

### （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。

**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。

**专业拓展课程：**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 4 教学活动时间安排表

单位：周

| 学 年 | 学 期 | 理论教学与课程实训 | 考 试 | 入 学 教 育 | 毕 业 教 育 | 实践性教育环节 |              |          |          |          | 假 日 | 机 动 | 学期周数小计 |
|-----|-----|-----------|-----|---------|---------|---------|--------------|----------|----------|----------|-----|-----|--------|
|     |     |           |     |         |         | 军训      | 运动会<br>(技能赛) | 专项<br>实训 | 岗位<br>实习 | 毕业<br>设计 |     |     |        |
| 一   | 1   | 17        | 1   | 1       |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
|     | 2   | 18        | 1   |         |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
| 二   | 3   | 18        | 1   |         |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
|     | 4   | 18        | 1   |         |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
| 三   | 5   | 18        | 1   |         |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
|     | 6   | 18        | 1   |         |         |         |              |          |          |          | 1   |     | 20     |
| 四   | 7   | 14        | 1   | 1       |         | 2       | 0.5          |          |          |          | 1   | 0.5 | 20     |

|    |    |     |   |   |   |   |     |   |    |   |    |     |     |
|----|----|-----|---|---|---|---|-----|---|----|---|----|-----|-----|
|    | 8  | 16  | 1 |   |   |   | 0.5 | 1 |    |   | 1  | 0.5 | 20  |
| 五  | 9  | 5   | 1 |   |   |   |     |   | 13 |   | 1  |     | 20  |
|    | 10 |     |   |   | 1 |   |     |   | 11 | 6 | 2  |     | 20  |
| 合计 |    | 142 | 9 | 2 | 1 | 2 | 1   | 1 | 24 | 6 | 11 | 1   | 200 |

## （二）课程学时比例表

本专业总学分为 254。课时总数为 4736 学时，其中公共课程 1854 学时，约占总学时 39.15%，实践教学 2914 学时，约占总学时 61.53%，选修课程 486 学时，约占总学时 10.26%。

表 5 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   | 18.5 | 306  | 16   | 322  | 6.80     |
|          | 通识课程    | 必修   | 80.5 | 952  | 532  | 1484 | 31.33    |
|          |         | 任选   | 3    | 48   | 0    | 48   | 1.01     |
|          | 小计      |      |      | 102  | 1306 | 548  | 1854     |
| 专业(技能)课程 | 专业基础课程  | 必修   | 34   | 196  | 408  | 604  | 12.75    |
|          | 专业核心课程  | 必修   | 54   | 230  | 706  | 936  | 19.76    |
|          | 专业拓展课程  | 专选   | 25   | 90   | 348  | 438  | 9.25     |
|          | 实践性教育环节 | 必修   | 39   | 0    | 904  | 904  | 19.09    |
|          | 小计      |      |      | 152  | 516  | 2366 | 2882     |
| 合计       |         |      | 254  | 1822 | 2914 | 4736 | 100      |

## （三）教学进程安排表



|             |   |          |          |   |   |    |    |    |  |  |    |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|-------------|---|----------|----------|---|---|----|----|----|--|--|----|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| 识<br>课<br>程 | 修 | Z2025012 | 语文(二)    | A | 3 | 54 | 54 |    |  |  | 考试 |   | 3 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025013 | 语文(三)    | A | 3 | 54 | 54 |    |  |  | 考试 |   |   | 3 |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025014 | 语文(四)    | A | 3 | 54 | 54 |    |  |  | 考试 |   |   |   | 3 |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025015 | 数学(一)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 | 3 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025016 | 数学(二)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   | 3 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025017 | 数学(三)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   |   | 3 |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025018 | 数学(四)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   |   |   | 3 |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025019 | 英语(一)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 | 2 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025020 | 英语(二)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   | 2 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025021 | 英语(三)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   |   | 2 |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025022 | 英语(四)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   |   |   | 2 |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025023 | 体育与健康(一) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 | 2 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025024 | 体育与健康(二) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 |   | 2 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025025 | 体育与健康(三) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 |   |   | 2 |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025026 | 体育与健康(四) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 |   |   |   | 2 |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025027 | 体育与健康(五) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 |   |   |   |   | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025028 | 体育与健康(六) | B | 2 | 36 | 6  | 30 |  |  | 考查 |   |   |   |   |   | 2 |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025029 | 信息技术(一)  | B | 4 | 72 | 28 | 44 |  |  | 考试 | 4 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025030 | 信息技术(二)  | B | 4 | 72 | 28 | 44 |  |  | 考试 |   | 4 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025031 | 历史(一)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 | 2 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025032 | 历史(二)    | A | 2 | 36 | 36 |    |  |  | 考试 |   | 2 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025033 | 艺术(一)    | B | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  | 考试 | 2 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025034 | 艺术(二)    | B | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  | 考试 |   | 2 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025039 | 创新创业教育基础 | B | 2 | 32 | 28 | 4  |  |  | 考查 |   |   |   |   | 2 |   |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025040 | 劳动教育     | B | 1 | 16 | 12 | 4  |  |  | 考查 |   |   |   |   |   | 2 |   |  |  |  |  |  |
|             |   | Z2025042 | 高等数学     | A | 2 | 32 | 32 |    |  |  | 考试 |   |   |   |   |   | 2 |   |  |  |  |  |  |
|             |   | G2023010 | 体育(一)    | B | 2 | 32 | 4  | 28 |  |  | 考查 |   |   |   |   |   |   | 2 |  |  |  |  |  |

|          |                 |     |              |           |     |     |      |      |     |     |    |    |    |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|----------|-----------------|-----|--------------|-----------|-----|-----|------|------|-----|-----|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|---|----|----|---|--|-----------|--|--|
| 专业（技能）课程 |                 |     | G2023010     | 体育（二）     | B   | 2   | 32   | 4    | 28  |     |    | 考查 |    |                                                                                            |    |    |    |   | 2  |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2023016     | 大学英语（一）   | B   | 4   | 64   | 48   | 16  |     |    | 考试 |    |                                                                                            |    |    |    |   | 4  |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2023017     | 大学英语（二）   | B   | 4   | 64   | 48   | 16  |     |    | 考试 |    |                                                                                            |    |    |    |   |    | 4  |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2024007     | 军事理论      | A   | 2   | 36   | 36   |     |     |    | 考查 |    |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2025013     | 军事技能      | C   | 2   | 112  | 0    | 112 |     |    |    | 考查 |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2025006     | 职业发展与就业指导 | B   | 1.5 | 24   | 20   | 4   |     |    |    | 考查 |                                                                                            |    |    |    |   |    | 2  |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | G2023013     | 大学生心理健康教育 | B   | 2   | 32   | 16   | 16  |     |    |    | 考查 |                                                                                            |    |    |    |   |    |    | 2 |  |           |  |  |
|          |                 | 小计  |              |           |     |     | 80.5 | 1484 | 952 | 532 |    |    |    | 18                                                                                         | 18 | 10 | 10 | 4 | 6  | 8  | 8 |  |           |  |  |
|          |                 | 任 选 | 人文素养与职业素养培育类 |           |     | A   | 1.5  | 24   | 24  |     |    |    | 考查 | 全院公共任选课，由教务处负责开设，高职阶段本专业学生在教务处面向全院开设的公共任选课中任意选修并修满3学分，48学时。鼓励学生通过国家教学资源平台自主学习，取得证书可申请学分转换。 |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | 自然科学与科学精神培育类 |           |     | A   | 1.5  | 24   | 24  |     |    |    | 考查 |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          | 体育竞技与安全健康教育类    |     |              | A         | 1.5 | 24  | 24   |      |     |     | 考查 |    |    |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          | 创新创业与职业技能培育类    |     |              | A         | 1.5 | 24  | 24   |      |     |     | 考查 |    |    |                                                                                            |    |    |    |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          | 小计（不低于48学时，3学分） |     |              |           |     | 3   | 48   | 48   |     |     |    |    |    |                                                                                            |    |    |    |   |    | 2  | 2 |  |           |  |  |
|          | 公共基础课程合计        |     |              |           |     | 102 | 1854 | 1306 | 548 |     |    |    | 20 | 20                                                                                         | 12 | 12 | 8  | 6 | 13 | 17 | 2 |  |           |  |  |
|          | 专业基础课           | 必修  | Z2025411     | 素描        | B   | 10  | 180  | 20   | 160 |     |    | 考试 | 4  | 4                                                                                          | 2  |    |    |   |    |    |   |  | 造型基础和速写   |  |  |
|          |                 |     | Z2025412     | 色彩        | B   | 8   | 144  | 72   | 72  |     |    |    | 考查 | 2                                                                                          | 2  | 2  | 2  |   |    |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | Z2025413     | 设计构成      | B   | 6   | 108  | 54   | 54  |     |    |    | 考查 | 2                                                                                          | 2  | 2  |    |   |    |    |   |  | 三大构成      |  |  |
|          |                 |     | Z2022015     | 图形图像处理    | B   | 6   | 108  | 18   | 90  |     |    |    | 考试 |                                                                                            |    |    | 4  | 2 |    |    |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | C2025401     | 动漫概念设计    | B   | 2   | 32   | 16   | 16  |     |    |    | 考试 |                                                                                            |    |    |    |   |    | 2  |   |  |           |  |  |
|          |                 |     | C2018043     | 视听语言      | B   | 2   | 32   | 16   | 16  |     |    |    | 考试 |                                                                                            |    |    |    |   |    | 2  |   |  |           |  |  |
|          |                 | 小计  |              |           |     |     | 34   | 640  | 196 | 444 |    |    |    | 8                                                                                          | 8  | 10 | 6  |   |    | 2  | 2 |  |           |  |  |
|          | 专业核心课           | 必修  | Z2018050     | 二维动画制作    | B   | 6   | 108  | 18   | 90  |     |    | 考试 |    |                                                                                            |    | 3  | 3  |   |    |    |   |  | animation |  |  |
|          |                 |     | Z2025414     | 贴图绘制      | B   | 4   | 72   | 18   | 54  |     |    |    | 考查 |                                                                                            |    |    |    | 4 |    |    |   |  | SP        |  |  |



|                                       |    |          |                |     |      |      |      |     |     |     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|---------------------------------------|----|----------|----------------|-----|------|------|------|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 实践性教学环节                               |    | Z2025424 | 数字雕刻           | B   | 2    | 32   | 16   | 16  |     |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2018012 | CINEMA 4D 三维动画 | B   | 2    | 32   | 6    | 26  |     |     | 考试 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2022020 | 游戏美术动作设计       | B   | 2    | 32   | 6    | 26  |     |     | 考试 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2025403 | MG 动画          | B   | 2    | 36   | 6    | 30  |     |     | 考试 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | Z2025426 | 人工智能动漫计算       | B   | 2    | 32   | 6    | 26  |     |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2025406 | 3D 引擎技术        | B   | 2    | 32   | 6    | 26  |     |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2021033 | VR 制作          | B   | 2    | 36   | 6    | 30  |     |     | 考试 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | C2025410 | 动画表演艺术         | B   | 2    | 32   | 6    | 26  |     |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       | 小计 |          |                |     | 25   | 438  | 90   | 348 |     |     |    |    |    | 4  | 6  | 7  | 4  |    |    | 4   |    |     |
|                                       | 必修 | SX400017 | 素描综合实训         | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    | 20 |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400018 | 动画技法专项实训       | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    | 20 |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400019 | 图形图像处理综合实训     | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    | 20 |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400020 | 二维动画制作综合实训     | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    |    | 20 |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400021 | 三维建模综合实训       | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    |    |    | 20 |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400022 | 影视后期与剪辑综合实训    | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    |    |    |    | 20 |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400023 | 三维动画制作综合实训     | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |
|                                       |    | SX400024 | 引擎动画制作综合实训     | C   | 1    | 20   |      |     | 20  |     |    |    |    |    |    |    |    |    | 20 |     |    |     |
|                                       |    | G2025017 | 岗位实习           | C   | 24   | 624  |      |     |     | 624 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 20 | 624 |
|                                       |    | G2025020 | 毕业设计           | C   | 6    | 120  |      |     |     | 120 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    | 120 |
| G2025023                              |    | 毕业教育     | C              | 1   | 20   |      |      |     | 20  |     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 20 |     |
| 小计                                    |    |          |                | 39  | 904  |      |      | 160 | 744 |     | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |    | 20 | 20 | 744 |    |     |
| 专业（技能）课程合计                            |    |          |                | 152 | 2882 | 516  | 1462 | 160 | 744 |     | 8  | 8  | 17 | 17 | 19 | 18 | 10 | 4  | 12 |     |    |     |
| 全程合计                                  |    |          |                | 254 | 4736 | 1822 | 2010 | 160 | 744 |     | 28 | 28 | 29 | 29 | 27 | 24 | 23 | 21 | 14 |     |    |     |
| 注：课程类型分为纯理论课程（A）、理论+实践课程（B）、纯实践课程（C）。 |    |          |                |     |      |      |      |     |     |     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |     |

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

本专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。遵循新时代高校教师职业行为十项准则：坚定政治方向、自觉爱国守法、传播优秀文化、潜心教书育人、关心爱护学生、坚持言行雅正、遵守学术规范、秉持公平诚信、坚守廉洁自律、积极奉献社会。

#### 1. 教师队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“双师型”教师占专业课教师数比例不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍从职称结构、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。其中师资队伍中另整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

#### 2. 专业带头人

本专业带头人拥有相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、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，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

#### 3. 专任教师

具有高校教师资格；具有动画、美术学、绘画、公共艺术、数字媒体艺术、数字媒体技术、网络与新媒体等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

#### 4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，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专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，

根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

## （二）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习实训基地。教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。

### 1. 校内实训基地

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展定格动画、三维动画制作、三维扫描及打印、数字雕塑、运动捕捉、数字媒体动画等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

表7 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                                                                                                      | 座位数（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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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 Animation、Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、After Effects 等二维动画创作相关软件 | 65     | 二维动漫创作、动漫运动规律、分镜头设计              |
| 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 <sup>2</sup> ；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                                                                | 65     | 美术基础、构成基础、数字绘画、定格动               |

|   |           |                                                          |                                                                                                                               |    |                                |
|---|-----------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------|
|   |           |                                                          | 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;             |    | 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 <sup>2</sup> ; 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 <sup>2</sup> ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件                                                        | 65 | 图形图像处理、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 <sup>2</sup> ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件                                                        | 65 | 图形图像处理、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

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求, 校外实训基地应能提供动漫项目策划、二维动画创作、三维动画创作、动画特效设计等与专业对口的相关实训项目; 学校和实习单位双方共同制订实习计划, 能够配备相应数量的指导教师对学生实训进行指导和管理, 开展专业教学和职业技能训练, 完成实习质量评价, 做好学生实习服务和管理, 有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度, 有安全、保险保障, 依法依规保障学生的基本权益。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, 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”的高素质技能人才。

表 8 校外实训基地一览表

| 序号 | 校外实训基地名称         | 承担功能(实训实习项目) | 工位数(个) |
|----|------------------|--------------|--------|
| 1  | 宝宝巴士(福建)网络科技有限公司 | 共建教育实践基地     | 20     |

|   |              |                       |     |
|---|--------------|-----------------------|-----|
| 2 | 福建天宏创世科技有限公司 | 专项实训、共建教育实践基地         | 100 |
| 3 | 福清童画艺术教育     | 专项实训、共建教育实践基地         | 10  |
| 4 | 福州畅飞网络科技有限公司 | 师资培训、专项实训、实习、共建教育实践基地 | 20  |

### （三）教学资源

#### 1. 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业 课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。不选用“包销”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。专业类图书文献主要 包括：行业政策法规、行业标准、职业标准、制作手册、培训教程、专业理论等技术类和案 例类图书，以及职业技术教育、动漫制作技术和涉及业务领域的专业学术期刊等。及时配置 新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

#### 3. 数字教学资源配置基本要求

本专业拥有省级精品课程，在各网络平台搭建立体化数字资源、智慧课堂，并建设、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、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。结合网络教学平台搭建精品课程、智慧课堂完善和更新立体化教学资源。

### （四）校企合作

本专业紧密围绕国家深化产教融合战略，以《职业学校校企合作促进办法》为指导，构建“双元育人、产教共生”模式。通过共建产业学院、实训基地及工作室，形成“课程共建、项目共研、人才共育”的协同机制。企业深度参与人才培养方案制定，将行业标准、岗位需求融入教学体系，实施订单班、现代学徒制等定向培养，强化学生技术应用与创新能力。同时，推动“双师型”队伍建设，建立校企人员互聘机制，企业技术骨干参与教学，教师定期赴企业实践，保障教学内容与技术迭代同步。

合作要求方面，遵循“规范管理、权责明晰”原则，签订具有法律效力的协议，

明确资源投入、知识产权归属及学生权益保障。建立动态调整机制，定期评估合作成效，依托产业技术升级优化课程结构，探索“1+X”证书制度、从业资格职业技能证书与岗位能力衔接。校企需共同搭建产学研平台，以真实项目驱动教学，促进成果转化，形成“教学—生产—研发”闭环，实现教育链、人才链与产业链深度融合，为区域动漫产业高质量发展提供技术技能人才支撑。

### （五）教学方法

坚持学中做、做中学，倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法。鼓励信息技术特别是AIGC（人工智能创作内容）在教育教学改革和创新中的运用，改进教学方式；充分利用各类网络教学平台、精品课程、智慧课堂不断提高教学资源针对性；充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提升典型工作岗位的适用性。

### （六）学习评价

一般采用过程性评价与终结性评价相结合的考核方式。其中平时成绩主要指过程性评价考核过程，主要包括：出勤、课堂表现、作业、线上互动、阶段性考核、增值评价以及其他情况，课程任课教师可根据课程的主要特点设置过程性考核评价指标形成平时成绩。

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，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实际问题的能力水平。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。

### （七）质量管理

1. 学校和系部建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，

通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 学校和系部完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，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. 专业教研室建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

4. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

## 九、毕业要求

在规定修业年限内，本专业学生必须至少满足以下基本条件方可毕业：

1. 修满 254 学分（其中：公共基础课程 102 学分，专业课程 152 学分）；
2. 高职阶段修得学生工作部（团委）组织实施的第二课堂学分  $\geq 12$  分；
3. 达到专业培养目标和培养规格要求；
4. 大学生体质健康测试合格，由公共基础部体育教研室（部）认定；
5. 学生中高职转段考核成绩合格；
6. 毕业设计、岗位实习均达到及格及以上；
7. 符合学校学生学籍管理规定中的相关要求；
8. 获得与本专业相关的职业资格证书或等级证书，可置换认定对应课程学分。

表 9 动漫制作技术专业相关职业资格（等级）证书置换课程学分认定表

| 序号 | 证书名称              | 可置换课程   | 认定学分 |
|----|-------------------|---------|------|
| 1  | 全国计算机等级考试（一级）合格证书 | 信息技术    | 3    |
| 2  | CET-4 证书          | 大学英语    | 8    |
| 1  | 助理动画设计师资格证书       | 二维动漫创作  | 6    |
| 2  | 三维动画设计师           | 三维动画创作  | 7    |
| 3  | 3D 引擎技术职业技能等级证书   | 3D 引擎技术 | 2    |
| 4  | 数字特效制作师           | 特效制作    | 2    |

|   |              |                                   |   |
|---|--------------|-----------------------------------|---|
| 5 | 高级动画制作员      | 二维动漫创作、数字绘画、动画速写、动画运动规律、分镜头设计（选二） | 4 |
| 6 | 生成式人工智能动画制作员 | 二维动漫创作、数字绘画、三维动画制作（选一）            | 4 |

## 十、附录

附件 1：课程描述与要求

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

# 附件 1：课程描述与要求

## （一）公共基础课程

### 1. 思政课程

表 10 思政课程教学要求

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |         |    |   |      |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|---|------|-----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 思想政治    |    |   | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 144     | 学分 | 8 | 考核方式 | 考试  |
| <p>（一）学生学习目标</p> <p>本课程以立德树人为根本任务，以培育思想政治学科核心素养为主导，帮助中等职业学校学生确立正确的政治方向，坚定理想信念，厚植爱国主义情怀，提高职业道德素质、法治素养和心理健康水平，促进学生健康成长、全面发展，培养拥护中国共产党领导和我国社会主义制度、立志为中国特色社会主义事业奋斗终身的有用人才。</p> <p>（二）主要内容</p> <p>中国特色社会主义；心理健康与职业生涯；哲学与人生；职业道德与法治。</p> <p>（三）教学方法与手段</p> <p>案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法。</p>                                                                                         |         |    |   |      |     |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 思想道德与法治 |    |   | 开课学期 | 7   |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 48      | 学分 | 3 | 考核方式 | 考查  |
| <p>（一）学生学习目标</p> <p>1. 素质目标：提高学生的辩证思维素养，培育学生团队合作精神，养成严谨的工作作风、爱岗敬业的工作态度，确立自觉遵守职业道德和行业规范意识。</p> <p>2. 知识目标：掌握理想信念、中国精神、中华传统美德、社会主义核心价值观等概念及其内涵，理解社会主义道德和法治的基本要求。</p> <p>3. 能力目标：能够运用道德和法律规范，正确调整自己的行为；能够运用所学理论知识解决实际生活中的问题。</p> <p>（二）主要内容</p> <p>1. 理论知识：讲授马克思主义的人生观价值观、道德观、法治观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。</p> |         |    |   |      |     |

2. 实践内容：根据教学内容开展社会调查、志愿服务、职业道德等专题研修。

### （三）教学要求

1. 教学方法：采用典型案例分析、课堂讨论和情境演练等方法，对学生进行正确的人生观、价值观、道德观和法制观教育，引导学生树立高尚的理想情操，养成良好的道德品质和健全的人格，提高学生分析问题和解决问题的能力。

2. 教学模式：通过“课堂讲授”+“情境演练”等方式教学，提升学生理论联系实际的能力。

3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。

|      |                      |    |   |      |    |
|------|----------------------|----|---|------|----|
| 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 | 8  |
| 参考学时 | 32                   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则，与党中央保持一致。

2. 知识目标：了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的主要内容、历史地位和意义，能系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理。

3. 能力目标：能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合，同中华优秀传统文化相结合才能发挥它的指导作用；能自觉运用马克思主义的立场、观点、方法分析问题和解决问题。

### （二）主要内容

毛泽东思想的主要内容及其历史地位；邓小平理论的主要内容、形成及历史地位；“三个代表”重要思想及科学发展观的形成、主要内容及历史地位。

### （三）教学要求

1. 教学方法：通过案例教学，组织学生进行案例分析，更好地把握中国共产党领导中国革命、建设和改革的历史进程。

2. 教学模式：以学生为本，注重知识的理解和拓展，做到教学相长；通过理论讲授，从整体上把握马克思主义中国化时代化第一次、第二次飞跃产生的理论成果的科学内涵、理论体系和主要内容；融入党的二十大精神，通过阅读经典著作，引导学生读原文、学经典、悟原理。

3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。

|      |                    |    |   |      |    |
|------|--------------------|----|---|------|----|
| 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 | 8  |
| 参考学时 | 48                 | 学分 | 3 | 考核方式 | 考试 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：树立正确的政治立场，增强责任意识，提高当代大学生的使命感和社会责任感，厚植爱国主义情怀，争做有理想、敢担当、肯吃苦、能奋斗的时代新人。

2. 知识目标：掌握以中国式现代化全面推进建成社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗目标和战略安排，建构关于习近平新时代中国特色社会主义思想的知识体系和理论素养。

3. 能力目标：培养学生的战略思维、创新思维、辩证思维、法治思维、底线思维、历史思维等能力，能够使用正确的思想政治术语表达思想政治观点；能够初步分析我国经济、政治和社会发展现状和社会现实问题，具有明辨是非的判断能力。

### （二）主要内容

全面介绍与阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、科学内涵、历史地位和实践要求，牢牢把握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本立场观点方法，引导学生提高学习理论的自觉性，增强责任感、使命感，将个人追求融入国家富强、民族振兴、人民幸福的伟大梦想之中。

### （三）教学要求

1. 教学方法：通过开展专题教学，案例教学、小组探究等方法，使学生更好地把握新时代中国国情和世界形势。

2. 教学模式：以系统学习和理论阐释的方式，运用理论与实践、历史与现实相结

合的方法，引导学生全面深入地理解习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义，增进对其科学性系统性的把握，提高学习和运用的自觉性。

3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性考核与终结考核相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。

|      |       |    |   |      |     |
|------|-------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 形势与政策 |    |   | 开课学期 | 7-8 |
| 参考学时 | 32    | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查  |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，全面拓展能力，提高综合素质，塑造“诚、勤、信、行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。

2. 知识目标：掌握党的创新理论和政策方针，能举例说明中国特色社会主义制度的优越性。

3. 能力目标：能用马克思主义观点和方法分析时事热点，抓住问题本质；培养学生逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力，以及对职业角色和社会角色的把握能力，提高学生的理性思维能力和社会适应能力。

### （二）主要内容

人代会、党代会专题；党的建设专题；经济社会专题；国际形势及热点专题。

### （三）教学要求

1. 教学方法：理论讲授法、案例教学法、视频学习法、体验式教学法。

2. 教学模式：精选相关视频介绍当前的形势，小组进行专题探讨，布置相关专题形势与政策资料收集，使学生真切感受过去五年的工作和新时代十年的伟大变革，新时代新征程中国共产党的使命任务，深刻认识到党的二十大和党的二十届三中全会精神的内涵要义等。

3. 教学资源：利用多媒体课件、电子期刊、国内主流时事新闻网站、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 15%，出勤占 25%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 中华优秀传统文化 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 18       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：开阔学生视野，提高文化素养；培养学生吸取中国传统文化精髓，学会处理人与人、人与社会之间的关系；提升高职大学生人文素养，增加爱国主义感情、社会主义道德品质，形成良好的个性、健全的人格，促进其幸福人生的发展。

2. 知识目标：掌握中华优秀传统文化的基本精神，领会中国传统哲学、礼制、艺术、科技、中医等方面文化精髓；了解中国传统思想境界、思想流派和表现形式；了解中国古代科学、技术、艺术、中医药文化成果；了解中国传统节庆、民俗等文化特点及习俗。

3. 能力目标：能够借鉴中华优秀传统文化的科学思维方式，并运用到日常学习和生活实践；能够吸收中华优秀传统文化的智慧精髓，能感悟传统文化的精神内涵和实践魅力。

### （二）主要内容

通过对中国传统文化的思想、哲学、传统艺术、传统典章制度、传统节庆与民俗、传统科技、中医文化等内容的学习，引导学生了解、掌握中华优秀传统文化基本内涵和精神实质。

### （三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、视频教学法、案例教学法、课堂讨论法。

2. 教学模式：通过课堂讨论、视频播放等形式让学生理论联系实际，学习了解中华优秀传统文化的基本精神的文化成果。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |        |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 国家安全教育 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 16     | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：增强爱国、爱校、爱集体意识和热情；树立乐观向上、自信坚强、勇于面对挫折和挑战的态度；树立正确的国家安全观。</p> <p>2. 知识目标：掌握总体国家安全观的基本内涵，了解国家安全的多维度、全方位特点，理解新时代我国国家安全面临的复杂形势；了解新时代国家安全是以人民安全为宗旨的核心理念，理解人民安全在国家安全中的地位；掌握新时代政治安全、经济安全、军事、科技、文化、社会安全等相关理念。</p> <p>3. 能力目标：能够运用总体国家安全观指导实际学习、工作与生活，学会以安全为前提下的国家安全防护及自我保护、沟通及解决问题的能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>主要根据国家安全形势和教育部关于高校国家安全教育要点，结合高职院校学生思想实际，使高职院校学生牢固树立国家安全意识，培养学生爱国精神，使其矢志不渝听党话、跟党走，不断成为建设社会主义现代化强国的可靠接班人。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：采取讲授法、案例教学法、课堂讨论法、引导教学法、角色扮演法、情境教学法、任务驱动法等。从我国的国内国际安全形势出发，对学生进行总体国家安全观的教育，牢固树立学生的时代使命和国家安全意识，提高学生的政治理论水平，培养学生积极维护和塑造国家安全。</p> <p>2. 教学模式：为体现“教学做合一”的教学理念，采用形式丰富多样的教学方法，让学生掌握总体国家安全观的基本内涵，了解国家安全教育的重要性。</p> <p>3. 教学资源：利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：多媒体教室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。</p> |        |    |   |      |    |

## 2. 通识课程

表 11 通识课程教学要求

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    |    |      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|------|-----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 语文  |    |    | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 216 | 学分 | 12 | 考核方式 | 考试  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养学生的语言表达能力，全面提升学生的语文表达素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握听、说、读、写及具体运用。</p> <p>3. 能力目标：具备对汉字、词汇的积累和应用能力；具备文字表达能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>阅读与欣赏；表达与交流；语文综合实践。</p> <p><b>（三）教学方法与手段</b></p> <p>在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |    |    |      |     |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 数学  |    |    | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 144 | 学分 | 8  | 考核方式 | 考试  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养理性思维习惯，养成严谨、求真的数学学习态度；提升数学应用意识；培育克服困难的意志品质，在解决复杂数学问题中增强抗压能力；形成规范操作意识，养成准确使用数学工具、规范书写解题步骤的职业习惯。</p> <p>2. 知识目标：掌握职业场景核心数学概念：函数与图像、空间几何体、概率统计基础；理解专业相关数学原理：机电类专业重点掌握三角函数应用，财经类强化数列与金融计算知识；识记常用数学工具使用方法：计算器函数运算、Excel 表格数据处理、测量仪器读数规则；熟悉典型数学模型构建方法：成本利润模型、简单机械运动模型、基础统计预测模型；了解数学发展简史，认知数学文化在人类科技进步中的作用。</p> <p>3. 能力目标：能运用代数知识解决工程测量、成本核算等实际问题；具备将空间问题转化为平面图形的抽象思维能力；能使用统计方法分析生产数据并制作可视化图表；掌握数学建模基本流程，可建立简单情境的数学模型；能运用数学软件完成专业领域典型计算任务；具备解读专业技术文档中数学表达的能力；形成批判性思维，能验证计算结果的合理性。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>基础模块：平面向量；逻辑代数；三角函数；复数；算法与程序构图。</p> <p><b>（三）教学方法与手段</b></p> <p>在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。</p> |     |    |    |      |     |

|      |     |    |   |      |     |
|------|-----|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 英语  |    |   | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时 | 144 | 学分 | 8 | 考核方式 | 考试  |

**（一）学生学习目标**

1. 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。
2. 知识目标：夯实英语基础，提高语言技能，特别是听说能力。
3. 能力目标：具有英语听说读写能力，能用英语进行日常交流和职场交际。

**（二）主要内容**

听力；口语。

**（三）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 | 体育与健康 |    |   | 开课学期 | 1-6 |
| 参考学时 | 216   | 学分 | 6 | 考核方式 | 考查  |

**（一）学生学习目标**

1. 素质目标：学会通过体育等活动等方法来提高体魄和调控情绪；形成克服困难的坚强意志品质；建立和谐的人际关系，具有良好的合作精神和思想道德。
2. 知识目标：增强体育意识，具备较好的体育文化素养，积极参与各种体育活动，养成良好的锻炼习惯，树立终身体育的观念。
3. 能力目标：掌握 1-2 项基本技能和保健方法，具备多项体育项目的赏析能力。

**（二）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。

**（三）教学方法与手段**

教学方法：讲授；项目教学；分层次教学。

|      |      |    |   |      |     |
|------|------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 信息技术 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
| 参考学时 | 144  | 学分 | 8 | 考核方式 | 考试  |

**（一）学生学习目标**

1. 素质目标：培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯；培养学生拥有团队意识和职业精神，善于独立思考和主动探究，为学生职业能力的持续发展

奠定基础。

2. 知识目标：掌握 WPS 各项知识；掌握信息、信息技术、信息社会、信息素养、职业文化、信息安全等相关基础知识；理解机器人流程自动化基本概念；掌握主流程序设计语言 Python 的基本语法、流程控制、数据类型、函数、模块、文件操作、异常处理等；掌握大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链的概念、发展历程及特点，了解相关技术及平台。

3. 能力目标：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。

## （二）主要内容

各种文档处理、信息检索、大数据、人工智能、现代通信技术等内容。

## （三）教学要求

1. 教学方法：采用讲授法、引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

2. 教学模式：线上线下相结合的教学模式。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；采用全国计算机等级考试模拟系统，为学生提供模拟环境和考试题库。

4. 教学场地：多媒体教室、计算机机房。

5. 考核标准：采取过程性评价（50%）与终结性评价（50%）结合的考核方式，总成绩=平时成绩(50%)+期末成绩(50%)。

| 课程名称 | 历史 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
|------|----|----|---|------|-----|
| 参考学时 | 72 | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试  |

## （一）学生学习目标

1. 素质目标：树立正确的国家观，增强对祖国的认同感；能够认识中华民族多元一体的历史发展进程，形成对中华民族的认同和正确的民族观，增强民族团结意识，铸牢中华民族共同体意识；引导学生传承民族气节，树立正确的世界观、人生观和价值观。

2. 知识目标：了解唯物史观的基本观点和方法能够将唯物史观运用于历史的学习与探究中，并将唯物史观作为认识和解决现实问题的指导思想；知道特定的史事是与特定的时间和空间相联系的；知道划分历史时间与空间的多种方式；能够在不同的时空框架下理解历史的变化与延续、统一与多样、局部与整体；在认识现实社会或职业

问题时，能够将认识的对象置于具体的时空条件下进行考察；知道史料是通向历史认识的桥梁；了解史料的多种类型；能够尝试搜集、整理、运用可信的史料作为历史论述的证据；能够以实证精神对待现实问题。

3. 能力目标：能够依据史实与史料对史事表达自己的看法；能够对同一史事的不同解释加以评析；学会从历史表象中发现问题，对史事之间的内在联系作出解释；能够全面客观地评价历史人物；能够实事求是地认识和评判现实社会与职业发展中的问题。

## （二）主要内容

中国历史；世界历史；历史上的著名工匠。

## （三）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 | 艺术 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
| 参考学时 | 72 | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试  |

## （一）学生学习目标

1. 素质目标：能够主动参与课堂和艺术活动，表现良好的团队合作意识和社会责任感。

2. 知识目标：掌握艺术创作的基本理论和技能；了解国内外艺术发展的历程和现状；

3. 能力目标：独立思考和创作能力；4. 熟练使用艺术创作所需的工具和材料；具备良好的审美能力和判断力。

## （二）主要内容

艺术史和理论；艺术创作基础知识和技能；绘画、雕塑、摄影、版画、设计、动画制作等专业课程；艺术作品鉴赏和评价。

## （三）教学方法与手段

讲授法，案例法，视频展示法，讨论法

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 创新创业教育基础 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32       | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

## （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养“敢闯会创”精神与抗压能力，强化团队协作，树立职业道德与可持续发展理念。

2. 知识目标：掌握创新思维方法论；理解创业核心要素：市场需求分析、商业模

式画布、最小可行性产品设计；熟悉创业政策法规、知识产权保护及企业社会责任内涵。

3. 能力目标：具有用逆向思维解决复杂问题，提出可行方案的创新能力；能够独立完成商业计划书撰写与路演，借助模拟运营掌握财务、协作与风控技巧；具有对接创业扶持政策与社会资源的整合能力。

### （二）主要内容

讲解创业概念、类型、创业者特质并分析政策环境，筑牢理论根基；通过案例实操模拟创业流程，锻炼团队协作等实操能力，助力学员系统掌握创业核心能力，降低试错风险。

### （三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。
2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 60%。

| 课程名称 | 劳动教育 |    |   | 开课学期 | 6  |
|------|------|----|---|------|----|
| 参考学时 | 16   | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：树立崇尚劳动的价值观；养成踏实肯干、忠于职守、敬业奉献、精益求精的劳动精神、工匠精神和爱岗敬业、争创一流、艰苦奋斗、勇于创新、淡泊名利、甘于奉献的劳模精神。
2. 知识目标：了解马克思主义劳动思想；了解劳动精神、工匠精神、劳模精神的定义和内涵。
3. 能力目标：能使用专业技能进行劳动实践；能设计策划劳动实践的内容与过程；能使用信息化手段对劳动实践的成果进行总结归纳与评价。

### （二）主要内容

劳动理论、劳动精神、劳动素养。

### （三）教学要求

1. 教学方法：采用讲解、多媒体演示、小组讨论、课堂互动、知识链接等多种方法，努力为学生创设更多知识应用的机会。
2. 教学模式：课堂教学、专题讲座等理论教学模式。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用课程学习网站为学生提供集图、文、声、像于一体的自主学习网络平台。
4. 教学场地：多媒体教室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%+期末成绩 60%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 高等数学 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时 | 32   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：具备严谨、细心、全面、逻辑性较强的数学基本素养。
2. 知识目标：了解一元函数微积分的基本概念；掌握相关知识的运算法则；能运用所学知识解决专业中相关问题。
3. 能力目标：具备一定的计算、应用、分析问题、解决问题与迁移的能力，拥有一定的数学建模思想。

### （二）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。

### （三）教学要求

1. 教学方法：启发式教学、探究式教学、多媒体辅助教学等。
2. 教学模式：精讲核心概念（如极限、导数、积分的定义与计算），强化计算训练，通过典型例题解析巩固知识点，定期组织小测验，避免突击式学习，确保知识逐步掌握。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用在线题库（如学科网）、动态几何软件、网络教学平台等资源开展信息化教学，不断增强教学

的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

|      |      |    |   |      |     |
|------|------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 大学英语 |    |   | 开课学期 | 7-8 |
| 参考学时 | 128  | 学分 | 8 | 考核方式 | 考试  |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养坚持中国立场，具有国际视野的人才；培养沟通中善于倾听与协商，尊重他人，具有同理心与同情心的优良品质；锤炼尊重事实、谨慎判断、公正评价、善于探究的思维品格。

2. 知识目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识体系；掌握不同语境适用的策略，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务；了解英语学习策略理论，掌握资源选择、过程监控和学习效果评价的相关知识。

3. 能力目标：具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能；能够辨析语言和文化中的具体现象；能运用恰当的英语学习策略，制定学习计划、选择学习资源、监控学习过程、评价学习效果。

### （二）主要内容

1. 掌握词汇、语法、语篇和语用等职场涉外沟通和应用的语言知识。

2. 理解和掌握涵盖哲学、经济、科技、教育、历史、文学、艺术、社会习俗、地理概况，以及中外职场文化和企业文化等文化知识，比较文化异同，汲取文化精华，加深对中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化的认同。

3. 运用英语进行有效听、说、读、写、看、译，对话、讨论、辩论、谈判等互动。

### （三）教学要求

1. 教学方法：采用项目导向法、以学生为中心的启发式教学法、形象讲授法、分组讨论法、情境交际法、任务驱动法、视听教学法等激发学习兴趣，提升学习效果。

2. 教学模式：分层次教学；课堂讲授；视听说课：强化语言的实际应用能力。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通、音标软件、教材配套 APP 等开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |    |   |      |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|---|------|-----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 体育   |    |   | 开课学期 | 7-8 |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 64   | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：学会通过体育活动等方法来提高体魄和调控情绪；形成克服困难的坚强意志品质；建立和谐的人际关系，具有良好的合作精神和思想道德。</p> <p>2. 知识目标：掌握运动人体科学基础理论，理解体质健康评价标准与方法论精通2-3项专项运动技术体系，具备运动损伤防护与康复知识。</p> <p>3. 能力目标：掌握1-2项基本技能和保健方法，具备多项体育项目的赏析能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核。</p> <p>2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等。</p> <p>3. 学生体质健康标准测评。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：采用个性化指导、启发式提问、多媒体演示、讲授法、示范法、分解法、实践操作法等。</p> <p>2. 教学模式：分层分类教学；课内外一体化。</p> <p>3. 教学资源：提供篮球、羽毛球等专项技能教学视频库，以及运动损伤处理、营养科学等理论课程数字化资源。</p> <p>4. 教学场地：学校多媒体教室、室内外运动场、操场等。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩50%（其中平时作业和测验成绩占30%，出勤占10%，课堂表现占10%）+期末成绩50%。</p> |      |    |   |      |     |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 军事理论 |    |   | 开课学期 | 7   |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 36   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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。</p> <p>2. 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；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。</p> <p>3. 能力目标：具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |    |   |      |     |

中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：综合运用讲授法、案例法、分组讨论法等方法，充分运用信息化手段开展教学。

2. 教学模式：采用线上线下相结合方式教学。线上利用学习平台提供课程资料、拓展视频，方便学生预习复习；线下课堂开展互动教学，组织学生进行案例分析、讨论汇报等活动，及时答疑解惑，提升学习效果。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、线上优质课程、军事类网站资讯、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 60%（其中平时作业成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 40%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 军事技能 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时 | 112  | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

**（一）学生学习目标**

1. 素质目标：提高学生思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质，增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风。

2. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。

3. 能力目标：掌握内务制度与生活制度，列队动作基本要领。具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。

**（二）主要内容**

军事训练

**（三）教学要求**

1. 教学方法：示范教学法由教官进行标准动作示范，让学生直观学习；分解练习法将复杂队列动作分解为多个环节，逐步指导学生掌握；模拟训练法设置模拟实战场景、应急事件场景，提升学生应对能力；竞赛激励法组织队列比赛、内务评比等活动，激发学生训练积极性。

2. 教学模式：实施集中训练与分散巩固相结合的教学模式。

3. 教学资源：训练装备配备符合标准的训练枪械（模拟枪）、军体器材；防护用

具准备齐全的头盔、护膝等，保障训练安全。

4. 教学场地：训练场。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 30%（其中平时训练占 20%，出勤占 10%）+技能考核成绩 50%+理论考核成绩 20%。

|      |           |    |   |      |    |
|------|-----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 大学生心理健康教育 |    |   | 开课学期 | 8  |
| 参考学时 | 32        | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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。

### （二）主要内容

理论部分主要包括关注心理健康、完善自我意识和优化个性品质、学会情绪管理、调节学习心理、应对挫折与压力、解读恋爱心理、和谐人际关系、生命教育与心理危机干预等内容。实践部分结合学生实际，开展团体心理辅导、心理剧表演、心理健康普查、主题心理班会、心理咨询体验等活动。

### （三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法。

2. 教学模式：以影响学生心理健康的各个因素为任务开展研讨活动。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 (50%)+期末成绩 (50%)。

|      |           |    |     |      |    |
|------|-----------|----|-----|------|----|
| 课程名称 | 职业发展与就业指导 |    |     | 开课学期 | 7  |
| 参考学时 | 24        | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：具有爱党、爱国的情感；具有较强的责任感、崇尚科学精神；具有勇于奋斗、乐观向上的精神。</p> <p>2. 知识目标：了解职业的基本内容，掌握分析职业环境的基本方法；了解专业技术领域现状及发展趋势。</p> <p>3. 能力目标：具备自信、积极、乐观的人生态度，能够积极展现自我，勇于挑战；掌握一定的面试技巧，能够应对各种面试问题及突发情况。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>就业保护力建设模块解析劳动合同、五险一金等法规政策；教授简历撰写、面试模拟等实操技巧；校企合作岗位实践、沙盘推演等。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。</p> <p>2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。</p> <p>3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：多媒体教室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 50%。</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课程

表 12 专业基础课程教学要求

| 课程名称                                                                                                                | 素描  |    |    | 开课学期 | 1-3 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|------|-----|
| 参考学时                                                                                                                | 180 | 学分 | 10 | 考核方式 | 考试  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素养目标：培养对形体结构的敏锐观察力与空间想象力；强化耐心与细致的工作态度，适应长期作业与快速速写双重需求；树立艺术审美标准，理解素描在数字创作中的底层支撑作用。</p> |     |    |    |      |     |

2. 知识目标：掌握素描基础原理（结构、透视、比例、光影、质感表现）；理解几何体与复杂形体的空间关系及解剖结构（静物、人物、场景）；熟悉动漫与游戏行业对素描能力的需求（角色线稿、场景概念草图）。

3. 能力目标：能通过观察完成静物、人物、场景的写生素描（线描、明暗素描）；能运用素描技法表现不同材质（金属、布料、毛发、玻璃）；能将素描基础应用于角色原画设计、三维建模参考图绘制。

**（二）主要内容**

素描概论、设计素描画法、几何体表现、静物临摹与写生、石膏头像及人像的临摹与写生、线性素描训练、明暗素描训练。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。
- 2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：美术实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。

|      |     |    |   |      |     |
|------|-----|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 色彩  |    |   | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时 | 144 | 学分 | 8 | 考核方式 | 考查  |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素养目标：培养对色彩美学的敏感度与跨文化色彩符号的运用能力；强化版权意识，合理使用配色灵感与商用素材库；适应团队协作中的色彩风格统一性管理（如角色与场景的色彩协调）。
- 2. 知识目标：掌握色彩基础理论（色相、明度、纯度、冷暖色调、色彩对比与调和）；理解色彩心理学在动漫与游戏中的情感表达（如红色象征热血、蓝色传递科技感）；熟悉行业色彩应用规范（RGB/CMYK 模式、游戏 UI 安全色、印刷色域限制）。
- 3. 能力目标：能运用数字工具（Photoshop、Clip Studio Paint）进行调色、配色与渐变处理；能根据剧本或世界观设计角色、场景的配色方案（如赛博朋克霓虹色系、国风水墨色系）；能分析并优化现有作品的色彩问题（如画面主次混乱、色彩疲劳）。

**（二）主要内容**

色彩概论、归纳色彩画法、单个及组合静物的色彩表现。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。
- 2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：美术实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。

|      |      |    |   |      |     |
|------|------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 设计构成 |    |   | 开课学期 | 1-3 |
| 参考学时 | 108  | 学分 | 6 | 考核方式 | 考查  |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素养目标：培养对形式美感的敏锐感知力和创新设计思维；增强团队协作能力，适应项目化创作流程；树立行业规范意识，对接职业岗位需求。
- 2. 知识目标：掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基本原理与形式美法则；理解点、线、面、体、空间、质感等视觉元素的构成规律；熟悉动态构成与数字媒介的交互设计原则。
- 3. 能力目标：能运用构成理论完成静态、动态的视觉设计作品；能结合软件工具（如 Photoshop、Illustrator、Blender）实现构成创意；能分析优秀动漫、游戏作品中的构成设计逻辑。

**（二）主要内容**

- 1. 平面构成：点、线、面的组合与分割；重复、渐变、对比、韵律等构成形式；网格系统与版面布局设计。
- 2. 色彩构成：色彩三要素（色相、明度、纯度）；色彩心理与情感表达；动漫场景与角色设计的配色策略。
- 3. 立体构成：三维空间中的形态塑造与材质表现；光影与体积的关系（适用于游戏建模）；立体动态装置设计（如游戏道具、场景模型）
- 4. 动态构成：动画中的运动规律与节奏设计；游戏 UI/UX 的动态交互构成；数字媒体中的时间轴与空间转换。

5. 综合实践：经典动漫/游戏案例构成分析；主题创作项目（如角色海报、动态 LOGO、场景概念图）。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、实践操作法、小组研讨法。
- 2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式、工作室制。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：专业实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。

|      |        |    |   |      |     |
|------|--------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 图形图像处理 |    |   | 开课学期 | 3-4 |
| 参考学时 | 144    | 学分 | 8 | 考核方式 | 考试  |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素养目标：培养对视觉细节的严谨态度和审美判断力；强化版权意识，遵守图像素材使用规范；适应团队协作中的素材交接与版本管理流程。
- 2. 知识目标：掌握图形图像处理的基本概念、色彩模式与文件格式（如 RGB/CMYK、JPEG/PNG/PSD）；理解图层、通道、蒙版、滤镜等核心功能的原理与应用场景；熟悉动漫、游戏行业中图像处理的标准化流程与规范（如角色原画修图、场景贴图制作）。
- 3. 能力目标：能熟练使用 Photoshop、Illustrator 等工具完成图像抠图、调色、合成与特效制作；能根据项目需求设计游戏 UI 图标、动漫海报及宣传素材；能结合数位板进行手绘线稿的数字化处理与上色。

**（二）主要内容**

- 1. 图形图像处理基础：位图与矢量图的区别及应用场景；分辨率、像素与图像尺寸调整技巧；色彩校正与调色工具（曲线、色阶、色相饱和度）。
- 2. 核心功能实训：图层样式与混合模式（如叠加、正片叠底）；蒙版与通道的进阶应用（复杂抠图、透明效果）；滤镜特效（模糊、锐化、液化、风格化）。
- 3. 动漫与游戏专项应用：角色设计、场景贴图绘制、UI 图标、动态图像。
- 4. 行业项目实战：动漫海报合成、游戏道具批量制作、修复和优化低质量原画。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：任务导向法、案例拆解法、分层教学法。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |        |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| <p>2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式。</p> <p>3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：专业机房。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |        |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 动漫概念设计 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素养目标：培养创造性思维与跨文化审美能力（如东方神话与科幻元素的融合）；强化版权意识，理解原创设计与商业授权的边界；适应团队协作中的概念提案、反馈修改与版本迭代流程。</p> <p>2. 知识目标：握动漫概念设计的基本流程与核心要素（角色、场景、世界观）；理解人体结构、透视原理、动态表现等美术基础理论；熟悉动漫风格分类（如日系二次元、美式卡通、赛博朋克）及其设计特征。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成角色原案设计（包括三视图、表情集、服装设定）；能运用数字绘画工具（如 Procreate、Clip Studio Paint）绘制场景概念图与分镜草图；能根据剧本需求构建世界观视觉体系（如地图、道具、生物设计）。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 角色概念设计：人体比例与动态速写（Q 版、正常比例、夸张变形）；角色性格可视化（通过服装、配色、道具表达）；生物与机械设计（如奇幻生物、机甲结构）场景概念设计；透视法则与空间构图（一点透视、鱼眼透视）；自然与建筑风格化表现（如古风庭院、未来都市；光影氛围营造（昼夜、天气、特殊光效）。</p> <p>2. 世界观构建：视觉主题提炼（如蒸汽朋克、废土末世）；文化符号与视觉统一性（图腾、文字、装饰元素）；道具与载具设计（武器、飞行器、魔法器具）；故事板与分镜设计；关键帧构图与镜头语言（特写、全景、运镜方向）；动态节奏与情绪传递（动作序列、转场设计）。</p> <p>3. 行业实战专题：IP 衍生设计（如《哪吒》风格化再创作）；游戏宣传主视觉设计（角色+场景+LOGO 整合）；AI 辅助设计工具应用（快速生成概念草图与灵感拓展）。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> |        |    |   |      |    |

- 1. 教学方法：主题创设法、逆向工程法。
- 2. 教学模式：分组完成一个完整 IP 概念设计（4-6 周）；理实一体化、线上线下混合式。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：专业机房、多媒体教室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 视听语言 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时 | 32   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |

（一）学生学习目标

- 1. 素养目标：培养对影视化叙事的审美敏感度与批判性思维；强化团队协作意识，适应导演、编剧、音效等多岗位协作流程；树立版权意识，合理使用音视频素材（如 CC 协议音乐、免版税音效）。
- 2. 知识目标：掌握视听语言的基本要素（镜头、景别、光影、色彩、声音、剪辑节奏等）；理解蒙太奇理论、轴线规则、声画关系等核心原理；熟悉动漫分镜、游戏过场动画的视听叙事逻辑。
- 3. 能力目标：能分析经典动漫/游戏作品的视听表达技巧（如《进击的巨人》的镜头张力、《最后生还者》的声效沉浸感）；能运用分镜脚本设计动画片段或游戏剧情动画。

（二）主要内容

- 1. 镜头语言基础：景别（特写、中景、全景）与镜头运动（推拉摇移跟）；构图法则（三分法、对称构图、引导线）；光影与色彩的情绪表达（如冷色调科幻感、暖色调温馨场景）。
- 2. 声音设计：人声、音效、音乐的三维关系；环境音的空间感塑造（如游戏场景的立体声效）；静默与留白的叙事力量。
- 3. 剪辑与节奏：连续性剪辑与跳切技巧；匹配剪辑、交叉剪辑的戏剧效果；快慢节奏对观众情绪的影响（如战斗场面加速 vs. 情感戏慢镜）。
- 4. 动漫与游戏专项应用：动画分镜设计；家视角与电影化叙事的平衡；UI 交互音

效；技能触发声效的心理学设计。

5. 行业案例实战：分析《赛博朋克 2077》的视听沉浸感构建逻辑。

### （三）教学要求

1. 教学方法：拉片分析法、情境模拟法、对比实验法。

2. 教学模式：3 阶段渐进、跨课程联动。

3. 教学资源：免版权音效库、动漫/游戏分镜脚本集；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

## 2. 专业核心课程

表 13 专业核心课程教学要求

| 课程名称                                                                                                                      | 二维动画制作 |    |   | 开课学期 | 3-4 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|-----|
| 参考学时                                                                                                                      | 108    | 学分 | 6 | 考核方式 | 考试  |
| <b>（一）学生学习目标</b>                                                                                                          |        |    |   |      |     |
| 1. 素质目标：培养动画创作的原创思维与艺术表现力，形成从构思到成品的全流程责任意识；强化团队协作与跨工种协调能力，适应动画工业化制作的职业规范。                                                 |        |    |   |      |     |
| 2. 知识目标：掌握一定的互动媒体基础知识及动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识；掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计的专业知识和设计方法；掌握影片输出后对内容处理及优化的相关技术知识体系。 |        |    |   |      |     |
| 3. 能力目标：能独立完成短篇二维动画的完整创作，涵盖分镜、原画、动画及基础后期合成；具备多风格（手绘、矢量、有限动画）制作能力，适配 TV 动画、网络动画等市场需求。                                      |        |    |   |      |     |
| <b>（二）主要内容</b>                                                                                                            |        |    |   |      |     |
| 1. 动画前期设计：剧本分镜转化、角色表情与动作库设计、场景美术风格定稿。                                                                                     |        |    |   |      |     |
| 2. 动画中期制作：原画关键帧绘制、中间帧补间技法、分层上色与特效元素添加。                                                                                    |        |    |   |      |     |
| 3. 动画后期合成：镜头时序调整、音画同步剪辑、基础特效（光影、粒子）嵌入。                                                                                    |        |    |   |      |     |
| 4. 项目全流程实践：团队协作创作（编剧-分镜-原画-后期分工模拟）、行业标                                                                                    |        |    |   |      |     |

准文件输出与交付。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：例教学（经典二维动画拆解）、任务驱动（主题动画短片创作）、角色轮换制（多岗位体验）。
- 2. 教学模式：工作室制分组教学，结合“企划-制作-复盘”三阶段项目化管理。
- 3. 教学资源：动画律表模板、动作参考库、商业级色指定方案、音效素材库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：二维动画创作实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 贴图绘制 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 72   | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查 |

**（一）学生学习目标**

- 1. 知识目标：掌握贴图绘制的基本概念与分类（如漫反射贴图、法线贴图、高光贴图）；理解 UV 展开原理与 3D 模型表面纹理映射逻辑；熟悉 PBR（基于物理渲染）材质流程与行业规范。
- 2. 能力目标：能使用 Photoshop、Substance Painter 等工具完成角色、场景材质的绘制与调整；能根据模型结构合理拆分 UV，避免拉伸与接缝问题。
- 3. 素质目标：培养对材质细节的观察力与真实感表现能力；强化版本管理与文件命名规范意识（符合团队协作需求）；遵守版权规则，合理使用第三方素材库或原创素材。

**（二）主要内容**

- 1. 贴图绘制基础：贴图类型与功能解析、UV 展开技术与棋盘格测试、材质属性与物理特性。
- 2. 材质表现专题：机械、武器等金属锈蚀与划痕细节、皮肤、毛发、布料质感刻画、砖墙、木材、植被的重复纹理与无缝拼接。
- 3. 行业工具实训：Substance Painter 智能材质与图层叠加技巧；Photoshop 手绘贴图（如二次元角色皮肤渐变）；Quixel Mixer 混合材质与 Megascans 资源应用。
- 4. 戏与动漫实战应用：二次元风格角色三渲二（Toon Shading）贴图设计；场景贴图—游戏地形材质混合（如草地+泥土过渡）；道具贴图低多边形（Low Poly）模

型高细节贴图优化。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例复刻法、问题驱动法、AI 辅助教学。
2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式教学等。
3. 教学资源：Textures.com 高分辨率贴图；低模练习资源包（带 UV 的免费 3D 模型）；uixel Megascans 材质库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：专业机房。
5. 考核标准：

| 考核维度       | 内容与权重                                   |
|------------|-----------------------------------------|
| 作品集（50%）   | 包含 3 类材质贴图（角色/场景/道具各 1 套），评估技术完整性与艺术表现力 |
| 引擎适配（20%）  | 在 Unity/UE5 中实现贴图动态效果（如雨水湿润感）           |
| UV 优化（15%） | 对指定模型进行 UV 拆分与贴图修正实操考核                  |
| 理论测试（10%）  | PBR 原理、贴图格式规范等笔试                        |
| 职业素养（5%）   | 文件管理规范性、团队协作记录                          |

|      |        |    |   |      |     |
|------|--------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 游戏界面制作 |    |   | 开课学期 | 5-6 |
| 参考学时 | 108    | 学分 | 6 | 考核方式 | 考试  |

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养以用户为中心的设计思维（易用性测试与迭代优化）；强化版本管理与协作能力；遵守游戏 UI 行业规范（图标版权、字体授权、无障碍设计）。
2. 知识目标：掌握游戏 UI 设计的基本原则（功能性、美观性、用户体验）；理解游戏界面布局规范（如信息层级、视觉动线、交互逻辑）；熟悉主流游戏类型（RPG、MOBA、休闲手游）的界面设计差异。
3. 能力目标：能使用设计工具（Adobe XD、Figma、Unity UI）完成界面原型与高保真设计；能制作动态交互效果（按钮反馈、转场动画、HUD 信息提示）；能适配多平台界面（PC/主机/移动端）的显示比例与操作习惯。

（二）主要内容

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |      |                                |   |      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------|---|------|-----|
| <div>1. 游戏 UI 设计基础：界面构成要素；布局法则；色彩与字体心理学。</div> <div>2. 工具与流程：原型设计、动效制作、标注交付。</div> <div>3. 专项界面设计：主界面、战斗界面、商城界面、设置界面。</div> <div>4. 交互式逻辑与适配：触屏手势操作设计跨平台适配响应式设计。</div> <div>(三) 教学要求</div> <div>1. 教学方法：案例拆解法、灰度测试法、竞品分析法。</div> <div>2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式教学等。</div> <div>3. 教学资源：游戏图标资源包、免费可商用字体库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</div> <div>4. 教学场地：专业机房。</div> <div>5. 考核标准：</div> |      |                                |   |      |     |
| 考核维度                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |      | 内容与权重                          |   |      |     |
| 作品集（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      | 包含 3 套界面设计（主界面/战斗界面/商城界面）及交互原型 |   |      |     |
| 项目实战（30%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      | 团队完成一款迷你游戏的完整 UI 系统，含开发文档      |   |      |     |
| 适配测试（15%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      | 在不同设备上演示界面适配效果并提交优化报告          |   |      |     |
| 理论笔试（10%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      | 考核设计原则、交互逻辑、版权规范等知识点           |   |      |     |
| 职业素养（5%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      | 文件命名规范、版本管理记录、协作沟通能力           |   |      |     |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 三维建模 |                                |   | 开课学期 | 4-5 |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 108  | 学分                             | 6 | 考核方式 | 考试  |
| <div>(一) 学生学习目标</div> <div>1. 素质目标：具备基础造型能力，能够完成基础三维模型的制作；具备基础造型能力，能够完成基础三维；模型的制作具备基础造型能力，能够完成基础三维模型的制作。</div> <div>2. 知识目标：掌握三维建模软件和相关常用插件的使用方法；了解三维数字模型的制作方法流程初步掌握游戏美术方案的表现方法。</div> <div>3. 能力目标：能使用设计工具（Adobe XD、Figma、Unity UI）完成界面原型与高保真设计；能制作动态交互效果（按钮反馈、转场动画、HUD 信息提示）；能适应</div>                                                                                                                                 |      |                                |   |      |     |

多平台界面（PC/主机/移动端）的显示比例与操作习惯。

（二）主要内容

- 1. 根据原画进行三维模型、样品制作。
- 2. 制作动画、漫画、游戏产品及衍生品。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：案例拆解法、逆向工程法。
- 2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式教学等。
- 3. 教学资源：人体解剖参考图集、硬表面机械蓝图、开源模型库（TurboSquid、Sketchfab）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：专业机房。
- 5. 考核标准：

| 考核维度      | 内容与权重                               |
|-----------|-------------------------------------|
| 作品集（50%）  | 包含角色模型×1、场景模型×1、道具模型×1，评估完成度与拓扑合理性。 |
| 项目实战（30%） | 团队完成一个主题场景建模（如“末日废墟”），考核协作与行业规范。    |
| 理论测试（15%） | 笔试考核建模原理、软件操作、行业标准。                 |
| 职业素养（5%）  | 文件管理规范、版本提交记录、企业导师评价。               |

|      |        |    |   |      |    |
|------|--------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 游戏动画制作 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 54     | 学分 | 3 | 考核方式 | 考试 |

（一）学生学习目标

- 1. 素质目标：具培养对动作节奏与角色性格匹配的表现力；强化跨岗位协作意识（与建模、程序、特效团队对接）；遵守动画资源版权规范（商用动作库授权管理）。
- 2. 知识目标：掌握游戏动画基本原理（关键帧、中间帧、运动规律）；理解角色骨骼绑定、权重分配与动作捕捉技术流程；熟悉游戏动画行业标准（如 Unity/UE5 动画状态机、帧率优化）。
- 3. 能力目标：能使用 Maya、Blender、Spine 等工具制作角色基础动画（走、跑、

跳跃）；能设计技能特效动画（如魔法释放、武器连击）并适配游戏引擎；能修复动画穿模、权重错误等常见问题。

（二）主要内容

1. 动画基础理论：十二动画法则（挤压拉伸、预备动作、跟随动作等）；运动曲线编辑（贝塞尔曲线调节动作流畅度）；时间轴与帧率适配（24FPS 动画 vs. 游戏实时渲染）。

2. 角色动画制作：基础动作：待机、移动、受击、死亡循环动画；战斗动作：连招衔接、技能前摇后摇设计；表情动画：面部骨骼驱动与口型同步（VRchat 风格）；

3. AI 辅助动画：利用 AI 生成基础动作并人工优化。

（三）教学要求

1. 教学方法：逐帧分析法、故障模拟法、逆向工程法。

2. 教学模式：理实一体化、线上线下混合式教学等。

3. 教学资源：Mixamo 动作库、Epic 商城免费动画资源；生物运动参考视频（动物奔跑、飞行轨迹）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：专业机房。

5. 考核标准：

| 考核维度       | 内容与权重                            |
|------------|----------------------------------|
| 动画作品集（50%） | 包含基础动作×3、技能动画×1、场景动画×1，评估流畅度与表现力 |
| 引擎适配（25%）  | 实现动画状态机与技能触发逻辑                   |
| 动作修复（15%）  | 对问题动画（如穿模、卡顿）进行限时修正              |
| 理论测试（10%）  | 动画原理、引擎参数、版权规范笔试                 |

|      |        |    |   |      |     |
|------|--------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 三维动画创作 |    |   | 开课学期 | 6-7 |
| 参考学时 | 126    | 学分 | 7 | 考核方式 | 考试  |

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养三维空间叙事能力与团队协作意识，强化动画工业标准化生产规范认知。

2. 知识目标：掌握三维建模、灯光与渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与

合成等三维动画制作技术相关知识体系；了解三维动画短片、电影及相关泛动画内容的生产流程；掌握三维动画前期设计、中期制作及后期合成的相关技术内容，达到对接行业的技能水平。

3. 能力目标：具有一定的项目管理能力，能够根据项目实施计划 控制项目的进度和质量；能够根据创意脚本或文案独立 完成三维动画作品的设计与制作。

**（二）主要内容**

- 1. 角色绑定与权重绘制。
- 2. 动作曲线编辑与节奏控制。
- 3. 动力学模拟（布料、刚体）。
- 4. 动画片段渲染与后期整合。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：案例拆解（皮克斯动画流程）、项目驱动（小组动画短片）。
- 2. 教学模式：实验室日清任务制+行业导师线上评审。
- 3. 教学资源：动作捕捉数据库、PBR 渲染预设包；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：三维动画创作实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |        |    |   |      |    |
|------|--------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 影视后期编辑 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时 | 72     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素质目标：培养影视级画面细节把控能力，形成严谨的质量意识与高效协作的合成流程规范； 强化跨环节沟通能力与审美判断力，适应动画、影视工业化制作的团队分工需求。
- 2. 知识目标：掌握三维软件分层渲染输出规范及技巧；掌握三维后期合成软件基本节点的运用，能够根据不同要求对素材进行处理和优化；掌握跟踪、三维素材导入、后期粒子制作等合成高级知识。
- 3. 能力目标：能独立完成动画镜头的多元素合成（角色、场景、特效、光影），实现画面艺术性与技术性的统一。具备修复穿帮镜头、优化画面节奏的能力，适配影视动画、广告短片的后期制作标准。

**（二）主要内容**

- 1. 合成基础技术：抠像技术（Keying）、色彩空间匹配、动态跟踪与稳定修复。
- 2. 高级合成技巧：多通道渲染合成（AOVs）、景深模拟、粒子特效与实拍素材融合。
- 3. 三维与二维整合：三维渲染层（CGI）与手绘动画的合成逻辑、体积光与大气效果叠加。
- 4. 全流程项目实践：动画短片镜头合成、影视级片头制作、多版本输出与交付规范。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：案例教学、任务驱动（缺陷素材修复挑战）、分组协作（合成管线模拟）。
- 2. 教学模式：理实一体化，结合“预处理-合成-校色-输出”全流程任务链训练。
- 3. 教学资源：专业合成软件（After Effects）；通道渲染素材库、行业标准 LUT 预设、合成节点模板库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：特效实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |        |    |   |      |     |
|------|--------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 三维动画创作 |    |   | 开课学期 | 6-7 |
| 参考学时 | 126    | 学分 | 7 | 考核方式 | 考试  |

**（一）学生学习目标：**

- 1. 素质目标：培养三维空间叙事能力与团队协作意识，强化动画工业标准化生产规范认知。
- 2. 知识目标：掌握三维建模、灯光与渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作技术相关知识体系；了解三维动画短片、电影及相关泛动画内容的生产流程；掌握三维动画前期设计、中期制作及后期合成的相关技术内容，达到对接行业的技能水平。
- 3. 能力目标：具有一定的项目管理能力，能够根据项目实施计划 控制项目的进度和质量；能够根据创意脚本或文案独立 完成三维动画作品的设计与制作。

**（二）主要内容**

1. 角色绑定与权重绘制。
2. 动作曲线编辑与节奏控制。
3. 动力学模拟（布料、刚体）。
4. 动画片段渲染与后期整合。

#### （二）教学要求：

1. 教学方法：案例拆解（皮克斯动画流程）、项目驱动（小组动画短片）。
2. 教学模式：实验室日清任务制+行业导师线上评审。
3. 教学资源：动作捕捉数据库、PBR 渲染预设包；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：三维动画创作实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 动漫衍生产品设计 |    |   | 开课学期 | 9  |
| 参考学时 | 64       | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

#### （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养 IP 商业化思维与用户需求洞察力，强化版权合规意识。
2. 知识目标：掌握潮玩、盲盒、周边产品的设计规范与生产工艺流程。
3. 能力目标：能完成从 IP 形象到 3D 打印、模具开发的衍生品全链路设计。

#### （二）主要内容

1. 衍生品市场调研与用户画像。
2. 3D 打印文件优化（支撑结构设计）。
3. 盲盒系列化角色开发。
4. 包装设计与安全标准。

#### （三）教学要求

1. 教学方法：采用线上线下混合式教学等多种教学方法结合。
2. 教学模式：校企联合孵化模式。
3. 教学资源：省级第六批精品在线开放课程。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：综合实训室。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |        |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 定格动画   |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 32     | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养手工制作耐心与材料创新意识，理解定格动画艺术独特性。</p> <p>2. 知识目标：掌握逐帧拍摄技术、灯光布景、黏土/材料变形控制原理；了解定格动画的制作流程，能读懂故事板，了解背景、道具等内容的搭建要求以及拍摄设备的准备；掌握定格动画中人偶和小道具等内容的材质选择与制作相关知识；掌握人偶动画运动规律及拍摄技巧，能够通过摄像机参数配合灯光和环境，营造出故事所需要的气氛；掌握定格动画拍摄编辑及后期处理的相关知识。</p> <p>3. 能力目标：能完成黏土、剪纸、实物等风格的定格动画短片创作；能够根据创意脚本或文案制定可行的项目实施计划，具有较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 材料特性与骨架结构设计。</p> <p>2. Dragonframe 逐帧控制技术。</p> <p>3. 微距灯光与景深控制。</p> <p>4. 后期音画同步与抖动修复。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：工作坊（材料实验）、经典影片逆向工程。</p> <p>2. 教学模式：理实一体，采用分组赛形式开展“课赛”融通模式。</p> <p>3. 教学资源：定格拍摄台、精密云台、材料库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：定格动画实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |        |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 儿童绘本设计 |    |   | 开课学期 | 8  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |
| <b>（一）学生学习目标</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |    |   |      |    |

1. 素质目标：培养跨媒介叙事思维与情感表达力，形成以用户为中心的绘本设计意识；强化数字版权保护与多年龄段内容适配能力，适应儿童教育、IP 衍生等市场需求。

2. 知识目标：掌握数字绘本创作流程（分镜、构图、交互设计）及软件工具（Procreate、Clip Studio）核心功能；理解绘本色彩心理学、跨页视觉节奏、电子绘本交互逻辑（如点击动画、音效触发）等技术理论。

3. 能力目标：能独立完成图文叙事融合的数字绘本创作，涵盖传统手绘风格与动态交互元素设计；具备多平台适配能力（电子书、移动端 APP），实现绘本作品商业化落地。

**（二）主要内容**

1. 绘本叙事基础：故事板分镜设计、角色情绪视觉化、跨页构图与视觉引导线规划。

2. 数字绘画技法：手绘风格模拟（水彩、彩铅）、图层管理、动态特效（粒子、光影）嵌入。

3. 交互功能实现：基础编程逻辑（触发器、时间轴）、音画同步设计、触摸反馈效果开发。

4. 项目全流程实践：儿童教育绘本创作、IP 角色衍生故事开发、电子书格式（EPUB/PDF）输出规范。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：案例教学（凯迪克金奖绘本解析）、工作坊（交互逻辑原型设计）、用户测试（儿童焦点小组反馈）。

2. 教学模式：线上故事创作+线下绘画实践结合，采用“提案-创作-迭代”敏捷开发流程。

3. 教学资源：数位屏、iPad+Apple Pencil、电子书开发软件（Adobe Animate、Unity）；开源交互模板库、儿童语音素材库、跨平台发布规范手册；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |      |      |   |
|------|------|------|---|
| 课程名称 | 数字雕刻 | 开课学期 | 9 |
|------|------|------|---|

| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 64 | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|---|------|----|
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养高精度数字雕刻的耐心与细节把控能力，形成规范化、流程化的模型生产习惯；强化跨流程协作意识，适应影视、游戏行业高模雕刻与低模适配的工业化需求。</p> <p>2. 知识目标：掌握 ZBrush/Mudbox 核心功能（笔刷系统、细分雕刻、拓扑重构）及生物解剖学基础；理解数字雕刻与后续生产环节（UV 拆分、法线贴图烘焙）的技术衔接原理。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成角色、生物、道具的高精度数字雕刻，实现概念设计的立体化呈现；具备模型拓扑优化与多级细分控制能力，适配动画、游戏、3D 打印等不同生产需求。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 基础雕刻技术：动态细分（DynaMesh）、笔刷库（Alpha、Stencil）应用、表面噪波与纹理雕刻。</p> <p>2. 生物角色雕刻：人体/异形生物解剖结构雕刻、皮肤褶皱与肌肉张力表现、毛发与鳞片细节处理。</p> <p>3. 硬表面雕刻：机械结构磨损刻画、模块化雕刻技巧、布尔运算与边缘硬化处理。</p> <p>4. 生产适配优化：低模拓扑重构、法线贴图烘焙、模型减面与 LOD 分级输出规范。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：案例拆解（《指环王》数字角色工程）、项目驱动（影视级生物设计命题）。</p> <p>2. 教学模式：验室分阶段训练（粗雕-精修-优化），结合行业标准审核流程模拟。</p> <p>3. 教学资源：数位板、ZBrush 软件、3D 扫描仪、PBR 材质系统(Substance Painter)。解剖学参考模型库、Alpha 笔刷库、影视级雕刻工程文件。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：三维动画实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |    |    |   |      |    |

### 3. 专业拓展课程

表 14 专业拓展课程教学要求

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |        |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 剧本创作   |    |   | 开课学期 | 3  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 36     | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素养目标：培养跨媒介叙事能力（文学→动画→游戏的改编逻辑）；强化团队协作意识，适应编剧、策划、美术的协同创作流程；遵守版权伦理，合理处理原创与IP改编的边界。</p> <p>2. 知识目标：掌握剧本创作的核心要素（角色、冲突、结构、主题）；理解三幕剧结构、英雄之旅等经典叙事模型；熟悉动漫与游戏剧本的特殊性（如非线性叙事、互动剧情设计）。</p> <p>3. 能力目标：能编写符合行业规范的动画剧本（分镜脚本、对白设计）；能设计游戏任务剧情与分支对话系统（含选择导向叙事）；能将文字剧本转化为可视化分镜或游戏剧情流程图。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 剧本基础理论：角色塑造、冲突构建、结构设计。</p> <p>2. 动漫剧本专项：动画分镜脚本格式、二次元文化符号应用。</p> <p>3. 游戏剧本专项：任务链设计、玩家代理性、环境叙事。</p> <p>4. 行业应用技术：互动叙事工具：Twine、Fungus（Unity 插件）。</p> <p>5. 分镜软件：Celtx、Storyboard That。</p> <p>6. AI 辅助创作：ChatGPT 生成剧情梗概，人工优化。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：案例逆向法、玩家视角测试。</p> <p>2. 教学模式：理实一体，采用分组赛形式开展“课赛”融通模式。</p> <p>3. 教学资源：开源 IP 素材（克苏鲁神话、山海经异兽设定）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：综合实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |        |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 动画运动规律 |    |   | 开课学期 | 4  |

| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 36         | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|---|------|----|
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养对运动本质的敏感性与分析能力，形成严谨的动画制作职业素养。树立动画创作的逻辑思维与时间把控意识，强化团队协作与问题解决能力。</p> <p>2. 知识目标：掌握物体运动的基础力学原理（如重力、惯性、弹性）及动画表现规律；理解角色运动中的动作分解、时间节奏、运动曲线（如 S 形、C 形）等核心理论。</p> <p>3. 能力目标：能根据物理规律设计符合逻辑的角色与物体动画效果；具备运用关键帧、中间帧技术及动画曲线编辑器实现流畅运动的能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 运动规律基础理论：力学原理（加速度、缓冲、跟随动作）、动画时间与空间节奏（慢入慢出、挤压拉伸）。</p> <p>2. 角色运动解析：人体与生物运动规律（走、跑、跳跃）、表情与口型同步的动力学表现。</p> <p>3. 自然现象与特效模拟：流体（水、火）、布料、毛发等非刚性物体的运动规律及动画简化技巧。</p> <p>4. 动画规律实战应用：经典动画片段逆向工程分析、运动规律在分镜与原画设计中的衔接实践。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：实验教学（运动轨迹捕捉与模拟）、案例拆解（迪士尼十二法则应用）、项目驱动（短动画片段制作）。</p> <p>2. 教学模式：理论讲授与动画实验室实操结合，采用“观察-分析-创作”三段式训练流程。</p> <p>3. 教学资源：动画制作软件、运动规律演示模型；典动画运动参考库、物理模拟插件（如 Maya 动力学模块）、运动曲线分析工具等数字资源；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：综合实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |            |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 3DMAX 三维设计 |    |   | 开课学期 | 5  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |       |    |   |      |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|---|------|----|
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 36    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养空间造型能力与对物体结构的观察分析习惯；强化跨软件协作意识（与 Photoshop、ZBrush、Unity 等工具对接）；遵守版权规范，合理使用模型库与商用素材。</p> <p>2. 知识目标：掌握 3ds Max 软件界面操作与基础建模工具（多边形建模、样条线建模）；理解三维建模流程（低模创建、高模雕刻、UV 拆分）；熟悉材质编辑器、灯光系统与基础动画制作原理。</p> <p>3. 能力目标：能使用 3ds Max 完成角色、场景、道具的三维建模与材质贴图赋予；能制作简单动画（如机械运动、镜头漫游）并渲染输出；能适配行业标准（面数优化、命名规范、文件格式转换）。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 3ds Max 基础操作。</p> <p>2. 建模技术专项：多边形建模、样条线建模、复合对象。</p> <p>3. 材质与渲染。</p> <p>4. 实战项目：国风建筑、赛博朋克等。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：案例复刻法、问题驱动法。</p> <p>2. 教学模式：理实一体化。</p> <p>3. 教学资源：材质贴图资源；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：综合实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |       |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 分镜头设计 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 36    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养影视化叙事思维与镜头语言敏感度，强化动画创作的逻辑性与艺术性融合意识；树立团队协作与跨环节沟通能力，适应动画工业化制作流程的职业要求。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |    |   |      |    |

2. 知识目标：掌握分镜头脚本的构成要素（景别、角度、运动轴线）及视觉叙事基本原理。理解动画节奏控制、镜头转场设计、时间轴规划等核心理论框架。

3. 能力目标：能独立完成剧本到分镜头脚本的视觉转化，精准表达角色表演与场景调度；具备运用分镜头语言优化叙事节奏的能力，支撑动画前期制作与团队协作需求。

**（二）主要内容**

1. 分镜头基础理论：镜头语言分类（推拉摇移、景别切换）、轴线规则与构图美学。

2. 视觉叙事技巧训练：情绪传达与节奏控制（快切、长镜头）、动态分镜（动作衔接、镜头运动设计）。

3. 技术规范与工具应用：分镜头脚本格式标准、时间轴标记方法、Toon Boom Storyboard Pro 等软件操作。

4. 项目实战与协作演练：短片剧本分镜改编、动画 PV 分镜创作、团队分镜协作与导演意图落实。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：案例教学（电影与动画分镜对比分析）、情境模拟（导演-分镜师角色互动）、项目制分组实践。

2. 教学模式：理论讲授与实验室实操结合，采用“剧本分析-分镜绘制-动态预览”全流程训练。

3. 教学资源：数位板、分镜脚本模板、专业软件；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|                                                                                                                 |      |    |   |      |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|---|------|----|
| 课程名称                                                                                                            | 原画设计 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时                                                                                                            | 36   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素养目标：培养对文化符号的敏感度与跨风格融合能力（如国风×赛博朋克）；强化原创意识，理解商业设计与版权授权的边界；适应团队协作中的反馈修改与版本迭代流程。</p> |      |    |   |      |    |

2. 知识目标：掌握原画设计的基本原理（透视、解剖、色彩、光影）；理解角色、场景、道具设计的视觉语言与风格化表达；熟悉动漫与游戏行业原画设计流程（概念草图→细化线稿→上色定稿）。

3. 能力目标：能运用手绘与数字工具（Procreate、Photoshop）完成角色三视图、场景氛围图；能根据剧本或世界观设定进行创意发散，设计符合主题的视觉元素；能结合行业规范输出标准设计文档（分层文件、配色方案、设计说明）。

**（二）主要内容**

1. 原画基础理论：人体结构与动态表现（角色比例、重心、运动张力）；透视法则（一点透视、三点透视、鱼眼透视应用）；色彩心理学与情感表达（如冷色调悬疑感、暖色调治愈系）。

2. 角色原画设计：生物设计：人类、奇幻生物、机械生命体（如机甲、AI 机器人）；服装与道具：时代考据与风格化演绎（如汉服改良、未来武器）；表情与性格：通过五官、姿态、配色传递角色特质。

3. 场景原画设计：自然景观（山川、森林、水域）与建筑场景（古风、科幻、魔幻）；光影氛围设计（昼夜变化、天气效果、特殊光源）；构图法则（引导视线、视觉焦点、层次感营造）。

4. 数字绘画技术：数位板使用技巧（压感控制、笔刷自定义）；图层管理与特效应用（叠加模式、滤镜合成）。

5. AI 辅助设计（MidJourney 生成灵感草图，人工细化）。

6. 行业实战项目：为指定 IP 设计角色套装（如国风仙侠角色+法宝）；绘制游戏宣传主视觉图（角色+场景+LOGO 整合）。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：主题创作法、大师临摹法、逆向工程法。

2. 教学模式：理论讲授与实验室实操结合。

3. 教学资源：数位板、专业软件；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |      |      |   |
|------|------|------|---|
| 课程名称 | 摄影摄像 | 开课学期 | 5 |
|------|------|------|---|

| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 36    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|---|------|----|
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养镜头语言审美与光影敏感度，形成规范化、安全化的设备操作习惯；强化团队协作与临场应变能力，适应动画参考采集、实拍合成等多元化制作需求。</p> <p>2. 知识目标：掌握摄影摄像基础理论（曝光三要素、构图法则、色温控制）及设备操作原理；理解绿幕拍摄、动态捕捉辅助拍摄、动画分镜实拍预演等技术衔接逻辑。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成动画参考视频拍摄（角色动作、自然现象）、实拍素材采集与基础后期处理；具备多场景（室内影棚、户外环境）布光与拍摄能力，支撑动画制作全流程需求。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 摄影基础技术：单反/微单相机操作、镜头焦段选择、RAW 格式拍摄与色彩管理。</p> <p>2. 动画关联拍摄：动作参考视频录制、微距拍摄（材质细节采集）、分镜头脚本实拍演练。</p> <p>3. 专业场景实战：绿幕抠像拍摄、动态光影模拟（如火焰、水流）、多机位运动镜头设计。</p> <p>4. 后期素材处理：视频剪辑（Premiere）、基础调色（DaVinci Resolve）、实拍与 CG 合成逻辑。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：案例教学（动画电影实拍参考解析）、任务驱动（分镜头实拍还原挑战）。</p> <p>2. 教学模式：理论讲授与户外/影棚轮训结合，采用“策划-拍摄-复盘”项目制流程。</p> <p>3. 教学资源：DIT 数据管理模板、行业标准 LUT 预设、动画参考视频案例库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：多媒体教室、摄影摄像实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p> |       |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | VR 制作 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 36    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养对学习认真负责、对工作激情投入的心态；锻炼面对挫折百折不挠、坚持到底的韧劲；培养遇到灵感和疑问，及时记录的好习惯；培养团队管理能力和团队协作能力；培养逆向思维、发散思维、创新思维。

2. 知识目标：掌握虚拟现实技术基本概念；了解主流虚拟现实交互设备及各设备差异；掌握 VR 应用程序开发相关技术和软件；掌握 101 VR 编辑器界面使用、基本操作方法；掌握 101 VR 编辑器触发条件、动作行为、特效行为等使用方法；掌握使用数值比对实现业务逻辑的方法；掌握根据项目需求，完成虚拟现实项目的方法。

3. 能力目标：具有客户服务意识和沟通能力；独立完成 VR 场景、全景图片制作的能力。

### （二）主要内容

1. VR 体验。
2. VR 编辑器操作说明。
3. VR 编辑器行为说明。
4. 综合项目实战。

### （三）教学要求

1. 教学方法：任务驱动法、自主探究法。
2. 教学模式：线上线下混合式。
3. 教学资源：VR 沉浸式参考视频案例库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室、数字媒体技术实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 特效制作 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时 | 36   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养安全规范意识与严谨的技术操作习惯，形成特效设计与物理规律结合的创新思维；强化跨工种协作能力与抗压意识，适应影视动画工业化制作中的特效生产需求。

2. 知识目标：了解各种特效软件的特性及输出流程，能够根据故事需要适当选择

特效制作软件；了解基本脚本语言，能够在特效调节过程中协助最终效果的实现；握流体、碰撞、爆炸、布料、毛发等基础特效的参数调节；掌握三维后期合成软件对特效分层内容的合成流程与技巧。

3. 能力目标：能够有一定的技术拓思维；独立完成自然现象（火、水、烟雾）与超现实特效（魔法、能量场）的模拟与优化；具备特效资产与动画、场景的整合能力，支撑影视级动画及游戏特效制作需求。

**（二）主要内容**

1. 特效基础理论：物理模拟参数解析（速度、力场、碰撞体）、程序化特效生成逻辑。

2. 常见特效类型实战：粒子系统（雨雪、尘埃）、流体模拟（海洋、爆炸）、刚体动力学（建筑坍塌）。

3. 高级特效技术：角色互动特效（毛发、布料解算）、粒子表达式编写、特效分层渲染策略。

4. 全流程项目实践：影视动画片段特效还原、游戏技能特效设计、多软件（Houdini/Maya/UE）协作流程。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：案例拆解（电影级特效镜头逆向工程）、实验教学（参数调节对比分析）、项目制团队任务。

2. 教学模式：理论讲授与实验室操作结合，采用“预研-测试-迭代”螺旋式开发流程。

3. 教学资源：UE 特效制作软件、PBR 材质库、开源特效工程文件、行业标准渲染层模板；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：特效实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 漫画设计 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 36   | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

**（一）学生学习目标**

1. 素质目标：培养叙事能力与对读者情绪的引导技巧；强化原创意识，正确处理借鉴与抄袭的边界；适应漫画工业化生产流程。

2. 知识目标：掌握漫画创作的基本要素；理解漫画分镜语言；熟悉漫画出版流程与行业规范。

3. 能力目标：能独立完成短篇漫画创作；能运用数字工具（Clip Studio Paint、SAI）实现手绘风格与特效制作；能根据题材选择合适画风。

（二）主要内容

- 1. 漫画基础理论。
- 2. 角色与场景设计。
- 3. 叙事与节奏控制。
- 4. 行业实战专题。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：分镜沙盘推演、跨媒介对比、读者测试法。
- 2. 教学模式：理论讲授与实验室操作结合，采用“预研-测试-迭代”螺旋式开发流程。
- 3. 教学资源：分镜模板库、对白气泡样式集、免费商用网点素材站、经典漫画原稿扫描件；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：专业机房、综合实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

| 考核维度 | 内容与权重                       |
|------|-----------------------------|
| 作品集  | 包含 8 页短篇漫画×1、角色设定图×2、分镜脚本×1 |
| 项目实战 | 团队完成连载漫画前 3 话（含读者调研报告）      |
| 理论测试 | 分镜原理、版权法规、行业标准笔试            |
| 职业素养 | 交稿准时性、协作沟通记录、工具规范使用         |

|      |        |    |   |      |    |
|------|--------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 虚幻引擎动画 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时 | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

（一）学生学习目标

- 1. 素质目标：培养团队协作意识，适应项目分工与流程化管理；提升创意表达能

力，结合艺术审美与技术实现完成作品设计；养成规范操作习惯，遵守行业标准与工程文件管理规范。

2. 知识目标：掌握虚幻引擎（UE）基础操作与核心功能模块（如 Sequencer 动画系统、蓝图脚本、材质编辑等）；理解三维动画制作流程，包括角色动画、场景动画、过场动画的设计与实现原理；熟悉游戏引擎中物理模拟、粒子特效、光照渲染等技术的应用场景。

3. 能力目标：能够独立完成 UE 中基础角色绑定、关键帧动画制作及镜头调度；能够使用蓝图系统实现简单交互逻辑（如角色控制、动画触发）；具备整合资源（模型、贴图、音效）并输出完整动画短片或游戏过场动画的能力。

**（二）主要内容**

- 1. 模块一：虚幻引擎基础。
- 2. 模块二：Sequencer 动画系统。
- 3. 模块三：蓝图交互与逻辑开发。
- 4. 模块四：综合项目实战（过场动画短片制作、交互式场景开发、行业案例分析与优化技巧）。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：案例驱动教学、任务驱动法。
- 2. 教学模式：分层递进、理实一体化。
- 3. 教学资源：UE4 引擎、智麻教学 CG 课程、哔哩哔哩 UE 教程、官方文档与社区资源、Quixel Megascans 高精度素材、免费材质/模型资源网站（如 Sketchfab）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：专业机房、综合实训室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|                                                                                                                                                                   |                |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----|---|------|----|
| 课程名称                                                                                                                                                              | CINEMA 4D 三维动画 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时                                                                                                                                                              | 32             | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养动态视觉审美与高效制作意识，形成影视级三维动画创作的职业规范；强化跨领域协作能力，适应广告、电商、影视等行业的动态视觉设计需求。</p> <p>2. 知识目标：掌握 CINEMA 4D 核心模块（建模、动画、渲染）及 MoGraph 动态图</p> |                |    |   |      |    |

形系统操作逻辑；理解动力学模拟（刚体、柔体）、UV 拆分、摄像机运镜与灯光渲染技术原理。

3. 能力目标：能独立完成产品动态展示、广告片头动画等商业级三维动态视觉设计；具备将 AI 辅助工具（如 AI 贴图生成）与传统流程结合的能力，提升制作效率。

**（二）主要内容**

1. 基础模块操作：参数化建模、变形器工具组、MoGraph 效果器（克隆、破碎、延迟）应用。

2. 动态视觉设计：动力学模拟（碰撞、重力）、摄像机路径动画、品牌视觉元素动态化表达。

3. 渲染与输出优化：多通道分层渲染、Octane/Redshift 渲染器参数调节、交互动画输出格式规范。

4. 行业应用实战：电商产品动画、影视标题序列设计、社交媒体动态海报制作。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：案例教学（Apple/大疆产品动画拆解）、任务驱动（品牌视觉升级命题）。

2. 教学模式：理实一体化；线上资源库（GSG 灰猩猩教程）与线下实验室操作结合，实行“日毕日清”任务制。

3. 教学资源：C4D 软件包、Octane 渲染节点、AI 贴图生成插件（如 Promethean AI）；商业级动态模板库、PBR 材质库、品牌 VI 设计规范手册。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：三维动画实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。5. 考核标准：

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 游戏美术动作设计 |    |   | 开课学期 | 7  |
| 参考学时 | 32       | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素质目标：培养游戏化思维与玩家体验导向意识，适应敏捷开发流程。
- 2. 知识目标：掌握 Spine、Unity 动画系统及 Hitbox 碰撞检测原理。
- 3. 能力目标：能设计符合游戏引擎需求的角色技能、受击反馈动画。

**（二）主要内容**

1. 二次元骨骼动画拆分。
2. 技能特效帧事件匹配。
3. 动画状态机逻辑搭建。
4. 性能优化与 LOD 控制。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：游戏案例复刻、项目任务驱动。
2. 教学模式：游戏版本迭代开发流程。
3. 教学资源：Spine 专业版、Unity Timeline；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：三维动画实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

|      |       |    |   |      |    |
|------|-------|----|---|------|----|
| 课程名称 | MG 动画 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 36    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |

**（一）学生学习目标**

1. 素质目标：培养对视觉节奏与信息传达的敏感度，提升动态审美能力；强化团队协作意识，适应从策划到输出的全流程分工协作；养成规范操作习惯，注重版权意识与原创素材设计能力。
2. 知识目标：掌握 MG 动画（Motion Graphics）的基本概念、应用场景与行业标准；理解动态图形设计原理，包括节奏感、视觉动线、色彩与字体设计的动态表达；熟悉 MG 动画制作流程（分镜脚本、图形设计、动画制作、音效合成）。
3. 能力目标：能够使用主流工具（如 Adobe After Effects、Cinema 4D）完成基础图形动画制作；能够设计并实现信息可视化动画（如数据图表动态化、产品演示动画）；具备结合音效与画面节奏完成完整 MG 短片的综合能力。

**（二）主要内容**

1. MG 动画基础与设计原理。
2. 软件技术与工具应用。
3. MG 动画的种类和表现形式。
4. MG 动画的设计构思。
5. MG 动画的制作流程。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |          |    |   |      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|---|------|----|
| <div><div>(三) 教学要求</div><div><div>1. 教学方法：案例教学法、任务驱动法、分组竞赛法。</div><div>2. 教学模式：理实一体化。</div><div>3. 教学资源：B 站 MG 动画教程、Motion Design School 在线课程、Ae 脚本社区（如 AEScripts）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</div><div>4. 教学场地：综合实训室、专业机房。</div><div>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</div></div></div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |          |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 人工智能动漫计算 |    |   | 开课学期 | 9  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 36       | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <div><div>(一) 学生学习目标</div><div><div>1. 素质目标：培养 AI 技术伦理与版权合规意识，形成人机协同创作的创新思维与批判性判断能力；强化数据驱动思维，适应动漫行业智能化生产流程的技术迭代需求。</div><div>2. 知识目标：掌握生成对抗网络（GAN）、扩散模型（Diffusion）等 AI 生成技术原理及其动漫应用场景；理解 AI 辅助动画制作流程（如中间帧补间、角色风格迁移、场景自动生成）的核心逻辑。</div><div>3. 能力目标：能运用 AI 工具（如 Stable Diffusion、MidJourney）完成角色原型生成、场景概念设计与动画流程优化；具备 AI 生成内容与人工精修的协同能力，提升动画制作效率与创意落地速度。</div></div><div><div>(二) 主要内容</div><div><div>1. AI 技术基础：深度学习框架（PyTorch/TensorFlow）基础、动漫数据集构建与清洗规范。</div><div>2. 动漫生成应用：角色/场景生成（ControlNet 参数控制）、线稿上色 AI、动作捕捉数据增强。</div><div>3. 流程智能化改造：AI 中间帧补间、语音驱动面部动画（如 SadTalker）、NeRF 三维场景重建。</div><div>4. 伦理与版权实践：AI 生成内容版权归属、风格抄袭检测、行业合规标准案例分析。</div></div><div><div>(三) 教学要求</div></div></div></div> |          |    |   |      |    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         |    |   |      |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|---|------|----|
| <p>1. 教学方法：案例对比（AI 生成 vs 传统手绘）、黑客松（48 小时 AI 动画挑战赛）、伦理辩论会。</p> <p>2. 教学模式：云端算力平台+本地算力结合，采用“需求分析-模型训练-结果优化”迭代流程。</p> <p>3. 教学资源：动漫风格 LoRA 模型库、开源动画数据集（如 LAION-Animation）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</p> <p>4. 教学场地：综合实训室。</p> <p>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                      |         |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 3D 引擎技术 |    |   | 开课学期 | 8  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 32      | 学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养实时交互设计思维与跨平台开发意识，形成游戏化叙事与动画工业化结合的职业素养。强化版本控制与团队协作能力，适应敏捷开发流程下的动漫多领域应用需求。</p> <p>2. 知识目标：掌握 Unity 引擎核心模块（场景编辑、物理系统、动画控制器）及 C#脚本编程基础；理解实时渲染管线、Shader 图形学原理、Unity Timeline 影视化运镜技术。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成三维动画交互项目（如虚拟漫游、剧情互动动画）的开发与多平台部署；具备通过 Unity 实现动画特效、角色行为逻辑及跨媒介内容输出的技术整合能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 引擎基础操作：场景搭建、预制体（Prefab）管理、材质与光照系统配置。</p> <p>2. 动画系统开发：Animator 状态机控制、骨骼动画导入优化、Timeline 非线性动画编排。</p> <p>3. 交互逻辑实现：UI 事件驱动、C#脚本编写（角色控制、触发器响应）、AR/VR 基础适配。</p> <p>4. 高级渲染与输出：Shader Graph 视觉特效、URP/HDRP 渲染管线配置、WebGL/移动端发布规范。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> |         |    |   |      |    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |        |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| <div>1. 教学方法：例教学（独立游戏场景复刻）、任务驱动（虚拟展会交互动画开发）。</div> <div>2. 教学模式：采用“原型设计-迭代开发-用户测试”敏捷流程，结合 Git 版本控制协作。</div> <div>3. 教学资源：Unity Hub、Visual Studio、AR Foundation 扩展包；Asset Store 标准资源库、影视级 Shader 模板、开源动画项目工程；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。</div> <div>4. 教学场地：综合实训室。</div> <div>5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。</div>                                                                                                                                                                                       |        |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 动画表演艺术 |    |   | 开课学期 | 9  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 32     | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <div>（一）学生学习目标</div> <div>1. 素质目标：培养角色情感共情与肢体语言表现力，形成动画师“演员化”的职业创作思维；强化观察力与细节捕捉能力，适应动画角色性格塑造与情绪传递的多元化需求。</div> <div>2. 知识目标：掌握动画表演核心理论（动作预备、跟随、挤压拉伸）及迪士尼动画十二法则应用逻辑；理解角色性格与动作设计关联性（如重量感、节奏感）、口型同步与表情微控制技术。</div> <div>3. 能力目标：能通过肢体表演与表情捕捉，转化为角色动画关键帧设计，实现表演意图的精准传递；具备从真人参考视频到动画角色动作的抽象提炼能力，支撑影视级动画表演需求。</div> <div>（二）主要内容</div> <div>1. 表演基础训练：即兴表演练习、重量感模拟（轻/重物体搬运）、情绪层级（惊喜-愤怒-悲伤）表达。</div> <div>2. 动画表演法则：预备动作与缓冲设计、次要动作叠加、夸张变形与时间节奏控制。</div> <div>3. 角色性格塑造：生物特征差异化表演（人类/动物/奇幻生物）、年龄/身份对动作风格的影响。</div> <div>4. 数字技术衔接：表演捕捉数据清洗、动画曲线编辑优化、口型同步（Lip Sync）音画匹配技术。</div> |        |    |   |      |    |

### （三）教学要求

1. 教学方法：角色工坊（《冰雪奇缘》艾莎动作解析）、镜像训练（真人-动画动作映射）。
2. 教学模式：剧场式教学（黑匣子剧场）+ 动画实验室实操结合，采用“观察-模仿-创作”三阶训练法。
3. 教学资源：动作捕捉套装（Xsens）、面部捕捉相机、动画软件（Maya/Blender 动画模块）、迪士尼动画黄金律例视频库、Pixar 角色表演工程文件；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、综合实训室、摄影摄像实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩\*50%+终结性考核成绩\*50%。

## 4. 实践性教学环节

表 15 实践性教学环节教学要求

| 课程名称                                                                                                                         | 素描综合实训 |    |   | 开课学期 | 1  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| 参考学时                                                                                                                         | 20     | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>（一）学生学习目标</b>                                                                                                             |        |    |   |      |    |
| 1. 素质目标：通过课题案例实训的学习，使学生掌握如何从素描走向设计，从具象研究逐步走向创造性表现，从而培养学生具备良好的动漫审美观念，能够鉴赏和分析不同风格的动漫造型设计；鼓励学生发挥创意，勇于尝试新的设计理念和技术，形成独特的动漫造型设计思路。 |        |    |   |      |    |
| 2. 知识目标：掌握素描向动漫造型设计的转化方法与创意表达逻辑。                                                                                             |        |    |   |      |    |
| 3. 能力目标：能准确绘制静物、人物及场景的写生素描，体现空间感与立体感；能运用线条、明暗等技法表现不同材质（金属、布料、皮肤）的质感差异；具备将素描基础融入动漫角色或场景设计的初步创意转化能力。                           |        |    |   |      |    |
| <b>（二）主要内容</b>                                                                                                               |        |    |   |      |    |
| 1. 三视图与立体空间结构、透视原理及其表现。                                                                                                      |        |    |   |      |    |
| 2. 立方体与圆柱体的系统组合分析与表现。                                                                                                        |        |    |   |      |    |
| 3. 构想能力的训练。                                                                                                                  |        |    |   |      |    |
| 4. 石膏像的写生。                                                                                                                   |        |    |   |      |    |

### （三）教学要求

1. 教学方法：项目任务驱动法。
2. 教学模式：高强度任务制综合实践；分组竞赛模式。
3. 教学资源：行业标准和典型案例。
4. 教学场地：美术实训室。
5. 考核标准：
  - （1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度与协作贡献度。
  - （2）作品质量（60%）：叙事完整性（30%）+技术规范性（30%）。
  - （3）路演答辩（30%）：3分钟提案陈述+教师与小组互评。

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 动画技法专项实训 |    |   | 开课学期 | 2  |
| 参考学时 | 20       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 素质目标：培养学生具备良好的动漫审美观念，能够鉴赏和分析不同风格的动漫造型设计；鼓励学生发挥创意，勇于尝试新的设计理念和技术，形成独特的动漫造型设计思路。

2. 知识目标：通过课题案例实训的学习，使学生掌握如何从动漫角色和场景设计的完整流程，包括构思、设计、制作和评估等环节，据故事情节和角色性格设计场景，营造合适的氛围。

3. 能力目标：具有独立完成动漫角色、场景造型塑造的能力；具备动态表情、动作形态的设计能力。

### （二）主要内容

根据提供的剧本或主题，完成一个完整的动漫设计项目包括角色设计、场景设计和色彩搭配等。角色三视图绘制；表情与动态设计；数字化造型设计。

### （三）教学要求

1. 教学方法：项目任务驱动法。
2. 教学模式：高强度任务制综合实践；分组竞赛模式。
3. 教学资源：行业标准和典型案例。
4. 教学场地：综合实训室。
5. 考核标准：
  - （1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度与协作贡献度。
  - （2）作品质量（60%）：叙事完整性（30%）+技术规范性（30%）。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |            |    |   |      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|---|------|----|
| (3) 路演答辩 (30%)：3 分钟提案陈述+教师与小组互。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |            |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 图形图像处理综合实训 |    |   | 开课学期 | 3  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 20         | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p>(一) 学生学习目标</p> <p>1. 素质目标：培养规范化的数字图像处理操作习惯，强化版权意识与职业责任感；提升艺术与技术的融合思维，形成对视觉效果的审美判断力与创新意识。</p> <p>2. 知识目标：掌握图形图像处理核心原理（色彩模式、图层管理、蒙版技术等）；熟悉主流图像处理软件（如 Photoshop、Illustrator）的核心功能模块；了解图像合成、特效制作与动漫行业应用场景（如角色贴图、场景绘制）。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成图像修复、调色、抠图等基础处理任务；能运用蒙版、通道等技术实现复杂图像合成与特效设计；具备将图像处理技术应用于动漫素材制作（如海报、UI 元素）的实践能力。</p> <p>(二) 主要内容</p> <p>完成动漫主题宣传海报或 UI 界面设计，整合全流程技术。</p> <p>(三) 教学要求</p> <p>1. 教学方法：项目驱动法。</p> <p>2. 教学模式：“任务发布—技术解析—分步实操—成果优化”四环模式。</p> <p>3. 教学资源：开源动漫素材包、商用版权图库（如 Unsplash、Pexels）。</p> <p>4. 教学场地：综合实训室、专业机房。</p> <p>5. 考核标准：过程考核（70%）：图像修复与调色作业（30%）、合成作品（40%）。终期考核（30%）：综合设计项目的技术完整度与艺术表现力（创意性、行业适配度）。</p> |            |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 二维动画制作综合实训 |    |   | 开课学期 | 4  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 20         | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p>(一) 学生学习目标</p> <p>1. 素质目标：树立动画短片创作的高效执行意识，培养团队协作与时间管理能力。强化问题快速定位与简化解解决思维，适应短周期动画项目的实战需求。</p> <p>2. 知识目标：掌握动画短片快速开发流程（分镜-原画-动画-输出）及行业标准文件规范；理解有限动画（Limited Animation）技术原理与效率优化策略。。</p> <p>3. 能力目标：掌握动画短片快速开发流程（分镜-原画-动画-输出）及行业标准文件规范；理解有限动画（Limited Animation）技术原理与效率优化策略。</p> <p>(二) 主要内容</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |            |    |   |      |    |

- 1. 高效前期规划（4 课时）：极简剧本设计（三幕剧结构）、分镜速写与动态预演（Animatic）。
- 2. 模块化中期制作（12 课时）：关键帧抽取法、循环动画复用、场景分层渲染与批量上色。
- 3. 快速后期合成（4 课时）：音画同步剪辑、基础特效叠加（粒子/光效）、多平台输出格式适配。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：微项目驱动（3 人小组限时任务）、案例模板套用（预设角色/场景库）。
- 2. 教学模式：高强度集中实训，采用“日清日结”进度管理模式（每日成果验收）。
- 3. 教学资源：AI 辅助上色插件；限时创作素材包（含音效/背景/角色组件）、行业极简分镜模板库。
- 4. 教学场地：二维动画创作实训室。
- 5. 考核标准：
  - （1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度与协作贡献度。
  - （2）短片质量（60%）：叙事完整性（30%）+技术规范性（30%）。
  - （3）路演答辩（30%）：3 分钟提案陈述+教师与小组互评。

|      |          |    |   |      |    |
|------|----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 三维建模综合实训 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 20       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |

**（一）学生学习目标**

- 1. 素质目标：培养规范化的三维制作流程意识，强化团队协作与工程文件管理能力；提升空间造型审美素养，形成对结构合理性与艺术表现力的综合判断能力。
- 2. 知识目标：掌握三维建模核心原理（拓扑结构、布线规范、UV 展开逻辑）；熟悉主流建模软件（如 Maya、Blender）的基础模块与工具链；了解三维模型在动漫、游戏等领域的应用规范（如低模拓扑优化、法线贴图烘焙）。
- 3. 能力目标：能独立完成道具、场景及角色的中低精度模型构建；能运用细分曲面、布尔运算等技术实现复杂结构建模与细节刻画；具备模型拓扑优化、UV 拆分及基础材质贴图赋值的实践能力。

**（二）主要内容**

完成完整三维场景或角色模型（含建模、UV、基础材质），适配动画或游戏管线需求。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |             |    |   |      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|---|------|----|
| 1. 人物建模。<br>2. 场景建模。<br>3. 灯光与渲染。<br><b>（三）教学要求</b><br>1. 教学方法：项目任务驱动法、自主探究、分层教学法。<br>2. 教学模式：线上线下混合式教学。<br>3. 教学资源：Autodesk Maya；PBR 材质库、动漫风格角色/场景参考模型库。智慧职教、超星学习通网络教学平台。<br>4. 教学场地：三维动画创作实训室、专业机房。<br>5. 考核标准：<br>（1）过程考核（60%）：道具模型完成度（25%）、角色拓扑合理性（25%）、UV 拆分效率（10%）；<br>（2）终期考核（40%）：综合项目的行业适配性（模型精度、布线规范、基础材质表现）。                                                                                                                                                                  |             |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 影视后期与剪辑综合实训 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 20          | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>（一）学生学习目标</b><br>1. 素质目标：培养严谨的影视制作时间管理意识，强化团队协作与跨环节沟通能力；提升对影视节奏与视听语言的审美判断力，形成规范化版权素材使用习惯。<br>2. 知识目标：掌握非线性剪辑核心原理（时间轴操作、镜头组接逻辑、转场技巧）；熟悉主流剪辑与特效软件（如 Adobe Premiere、After Effects）的功能模块；了解影视后期行业标准流程（粗剪—精剪—调色—输出）及格式规范。<br>3. 能力目标：能独立完成多轨道视频剪辑、音效同步及基础调色任务；能运用关键帧动画与合成技术实现片头特效、字幕动态设计；具备输出符合行业标准成片（分辨率、编码格式、封装格式）的综合实践能力。<br><b>（二）主要内容</b><br>完成 3-5 分钟短片（含剪辑、特效、音效），适配动漫宣传片或片头需求。<br><b>（三）教学要求</b><br>1. 教学方法：<br>（1）项目驱动法：以“动漫主题短片”为任务贯穿全流程实训。<br>（2）案例分析法：拆解影视级案例（如动画预告片）的剪辑与特效逻辑。 |             |    |   |      |    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |            |    |   |      |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|---|------|----|
| <p>(3) 分组协作法：模拟真实制片流程，分设剪辑、特效、音效岗位角色。</p> <p>2. 教学模式：理实一体化进阶教学，采用“任务分解—技术演练—分段整合—成品优化”四阶模式。</p> <p>3. 教学资源：</p> <p>(1) 软件：Adobe Premiere Pro、After Effects、DaVinci Resolve。</p> <p>(2) 素材库：版权开放影视片段、动漫音效库、LUT 调色预设包。</p> <p>4. 教学场地：影视后期实训室；专业机房。</p> <p>5. 考核标准：</p> <p>(1) 过程考核（60%）：剪辑逻辑性（30%）、特效合成质量（20%）、音效同步度（10%）。</p> <p>(2) 终期考核（40%）：综合短片的完整性与行业适配性（节奏把控、技术规范、艺术表现）。</p>                                                                                                                                                            |            |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 三维动画制作综合实训 |    |   | 开课学期 | 8  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 20         | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养动画制作的全局观与细节把控意识，强化团队协作与工程文件规范管理能力；提升对运动规律与角色表演的审美敏感度，形成艺术表现与技术落地的平衡思维。</p> <p>2. 知识目标：掌握三维动画核心原理（关键帧设定、运动曲线编辑、动画十二法则）；熟悉角色绑定、骨骼系统与权重绘制的技术要点；了解动画渲染输出流程（灯光设置、材质优化、序列帧输出规范）。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成角色基础动作（走、跑、跳跃）的关键帧动画制作与曲线优化；能运用动画层、约束器等技术实现复杂角色交互动画（如持物、表情同步）；具备输出符合行业标准的动画片段（分辨率、帧率、文件格式）及问题修复能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>完成 10-15 秒动画短片（含绑定、动画、基础灯光渲染），适配游戏或影视管线需求。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：</p> <p>(1) 项目驱动法：以“角色动画短片”为任务贯穿全流程实训。</p> <p>(2) 案例拆解法：分析经典动画片段（如影视级角色表演）的运动曲线与节奏设计。</p> |            |    |   |      |    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |            |    |   |      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|---|------|----|
| <p>(3) 双轨反馈法：同步开展技术实操指导与艺术表现力提升训练。</p> <p>2. 教学模式：理实一体进阶式教学，采用“预演规划—技术攻坚—动画润色—成品输出”四阶模式。</p> <p>3. 教学资源：</p> <p>(1) 软件：Autodesk Maya、Blender、Unreal Engine 5（实时动画预览）。</p> <p>(2) 素材库：标准角色绑定模板、动作捕捉参考数据、PBR 材质库。</p> <p>4. 教学场地：三维动画创作实训室。</p> <p>5. 考核标准：</p> <p>(1) 过程考核（60%）：基础动作流畅性（30%）、绑定合理性（20%）、曲线编辑规范性（10%）。</p> <p>(2) 终期考核（40%）：动画短片的完整度与表现力（运动真实性、表演感染力、技术适配性）。</p>                                                                                                                                                                                                                                           |            |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 引擎动画制作综合实训 |    |   | 开课学期 | 9  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 20         | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 素质目标：培养实时动画制作的流程化思维，强化版本控制与跨软件协作意识；提升对影视级实时渲染技术的审美判断力，形成技术创新与艺术表现融合的职业素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握虚幻引擎核心模块（Sequencer 动画系统、蓝图交互逻辑、光照渲染流程）；熟悉角色动画导入、场景动态构建与实时渲染优化的技术规范；了解虚幻引擎在影视动画、游戏过场等领域的工业化制作流程。</p> <p>3. 能力目标：能独立完成动画片段在虚幻引擎中的场景搭建、角色动作适配与镜头序列设计；能运用蓝图系统实现基础交互逻辑（如镜头切换、动态特效触发；具备输出影视级实时渲染动画（含多机位剪辑、Lumen 光照效果）的综合实践能力。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>完成 30-60 秒实时渲染动画短片（含场景、角色、特效、镜头语言）。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：</p> <p>(1) 案例驱动法：拆解虚幻引擎官方演示项目。</p> <p>(2) 模块化教学：按“资产—动画—渲染—交互”分阶段攻克技术难点。</p> <p>(3) 虚实结合法：结合 VR 预览设备实时验证场景表现效果。</p> <p>2. 教学模式：理实一体项目制教学，采用“预演设计—技术实现—实时调试—成</p> |            |    |   |      |    |

片迭代”四环模式。

3. 教学资源：

（1）软件：Unreal Engine 5（含 Quixel Megascans 资产库）、Maya/Blender（动画预处理）。

（2）素材库：MetaHuman 角色模板、动态粒子特效包、影视级 LUT 调色预设。

4. 教学场地：三维动画创作实训室。

5. 考核标准：

（1）过程考核（60%）：Sequencer 动画流畅性（30%）、光照渲染质量（20%）、蓝图功能实现（10%）。

（2）终期考核（40%）：综合短片的工业化适配度（渲染效率、镜头表现、交互逻辑完整性）。

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

福州英华职业学院专业人才培养方案评审意见表

|      |                                                                                                                                      |              |                   |            |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------|------------|
| 专业名称 | (3+1)动漫制作技术                                                                                                                          | 年 级          | 2025 级            |            |
| 评审地点 | 鹤龄楼 604                                                                                                                              | 评审时间         | 2025 年 4 月 29 日上午 |            |
| 会议主持 | 吴梨梨                                                                                                                                  | 会议记录         | 黄梦杰               |            |
| 参评成员 |                                                                                                                                      |              |                   |            |
| 姓 名  | 工作单位                                                                                                                                 | 从事专业         | 职 称               | 职 务        |
| 江 荔  | 福州职业技术学<br>院                                                                                                                         | 虚拟现实技<br>术应用 | 副教授               | 虚拟现实技术应用主任 |
| 潘燕燕  | 福建船政交通职<br>业学院                                                                                                                       | 虚拟现实技<br>术应用 | 副教授               | 骨干教师       |
| 陈志明  | 福建商学院                                                                                                                                |              | 副教授               |            |
|      |                                                                                                                                      |              |                   |            |
|      |                                                                                                                                      |              |                   |            |
|      |                                                                                                                                      |              |                   |            |
| 评审意见 | <p>人才培养方案能够按照 2025 年新版专业标准<br/>进行制定。各院培养目标符合专业<br/>职业标准人才培养评估标准。并具有<br/>一定的特色。</p> <p>组 长：江 荔<br/>成 员：潘燕燕</p> <p>2025 年 4 月 29 日</p> |              |                   |            |