

动漫制作技术专业(VR 虚拟现实方向)人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术 专业方向：VR 虚拟现实方向

专业代码：510215

二、入学要求

入学要求：普通高中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

修业年限：全日制三年

四、职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别(或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
电子与信息(51)	计算机类(5102)	动漫、游戏数字内容服务(6572)	影视动画制作员(6-19-01-04)	影视动画制作、VR 虚拟现实设计与制作	动画绘制员或影视特效师职业资格证书；虚拟现实应用开发或界面设计职业技能等级证书(中级)

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标。

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应习近平新时代新阶段的需求，具有扎实专业基础、较强工程实现能力、较高综合素质，掌握影视动画制作、VR 虚拟现实设计与制作等知识和技术技能，面向影视动画制作、VR 虚拟现实开发领域的高素质劳动者和技术技能人才。

(二) 培养规格。

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1、素质。

- ①具有正确的世界观、人生观、价值观；
- ②坚决拥护中国共产党领导，具有坚定的政治立场；
- ③品行端正，遵纪守法，具有良好的职业道德和职业素养；
- ④诚实守信，爱岗敬业，积极上进，具有良好的团队协作能力；
- ⑤具有优秀的交际能力；
- ⑥具有一定的自学能力、职业生涯规划意识和创新能力；

⑦具有健康的体魄，健全的人格和美好的心灵；

⑧具有较强的心理素质。

2、知识。

①掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系、思想道德修养与法律基础知识；

②掌握英语语法知识，能够进行阅读和表达；

③掌握计算机基础知识；

④掌握绘画基本知识、创意设计 & 表现技能；

⑤掌握影视动画制作理论与技术，能够熟练使用 Photoshop、Flash、3dsmax、Premiere 等软件设计与制作影视动画作品；

⑥掌握使用 Unity3D 进行 VR 交互项目设计与制作。

3、能力。

①具备良好的语言表达、独立思考和逻辑推理能力；

②具备终身学习能力和信息加工能力；

③具备计算机操作能力；

④具备绘画能力；

⑤具备摄影摄像能力；

⑥具备二维动画、三维动画设计与制作能力；

⑦具备艺术创新能力；

⑧具备 VR 场景设计、VR 交互项目设计与制作能力。

六、课程设置及学时安排

（一）课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

1、公共基础课程。

（1）通识课程：思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、计算机应用基础、高职英语、体育、职业生涯规划、心理健康教育、军事课。

（2）公共选修课程：就业与创业指导、中国传统文化、劳动教育、大学语文、高等数学、美育。

2、专业课程。

包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。

（1）专业基础课程：色彩构成、素描、Photoshop 平面设计、C#编程、动画造型设计、原动画设计、虚拟现实技术基础与应用、Premiere 影视编辑。

(2) 专业核心课程：动画场景设计、Flash 动画制作、3dsMax 动画制作、摄影摄像、Maya 动画制作、Unity3D 虚拟现实游戏开发、AfterEffects 影视后期制作。

(3) 专业拓展课程：计算机组装与维修、网页制作。

3、专业核心课程主要教学内容与要求。

序号	专业核心课程	主要教学内容与要求
1	动画场景设计	<p>主要内容：了解动画场景设计的功能，掌握动画场景设计的空间构成，学习动画场景设计的基本构成、造型方法、空间透视、画面构图、色彩和光影效果。</p> <p>教学要求：通过本课程的学习，使学生掌握动画场景的设计方法，通过技法合理安排画面，并熟练掌握动画场景的绘景设计步骤。</p>
2	Flash 动画制作	<p>主要教学内容：Flash 动画的基础知识、绘图工具的使用、编辑图形、时间轴、图层、元件、创建简单动画、复杂动画、高级编程动画、声音处理、影片发布、动画制作项目实训等。</p> <p>教学要求：通过本课程的学习，学生能够熟练地使用 Flash 软件进行二维动画短片的设计与制作。</p>
3	3dsMax 动画制作	<p>主要教学内容：了解 3dsMax 三维动画的基本概念和基础知识，掌握 3dsMax 各种命令知识和操作能力。坚持教学做合一的设计理念，以重点培养学生的建模技术能力为目标，以具体工作项目的学习为切入点，以从简单模型到复杂模型、单体模型到群体模型的原则，保证课程内容的合理性与连续性。项目教学法的教学模式以及示范操作、作业指导、模拟训练的教学方式展开教学过程。</p> <p>教学要求：通过学习本课程，能够让学生利用 3dsMax 软件进行三维室内和室外建模，以及三维动画设计。</p>
4	摄影摄像	<p>主要教学内容：摄影基础知识、配件及使用、曝光模式、快门和光圈知识、取景构图、摄影技术、摄影实训等。</p> <p>教学要求：通过本课程的学习，学生能够熟练掌握摄影摄像的基本理论知识、取景构图技巧、单反相机参数设置及摄影摄像技术。</p>

5	Maya 动画制作	<p>主要教学内容：了解 Maya 发展历史，及其应用范围。掌握界面的几大区域和特点，灵活的根据制作工作的需要创建和存储，对从多边形创建各种造型以及如何设定多边形贴图的方法到完成角色动画的整个流程的学习，让学生掌握 Maya 制作动画的全部流程。着重培养学生的实际操作能力，以及自学 Maya 其它功能的能力。</p> <p>教学要求：通过本课程的学习，能够让学生利用 MAYA 软件进行三维实体建模、人物建模和三维动画设计。</p>
6	Unity3D 虚拟现实游戏开发	<p>主要教学内容：Unity3D 概述、操作界面、脚本编写、图形用户界面系统、三维漫游地形系统、物理引擎、模型与动画、导航系统、游戏特效、游戏开发综合案例等</p> <p>教学要求：通过学习本课程，学生可以在理解 Unity3D 基本概念的基础上，通过实践案例熟悉并掌握基于 Unity3D 的虚拟现实内容开发的实践技能。</p>
7	AfterEffects 影视后期制作	<p>主要教学内容：AfterEffects 软件界面、图层的应用、时间线、文字特效、应用特效、实践案例、影视后期制作综合实训等。</p> <p>教学要求：通过学习本课程，学生能够熟练掌握影视后期制作的基本理论知识与实践技能，完成影视作品的创作。</p>

4、实践性教学环节。

主要包括摄影摄像实训、二维动画作品制作实训、3dsMax 三维动画作品制作实训、AfterEffects 影视后期制作实训、Unity3D 虚拟现实游戏开发实训、影视动漫作品创作毕业设计等。

(二) 学时安排。

总学时 2700 学时。其中，公共基础课总学时 724 学时，占比约 26.81%。实践性教学学时 1768 学时，占比约 65.48%。其中，顶岗实习累计时间 6 个月，公共选修课和专业拓展课 274 学时，占比 10.14%。

七、课程体系设计（表）

(一) 总时间分配表

总时间分配表

学年	学期	总周数	其中		教学周具体分配							
			教学周数	寒暑假	上课	其中		国防教育	入学教育	毕业职前教育	考试	机动
						教学	实训					
一	一	52	20	4	16	16	0	1.5	0.5		1	1
	二		20	8	18	17.5	0.5				1	1
二	三	52	20	4	18	16.5	1.5				1	1
	四		20	8	18	16.5	1.5				1	1
三	五	43	20	4	18	0	18				1	1
	六		19		16	0	16			1	1	1
小计		147	119	28	104	66.5	37.5	1.5	0.5	1	6	6

(二) 教学进度表

教学进度表

课程性质	课程序号	课程类别	课程编码	课程名称	理论教学	实践教学	总课时	开课学期及教学周课时数						考试学期	考查学期	
								一	二	三	四	五	六			
								16	18	18	18	18	16			
公共课程	1	B	0610067	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	62	10	72			2	2					3-4
	2	B	0610190	思想道德修养与法律基础	58	10	68	2	2							1-2
	3	A	0610007	形势与政策	32		32	每学期8节							1-4	
	4	B	0410237	计算机应用基础	32	32	64	4						1		
	5	B	0310001	高职英语 1、2	90	10	100	4	2						1-2	
	6	B	0610010	体育 1、2、3	8	100	108	2	2	2						1-3
	7	A	0610069	职业生涯规划	10		10	讲座							1	
	8	B	0610033	心理健康教育	28	4	32	2	讲座							1
	9	B	0610034	军事课(含国防教育)	8	24	32	军训								1
	10	B	0610008	就业与创业指导(选修)	30	6	36				2					4
	11	A	0610187	中国传统文化(选修)	36		36		2							2
	12	C	0610188	劳动教育(选修)		30	30									
	13	B	0610016	大学语文(选修)	20	12	32	2								1

	14	B	0610196	高等数学(选修)	20	16	36		2									2
	15	B	0610189	美育(选修)	20	16	36				2							3
	小计				454	270	724	16	10	4	6							
职业基础课程	1	B	0410060	色彩构成	28	28	56	4										1
	2	B	0610065	素描	34	34	68		4									2
	3	B	0410014	Photoshop 平面设计	42	42	84	6										1
	4	B	0410240	C#编程	34	34	68		4									2
	5	B	0410256	动画造型设计	30	38	68		4									2
	6	B	0410241	虚拟现实技术基础与应用	20	48	68			4								3
	7	B	0410242	Premiere 影视编辑	20	48	68			4								3
	8	B	0410092	原动画设计	34	34	68		4									2
	小计					242	306	548	10	16	8							
职业核心课程	1	B	0410108	动画场景设计	30	38	68			4								
	2	B	1200012	Flash 动画制作	20	48	68			4								3
	3	B	0410257	3dsMax 动画制作	34	68	102			6								3
	4	B	1200099	摄影摄像	16	18	34		2									2
	5	B	1200104	Maya 动画制作	50	52	102				6							4
	6	B	0410243	Unity3D 虚拟现实游戏开发	20	48	68				4							4
	7	B	0410258	AfterEffects 影视后期制作	34	34	68				4							4
	8																	
小计					204	306	510		2	14	14							
职业拓展课程	1	B	0410259	计算机组装与维修	16	18	34				2							4
	2	B	0410260	网页制作	16	18	34				2							4
	3																	
	4																	
	5																	
	6																	
	7																	
小计					32	36	68				4							
综合实践教学	1			跟岗实习		450	450						18	周				
	2			顶岗实习(毕业设计)		400	400							16	周			
	3																	
	4																	
其它	1																	
	2																	
	3																	
小计						850	850											
合计					932	1768	2700	26	28	26	24							

（三）主要实践环节设计（表）

主要实践环节设计

序号	实习项目	学期（实习周）	实习地点	备注
1	摄影摄像实训	2(0.5周)	摄影实训室 (B4004)	
2	二维动画作品制作实训	3(0.5周)	数字媒体实训室 (A5014)	
3	3dsMax 三维动画作品制作实训	3(1周)	数字媒体实训室 (A5014)、 三维动画工作室 (B4006)	
4	AfterEffects 影视后期制作实训	4(0.5周)	数字媒体实训室 (A5014)	
5	Unity3D 虚拟现实 游戏开发实习	4(1周)	数字媒体实训室 (A5014)、 VR实训室(B4003)	
6	影视动漫作品创作 毕业设计	6(13周)	影视动漫公司、 电视台、工作室等	

八、教学条件配置与要求

（一）师资队伍。

动漫制作技术专业专任教师 13 人。其中，院级专业带头人 2 人；教授 2 人；副教授 2 人；省级教学名师 3 人；省优秀教学管理者 1 人，省级教坛新秀 3 人，省级动漫制作技术专业教学团队 1 个，省级教学团队带头人 1 人，市“551”产业创新团队 1 个、市“551”产业创新团队带头人 1 人、创新团队带头人助理 1 人，高等学校访问学者 3 人，院级优秀教师 6 人，在读博士 1 人，硕士学位 11 人，“双师型”教师 10 人。动漫制作技术专业兼职教师 8 人。

（二）教学设施。

动漫制作技术专业已建有数字媒体实训室（面积：100 平方米）、影视动漫制作实训中心/××动漫科技有限公司动漫制作实训基地/手绘实训室/摄影实训室（总面积：100 平方米）、美术实训室（面积：100 平方米）、VR 实训室（面积：100 平方米）、COSPLAY 表演室（面积：100 平方米）。已建有××数码科技有限公司、××市电视台、××广告传媒有限公司、××动漫科技有限公司、××科技有限公司等 10 余个顶岗实习和就业基地。

（三）教学资源。

严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，选用国家级、省级规划教材作为动漫制作技术专业所开设课程的教材。并将根据需要组织编写校本

教材，开发《Flash 动画制作智慧课堂》、《计算机应用基础精品课程》等教学资源。

（四）教学方法。

指导教师依据动漫制作技术专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，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，倡导因材施教、按需施教，坚持学中做、做中学，以达成预期教学目标。

（五）教学评价。

建立就业用人单位、行业、学生及其家长等利益相关方共同参与的第三方人才培养质量评价体系，将毕业生就业率、就业质量、企业满意度、创业成效作为衡量动漫制作技术专业人才培养质量的重要指标。对学生的学业考核评价采取观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式，从不同层次、不同角度对动漫制作技术专业教学质量进行全面监控和评价，通过学生评教、校内专家评教、动漫业内同行专家评价及用人单位对动漫专业毕业生质量评价等方面进行教学质量监控，从而有效保证教学质量，保证动漫制作技术专业人才培养质量。

（六）质量管理。

以省级示范基层教研室建设与动漫制作技术专业建设为抓手，建立健全校院（系）两级的质量保障体系。在修订、完善已有规章制度的同时，重点建立适应专业建设要求的、新的规章制度和与之相适应的教学大纲、教学计划等教学文件。尤其注重教学常规管理和质量监控体系建设，逐步完善教育教学的管理、监控、评估、考核体系。同时，进一步完善岗位目标管理和绩效考核制度，奖勤罚懒，奖优惩劣，充分调动动漫制作技术专业教师的工作积极性。以保障和提高动漫制作技术专业教学质量为目标，统筹考虑影响教学质量各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

九、毕业条件

学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案规定的所有课程，完成专业实习、顶岗实训，成绩合格，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。鼓励学生获得本专业相关职业资格证书或技能等级证书。

十、其它说明

实施过程中如需调整，按照学院要求，由系部提出申请，完成相关审批手续后进行调整。