

三年制影视动画专业专业人才培养方案

专业代码: 560206

适用年级: 2023 级

专业负责人: 肖俊

制订时间: 2023 年 5 月 15 日

系部审批人: 郑嘉熠

系部审批时间: 2023 年 6 月 5 日

学校审批时间: 2023 年 6 月 28 日

2023 级《影视动画》专业人才培养方案

一、专业名称及代码

影视动画（560206）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或同等学力。

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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)	主要岗位群或 技术领域举例
新闻传播大类 (56)	广播影视类 (5602)	广播、电视、电影 和录音制作业 (56): 文化艺术业 (55)	动画设计制作 (56)	面向动画设计、动画制作 等岗位 (群)

本专业毕业生主要面向影视动画专业专业岗位，包括影视特效岗位、动画制作岗位等，从事动画制作、特效设计、影视后期制作岗位的工作。毕业生就业职业领域及主要工作岗位的初始岗位和发展岗位如表 2 所示。

表 2 职业领域及主要工作岗位 (群)

序号	职业领域	工作岗位		职业岗位升 迁平均时间
		初始岗位	发展岗位	
1	影视特效	特效助理	特效师	3-5 年
2	动画制作	动画助理	动画师	3-5 年
3	影视后期制作	后期制作助理	后期制作师	3-5 年
4	角色设计	角色设计助理	角色设计师	3-5 年
5	场景设计	场景设计助理	场景设计师	3-5 年

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和影视动画的相关理论知识，具备动画角色模型制作、动画场景制作、三维特效制作等能力，具有数字工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、后期合成等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质要求

(1) 思想政治素质

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

(2) 文化科技素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力；具有持续学习和终身学习的能力；具有一定的创新意识、创新精神及创新能力；具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；具有良好的人际沟通能力。

(3) 专业素质

掌握影视动画、计算机动画设计及制作的基本技能；具有影视动画片的创意策划能力；获得动画艺术鉴赏和评论的能力；掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力。

(4) 职业素质

具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、诚实劳动意识、工匠精神、创新思维；勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识、公共服务意识和团队合作精神；有较强的执行能力、安全意识及主动作为的奉献精神。

(5) 身心素质

具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯。

2. 知识要求

专业课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。包括以下主要教学内容：

(1) 公共基础知识

掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；熟悉相关法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识。

(2) 专业基础课程。

专业基础课程一般设置 6-8 门，包括：动画素描、色彩、动画概论、摄影摄像、视听语言、计算机图形图像等。

(3) 专业核心课程。

专业核心课程一般设置 6-8 门，包括：动画运动规律、动画前期策划设计、动画表演动画制作、影视后期合成与特效、影视动画创作等。

(4) 专业拓展课程。

专业拓展课程包括：插画(绘本)的设计制作、影视动画制片与管理、动画衍生品设计与开发、虚拟现实技术应用等。

3. 能力要求

(1) 专业能力

- 1) 掌握动画角色造型的创作方法，具备转面图、表情图、比例图等设计能力；
- 2) 掌握场景中构图、透视、光影、氛围的表现能力，能熟练运用不同的美术风格绘制动画背景；
- 3) 熟练掌握动画运动规律，具有根据角色性格、分镜需要制作原画和动画的能力；
- 4) 掌握影视动画的视听语言，具有根据剧本要求，熟练使用相关软件进行短视频创作的能力；
- 5) 掌握角色的比例关系与结构特点，具有运用三维软件进行建模、贴图、灯光、材质、渲染的制作能力；
- 6) 了解影视动画项目制作流程，具有熟练使用相关软件进行后期剪辑、合成、特效制作的能力；
- 7) 有一定的美学基础，具有熟练运用图形图像软件进行平面设计的能力；
- 8) 熟悉传媒行业相关法律法规，熟悉绿色生产、安全防护、质量管理等相关知识；
- 9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

(2) 社会能力

- 1) 掌握常用办公软件的应用;
- 2) 具有较强的人际交往能力、公共关系处理能力、语言表达和写作能力、劳动组织与专业协调能力;

3) 具有人员管理、时间管理、技术管理、流程管理等项目组织管理能力。

(3) 方法能力

1) 具有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力;具有一定的创新意识、创新精神及创新能力;

2) 具有个人职业生涯规划的能力,具有独立学习和继续学习的能力,具有较强的决策能力,具有适应职业岗位变化的能力。

六、课程设置及教学要求

(一) 课程设置

本专业课程主要包括公共基础课和专业课程,课程包括 3D 设计制作、VR 设计制作、蓝图动作制作等课程,课程体系如图 1 所示。

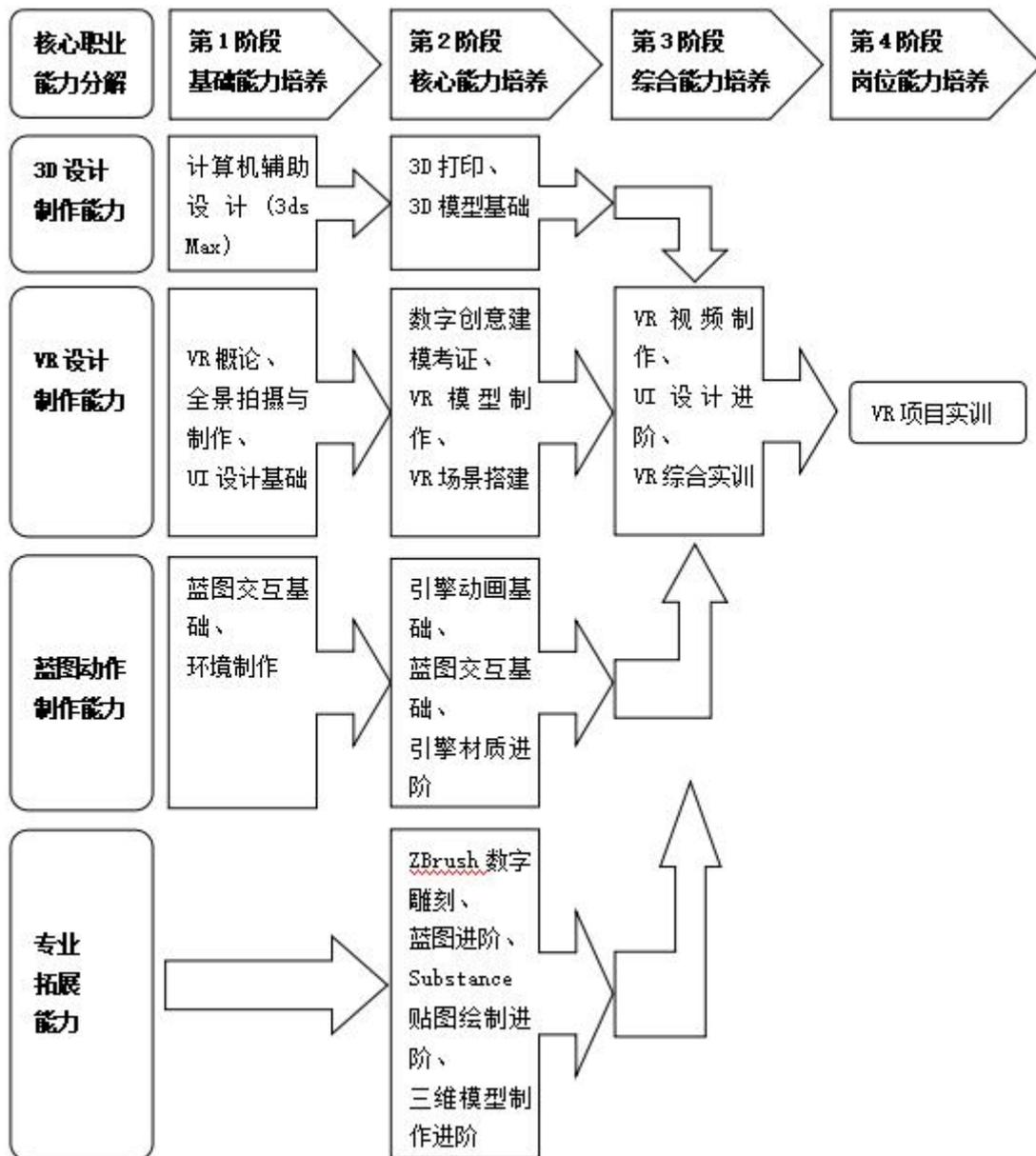


图 1 专业课程体系图

(二) 教学进程总体安排

课程总学时 2718 学时、总计 143 学分，定义 16 学时折算 1 学分，其中实训周为 26 学时 1 学分。公共基础课程包括思政课程和素质教育课程，合计 750 学时，占比为 28%；选修课程包括职业能力模块（限选）及素质拓展课程选修，合计 288 学时，占比 11%；实践性教学学时合计 1792 学时，占比 66%，顶岗实习合计 24 周，安排在第五、六学期。（详见附录相关表格）

(三) 主要课程教学要求

1. 公共基础课程教学要求

表 3 公共基础课程教学要求

序号	课程名称	课程目标	课程主要内容	教学方法与手段	学时
1	思想道德与法治	<p>1. 知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把我社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。</p> <p>2. 能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3. 素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。</p>	以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。	案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法	48
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>1. 知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。</p> <p>2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。</p>	马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。	讲授法、案例法、讨论法、视频展示法	32
3	习近平新时代中国特色社会主义思想	<p>1. 知识目标：帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义，更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。</p> <p>2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，切实增</p>	习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义。	讲授法、案例法、讨论法、视频展示法	48

	思想概论	<p>强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标: 引导大学生增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。</p>			
4	形势政策	<p>1. 知识目标: 了解国际国内形势，掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法，理解政策的途径及我国的基本国情，党和政府的基本治国方略等。</p> <p>2. 能力目标: 学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势，理解和执行政策。</p> <p>3. 素质目标: 提高思想政治素质，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。</p>	国内外形势与政策，培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。	讲授法，案例法，视频展示法，讨论法	32
5	大学生心理健康教育	<p>1. 知识目标: 了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识，理解维护心理健康的重要意义，掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。</p> <p>2. 能力目标: 能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能，深入分析大学生中常见的心理问题，并提出有意义的解决思路；运用所掌握的心理健康教育原理，分析自己心理素质方面存在的优劣势，并提出建设性的解决方案。</p> <p>3. 素质目标: 提高全体学生的心理素质，充分开发自身潜能，培养学生乐观、向上的心理品质，不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展。</p>	自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。	讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法	32
6	军事理论	<p>1. 知识目标: 了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想；了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；了解高科技，明确高技术对现代战争的影响。</p> <p>2. 能力目标: 通过军事理论的学习，能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会，能够进行相关宣传。</p> <p>3. 素质目标: 培养严明的组织纪律观念；培养敬业乐业、精益求精的工作作风；培养学生交流、沟通能力；培养团队协作意识</p>	以国防教育为主线，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高。	网络课程学习	32

7	大学体育	<p>1.身心健康目标: 增强学生体质, 促进学生的身心健康发展, 养成积极乐观的生活态度, 形成健康的生活方式, 具有健康的体魄;</p> <p>2.运动技能目标: 熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法; 能有序的、科学的进行体育锻炼, 并掌握处理运动损伤的方法;</p> <p>3.终身体育目标: 积极参与各种体育活动, 基本养成自觉锻炼身体的习惯, 形成终身体育的意识, 能够具有一定的体育文化欣赏能力。</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>讲授;</p> <p>项目教学;</p> <p>分层教学。</p>	128
8	劳动教育	<p>1.知识目标: 帮助学生劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识, 树立正确的劳动观;</p> <p>2.能力目标: 学生通过各种劳动体验, 提升劳动能力, 形成良好的技术素养, 使学生学会安全劳动, 保证劳动质量;</p> <p>3.素质目标: 提高学生职业素质, 形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。</p>	<p>1. 劳动理论课, 包括观念教育, 劳动法律法规教育等</p> <p>2. 劳动实践课, 包括劳动技能教育, 劳动习惯教育等</p>	<p>分为理论课程和实践课程。</p> <p>(1) 理论课程, 16学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课。</p> <p>(2) 实践课程, 78学时。采用实践教学的形式。</p>	94

3. 专业核心课程教学要求

专业核心课程教学要求如下:

《CG 角色制作基础》课程教学要求

学习领域课程	CG 角色制作基础
安排第 2 学期, 基准学时 48 学时, 其中理论 24 学时, 课程实训 24 学时。	
职业能力	<p>1. 专业能力:</p> <p>掌握数字角色制作的基本技能和知识;</p> <p>理解高精度数字角色制作的流程和要素;</p> <p>能够使用相关软件进行角色建模、材质和渲染等操作。</p> <p>2. 方法能力:</p> <p>掌握 Zbrush 的高级角色建模技术, 如卡通毛发、布尔操作和 UV 处理等;</p> <p>掌握 Zbrush 的拓扑技术, 包括动态网格和 Zremesher 功能;</p> <p>学习 TooblBag 实时渲染器的软件操作, 包括基础材质功能和灯光渲染功能。</p> <p>3. 社会能力:</p> <p>培养团队合作精神, 能够与他人合作完成角色制作项目;</p> <p>具备沟通和表达能力, 能够清晰地传达自己的设计意图。</p>

学习目标	通过综合的卡通头像，小怪物，潮玩等案例练习，让学员掌握基本的高精度数字角色的制作流程
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 Zbrush 的高级角色建模技术，例如卡通毛发，布尔操作, ZB 中处理 UV 等； 2. 掌握 Zbrush 的拓扑技术，例如动态网格，Zremesher 功能等； 3. 学习 TooblBag 实时渲染器的软件操作，基础材质功能，灯光渲染功能；
思政元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以人为本，注重个体创造力的培养； 2. 尊重原创，鼓励学生在角色制作中展现自己的独特风格； 3. 弘扬团队精神，倡导合作与协作； 4. 培养学生对数字艺术的社会责任感。
学习方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。 2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。 3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。 4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。 5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。 6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。 7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。 8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<p>具备基本的计算机操作和数字艺术基础知识；</p> <p>对角色建模和渲染技术有一定的了解；</p> <p>具备良好的观察力和创造力；</p> <p>能够理解和运用相关的数学和几何概念。</p>
教师需要的知识和技能	<p>熟悉 Zbrush 软件的使用和相关工具的操作；</p> <p>掌握数字角色制作的基本原理和流程；</p> <p>具备良好的沟通和指导能力；</p> <p>深入了解行业动态和最新的数字角色制作技术。</p>

《硬表面模型制作基础》课程教学要求

学习领域课程	硬表面模型制作基础
安排第 2 学期，基准学时 64 学时，其中理论 24 学时，课程实训 40 学时。	
职业能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 专业能力： 掌握硬表面模型制作的基本技能和知识；

	<p>熟悉使用 Rhino、Moi 等曲面建模软件；</p> <p>能够自主设计和制作具有工业品质的科幻类硬表面模型，如航天器、发动机等。</p> <p>2 方法能力：</p> <p>掌握 Moi3D 软件制作机械零件的方法；</p> <p>掌握 RhinoCore 软件制作机械零件的方法；</p> <p>结合 Moi3D 和 RhinoCore 制作复杂的科幻类武器的方法。</p> <p>3 社会能力：</p> <p>培养团队合作精神，能够与他人合作完成模型制作项目；</p> <p>具备沟通和表达能力，能够清晰地传达自己的设计意图。</p>
学习目标	学习 Rhino, Moi 等曲面建模软件，自作达到工业品质的科幻类硬表面模型，例如航天器，发动机等。
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在 Moi3D 软件制作简易的机械零件； 2. 在 RhinoCore 软件中制作简易的机械零件； 3. 结合 Moi3D 和 RhinoCore 制作一个复杂的科幻类武器；
思政元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 弘扬创新精神，鼓励学生在模型制作中展现个性和创意； 2. 培养学生的工匠精神，追求工业品质和精益求精； 3. 培养学生的合作意识和团队合作能力； 4. 培养学生对科技发展和工业设计的社会责任感。
学习方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。 2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。 3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。 4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。 5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。 6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。 7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。 8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<p>具备基本的计算机操作和数字艺术基础知识；</p> <p>对硬表面模型制作和工业设计有一定的了解；</p> <p>具备良好的空间想象力和构图能力；</p> <p>能够理解和运用相关的数学和几何概念。</p>

教师需要的知识和技能	熟悉 Rhino、Moi 等曲面建模软件的使用和相关工具的操作； 掌握硬表面模型制作的基本原理和流程； 具备良好的沟通和指导能力； 深入了解行业动态和最新的硬表面模型制作技术。

《CG 影视道具制作基础》课程教学要求

学习领域课程	XXXXXXXXXX
安排第 2 学期，基准学时 48 学时，其中理论 20 学时，课程实训 28 学时。	
职业能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 专业能力： <ul style="list-style-type: none"> - 掌握影视 CG 道具制作的基本技能和知识； - 熟悉使用 Zbrush 软件进行道具雕刻和纹理制作； - 能够制作高精度的中世纪武器、道具等 CG 道具。 2. 方法能力： <ul style="list-style-type: none"> - 掌握 Zbrush 的高级道具雕刻技巧、高精度纹理制作技巧和笔刷使用； - 学习 Zbrush 中破损笔刷、布料笔刷、皮革、木纹类笔刷的应用； - 学习 Toolbag 贴图烘焙技术，了解烘焙贴图通道的用途； - 学习 Substance Painter (SP) 制作写实材质和贴图的流程，掌握 SP 智能材质和智能遮罩的运用。 3. 社会能力： <ul style="list-style-type: none"> - 培养团队合作精神，能够与他人合作完成道具制作项目； - 具备沟通和表达能力，能够清晰地传达自己的设计意图。
学习目标	通过综合的中世纪武器，道具案例练习，让学员掌握基本的影视 CG 道具的制作流程
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 Zbrush 的高级道具雕刻技巧，高精度纹理制作技巧，笔刷使用等； 2. 学习 ZB 破损笔刷，布料笔刷，皮革，木纹类笔刷的使用； 3. 学习 Toolbag 贴图烘焙技术，了解烘焙贴图通道的用途； 4. 学习 SP 制作写实材质和贴图的流程，掌握 SP 智能材质和智能遮罩的运用； 或内容： <ol style="list-style-type: none"> 5. 使用 CG 建模流程，制作高精度的复古欧式道具，例如各种武器，盔甲等； 6. 通过 Toolbag 渲染器实时渲染 CG 道具，初步体验模型渲染的流程；
思政元素	弘扬创新精神，鼓励学生在道具制作中展现个性和创意； 强调合作意识和团队协作，培养学生的团队合作能力； 关注道具的文化背景和社会意义，引导学生在制作中体现人文关怀； 培养学生的职业道德和责任感，注重道具制作的质量和专业化。

学习方法	<p>1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。</p> <p>2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。</p> <p>3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。</p> <p>4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。</p> <p>5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。</p> <p>6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。</p> <p>7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。</p> <p>8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。</p>
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<p>具备基本的 CG 制作基础知识；</p> <p>熟悉 Zbrush、Toolbag 和 Substance Painter 等相关软件的基本操作；</p> <p>理解道具制作的工艺和流程；</p> <p>具备一定的艺术素养和审美能力。</p>
教师需要的知识和技能	<p>熟悉 Zbrush、Toolbag 和 Substance Painter 等相关软件的高级操作和技巧；</p> <p>具备道具制作的实践经验和案例分享能力；</p> <p>掌握 CG 影视道具制作领域的最新发展和技术动态；</p> <p>具备良好的沟通和指导能力。</p>

《CG 场景自然景观制作》课程教学要求

学习领域课程	CG 场景自然景观制作
	安排第 3 学期，基准学时 64 学时，其中理论 24 学时，课程实训 40 学时。
职业能力	<p>1. 专业能力：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 掌握 CG 场景自然景观制作的基本技能和知识； - 熟悉使用 WorldMachine 软件制作大型景观地面和地形材质遮罩； - 能够利用 Zbrush 雕刻画笔和扫描素材制作复杂的山石； - 掌握 SpeedTree 制作场景所需的植物植被素材。 <p>2. 方法能力：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 学习地形生成软件（如 WorldMachine）的操作，制作逼真的山脉模型； - 掌握 Zbrush 的高级岩石笔刷和扫描模型的导入使用；

	<ul style="list-style-type: none"> - 学习 SpeedTree 植物软件，制作逼真可动的各种植物模型和贴图； - 学习 VDA 素材的导入，制作各种造型的云雾效果； - 掌握场景的渲染打光技巧和性能优化技术。 <p>3. 社会能力：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 培养对自然环境保护和生态平衡的意识； - 强调团队合作和沟通能力，在多人合作的项目中完成场景制作。
学习目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 WorldMachine 软件制作大型的景观地面，以及地形材质遮罩制作； 2. 结合 Zbrush 雕刻画笔和扫描素材，进行复杂山石制作； 3. 利用 SpeedTree 制作场景所需的植物植被素材；
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习 WorldMachine 等地形生成软件，制作逼真的山脉模型； 2. 学习 ZB 的高级岩石笔刷，以及扫描模型的导入使用； 3. 学习 Speedtree 植物软件，制作逼真可动的各色植物模型和贴图； 4. 学习 VDA 素材的导入，制作各种造型的云雾效果； 5. 掌握场景的渲染打光技巧和性能优化技术
思政元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 弘扬自然保护意识，培养学生对环境保护的责任感； 2. 关注自然景观的美学价值，引导学生在制作中注重美感和创意； 3. 强调团队协作和沟通能力，培养学生的合作精神； 4. 培养学生的职业道德和责任感，注重作品的质量和专业性。
学习方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。 2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。 3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。 4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。 5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。 6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。 7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。 8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备基本的 CG 制作基础知识； 2. 熟悉地形生成软件（如 WorldMachine）和 Zbrush 的基本操作； 3. 理解自然景观的构成和特征； 4. 具备一定的艺术素养和审美能力。

教师需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉地形生成软件（如 WorldMachine）、Zbrush 和 SpeedTree 等相关软件的高级操作和技巧； 2. 具备自然景观制作的实践经验和案例分享能力； 3. 掌握 CG 场景自然景观制作领域的最新发展和技术动态； 4. 具备良好的沟通和指导能力。
------------	---

《CG 模型技术进阶》课程教学要求

学习领域课程	CG 模型技术进阶
安排第 4 学期，基准学时 48 学时，其中理论 20 学时，课程实训 28 学时。	
职业能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 专业能力： <ul style="list-style-type: none"> - 掌握进阶的 CG 模型制作技能； - 提升影视 CG 项目的制作效率； - 增强项目的稳定性和拓展性。 2. 方法能力： <ul style="list-style-type: none"> - 学习扫描人体素材的导入； - 掌握真人脸型结构的刻画； - 利用 XGEN 制作写实的毛发并设置动态效果； - 使用 MD 解算角色服装的动态效果； - 学习 VRAY 皮肤材质的设置和渲染； - 进行后期合成的技巧，使用 PhotoShop 等工具。 3. 社会能力： <ul style="list-style-type: none"> - 培养学生的团队合作和沟通能力，适应影视 CG 项目的合作环境； - 强调项目管理和交付的重要性，培养学生的责任感和时间管理能力。
学习目标	本课程目标是掌握影视 CG 项目中所需的进阶工作技能，可以帮助学员提升项目制作效率，以及项目稳定性和拓展性。
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习扫描人体素材的导入； 2. 掌握真人脸型结构的刻画技巧； 3. 利用 XGEN 制作写实的毛发并设置动态效果； 4. 利用 MD 解算角色服装的动态效果； 5. 学习 VRAY 皮肤材质的设置和渲染技巧； 6. 使用 PhotoShop 等工具进行后期合成。
思政元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 强调学术诚信和版权意识，遵守相关法律法规； 2. 培养学生的创新思维和审美意识； 3. 关注影视 CG 行业的发展和社会影响； 4. 强调团队合作和职业道德。
学习方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。 2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。 3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。

	<p>4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。</p> <p>5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。</p> <p>6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。</p> <p>7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。</p> <p>8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。</p>
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握基本的 CG 模型制作技能和软件操作； 2. 具备基本的人体解剖学知识； 3. 熟悉相关软件（如 XGEN、MD、VRAY、PhotoShop）的基本操作。
教师需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 精通进阶的 CG 模型制作技术和工作流程； 2. 掌握扫描人体素材导入、真人脸型结构刻画、XGEN 毛发制作、MD 服装动态效果、VRAY 皮肤材质设置和渲染、后期合成等技能； 3. 具备相关项目经验和案例分享能力； 4. 具备良好的指导和沟通能力。

《影视项目实训》课程教学要求

学习领域课程	影视项目实训
安排第 4 学期，基准学时 192 学时，其中理论 72 学时，课程实训 120 学时。	
职业能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 专业能力： <ul style="list-style-type: none"> - 掌握影视 CG 项目实训所需的专业技能； - 具备 CG 作品分析与筛选的能力； - 熟悉项目流程规划和阶段性跟进； - 能够进行项目成果复盘和评估。 2. 方法能力： <ul style="list-style-type: none"> - 学习并运用 CG 项目实训的方法和工具； - 熟悉相关软件和技术； - 掌握项目目标设定、参考素材收集和制作计划制定的技巧； - 熟悉模型制作、渲染环境设置、材质效果设置和渲染的流程； - 使用后期软件对作品进行处理和镜头动画的添加。 3. 社会能力： <ul style="list-style-type: none"> - 培养学生的团队合作和沟通能力，适应影视 CG 项目实训的合作环境； - 强调项目管理和交付的重要性，培养学生的责任感和时间管理能力； - 培养学生的创新思维和解决问题的能力。

学习目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 进行 CG 作品分析与筛选，了解优秀 CG 作品的特点和技术要求； 2. 学习 CG 项目流程规划，包括项目目标设定、参考素材收集和制作计划制定； 3. 进行项目阶段性跟进，掌握项目管理和进度控制； 4. 进行项目成果复盘，评估项目质量和个人表现。
学习内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 设定项目目标，收集参考素材，然后制定 CG 项目的制作计划； 2. 根据学院学习梯度，实训过程中可以从写实 CG 角色或写实 CG 载具中选择一个并进行制作； 3. 完成模型制作后，设置渲染环境和材质效果，并进行渲染； 4. 利用后期软件对完成作品进行处理，可以适当加入镜头动画。
思政元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 强调学术诚信和版权意识，遵守相关法律法规； 2. 培养学生的创新思维和审美意识； 3. 关注影视 CG 行业的发展和社会影响； 4. 强调团队合作和职业道德。
学习方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体教学：使用图像、视频、演示等多媒体形式进行教学，帮助学生更好地理解和掌握理论知识和实践技能。 2. 上机操作：提供计算机设备和相应的软件，让学生亲自动手进行实践操作，通过实际操作来巩固所学知识。 3. 项目式教学法：以实际项目为基础进行教学，让学生在模拟或真实的工作场景中完成任务，培养解决实际问题的能力。 4. 案例分析：引入实际案例，分析和讨论其中的挑战和解决方案，帮助学生理解和应用理论知识到实际情境中。 5. 合作学习：组织学生形成小组或团队，共同完成项目任务，促进团队合作、沟通和协作能力的培养。 6. 实践实习：提供实践实习机会，让学生在真实的工作环境中应用所学知识和技能，提升职业能力和实际操作经验。 7. 反馈评估：定期进行学习成果的评估和反馈，帮助学生发现自身的不足之处并及时调整学习策略。 8. 自主学习：鼓励学生主动积极地进行自主学习，通过阅读相关资料、参与在线学习资源和社群讨论等方式，拓宽知识面和技能。
学习材料	曼奇立德 3D 内部案例视频
学生需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握基本的 CG 模型制作技能和软件操作； 2. 具备基本的渲染和后期处理技能； 3. 熟悉项目管理和团队合作的基本原则； 4. 具备良好的沟通和表达能力。
教师需要的知识和技能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 精通影视 CG 项目实训的方法和工具； 2. 掌握项目管理和团队合作的技巧； 3. 具备 CG 作品评估和复盘的能力； 4. 具备相关项目经验和案例分享能力； 5. 具备良好的指导和沟通能力。

4. 岗位实习要求

专业岗位实习为本专业学生联结学校课堂学习与岗位就业创业的桥梁，是学生从学校到社会实现人生转折的一个必经阶段。岗位实习期间要加强学生职业理想、职业道德、从业创业知识指导教育，把按照做教育部等八部门《职业学校学生实习管理规定》(教职成〔2021〕4号)文件精神作为本专业学生岗位实习实施管理的主要依据。

(1) 岗位实习管理模式

岗位实习按照校企共同制定实习计划、管理规定、评价标准，共同指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，并由院领导、二级教学单位领导、指导教师和辅导员定期、分批、巡回到各实习点探望学生，召开座谈会，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作顺利进行。

(2) 岗位实习时间

顶岗实习时间安排在第5学期至第6学期完成，共24周。

(3) 岗位实习地点

校内美术外包中心，校外游戏动画广告公司等

(4) 岗位实习要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守企业的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：顶岗实习的岗位应该是与本专业有关的工作岗位。

考核材料要求：提交顶岗实习记录、顶岗实习报告、顶岗实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生顶岗实习各个阶段任务，并做好顶岗实习过程材料整理归档工作。

(5) 岗位实习成绩评定

实践成绩可根据考试、实习总结报告、调查报告、毕业设计、实习表现等各方面进行综合评定，学生必须完成全部实习内容，方可参加毕业实践考核工作。岗位实习的成绩由企业和校内指导教师共同评定。实习成绩评定，采用分数制，实践成绩评定等级如下：优（90分以上）；良（80-89分）；中（70-79分）；及格（60-69分）；不及格（59分以下），对违反实践管理规定者，学院将根据相关文件进行处理。

5. 毕业设计要求

毕业设计是本专业实务性应用研究的一门重要开放式、必修课程，主要是通过设计制作的过程培养学生掌握专业理论基础知识和基本技能，提升将知识与技能在实际工作中整合应用的能力、学习能力、团队合作的工作态度精神、独立思考研究及创新的能力、解决问题的逻辑思考能力、实际项目操作的能力、提升设计与研发的能力，并由此提供学生一个提升自我能力及训练的机会。为切实履行毕业设计制作的教學理念、培养学生关键能力。以提高学生专业能力和关键能力为目标，在第5学期修读，共计8学分。学生可以依据职业发展需要或个人兴趣选取一个专题，在专、兼教师指导下，以专业技术的实际应用来开展毕业设计，通过小组合作完成一个具有创新或改良的项目专题作业及作品、调查报告等不同形式来实现。

(1) 毕业设计课程内容及要求

毕业设计主要来源于本专业相关企业岗位内容，也可来自专业课程教学中的某个模块，或学生与教师共同商定的其他领域内容。毕业设计通过小组合作完成，由3-5人完成毕业设计。

毕业设计课程包括文献收集、编写设计方案、毕业设计制作与研究以及毕业设计答辩等阶段性内容。毕业设计课程应综合考虑职业岗位专业知识技能和职业核心能力教育教学需要，编制出具有可行性课程实施计划。

(2) 课程组织实施

1) 在专业建设指导委员会的指导下，专、兼教师组成毕业设计课程项目小组提供毕业设计题目，学生应依据职业发展需要或个人兴趣选取一个毕业设计进行制作，一个毕业设计学

生数原则上不超过 5 人。

2) 每位教师指导毕业设计组数不超过 5 组。

3) 在毕业设计实施前, 应开设专题讲座, 详细介绍各专题方向的发展现状, 需要学习的知识和技术。通过各专题讲座, 让学生了解什么是关键能力, 怎么样培养提高关键能力, 使学生明确毕业设计学习目标。

4) 选题流程。设计专题指导教师公示题目, 学生自主选题并组队, 经系批准后开展专题制作, 在毕业设计运作过程中, 若更换题目或指导教师的可按学院规定的程序进行。

5) 在毕业设计实施过程中, 指导教师以观察者、顾问、支持者的身份开展教学, 通过引导、提醒、暗示、解答、鼓励、表扬等办法帮助学生开展毕业设计制作, 记录学生各个关键技能的具体表现。

6) 毕业设计成绩在 90 分以上的需要安排毕业设计答辩。答辩开始前, 各组学生需将作品等所有资料提交给指导教师; 指导教师应审查所提交的作品内容是否符合毕业设计的要求, 并在签署审核后向系提交参加答辩的学生名单; 毕业设计作品未能提交者, 不能申请参加答辩。

(3) 考核办法

1.设计报告评估: 要求毕业生提交详细的毕业设计报告, 包括项目的背景介绍、需求分析、设计方案、技术实现、系统测试和评估等内容。评委可以根据报告的质量和完整性, 评估毕业生对于虚拟现实技术应用的理解和能力。

2.项目演示与展示: 毕业生需进行项目的演示和展示, 向评委和观众展示他们所设计和实现的虚拟现实技术应用项目。演示过程中, 毕业生应能够清晰地表达项目的目标、功能和特点, 并展示项目的效果和用户体验。

3.系统功能测试: 评估毕业生设计的虚拟现实技术应用系统的功能是否完备、稳定和符合需求。评委可以对系统进行测试, 验证其各项功能的正确性和可靠性。

4.用户评价和反馈: 邀请用户或观众对毕业生的虚拟现实技术应用进行评价和反馈。评估毕业生的设计是否能够满足用户的需求和期望, 以及用户对项目的交互性、易用性和体验感的评价。

5.学术交流与答辩: 要求毕业生在答辩会上对其毕业设计进行学术交流和答辩, 回答评委和观众的问题。评委可以根据毕业生的表现和回答的准确性, 评估其对于虚拟现实技术应用的深度理解和研究能力。

七、实施保障

(一) 师资队伍

为满足教学工作的需要, 专业师生比不高于 22: 1。

本专业教师应具备本科以上学历, 热爱教育事业, 工作认真, 作风严谨, 持有国家或行业的职业资格证书, 或者具有企业工作经历, 具备课程开发能力, 能指导项目实训, 专任教师职称结构合理。

本专业带头人肖俊, 副教授。

师资队伍名单如下:

序号	姓名	职务/职称	专业方向	双师型
1	肖俊	副院长/教授	影视动画	否
2	姚桂霖	专业主任/讲师	影视动画	否
3	毛慧敏	专任教师/讲师	影视动画	否
4	林文星	专任教师/讲师	影视动画	否
5	邱宇	专任教师/讲师	影视动画	否
6	罗汶治	专任教师/助教	影视动画	否

7	潘雨辰	专任教师/助教	影视动画	否
8	罗志勇	专任教师/讲师	影视动画	否
9	王梓蕴	专任教师/讲师	影视动画	否
10	王英健	实训教师	影视动画	否
11	李剑龙	专任教师/助教	影视动画	否
12	林自强	专任教师/助教	影视动画	否

在工程项目实践类课程上，建议聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和岗位实习。

(二) 教学设施

1. 教室条件

教室包括普通教室和专业教室，均配备有黑（白）板、多媒体计算机、投影设备或触控一体机、互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训条件

校内建有可支撑实践教学计划所必需的各类实训基地，包括影视动画实训室 203、影视动画实训室 204，实训设备和实训场地能满足实践教学计划基本要求，能完成人才培养方案中相应教学项目课程的训练及能力的培养。

表 4 影视动画专业实训室基本配置和支撑实训项目一览表

实训室名称	影视动画实训室 203	基本面积要求	99 m ²
支撑实训项目	影视项目实训		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	学生电脑	56	
2	全景视频拍摄系统	1	
3	Rhino VR 全身动捕	1	

实训室名称	影视动画实训室 204	基本面积要求	99 m ²
支撑实训项目	影视项目实训		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	学生电脑	56	
2	MR 系统	1	
3	VR 眼镜及绿幕环境定制	1	

3. 校外实训基地

表 5 校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	实训项目	实训时间 (含学期及时限)	实训人数
----	--------	------	------------------	------

1	福建犀牛智慧科技有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
2	福建曼极文化传播有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
3	福州橘子瓣文化传播有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
4	北京犀牛数码科技有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
5	上海迪拓网络科技有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
6	北京微爱游科技有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39
7	南京辰牛数码科技有限公司	集中性实训，跟岗、顶岗毕业实习	第5学期至第6学期完成，共24周	39

（三）教学资源

1. 教材选择与建设

教材建设：开发基于工作过程的新形态教材。

教材选用：根据《福州黎明职业技术学院教材管理办法》文件要求，优先选用国家和省级规划教材、高职高专规划教材，鼓励使用新型活页式、工作手册式教材。

教学资源共享与利用：选用省级/国家资源共享优质课程教学资源。

2. 网络资源建设

通过与企业合作，按照影视动画企业的技术规范、标准、工作流程和高职学生的特点，开展基于工作过程的课程开发与实践，校企双方成员共同确定课程标准、设计教学项目、制定技能考核标准，共同开发电子教案、电子课件、在线精品课程、教学视频等，形成交互式网络课程，通过专业优质核心课程的建设，带动专业课程的改革。同时，创造条件搭建线上教学平台，扩大教学资源的交互空间提高课程资源利用效率

（四）教学方法

普及项目教学、案例教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。采用岗、课、赛、证融合的思想进行教学模式的改革，包括任务驱动、项目导向（引领）、作品案例等模式，实施启发式、讨论法、演示法、实操法等教学方法，充分应用信息技术手段，实施线上线下混合式教学。

（五）学习评价

评价采用笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业技能等级、技能竞赛等多种考核方式，根据课程的不同，采用其中一种或多种考核相合的方式进行多元评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，特别是基础课程，由专业教师组织考核。

实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专任、兼业职教师共同组织考核。

岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

职业技能等级（以证代考）：本专业还引入了职业资格鉴定来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

技能竞赛（以赛代考）：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

1. 教学档案管理

加强教师教学文件的管理，包括系部及教学督导部的质量监督与抽查以及每学期的教学质量检查。教师授课计划、教案、平时作业或作品、其中及期末试卷（作品、现场实操过程考核等）、教学手册、学生考勤表、考试登记表、考场情况登记表、试卷分析表、学生成绩等各项文件应齐备

2. 教学计划管理

每年应根据当年的企业反馈信息、行业企业调查信息，并召开毕业生座谈会，结合本行业发展趋势和学院资源情况，制订年级实施性教学计划，经过院（系）部审核、教务处批准后实施。每学期末应对该专业各年级本学期教学实施效果进行检查和总结，必要时对下学期的课程和教学环节进行调整。每年对本届毕业班的整体教学进行检查和总结，为下一届的人才培养方案、课程标准和考核评价等调整提供参考依据。

3. 教学过程管理

应严格按照学院教学管理规范开展课程教学，通过信息化教务管理手段，加强对教学过

程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行学生教学信息反馈制度、期初、期中、期末教学检查和学生评教制度、督导听课制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

4. 教学质量诊改

结合学院建设的教务管理系统，从学生入口、培养过程、出口三方面着手，开展多维度监测，对教师的教学质量进行多维度评价，加强专业调研，更新人才培养方案，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

八、毕业条件

表 6 三年制学生毕业要求

序号	项目要求
1	1. 修完本专业规定的所有课程（包括实践教学），成绩全部合格，学分满 143 学分。
2	完成规定的跟岗实习、顶岗实习和毕业实习，考核成绩合格。
3	毕业设计成绩合格。

九、继续专业学习深造

本专业毕业生要树立终身学习的理念，这是可持续发展获取持久的动力和源泉。根据本专业毕业生未来从事的职业岗位的特点，结合学生自身情况，可以选择继续学习的途径有自学、求学两种。

自学方式针对性强，能达到学以致用。求学方式可以有通过短期培训班（主要针对特定岗位的职业需求而言），以提升专业技能水平；或继续升学接受继续教育的模式，以提升学历层次。

1. 专业技能的继续学习的渠道

影视动画专业的毕业生可以通过多种渠道继续学习和提升他们的专业技能。以下是一些常见的继续学习的渠道：

研究生课程：考虑继续攻读相关专业的研究生课程，如动画制作、视觉特效等方向的研究生项目。这将提供更深入的学术研究和实践经验，帮助毕业生在专业领域取得更高的资格和技能。

艺术学院或职业培训机构：参加艺术学院或专业培训机构提供的课程、工作坊和讲座，学习新技术、软件和创意技巧。这些机构通常提供专业教育和实践机会，帮助毕业生保持行业最新发展的敏感性。

在线学习平台：利用在线学习平台（如 Coursera、Udemy、LinkedIn Learning 等）上提供的课程和教育资源，学习各种影视动画相关的技能和知识。这些平台通常提供自学课程、视频教程和实践项目，可以根据自己的兴趣和需求选择学习内容。

参加行业会议和展览：定期参加影视动画行业的会议、展览和工作坊，与行业内的专业人士交流和学习。这些活动通常提供机会与行业顶尖人才接触，并了解最新的技术和趋势。

自学和实践：通过自学和实践，探索新技术、软件和创作方法。可以阅读相关书籍、教程，尝试制作个人项目或参与合作项目，不断提升自己的技能和经验。

寻求导师或行业专家指导：寻找有经验的导师或行业专家，获得他们的指导和建议。导师可以提供宝贵的行业见解、指导学习方向和技术支持。

重要的是要保持学习的动力和热情，并始终关注行业的最新发展。通过持续学习和不断提升技能，影视动画专业的毕业生可以保持竞争力并在职业领域中取得成功。

2. 提高层次教育的专业面向

本影视动画专业毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后参加专升本、自学考试、网络远程教育等相关途径，获得更高层次的教育机会，更高学历层次的专业面向主要有：

影视动画设计与制作、字媒体艺术、觉特效与合成、视后期制作、画制作与创意、影与电视编导、术设计与创作、媒体技术与设计、字艺术与动画技术、视传媒与文化创意等。

通过进一步深造和获得更高层次的教育，毕业生可以拓宽自己的专业知识领域、提升技能水平，并在相关领域中寻求更广阔的发展机会。这些专业方向将进一步加强毕业生在影视动画行业的专业素养，有助于在职业发展中取得更好的成果。

十一、附录

(一) 教学环节时间分配表

学期	理论教学和课程实训	专项实训(学科实训)	综合实训(顶岗实习等)	入学教育和军训政训练	考试	机动	合计
1	14	0	0	2	1	3	20
2	16	0	0	0	1	3	20
3	16	0	0	0	1	3	20
4	16	0	0	0	1	3	20
5	12	0	6	0	0	2	20
6	0	0	18	0	0	2	20
合计	74	0	24	2	4	16	120

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

内 容	学分	总学时	理论学时	实践学时			占总学时比例	
				课程实训	专项实训	综合实训		
公共基础课程	思政课程	9	160	160	16	0	0	6%
	素质教育课程	30	590	188	402	0	0	22%
专业平台课程	专业基础课程	12.5	200	66	134	0	0	7%
	专业课程(含专业核心课程)	77.5	1480	288	440	752	0	54%
职业能力课程(限选)	专业选修课	6	96	48	48	0	0	4%
	线上专业拓展课程	4	64	64	0	0	0	2%
素质拓展课程		4	128	128	0	0	0	5%
合 计		143	2718	926	1040	752	0	100%
百分比				34%	66%			

(三) 教学进程表

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质	核心课程	
				A / B / C			理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三		S/C		
											上	下	上	下	上	下			
											教学周数(扣除专项、综合实训及考试周)								
14	16	16	16	12	0	(考试课/考查课)													
公共基础课程	思政课程	1	思想道德与法治	202400001	B	3	48	32	16			48						S	
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	202400002	A	2	32	32				32							S
		3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	20220910	A	3	48	48				48							S
		4	形势与政策	800011	A	1	32	32				8	8	8	8				C
		小计					9	160	144	16			88	56	8	8			C
	素质教育课程	5	大学体育	20210903	B	8	128	8	120			32	32	32	32				C
		6	大学生心理健康教育	1800053	B	2	32	28	4			16	16						C
		7	党史	20210904	A	1	16	16				16							C
		8	职业生涯规划与就业指导	20220905	B	2	32	24	8			16			16				C
		9	创新创业教育	20210204	B	2	32	16	16					32					C
		10	大学美育理论课	20220901	A	2	32	32						16	16				C
		11	大学美育实践课	20220143	C	4	64		64					32	32				C
		12	军事理论	1900057	A	2	32	32				32							C
		13	军事技能	20221201	C	2	112		112			112							C
		14	劳动教育	202301011	B	4	94	16	78			16	26	26	26				C
15	爱的教育		A	1	16	16				16							C		
小计					30	590	188	402			240	90	138	122					
专业	专业	16	游戏道具制作入门	23062504	B	5.5	88	20	68			88						C	

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型 A / B / C	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质 S/C (考试课/ 考查课)	核心课程
							理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三			
											上	下	上	下	上	下		
											教学周数(扣除专项、综合实训及考试周)							
14	16	16	16	12	0													
课程	基础课程	17	MAYA 软件基础	23062501	B	3	48	20	28			48					C	
		18	ZBrush 数字雕刻	23062502	B	2	32	10	22			32					C	
		19	3D 贴图绘制基础	23062503	B	2	32	16	16			32					C	
小计					12.5	200	66	134	0	0	200	0	0	0	0			
专业课程 (含专业核心课程)	20	CG 角色制作基础	23062505	B	3	48	20	28			48					C		
	21	美术设计基础	23062506	B	1.5	24	12	12			24					C		
	22	CG 影视道具制作基础	23062507	B	3	48	20	28			48					C	★	
	23	人体肌肉结构剖析	23062508	B	3	48	20	28			48					C		
	24	硬表面模型制作基础	23062509	B	4	64	24	40			64					C	★	
	25	数字创意建模技能考证	23062512	B	3	48	20	28			48					C		
	26	CG 场景自然景观制作	23062513	B	4	64	24	40			64					C	★	
	27	大型载具模型制作	23062514	B	4	64	24	40			64					C		
	28	Q 版 CG 角色模型制作	23062515	B	5	80	32	48			80					C		
	29	CG 模型技术进阶	23062516	B	3	48	20	28			48					C		
	30	影视项目实训	23062517	B	12	192	72	120			192					C		
	31	毕业综合实践教学	23062520	C	8	128				128						C		
	32	岗位实习	23062521	C	24	624				624						C		
小计					77.5	1480	288	440		752	232	256	240	284	468			

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质	核心课程
							理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三			
				上							下	上	下	上	下			
				教学周数（扣除专项、综合实训及考试周）							14	16	16	16	12	0	（考试课/考查课）	
职业能力课程 (限选)	专业选修课	33	色彩与光线	23062510	B	3	48	24	24				48					
		34	Substance 贴图 绘制进阶	23062511	B	3	48	24	24				48					
		35	3D 打印基础流程	23062518	B	3	48	24	24					48				
		36	UI 页面设计	23062519	B	3	48	24	24						48			
	小计					6	96	48	48			0	48	0	48	0		
	线上专业拓展课程 (限选)	37	线上专业拓展课程 1	990917	A	2	32	32								32		C
		38	线上专业拓展课程 2	990918	A	2	32	32								32		C
		小计					4	64	64							64		
	素质拓展课程	1	在线通识课 1	990913	A	1	32	32				32						C
2		在线通识课 2	990914	A	1	32	32					32					C	
3		在线通识课 3	990915	A	1	32	32						32				C	
4		在线通识课 4	990916	A	1	32	32							32			C	
小计					4	128	128	0	0	0	32	32	32	32	0	0		
合计					14	271	92	10	0	75	56	45	43	45	34	46		
执笔人（签章）				专业带头人 (签章)							院系审核 (签章)							

注：集中实践教学周（含顶岗实习）每周以 26 学时计。公共选修课程由教务处组织各系申报，并于开课的前一学期末向全院学生公布。课程类型分为纯理论课程（A 类）、理论+实践课程（B 类）、纯实践课程（C 类）。课程性质分为考试课（S）和考查课（C）。凡确定为专业核心课的，应在备注栏中以★注

明。供选领域课程面向其他专业类别学生选修，修完授予校级证书。今后课程名称和代码应延用前一学期的，如有变更需提出书面论证报告。

(四) 培养方案(微)调整审批表

培养方案(微)调整审批表

专业名称: _____ 适用年级(班级): _____

课程名称	原计划						调整后计划					
	课程类型	总学时	学分	学期	学期学时	考试类型	课程类型	总学时	学分	学期	学期学时	考试类型
职业资格证书	原计划						调整后计划					
调整理由												
专业意见	签字: _____ 年 月 日											
系部意见	签字: _____ 年 月 日											
教务处意见	签字: _____ 年 月 日											
专业建设指导委员会 审定	签字: _____ 年 月 日											