|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **培养方案制订和审核人员（二级学院盖章确认）** | | | |
| **执笔人** | **企业专家** | **专业带头人** | **二级学院负责人** |
| **张翼翔** | **陈世铭** | **苏茂才** | **吴辉煌** |

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

专业代码：510215

**二、入学要求** 普通高中毕业生/“三校生”（职高、中专、技校毕业生）/初中生/退役士兵

**三、修业年限** 全日制三年

**四、职业面向**

**动漫制作技术专业面向职业、岗位一览表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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（若有请举例） |
| 电子信息大类（51） | 计算机类  （5102） | 广播、电视、电影和影视录音制作业（87）  文化艺术业（88） | 动画制作员( 4 -13-02 -02 ) | 动画前期方向：剧本策划师、分镜师；  二维方向：原画师、动画师、绘景师；  三维方向：模型师、动画师、材质贴图师、灯光渲染师、特效师、数字人设计师  影视方向：剪辑师、后期合成师、摄影摄像师 | “1+X”数字创意建模技能等级证书  “1+X”动画制作技能等级证书  “1+X”数字影视特效技能等级证书 |

本专业毕业生主要面向二维动画制作、三维动画制作、数字人虚拟现实制作、影视广告制作、电影动画制作、电影特效、游戏动画、影视后期合成等专业岗位，包括文化产业项目实施技术、服务、管理岗位等，从事影视拍摄、电影中后期制作、电影动画制作、电影特效、影视后期合成、三维虚拟展示项目制作、商业多媒体动画广告设计制作、二/三维动画设计与制作、电视节目包装工作、游戏动画、数字人虚拟现实制作﹑影视类广告等岗位的工作。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。

**动漫制作技术专业典型工作任务及能力分析表**

| 面向岗位 | 职业岗位典型工作任务分析 | | 需要的职业能力 |
| --- | --- | --- | --- |
| 工作任务 | 工作要求 |
| 策划师 | 剧本创意和动画项目策划 | 熟悉动画制作流程和写作 | 熟练动画剧本写作和动画片策划的综合能力的掌握 |
| 分镜师 | 分镜绘制和镜头设计 | 熟悉影视动画的镜头语言和镜头设计 | 熟悉影视动画视听语言和动画分镜头设计，整体动画语言和风格的把握。 |
| 原画/插画设计师 | 进行原画/插画的设计绘制 | 熟悉人物和场景绘画，熟悉绘画软件 | 熟练动画场景和角色的设计与绘制能力、色彩的欣赏和使用能力、动漫造型能力和审美能力。 |
| 三维模型/材质灯光师 | 按要求制作模型/给模型贴材质，打灯光。 | 熟练使用三维软件，熟悉材质灯光制作流程 | 熟练掌握使用三维动画制作软件进行模型制作的能力、熟练掌握三维动画制作软件模型灯光材质的能力。具有一定的绘画和艺术审美能力。 |
| 数字人虚拟现实制作 | 数字人创意，任务模型制作、材质灯光制作、动画制作、交互设计、游戏引擎 | 熟练使用三维软件，熟悉数字人创意、任务模型制作、材质灯光制作、动画制作、交互设计、游戏引擎制作流程 | 熟练掌握使用三维动画制作软件进行模型制作的能力、熟练掌握数字人虚拟现实制作的能力。具有一定的绘画和艺术审美能力。 |
| 动画设计/制作师 | 按要求进行动画动作设计/制作动画内容 | 熟悉运动规律和制作软件 | 掌握动画设计制作的流程、掌握动画运动规律的应用能力、熟练使用二维/三维动画软件的能力。 |
| 影视剪辑/特效师 | 对影视内容进行剪辑和影视特效制作 | 熟悉剪辑软件和特效软件 | 使用影视剪辑软件进行影片剪辑的能力、使用影视特效软件制作影视特效能力、艺术审美能力。 |
| 摄影摄像师 | 商业拍摄，短视频拍摄 | 熟悉摄影摄像和短视频制作流程 | 熟练使用摄像机和摄影机，清楚短视频拍摄流程 |

**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，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识及精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展能力，了解二维动画﹑三维动画和短视频拍摄制作流程、熟悉二维动画制作、三维动画制作、影视拍摄、影视特效技术、后期合成技术基础知识，掌握动画剧本创作、分镜头台本绘制、原动画制作、动画造型设计与制作、动画场景设计与制作、三维模型制作、三维材质灯光制作，三维动画制作等技能，具备创新创业素质﹑良好的职业素质﹑动漫制作技术等知识和技术技能能力，面向动漫制作﹑游戏制作和影视制作领域的高素质劳动者和具有可持续发展能力的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

1.思政目标

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

2.素质目标

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

具有良好的劳动素质。在学习和掌握基本劳动知识技能的过程中，领悟劳动的意义价值，形成勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神。在生活、生产和社会性服务任务情境，亲历实际的劳动过程，善于观察思考，注重运用所学知识解决实际问题，提高劳动质量和效率。感受劳动的艰辛和收获的快乐，增强获得感、成就感、荣誉感。

具有必备的动漫制作技术专业方面的基础理论知识和二、三维专业知识，较快适应生产、建设、管理、服务等第一线岗位需要的实际工作能力；具有创业精神和继续学习的能力、良好的职业道德和健全的体魄通过实战实训环节，重点掌握从事本专业领域实际工作的应用的技能。

3.知识目标

1. 基础文化知识

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。

1. 专业基础知识

剧本写作与剧本改编写作，分镜头台本文字分镜与分镜头台本绘制，二三维动画造型设计、动画场景设计、动画运动规律、三维模型、材质灯光、三维动画、影视特效、游戏引擎等；单反摄影机、高清摄像机等基本设备使用方法；Photoshop、cinema4d、MAYA 、animate、After Effect、unity、虚幻引擎（ue5）等操作软件。

1. 专业知识

能够掌握影视动画行业相关专业知识，理解并灵活应用影视动画创作方法，在手绘CG、三维动画、二维动画、影视后期合成、影视特效制作、游戏动画、三维虚拟展示技术软件技术、相关软件技术等方面有熟练的表现，了解影视动画行业的前沿动态，具备影视动画行业发展分析和拓展能力。

4.能力目标

（1）通用能力目标

* 1. 自我学习与创新能力，拥有和客户沟通和书面表达能力。
  2. 熟练计算机动画软件基本操作技能和职业素质。

③了解国家广告法律法规常识；懂得编写项目合同书；具有创新意识以及研发二三维商业动画、影视特效合成、游戏动画、虚拟展示项目策划方面的能力；

（2）专业技术技能目标

① 熟悉动漫设计人员所需的基础知识和基本理论，了解熟悉影视作品的制作 流程，掌握影视作品相关环节的制作技能。

②掌握二维动画设计、处理、发布的技术，熟练掌握多媒体集成软件使用， 能够从事界面设计、交互式多媒体系统设计、多媒体课件开发等工作，熟悉多媒体产品的发布与推广。

③熟悉动漫专业相关知识并具有较好的绘画造型能力与表现力，掌握动作捕捉、二/三维动画制作、后期特效及虚拟仿真软件的基本操作方法，电影动画制作技术、游戏动画、影视后期合成制作﹑数字人虚拟现实制作或虚拟展示行业的设计与制作加工流程标准。

④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，动漫产品的营销能力。

⑤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、课程设置及要求**

本专业（群）以“校、行、企”，“三方一体，三方互动，校企协同、理实一体、工学结合”的人才培养模式，专业融合动漫和影视两大知识架构及技能体系，将“校企协同、学训一体、工学结合”的教育理念渗透到人才培养的各个环节。所谓校企协同，是指引企入校，引企入教，引进企业师资与学校专业教师，紧扣区域经济和行业企业发展实际，联合培养学生来之能用。理实一体指的是，学习和实训一体，采取同步实践教学的模式，让学生认识岗位职责。工学结合，培养过程与工作相结合、培养目标与岗位需求相结合。通过这种模式来促进学生职业能力和职业素养的全面协调发展，培养复合型创新型人才，实现更好更快服务于地方区域发展的需要，以及学生更快、更高质量的就业。

根据国家政策需求深化复合型技术技能人才培养培训模式改革，借鉴国际职业教育培训普遍做法，制订工作方案和具体管理办法，启动1+X证书制度试点工作。厦门软件职业技术学院数字创意学院动漫制作技术专业，紧紧围绕1+X证书进行23级人才培养方案的改革，把1+X证书（数字创意建模职业技能等级证书, 数字艺术创作职业技能等级证书,数字影视特效职业技能等级证书）融入课程体系，匹配人才培养方案中的课程《三维模型制作》、《数字人虚拟现实制作》、《三维材质灯光制作》、《三维动画制作》《影视后期特效制作》、《动漫造型设计》等课程。围绕健全学校设置、师资队伍、教学教材、信息化建设、安全设施等办学标准，探索实现学历证书和职业技能等级证书互通衔接。

（二）课程体系构建

本专业课程体系由公共基础课、专业基础课、专业课、专业（群）拓展课组成。注重“岗课赛证”融通，将“（数字创意建模职业技能等级证书, 数字艺术创作职业技能等级证书,数字影视特效职业技能等级证书）”职业技能等级标准和“福建省职业院校技能大赛”等专业技能竞赛有关内容及要求有机融入专业课程教学，把思想政治教育、职业精神、工匠精神、劳动精神、劳模精神融入人才培养全过程，将“课程思政”融入课程教学各环节，体现以岗位（群）职业标准为基础，以职业能力培养为核心，注重综合素质、实践能力、创新意识的培养。

动漫制作技术专业课设置流程图

数字媒体技术专业群课程体系本着专业群基础共享、中层分立、高层互选的原则，由共享模块、专业模块、拓展模块组成，按照“数字媒体技术专业﹑动漫制作技术专业﹑游戏设计专业”等专业基础相通，“数字媒体技术专业﹑动漫制作技术专业﹑游戏设计专业核心专业模块”等技术领域相近，“数字媒体技术专业﹑动漫制作技术专业﹑游戏设计专业”等职业岗位相关，“教学团队、实训基地、教学资源库”等教学资源共享原则，实现“平台课互通，专业课共享”等，数字媒体技术专业﹑动漫制作技术专业﹑游戏设计专业专业群课程共享，构建了“数字媒体技术专业群”课程体系。

数字媒体技术专业群课流程图

（三）主要课程教学要求

1.公共基础课程教学要求

**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 | 1.知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把我社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。  2．能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。  3.素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生爱国情怀，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。 | 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 | 习近  平新时代中国特色社会主义思想概论 | 1.知识目标：掌握中国特色社会主义进入新时代的依据，理解以人民为中心的立场，把握建设社会主义现代化强国的战略安排和总体布局，系统领会“合作共赢”的新型外交关系和“一带一路”倡议，认识人类命运共同体的概念以及中国的世界责任。  2.能力目标：培养学生综合运用马克思主义基本立场和方法理解、分析现实问题的能力，增强学生政治觉悟和敏感性，提高为中国式现代化建设的意识和能力。  3.素质目标：增强学生对中国道路、制度、理论和文化的自信，激发学生积极投身伟大中国梦的积极性和主动性，树立马克思主义正确的世界观、人生观和价值观。 | 中国特色社会主义总任务是实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴，新时代我国社会主要矛盾是人民日益增长的美好生活需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾，中国特色社会主义事业总体布局和战略布局，全面深化改革总目标，坚持和完善社会主义基本经济制度党在新时代的强军目标。 | 讲授法、讨论法、实践拓展法 | 48 |
| 3 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 1.知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。  2.能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定性，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。  3.素质目标：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。 | 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、科学发展观等理论的产生形成发展过程、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 |
| 4 | 体育 | 1.身心健康目标：增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄；  2.运动技能目标：熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法；  3.终身体育目标：积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。 | 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。 | 讲授；  项目教学；  分层教学。 | 64 |
| 5 | 大学英语 | 1.知识目标：了解未来职业相关的知识和工作过程以及沟通技巧；掌握常用的英语单词、短语、句子表达、基本的语法知识以及应用文格式和句型。  2.能力目标：能听懂涉及日常交际的结构简单、发音清楚、语速较慢的英语简短对话和短文；会用日常交际常用语，并能在日常涉外活动中进行初步交流；能运用所学词汇和语法写出简单的短文；能借助词典将中等偏下难度的一般题材的文字材料译成汉语。  3.素质目标：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；养成良好的良好的自学能力和职业道德以及积极严谨的求学态度；培养自主学习能力和团队协作能力，具有良好的团队精神意识，增强扩展职业能力。 | 1.听力：句子、对话、短文的听力技巧训练；  2.口语：话题讨论；  3.阅读：文章阅读、语言训练  4.写作：电邮、信函等应用文写作训练  5.翻译：基本翻译技巧翻译实践 | 讲授法；任务教学法；启发式教学法；视频、音频教学；小组讨论。 | 128 |
| 6 | 信息技术基础 | 1.通过信息技术课程培养学生的信息素养。注重培养学生的信息能力，培养学生的动手处理信息的能力，提高学生的其他基础文化素养，尊重学生的个性，强调信息伦理道德培养。  2.教学中提供示范，应用信息技术。利用信息技术辅助教学的手段，把信息素养的培养落实到整个学校教育中去。  3.通过信息技术的教学，要求学生能够通过计算机等级一级考试，使用信息技术达到培养学生信息素养的目的。 | 1.信息技术的基本情况和windows操作系统。  2.掌握office办公软件的使用。  3.计算机一级素养训练。 | 1、理论讲解  2、实践训练。  3、项目教学。 | 48 |
| 7 | 劳动教育 | 1.知识目标：帮助学生对劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识，树立正确的劳动观；  2.能力目标：学生通过各种劳动体验，提升劳动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；  3.素质目标：提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。 | 1.劳动观念教育，劳动法律法规教育等；  2.劳动技能教育，劳动习惯教育等。 | 实践、活动、专题教育 | 16 |

2.专业核心课程教学要求

**表1《数字插画设计》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | 插画设计 |
| 安排第3学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | 插画角色和场景的设计与实现 | |
| 学习目标 | 掌握插画角色的设计基础知识；独立造型设计插画 | |
| 学习内容 | （1）插画角色和场景角色表现；  （2）人物五官的绘制；  （3）人物服饰的绘制。 | |
| 思政元素 | （1）全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂，积极培育和践行社会主义核心价值观；  （2）强化学生职业素养养成和专业技术积累，将专业精神、职业精神和工匠精神融入课堂教学和作业中。 | |
| 学习方法 | 讨论、练习、学习材料整理、现场教学、实验、观摹、专项实训。 | |
| 学习材料 | 剧本、视讯素材、幻灯片、图书、设计实例。 | |
| 知识技能 | 数码绘画基础、photoshop软件基础、构成知识。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字艺术创作证书 | |

**表2《C4D动画设计》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | CINEMA 4D动画设计 |
| 安排第4学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | CINEMA 4D三维产品制作和动画设计 | |
| 学习目标 | 掌握CINEMA 4D动画设计基础知识；独立制作CINEMA 4D动画 | |
| 学习内容 | （1）掌握三维软件的操作；  （2）掌握应用三维软件创建基本物体、扩展物体、基本图形和其他物体；  （3）掌握三维的常用修改功能；  （4）掌握常用的多边型建模、网格建模的方法和技巧；  （5）掌握材质和贴图的使用；  （6）掌握灯光的布局；  （7）掌握作品的渲染输出。 | |
| 思政元素 | 结合当前学科知识在现实生产生活中的应用实例开展项目教学，开阔学生视野，培养学生对专业的兴趣，引导学生进行探究式学习，培养学生吃苦耐劳，爱岗敬业,团队协作的职业精神和诚实，守信，善于沟通与合作的良好品质，不断帮助学生树立正确的人生观、价值观、世界观，培养德才兼备的复合型人才。 | |
| 学习方法 | 教材、实训指导书、教案、多媒体课件、制作规范、项目案例。 | |
| 学习材料 | 计算机基本操作能力、平面图像处理等。 | |
| 知识技能 | （1）注意知识的连贯性；  （2）教学过程中应突出重点，分解难点；  （3）在教学过程教学内容要符合规范，应注重培养学生的创造力，采用案例教学；  （4）培养学生以下几方面的职业素质： 服务意识、文明法制意识、合作精神、能够与他人进行合作，具有协调工作能力和组织管理能力、较强的自我知识及技术更新能力；  （5）在教学过程中，采用适当的教学方法，以增加学生的感性认识，激发学生的学习兴趣，提高教学效果；  （6）具备项目管理基本知识，指导学生进行项目开发。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字创意建模证书 | |

**表3《影视后期制作》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | 影视后期制作 |
| 安排第3学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | （1）熟悉After Effects软件应用；  （2）掌握综合实例制作技术：熟悉After Effects工具的使用；掌握影视粒子特效制作；AE高级影视级特效制作。 | |
| 学习目标 | 掌握After Effects设计基础知识；独立制作After Effects影视特效 | |
| 学习内容 | 本课程的教学目标是通过影视特效制作课程使学生能够基本了解影视广告中的特效设计与制作。本课教学目标是能够让学生完全轻松地进入影视动画数字后期特效合成的精彩世界，掌握影视特效制作软件的应用，学会 “视频特技”、“画面叠加技术”、“抠像技术”、“遮罩效果”、“粒子效果”、“跟踪技术”等数字特效制作的核心技术，让学生通过本课程的学习能够举一反三，完全胜任影视广告栏目包装和设计、MTV短片、动画短片等特效设计及制作工作。 | |
| 思政元素 | （1）全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂，积极培育和践行社会主义核心价值观；  （2）强化学生职业素养养成和专业技术积累，将专业精神、职业精神和工匠精神融入课堂教学和作业中；  （3）实操过程精益求精，培养学生认真严谨的学习态度和工匠精神；  （4）课后作业鼓励发散思考，培养学生一定的自主学习能力和创新意识。 | |
| 学习方法 | 课程采用情境教学法，通过理论讲授、实例演示示范、实时示范讲解、实时针对问题修改并讲解、作品对比评析等多种教学方法指导教学过程，引导学生有效学习，实现学习目标。 | |
| 学习材料 | 选用教材：《After Effect CS4 影视特效设计与制作》，张秀玉主编，人民邮电出版社，2013.7版，附有教学案例，PPT等资源；动画专业资源库（图书馆资源、参考教材、杂志、动画光盘、网络资源）。 | |
| 知识技能 | 影视剪辑与美工设计能力；掌握 After Effects 软件的影视特效制作方法；具有自学能力、获取信息的能力，以及一定的组织、管理能力。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字特效制作证书 | |

**表4《三维模型制作》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | 三维模型制作 |
| 安排第2学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | 掌握应用三维软件建模的方法和技巧，掌握应用三维软件建模的能力。 | |
| 学习目标 | 掌握三维软件建模的基础知识和技能，并能应用三维软件进行常见模型和场景的建设。 | |
| 学习内容 | （1）掌握三维软件的操作；  （2）掌握应用三维软件创建基本物体、扩展物体、基本图形和其他物体；  （3）掌握三维的常用修改功能；  （4）掌握常用的多边型建模、网格建模和曲面建模的方法和技巧；  （5）掌握材质和贴图的使用；  （6）掌握灯光的布局；  （7）掌握作品的渲染输出。 | |
| 思政元素 | 结合当前学科知识在现实生产生活中的应用实例开展项目教学，开阔学生视野，培养学生对专业的兴趣，引导学生进行探究式学习，培养学生吃苦耐劳，爱岗敬业,团队协作的职业精神和诚实，守信，善于沟通与合作的良好品质，不断帮助学生树立正确的人生观、价值观、世界观，培养德才兼备的复合型人才。 | |
| 学习方法 | 教材、实训指导书、教案、多媒体课件、制作规范、项目案例。 | |
| 学习材料 | 计算机三维软件基本操作能力、平面图像处理等。 | |
| 知识技能 | （1）注意知识的连贯性；  （2）教学过程中应突出重点，分解难点；  （3）在教学过程教学内容要符合规范，应注重培养学生的创造力，采用案例教学；  （4）培养学生以下几方面的职业素质： 服务意识、文明法制意识、合作精神、能够与他人进行合作，具有协调工作能力和组织管理能力、较强的自我知识及技术更新能力；  （5）在教学过程中，采用适当的教学方法，以增加学生的感性认识，激发学生的学习兴趣，提高教学效果；  （6）具备项目管理基本知识，指导学生进行项目开发。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字创意建模证书 | |

**表5《数字人虚拟现实制作》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | 数字人虚拟现实制作 |
| 安排第3学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | 掌握数字人虚拟现实制作的知识和技能，掌握应用数字人虚拟现实制作的能力。 | |
| 学习目标 | 掌握数字人虚拟现实制作的基础知识和技能，并应用数字人虚拟现实制作开发项目。 | |
| 学习内容 | （1）掌握三维角色模型制作原理和方法；  （2）掌握三维角色模型制作的布线方法；  （3）掌握应用三维软件进行复杂三维角色模型制作的技巧；  （4）掌握三维角色模型制作的骨骼结构；  （5）掌握三维角色模型制作的uv划分；  （6）掌握三维角色模型制作作品的渲染输出。  （7）数字人虚拟现实制作 | |
| 思政元素 | 结合当前学科知识在现实生产生活中的应用实例开展项目教学，开阔学生视野，培养学生对专业的兴趣，引导学生进行探究式学习，培养学生吃苦耐劳，爱岗敬业,团队协作的职业精神和诚实，守信，善于沟通与合作的良好品质，不断帮助学生树立正确的人生观、价值观、世界观，培养德才兼备的复合型人才。 | |
| 学习方法 | 通过案例教学法，以项目案例制作为导向，采用理论与实践一体化方式进行教学，强化实践，巩固理论。 | |
| 学习材料 | 教材、实训指导书、教案、多媒体课件、制作规范、项目案例。 | |
| 知识技能 | 计算机基本操作能力、平面图像处理、三维建模、三维角色制作。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字创意建模证书 | |

**表5《Animate动画制作》课程教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | | Animate动画制作 |
| 安排第4学期，总学时64学时，其中理论16学时，实践48学时。 | | |
| 职业能力 | 掌握animate二维动画制作的知识和技能，掌握应用二维开发制作动画的能力。 | |
| 学习目标 | 掌握animate二维动画制作的基础知识和技能，并应用二维开发制作动画作品。 | |
| 学习内容 | （1）掌握animate二维动画制作原理和方法；  （2）掌握animate二维动画的镜头使用；  （3）掌握应用animate二维软件进行复杂动画效果制作的技巧；  （4）掌握animate动画作品的渲染输出。 | |
| 思政元素 | 结合当前学科知识在现实生产生活中的应用实例开展项目教学，开阔学生视野，培养学生对专业的兴趣，引导学生进行探究式学习，培养学生吃苦耐劳，爱岗敬业,团队协作的职业精神和诚实，守信，善于沟通与合作的良好品质，不断帮助学生树立正确的人生观、价值观、世界观，培养德才兼备的复合型人才。 | |
| 学习方法 | 通过案例教学法，以项目案例制作为导向，采用理论与实践一体化方式进行教学，强化实践，巩固理论。 | |
| 学习材料 | 教材、实训指导书、教案、多媒体课件、制作规范、项目案例。 | |
| 知识技能 | 计算机基本操作能力、平面图像处理、animate二维动画制作。 | |
| 相关证书或对应赛项 | 1+X数字艺术创作证书 | |

备注：所有“课程标准”应增加课程思政元素内容。

**七、教学进程总体安排**

（一）教学环节时间分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学年 | 学期 | 周数 | 周 数 分 配 | | | | | |
| 军训  入学教育 | 课堂  教学 | 技能  实训 | 岗位  实习 | 答疑  考试 | 毕业  教育 |
| 第一  学年 | 一 | 20 | 2 | 16 |  |  | 2 |  |
| 二 | 20 |  | 16 | 2 |  | 2 |  |
| 第二  学年 | 三 | 20 |  | 16 | 2 |  | 2 |  |
| 四 | 20 |  | 16 | 2 |  | 2 |  |
| 第三  学年 | 五 | 20 |  |  | 16 | 2 | 2 |  |
| 六 | 20 |  |  |  | 19 |  | 1 |
| 合 计 | | 120 | 2 | 64 | 22 | 21 | 10 | 1 |

（二）理论与实践教学学时、学分分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | | **门数** | **学分** | **学时数** | | | **各学期周学时安排** | | | | | | **各类课程占总学分比例（%）** | **各类课程占总学时比例（%）** |
| **总学时** | **理论学时** | **实践学时** | **第一学年** | | **第二学年** | | **第三学年** | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **公共基础课** | **“必修课”小计** | **14** | **35** | **682** | **394** | **288** | **17** | **10** | **2** | **2** | **0** | **0** | **23.3%** | **24.4%** |
| **“选修课”小计** | **3** | **6** | **72** | **48** | **24** | **2-6学期选课** | | | | | | **4%** | **2.4%** |
| **“专业基础课”小计** | | **5** | **18** | **304** | **64** | **240** | **12** | **4** | **0** | **0** | **0** | **0** | **14.7%** | **13%** |
| **“专业课”小计** | | **14** | **76** | **1544** | **144** | **1400** | **0** | **4** | **16** | **15** | **24** | **24** | **51%** | **55%** |
| **“专业（群）拓展课”小计** | | **6** | **12** | **176** | **80** | **112** | **0** | **6** | **4** | **2** | **0** | **0** | **7%** | **5.6%** |
| **合计** | | **41** | **147** | **2794** | **730** | **2040** | **29** | **24** | **22** | **19** | **24** | **24** | **100%** | 100% |
| **占总学时比例(%)** | **A类课程比例** | | **B类课程理论部分比例** | | | | | **B类课程实践部分比例** | | | | **C类课程比例** | | |
| **5%** | | **21%** | | | | | **32%** | | | | **42%** | | |
| **合计（%）** | **26%** | | | | | | | **74%** | | | | | | |

【说明：公共基础课程学时不少于总学时的1/4（公共必修课+素质类选修课），选修课学时占总学时的比例不少于10%（素质类选修课+专业（群）拓展课），实践学时占总学时数50%以上（通过实践环节和课内实践学时实现）。】

（三）教学进程表

【说明：1.总学时2500-2800，周学时20-24学时。以16学时计1个学分（素质类选修课12学时计1学分），总学分135-150学分，实践环节每周按24学时计算，1周计1学分。

2.课程类型用ABC分类标注，“A”类为理论课程，“B”类为“理论+实践”课程，“C”类为实践课程。

3.专业核心课程用“●”标注，职业技能证书考试课程用“★”标注，记号均标注在课程名称前面。

4.课程性质分为考试课（S）和考查课（C）。】

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程 类别** | | **序号** | | **课程名称** | **课**  **程**  **类型** | **学**  **分** | **总**  **学**  **时** | **学时分配** | | **各学期周学时安排** | | | | | | **考核方式** |
| **理论** | **实践** | **第一学年** | | **第二学年** | | **第三学年** | | **S/C(考试/考查)** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **公共基础课** | **必修课** | 1 | | 思想道德与法治 | B | 3 | 48 | 38 | 10 | 1 | 2 |  |  |  |  | S |
| 2 | | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | B | 3 | 48 | 48 |  | 3 |  |  |  |  |  | S |
| 3 | | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | B | 2 | 32 | 26 | 6 |  | 2 |  |  |  |  | S |
| 4 | | 形势与政策 | A | 1 | 48 | 48 |  | 讲座 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | C |
| 5 | | 大学英语 | B | 8 | 128 | 100 | 28 | 4 | 4 |  |  |  |  | S |
| 6 | | 大学体育 | B | 4 | 64 | 4 | 60 | 2 | 2 |  |  |  |  | C |
| 7 | | 信息技术基础 | B | 3 | 48 | 32 | 16 | 3 |  |  |  |  |  | C |
| 8 | | 职业生涯规划 | B | 1 | 16 | 14 | 2 | 1 |  |  |  |  |  | C |
| 9 | | 就业指导 | B | 1 | 22 | 16 | 6 |  |  |  | 1 |  |  | C |
| 10 | | 军事理论 | A | 2 | 36 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  | C |
| 11 | | 军事技能 | C | 2 | 112 |  | 112 | 3W |  |  |  |  |  | C |
| 12 | | 大学生心理健康教育 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | 1 |  |  | 1 |  |  | C |
| 13 | | 创新创业教育 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 2 |  |  |  | C |
| 14 | | 劳动教育 | C | 1 | 16 |  | 16 | 活动 | 活动 | 活动 | 活动 |  |  | C |
| **“必修课”小计** | | |  | **35** | **682** | **394** | **288** | **17** | **10** | **2** | **2** | **0** | **0** |  |
| **选修课** | 1 | 思政类、艺术类、人文素养类、科学素养类 | | A | 4 | 48 | 48 |  | **2-6学期选课** | | | | | | C |
| 2 | 第二课堂 | | C | 2 | 24 |  | 24 | C |
| **“选修课”小计** | | |  | **6** | **72** | **48** | **24** |  |
| **“公共基础课”合计** | | | |  | **41** | **754** | **442** | **288** | **17** | **10** | **2** | **2** | **0** | **0** |  |
| **专业基础课** | | 1 | | 素描 | B | 4 | 64 | 16 | 48 | 4 |  |  |  |  |  | C |
| 2 | | 图形图像处理 | B | 4 | 64 | 16 | 48 | 4 |  |  |  |  |  | S |
| 3 | | 色彩 | B | 4 | 64 | 16 | 48 | 4 |  |  |  |  |  | C |
| 4 | | 三大构成 | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  | 4 |  |  |  |  | C |
| 5 | | 数字创意建模课程周实训 | C | 2 | 48 |  | 48 |  | 2w |  |  |  |  |  |
| **“专业基础课”合计** | | |  | **18** | **304** | **64** | **240** | **12** | **4** | **0** | **0** | **0** | **0** |  |
| **专**  **业**  **课** | | 1 | | Animate动画制作● | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | C |
| 2 | | 分镜头设计 | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | S |
| 3 | | 三维模型制作●★  （1+X数字创意建模证书） | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  | 4 |  |  |  |  | S |
| 4 | | C4D动画设计● | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | C |
| 5 | | 动漫造型设计 | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | C |
| 6 | | 影视后期制作●★  （1+X数字特效制作证书） | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  |  | 4 |  |  | S |
| 7 | | 数字插画设计● | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | C |
| **8** | | 数字人虚拟现实制作 | B | 3 | 48 | 16 | 32 |  |  |  | 3 |  |  | S |
| 9 | | 三维材质灯光制作★  （1+X数字创意建模证书） | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  | 4 |  |  |  | C |
| **10** | | 数字艺术创作周实训 | C | 2 | 48 |  | 48 |  |  | 2w |  |  |  |  |
| **11** | | 数字人创意设计制作周实训 | C | 2 | 48 |  | 48 |  |  |  | 2w |  |  |  |
| **12** | | 岗位技能综合实训 | C | 8 | 192 |  | 192 |  |  |  |  | 8w |  |  |
| **13** | | 毕业设计 | C | 8 | 192 |  | 192 |  |  |  |  | 8w |  |  |
| **14** | | 岗位实习 | C | 21 | 504 |  | 504 |  |  |  |  | 2w | 19w |  |
| **“专业课程”合计** | | |  | **76** | **1544** | **144** | **1400** | **0** | **4** | **16** | **15** | **24** | **24** |  |
| **专**  **业**  **（群）拓**  **展**  **课** | | **1** | | 三维动画制作★  （1+X数字创意建模证书） | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  | 2 |  |  | C |
| 2 | | 艺用人体解剖学 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | 2 |  |  |  |  | S |
| **3** | | 摄影与摄像 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 2 |  |  |  | C |
| **4** | | 动画剧本创作 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 2 |  |  |  | C |
| **5** | | 动画运动规律 | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  | 4 |  |  |  |  | C |
| **6** | | UI设计 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | 4 |  |  |  |  | C |
| **7** | | 文化创意与市场推广 | B | 4 | 64 | 16 | 48 |  |  | 2 |  |  |  | C |
| **8** | | 短视频制作 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  | 2 |  |  | C |
| **9** | | 绘本创作 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 2 |  |  |  | C |
| **10** | | 视听语言 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | **2** |  |  |  |  |  |
| **“专业（群）拓展课”合计 （至少选修12学分）** | | |  | **12** | **176** | **80** | **112** | **0** | **6** | **4** | **2** | **0** | **0** |  |
| **合计** | | | | |  | **147** | **2794** | **730** | **2040** | **29** | **24** | **22** | **19** | **24** | **24** |  |

**八、实施保障**

（一）师资队伍

为满足教学工作的需要，专业生师比建议为28：1左右。

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。专任教师中“双师”型教师不低于90%，专任教师职称结构合理。

在实践类课程上，充分利用校企工作室的优势，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“一课双师”形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、音响设备、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

动漫制作技术专业校内实训设备和实训场地满足动漫制作技术专业实践教学计划基本要求。具体实训室设备如下表所示：

**校内实训条件一览表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 实训室名称 | 主要实训项目 | 主要设备 | 工位数量 |
| 素描、水粉室 | 素描、水粉课程实训 | 画板﹑画架﹑静物、画具等 | 300工位 |
| 普通教室 | 三大构成课程实训 | 多媒体教学设备 | 200工位 |
| 公共机房 | 上机实践课程实训 | 计算机和相关软件 | 180工位 |
| 手工创意室 | 手工创意 | 桌椅、纸张 | 50工位 |
| 动漫造型设计室 | 动漫造型设计 | 拷贝台 | 40工位 |
| 动漫制作技术专业实训准备室 | 二维动画制作 | 计算机和相关软件 | 300工位 |
| 渲染集群实训室 | 三维建模、渲染 | 计算机和相关软件 | 60工位 |
| 三维动画实训室 | 三维动画设计 | 计算机和相关软件 | 60工位 |
| 影视特效实训室 | 影视特效处理 | 计算机和相关软件 | 60工位 |

3.校外实训基地条件

动漫制作技术专业积极拓展校外企业实训基地，与多家公司签订产学研协议，满足动漫制作技术专业校外实践教学计划的基本要求。具体如下表所示：

**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 | 动漫公司 | 三维建模、渲染 | 第二学期，2周 | 200 |
| 2 | 影视公司 | 影视、动画视频实训 | 第三学期，2周 | 200 |
| 3 | 中国动漫集团 | 二维动画制作实训 | 第四学期，2周 | 200 |

（三）教学资源

1.教材选用与建设

教材建设：开发基于工作过程的新形态教材。专业建设团队根据专业建设指导委员会的建议，针对动漫制作技术专业各门课程教学内容的选取，组织专业教师到企业进行课程调研，进一步开展和推动以工作过程为导向的教学改革和课程建设，后续将组织老师开发编写基于工作过程的课程教学改革教材、新型活页式和工作手册式教材等，有多门动画专业基础课程、专业课程教材均已正式出版。另外后续将和企业合作开发了多门专业选修课程的校本教材。

教材选用：选用优秀的高职高专规划教材，思想政治理论课教材必须使用国家统编的教材、马克思主义理论研究和建设工程重点教材；专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用；国家和省级规划目录中没有的教材，可在职业院校教材信息库选用等教材选用原则选用优秀的高职高专规划教材。在进行教材选用时，应整体研究、制定教材选用标准，使在教学中实际应用的教材能明显反映行业特征，并具有时代性、应用性、先进性和普适性。

教学资源共享与利用：选用国家资源共享优质课程教学资源。在课程教学资源的选择上，除了课程教师自主开发专业课程教学资源外，还根据情况选用国家资源共享优质课程教学资源，拓展学生知识面，提高教学效果。

2.图书文献配备

学校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，方便师生查询、借阅、专业类图书文献主要包括：与本专业有关的图书、期刊、资料、规范规程、标准、法律法规、图集图纸等，并能及时更新、充实。据高职职业特色选用符合高职教育的相关教材，教材选用须符合课程教学大纲要求，核心课程的教材60%以上应选用正式出版的高职高专教材，优先选用专业教学指导委员会推荐的规划教材和评选的优秀教材，专业必修课至少应有符合教学大纲要求的讲义。公共图书馆中有一定数量与专业有关的图书、刊物、资料，逐步建立有特色的、内容丰富的专业数字化（网络）资料等学习资源库和具有检索信息资源的工具，有利于学生自主学习，并能使用便捷、更新及时的数字化专业教学资源。

3.数字化（网络）资源建设

专业教学团队在课程教材建设的基础之上，积极进行网络资源建设与开发，后续将有多门专业基础课程、专业核心课程建立的课程教学网站，教学过程资料将上网。学生可以通过网络访问浏览课程教学内容和资源，实现课后自主学习，进一步提高教学效果。

（四）教学方法

采用工学结合的思想进行教学模式的改革，包括岗位任务驱动、项目导向（引领）、作品案例等模式，实施启发式、讲授法、谈话法、讨论法、演示法、参观法、调查法、练习法、实验法等教学方法，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

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

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、职业资格技能鉴定、厂商认证、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评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，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，由专兼职教师共同组织考核。

项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，可采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼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，由企业与学校进行共同考核，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。

职业资格技能鉴定、厂商认证：本专业还引入了职业资格鉴定和厂商认证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：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.完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

2.建立毕业生跟踪反馈机制级社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，找出问题、分析原因、提出措施，为下一届人才培养提供参考依据。

**九、毕业规定**

（一）本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满147学分，其中：

公共基础课程：41学分

专业基础课程：18学分

专业课程：76学分

专业（群）拓展课程：12学分

允许学生通过参加技能竞赛、高层次学历教育、对外交流学习、职业资格及技能考证、创新创业实践、第二课堂活动和在线课程等获得的成绩和学分按照《厦门软件职业技术学院课程学分替代管理办法》进行学分认定互换。

（二）综合素质测评成绩：合格

（三）体育素质测评成绩：合格

（四）职业技能证书要求：推行“1+X”方案，把学生毕业须获得一本与本专业相关的职业技能等级证书作为毕业条件之一，各专业职业技能证书的要求由各专业（群）建设委员会审核。

**动漫制作技术专业相关职业资格证书**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 职业资格（证书）名称 | 发证单位 | 等级 |
| 1 | 1+X数字创意建模职业技能等级证书 | 浙江中科视传科技有 限 公 司 | 初级/中级 |
| 2 | 1+X数字艺术创作职业技能等级证书 | 中国动漫集团 | 初级/中级 |
| 3 | 1+X数字影视特效职业技能等级证书 | 杭州时光坐标影视传媒股份有限公司 | 初级/中级 |
| 4 | FLASH动画制作类证书 | 国家人力资源和社会保障部 | 初级 |
| 5 | 后期特效师 | 国家人力资源和社会保障部 | 初级 |
| 6 | 动画绘制员 | 国家劳动和社会保障部 | 中级 |
| 7 | 三维动画师证书 | 国家信息产业部NICG职业资格认证 | 初级 |

**十、继续专业学习深造建议**

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.专业技能继续学习的渠道

随着影视动画行业的发展，本专业毕业生走向工作岗位后，为了适应影视动画新技术的应用，以满足岗位的需求，不断地补充更新自己的专业知识，拓宽知识视野，更新知识结构。潜心钻研业务，勇于探索创新，不断提高专业素养和专业技能水平，适应经济社会发展的需要。主要渠道有：

（1）学校开展的影视动画新技术培训；

（2）行业、企业的影视动画新技术培训；

（3）互联网资源自主学习：51自学网，翼狐网等。

2.提高层次教育的专业面向

本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：数字媒体技术专业、影视动画专业、 游戏设计专业、影视编导专业等。