

动漫设计专业教学标准（高等职业教育专科）

1 概述

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，顺应动漫设计行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、动漫衍生产品设计等岗位（群）的新要求，不断满足动漫设计行业高质量发展对高素质技能人才的需求，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，制订本标准。

专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准是全国高等职业教育专科动漫设计专业教学的基本标准，学校应结合区域/行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校动漫设计专业人才培养方案，鼓励高于本标准办出特色。

2 专业名称（专业代码）

动漫设计（550116）

3 入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

4 基本修业年限

三年

5 职业面向

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）
对应行业（代码）	动漫、游戏数字内容服务（6572），专业设计服务（7492）
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	动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、动漫衍生产品设计……
职业类证书	游戏美术设计、数字创意建模……

6 培养目标

本专业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，面向动漫、游戏数字内容服务，专业设计服务等行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计、动漫衍生产品设计等工作的高技能人才。

7 培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和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、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）掌握动画角色、CG 插画、动画运动规律、分镜头脚本、三维建模制作、骨骼绑定、二/三维动画制作、材质贴图与灯光渲染、后期合成等技术理论知识；

（6）能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作；

（7）能够根据剧本进行动画角色、场景、分镜头、漫画、原画设计与绘制；

（8）掌握动漫角色设计等技术技能，适应数字经济发展新需求，能够完成二维、三维动画制作；

（9）能够根据创作需要进行后期合成制作；

（10）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（11）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；

（12）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；

（13）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；

（14）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。

8 课程设置及学时安排

8.1 课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

8.1.1 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

应将思想政治理论、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等列为公共基础必修课程。将马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、语文、数学、外语、国家安全教育、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、艺术设计史、设计美学等列为必修课程或限定选修课程。

学校根据实际情况可开设具有地方特色的校本课程。

8.1.2 专业课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程。

学校应结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要自主确定课程，进行模块化课程设计，依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的真实生产项目和典型工作任务等，开展项目式、情境式教学，结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型。有条件的专业，可结合教学实际，探索创新课程体系。

（1）专业基础课程

主要包括：造型基础、设计创意、动画概论、数字图形、动画视听语言、动画剧本、摄影摄像基础等领域的内容。

（2）专业核心课程

主要包括：动漫角色设计、CG 插画、动画运动规律、分镜头脚本设计、三维模型制作、二维动画制作、三维动画制作、后期特效制作等领域的内容，具体课程由学校根据实际情况，按国家有关要求自主设置。

专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	动漫角色设计	① 进行角色概念设计。 ② 掌握光影塑造角色结构。 ③ 完成角色色彩设定。	教学内容： 动漫角色（人物、动物、非生物等）透视、比例、动态、表情、服饰、风格等相关内容；角色创作和表现方法；注重创作具有中华优秀传统文化元素的各种动漫角色形象。

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	动漫角色设计	④ 完成角色标准三视图设定	<p>教学要求：</p> <p>掌握人体结构、色彩搭配、数字绘画软件等专业基础知识；熟练掌握动漫角色造型设计规律和表现方法，能根据项目命题绘制不同风格的动漫角色形象</p>
2	CG 插画	<p>① 进行书籍、杂志插图设计。</p> <p>② 完成角色肖像插画绘制。</p> <p>③ 完成故事绘本插图设计。</p> <p>④ 完成卡牌游戏插画设计制作。</p> <p>⑤ 完成动漫游戏海报、招贴、宣传画设计</p>	<p>教学内容：</p> <p>绘图软件的应用技巧和方法；角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画的基础训练；插画概念图设计、线稿着色、软件处理方法与技巧；角色肖像插画绘制、绘本插画绘制、动漫游戏海报及宣传画设计制作，书籍、杂志、网页插图设计等。</p> <p>教学要求：</p> <p>掌握人体结构、透视、色彩基础知识；深入掌握角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画技巧；熟练掌握插画角色造型、配景设计、光影情景氛围塑造绘制技巧，能运用数字绘画工具完成各种风格和类型的插画设计与绘制</p>
3	动画运动规律	<p>① 设定动画速度的时间、空间和格数（软件用帧）。</p> <p>② 明晰曲线运动规律。</p> <p>③ 设定动画预备与缓冲、滞后与跟随、弹性与变形等运动节奏表现。</p> <p>④ 设定人物、动物常规动画（走、跑、跳）。</p> <p>⑤ 完成自然现象与特效动画绘制</p>	<p>教学内容：</p> <p>动画制作原理、人物运动规律、常见动物运动规律、角色表演、动画自然现象等相关内容；曲线运动、弹性与变形、预备和缓冲等动画运动原理和表现技法，各类动画设计与制作。</p> <p>教学要求：</p> <p>掌握动画制作原理、动画中割方法等知识；熟练掌握角色、动物、自然现象（特效）动画绘制技巧和方法；能根据动画镜头表现需要独立完成动画设计与制作</p>
4	分镜头脚本设计	<p>① 进行剧本设定。</p> <p>② 完成叙事草图分解镜头。</p>	<p>教学内容：</p> <p>动画项目设计的文案、剧本、分镜、动态故事版等相关内容；动漫作品创意策划的基本流程管理方法；注重具有中华优秀传统文化元素的各类动漫项目的编导与分镜设计。</p>

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
4	分镜头脚本设计	<p>③ 绘制分镜（包含：镜号、镜头时间、景别、镜头运动指示、构图及角色表演指示，对白、声音标注等要素）。</p> <p>④ 合成静态分镜稿，制作动态分镜</p>	<p>教学要求：</p> <p>掌握文字分镜（基本）、镜头语言、构图专业知识；熟练掌握分镜脚本绘制技巧和方法；能根据文字剧本描述绘制出动漫分镜头脚本，并制作成动态分镜（或故事板）</p>
5	三维模型制作	<p>① 完成三维角色、场景、道具制作。</p> <p>② 掌握次世代低模制作技术。</p> <p>③ 掌握次世代高模制作技术。</p> <p>④ 进行三维材质、灯光制作。</p> <p>⑤ 掌握 PBR 流程材质贴图与渲染。</p> <p>⑥ 掌握引擎渲染技术。</p> <p>⑦ 掌握动画分层渲染技术</p>	<p>教学内容：</p> <p>三维动画制作软件建模相关命令与模块、三维模型（道具、场景与角色等）制作要领和方法；三维动画制作软件中 UV、材质、贴图、灯光与渲染相关命令模块；三维模型（道具、场景与角色等）UV 贴图与各种材质的表现技法，以及不同环境下灯光渲染的制作要领和方法。</p> <p>教学要求：</p> <p>能熟练运用三维动画制作软件完成符合影视动画或次世代游戏要求的三维道具、场景和角色等模型制作，能熟练使用三维动画制作软件完成影视动画和游戏美术中的角色、场景、道具等物件的材质和灯光渲染表现</p>
6	二维动画制作	<p>① 进行动画镜头构图设计。</p> <p>② 完成动画与背景分层设计。</p> <p>③ 完成原画与中间动画制作。</p> <p>④ 完成动画线稿处理与上色。</p> <p>⑤ 完成动画合成与输出</p>	<p>教学内容：</p> <p>二维动画制作软件关键帧设置，原画、中间画、动画分层、镜头运动、素材库等制作方法和应用技巧；二维动画短片制作。</p> <p>教学要求：</p> <p>掌握二维动画制作流程、动画分镜指导、动画运动规律及表演等专业知识，熟练掌握原画设计、动画制作技巧，能灵活运用数字动画软件技术完成二维动画设计与制作</p>
7	三维动画制作	<p>① 完成骨骼绑定设置。</p> <p>② 掌握蒙皮与权重调节。</p> <p>③ 完成动画曲线编辑。</p>	<p>教学内容：</p> <p>三维动画制作软件中动画相关命令和操作，角色动画绑定蒙皮、关键帧设置、曲线编辑、表情动画制作、动作捕捉等制作方法和技巧，进行角色动画制作与表演。</p>

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
7	三维动画制作	④ 完成表情动画制作。 ⑤ 完成动画层动画编辑。 ⑥ 完成三维角色动画表演。 ⑦ 完成动作捕捉与数据修改	教学要求： 掌握动画运动规律、动画表演、动画曲线编辑等知识，熟练掌握角色绑定蒙皮、角色动画设计制作及三维动画制作软件的动画制作技术技能，能按照分镜（或故事板）要求完成各类风格角色动画表演设计与制作
8	后期特效制作	① 进行视频影像剪辑。 ② 完成影像创意组接（蒙太奇）。 ③ 完成抠像与合成。 ④ 完成校色与特效。 ⑤ 完成音效、音乐、配音制作	教学内容： 后期编辑与特效软件应用技巧和方法；视频编辑、转场、抠像、调色、字幕以及视频和音频特效等基础知识；影视动画制作，数字影像合成、剪辑；制作特效、片头、片尾、预告片的工作流程。 教学要求： 掌握视听语言、视频剪辑手法、后期软件操作等基础知识；熟练掌握镜头叙事、视频剪辑及后期处理应用技巧；能根据导演需要完成视频、短片的合成、剪辑、音视频处理等后期项目制作

（3）专业拓展课程

主要包括：影视后期、MG 动画、界面设计、动漫衍生产品设计、动画广告制作、三维建筑漫游、定格动画、VR 动画、动作与表情捕捉技术等领域的內容。

8.1.3 实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

（1）实训

在校内外进行造型训练、色彩训练、动画运动规律、后期特效、动画片制作等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

在动漫、游戏数字内容服务、专业设计服务行业的相关企业进行动画（二维、三维）制作、漫（插）画设计、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作等实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对学生实习的指导、管理和考核。

实习实训既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。

学校可根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，优化学期安排，灵活开展实践性教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。

8.1.4 相关要求

学校应充分发挥思政课程和各类课程的育人功能。发挥思政课程政治引领和价值引领作用，在思政课程中有机融入党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等相关内容；结合实际落实课程思政，推进全员、全过程、全方位育人，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。应开设安全教育（含典型案例事故分析）、社会责任、绿色环保、新一代信息技术、数字经济、现代管理、创新创业教育等方面的拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入课程教学中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

8.2 学时安排

总学时一般为 2700 学时，每 16~18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%，其中，实习时间累计一般为 6 个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计不少于总学时的 10%。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按 1 周为 1 学分。

9 师资队伍

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。

9.1 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 22:1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

能够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。

9.2 专业带头人

原则上应具有本专业及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动漫、游戏数字内容服务、专业设计服务等行业、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。

9.3 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有动漫设计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。

9.4 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，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应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、非物质文化遗产代表性传承人等高技能人才，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。

10 教学条件

10.1 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、实验室、实训室和实习实训基地。

10.1.1 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

10.1.2 校外实验、实训场所基本要求

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，确保能够顺利开展动漫、游戏等实训、实验活动。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。

（1）美术绘画实训室

配备多媒体教学设备、静物展示台、塑料凳子、台式变角灯、半开画板、画架、静物等教学设备设施，用于动漫素描、动漫色彩、速写、构成设计等实训教学。

（2）多媒体数字实训室

配备多媒体教学设备及教学系统、图形图像制作的高配置 PC 机，配备电脑桌、黑板、服务器、空调、图形图像制作软件、编辑软件、相关专业设计软件、组合式讲台等设备设施，用于二维、三维动画制作，图形图像处理，动漫 CG 创作，后期特效，VR 动画等实训教学。

（3）原动画实训室

配备多媒体教学设备、动画绘制台、动画绘画用书架、动画拷贝台、投影仪或一体机、展示台、黑板、动画绘画专用纸张、动画实训稿、动画线拍仪等设备设施，用于动画设计和检测、二维动画绘制等实训教学。

（4）摄影棚实训室

配备交互式数字平台情景录制及配件、便捷设计桌、台式变角灯、专业摄像机及专业灯光、反光伞、数字信息存储系统、计算机、交互式数字平台情景录制及配件、道具器材、无影罩、四叶遮板、尖嘴罩等设备设施，用于影视拍摄训练、影视后期合成素材拍摄训练、影视广告拍摄、定格动画拍摄制作、动作捕捉等实训教学。

（5）录音棚实训室

配备台式组装电脑、调音台、专业声卡、监听音箱、电容话筒、话筒放大器、人声效果器、耳机、耳机分配器、话筒防喷罩、话筒、对讲话筒、VOD点歌机、电视机、DVD机、CD机、DV摄像机等设备设施，用于音效制作训练、音频制作教学、影视作品配音等实训教学。

（6）手模制作与设计实训室（或雕塑实训室）

配备电脑投影设备、实物展台、黑板或白板、雕塑转盘、雕塑支架、雕塑油泥、硅胶、树脂、石膏、雕塑工具等设备设施，用于定格动画制作、动漫手办制作、动漫雕塑等实训教学。

可结合实际建设综合性实训场所。

10.1.3 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供动画制作、原画设计、动漫衍生产品设计等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；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习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，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工作的，有保证实习生日常工作、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。

10.2 教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

10.2.1 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。

10.2.2 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：动漫产业发展报告、动画生产流程与管理、动漫行业标准与规范、动漫设计、数字绘画、应用软件、动画表演、数字动画制作、图形图像、信息技术、艺术概论、美学、动漫项目案例（手稿、画册）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。

10.2.3 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材（包括图形/图像、音频、视频和动画）、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。

11 质量保障和毕业要求

11.1 质量保障

（1）学校和二级院系应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）学校和二级院系应完善教学管理机制，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）专业教研组织应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）学校应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。

11.2 毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

学校可结合办学实际，细化、明确学生课程修习、学业成绩、实践经历、职业素养、综合素质等方面的学习要求和考核要求等。要严把毕业出口关，确保学生毕业时完成规定的学时学分和各教学环节，保证毕业要求的达成度。

接受职业培训取得的职业技能等级证书、培训证书等学习成果，经职业学校认定，可以转化为相应的学历教育学分；达到相应职业学校学业要求的，可以取得相应的学业证书。