

1.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，面向软件和信息服务业，广播、电视、电影和录音制作业等行业的影视动画、游戏制作、广告传媒设计以及电视、媒体传播技术领域，能够从事影视动画设计、动画制作、插画设计、影视后期制作、影视特效等工作的高技能人才。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）掌握动画概论、视听语言、插画设计等方面的专业基础理论知识；

（2）掌握影视动画造型设计、场景设计、角色设计、动画运动规律、分镜头设计、原动画设计等相关知识的创作与制作的能力；

（3）具有商业设计思维与项目策划能力，掌握影视创作中构图、灯光、镜头、短视频创作、后期剪辑与合成的能力；

（4）能熟练运用专业软件（Photoshop、Illustrator、After Effects、Maya、ZBrush、Substance 3D Painter 等）完成数字化图形图像设计、二维动画制作、三维动画制作、新媒体动画制作等专业能力；

(5) 具有从事影视动画领域相关延伸产品设计的能力，具备一定的影视动画项目策划与技术方案开发能力，能够从事动画技术研发、动画 IP 成果转化的能力；

(6) 具有从事系统解决动画生产全流程相关问题的能力，具备较好的团队意识及团队协调能力，具有一定的影视动画项目的统筹与管理能力；

(7) 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；

(8) 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；

2.教师团队

本专业有教师 13 人，含企业教师 5 人。团队中高级职称 7 人，中级职称 2 人，“双师型”教师占比为 85.7%，是一支结构合理、有朝气有活力的师资队伍。

3.主干课程

3.1 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

3.2 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。

(1) 专业基础课程

主要包括：设计导论、数字图像处理、AIGC 数字绘画、三维基础建模、外出写生等领域的内容。

(2) 专业核心课程

主要包括：视听语言与分镜头、动画运动规律、三维动画角色设计、MG 动画制作、三维动画制作、PBR 数字材质制作、动作捕捉技术基础、三维动画特效与剪辑、数字雕刻（ZBRUSH）、三维美术资产制作（UE5）等领域的内容。

匹配岗位的专业核心模块课程一览表

序号	岗位方向	课程名称	岗位说明	薪资水平
1	二维动画设计员	MG 动画制作	具体岗位： 二维动画设计师、MG 动画制作师；AI 动态漫制作员。 核心工作： 角色原画设计、关键帧动画制作，MG 动画分镜设计、元素绘制与合成，负责二维动画短片、广告动画、科普动画等作品的全流程制作，确保动画节奏流畅、风格统一。	3000-8000 元
		动画运动规律		

2	三维动画设计师	三维动画角色设计	具体岗位： 三维角色建模师、三维动画师、动作捕捉技术员。 核心工作： 三维角色、道具的建模与绑定,根据剧本和分镜完成角色动作设计与制作,进行动作捕捉数据的采集、优化与匹配,确保角色动作自然贴合剧情需求,适配影视、游戏等场景应用。	3500-12000元
		动作捕捉技术基础		
		三维动画制作		
3	影视后期制作员	视听语言与分镜头	具体岗位： 影视后期剪辑师、特效师、调色师。 核心工作： 影视素材的筛选、剪辑与拼接,片头片尾设计制作,影视特效制作,画面调色与色彩校正,音视频同步处理,最终输出符合播出标准的影视成片。	3800-11000元
		三维动画特效与剪辑		
4	虚拟场景搭建师	PBR 数字材质制作	具体岗位： 虚拟场景建模师、材质艺术家、实时渲染工程师。 核心工作： 影视、文旅、游戏等场景的三维建模, PBR 材质的制作与调试,利用 UE5 等引擎进行场景的实时渲染优化,搭建沉浸式虚拟拍摄场景、VR 体验场景,确保场景视觉效果与运行流畅度。	4000-13000元
		三维美术资产制作 (UE5)		
		数字雕刻 (ZBRUSH)		

(3) 专业拓展课程

主要包括：插画设计、MG 动画创作实训、三维动画综合实训、动画衍生品 3D 打印、动画短片综合实训等领域的内容。

3.3 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项目实训、

实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式。校内外进行三维资产制作、AIGC 二维动画制作、三维动画制作、后期合成与特效制作等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

建立了稳定、够用的校内外实习基地，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。

校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要设备	工位	主要实训项目	支撑课程
1	影视动画动作捕捉工作室	16 点光学动作捕捉系统、动作捕捉服、面部捕捉设备、数据处理工作站	10	1. 角色基础动作采集（走、跑、跳循环动作捕捉）； 2. 动作数据优化； 3. 面部表情捕捉； 4. 动作与角色绑定匹配。	动作捕捉技术基础、三维动画制作、角色动画实训
2	3D 打印与数字模型工坊	FDM 3D 打印机、SLA 光固化打印机、模型打磨工具、上色设备。	5	1. 动画衍生品建模(手办原型三维建模)； 2. 3D 打印参数调试（层高、支撑结构设置）； 3. 打印模型后处理（打磨、抛光、上色）； 4. 数字雕刻与实体转化（ZBrush 高模雕刻后导出打印文件）。	动画衍生品 3D 打印、数字雕刻（ZBRUSH）、三维动画角色设计
3	数字视觉特效实训基地	高性能图形工作站、Houdini 特效软件授权、AE 插件包、渲染农场节点	30	1. 粒子特效制作（火焰、烟雾、雨滴效果设计）； 2. 流体动力学模拟（水流、岩浆流动效果制作）； 3. 刚体破碎特效(建筑坍塌、物体破碎动画)； 4. 大规模场景渲染(多镜头动画批量渲染、渲染效率优化)。	三维动画特效与剪辑、PBR 数字材质制作、影视后期综合实训
4	沉浸式虚拟现实（VR）内容创作室	VR 内容制作工作站、360° 全景	15	1. 全景动画拍摄（360° 场景素材采集）； 2. VR 视频编辑（全景素	三维美术资产制作（UE5）、虚拟现实程序开发实训、虚拟场景

		相机、VR 视频编辑 软件、虚拟 制片 LED 屏		材拼接、视角引导设计)； 3. 虚拟制片场景搭建 (LED 屏背景与真实角 色合成)； 4. 沉浸式动画体验测试 (VR 动画用户体验优 化)。	搭建师岗位实训
5	交互式数字 叙事实训室	交互设计 工作站、触 摸显示屏、 Unity/UE5 交互开发 软件	25	1. 数字故事板制作； 2. 交互式动画开发； 3. 触控端动画适配； 4. 叙事逻辑测试。	视听语言与分镜头、 MG 动画制作、数字媒 体交互设计
6	三维动画与 渲染工场	三维建模 工作站、专 业渲染软 件、渲染农 场、模型检 测工具	40	1. 高精度角色建模； 2. 材质与灯光渲染； 3. 动画片段渲染； 4. 模型质量检测。	三维基础建模、三维动 画角色设计、三维动画 制作、PBR 数字材质制 作

校外实训基地一览表

序号	基地名称	合作企业	工位	主要实训项目	支撑课程
1	数字动画影视 校企共建实践 基地	博拉网络股份 有限公司	20	数字动画角色设计；动画分 镜制作；三维动画渲染等实 训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
2	视觉传达校企 共建实践基地	成都燧石行影 视科技有限公 司	20	插画设计；平面广告设计； 绘本设计与制作、IP 形象设 计。	顶岗实 训、毕业 设计
3	数字影视校企 共建实践基地	成都鸿洲影视 文化有限公司	40	摄影基础；三维软件基础； 非线性编辑；后期合成；三 维动画基础；影视特效制作 等实训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
4	数字影视校企 共建实践基地	达瓦(重庆)影 像科技有限公 司	20	摄影基础；三维软件基础； 非线性编辑；后期合成；三 维动画基础；影视特效制作	顶岗实 训、毕业 设计

				等实训项目。	
5	数字动画影视 校企共建实践 基地	四川东尧动漫 制作有限公司	20	数字动画角色设计；动画分 镜制作；三维动画渲染等实 训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
6	数字动画影视 校企共建实践 基地	重庆乐尤网络 科技有限公司	30	数字动画角色设计；动画分 镜制作；三维动画渲染等实 训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
7	数字游戏校企 共建实践基地	重庆佰舟芸光 信息技术有限 公司	50	游戏角色建模、游戏场景设 计、游戏交互设计、游戏测 试等实训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
8	数字游戏校企 共建实践基地	重庆新视优媒 文化传媒有限公司	20	游戏角色建模、游戏场景设 计、游戏交互设计、游戏测 试等实训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
9	视觉传达校企 共建实践基地	重庆影瞳坊文 化创意设计有 限公司	20	插画设计；平面广告设计； 绘本设计与制作、IP 形象设 计。	顶岗实 训、毕业 设计
10	数字游戏校企 共建实践基地	上海青瞳视觉 科技有限公司	20	游戏角色建模、游戏场景设 计、游戏交互设计、游戏测 试等实训项目。	顶岗实 训、毕业 设计
11	视觉传达校企 共建实践基地	重庆银月西风 影视传媒有限 公司	20	插画设计；平面广告设计； 绘本设计与制作、IP 形象设 计。	顶岗实 训、毕业 设计

4.作品

4.1 静态模型类：



5.国家、省部级获奖





获奖证书

王珏 黄赋 李美蓉 秦岭：

在“巴渝工匠”杯重庆市第四届工业设计职业技能竞赛动画制作员
赛项职工组比赛中，荣获：

三等奖





获奖证书

王珏 老师：

在“巴渝工匠”杯重庆市第四届工业设计职业技能竞赛陶瓷产品设计师赛项中，荣获：

优秀指导老师



二〇二五年十二月

获奖证书

重庆城市职业学院

刘峻佚、赵泽荣：

你（们）的作品《鸛尊灵》在2025年“金色之秋”重庆市大中专学生展示交流活动之“文物青年说”重庆市大学生文物创意创作大赛教师组中表现突出，荣获

二 等 奖



2025年11月



2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区

/动画类/

作品编号
D07-22-051-0003
作品名称
《“破”动满满活力》
作者姓名
唐光林
指导教师
徐桐沁
参赛院校
重庆城市职业学院



2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区

/视频类影视广告/

作品编号
Ba19-22-051-0003
作品名称
《漫游之上，自在之下》
作者姓名
肖阳
指导教师
徐桐沁
参赛院校
重庆城市职业学院



2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区

/动画类/

作品编号
C10-22-051-0011
作品名称
《齿尖埃光魔法秀》
作者姓名
李金碧
指导教师
徐桐沁
参赛院校
重庆城市职业学院



2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区

/动画类/

作品编号
D09-22-051-0004
作品名称
《敢创·无界》
作者姓名
张芳菲
指导教师
杨幸怡
参赛院校
重庆城市职业学院





2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区



2025 第 17 届 全 国
大 学 生 广 告 艺 术 大 赛
2025 THE 17TH NATIONAL
ADVERTISING ART DESIGN COMPETITION
FOR COLLEGE STUDENTS

重庆赛区



/视频类影视广告/

作品编号
Ba07-22-051-0022
作品名称
《九宫格人生，三福式定格》
作者姓名
邓霞
指导教师
杨辛怡
参赛院校
重庆城市职业学院

/视频类影视广告/

作品编号
Ba07-22-051-0013
作品名称
《三福 定格万千美好生活》
作者姓名
曾路遥
指导教师
杨辛怡
参赛院校
重庆城市职业学院

