# 美术学院,2025届动画专业实习计划方案（共5篇）

来源：网络 作者：柔情似水 更新时间：2025-04-22

*第一篇：美术学院,2024届动画专业实习计划方案2024届本科毕业生动画专业实习工作计划方案为了使美术学院2024届动画专业学生的毕业实习工作能够顺利开展，根据动画专业12版人才培养方案的要求，结合周口师范学院本科生专业实习的规定，确保专...*

**第一篇：美术学院,2025届动画专业实习计划方案**

2025届本科毕业生动画专业实习工作计划方案

为了使美术学院2025届动画专业学生的毕业实习工作能够顺利开展，根据动画专业12版人才培养方案的要求，结合周口师范学院本科生专业实习的规定，确保专业实习的质量达到相关要求，特制定本计划。

一、专业实习目的和意义

专业实习是学生毕业前的一项重要的实践环节，是学生把理论知识、课堂知识、书本知识运用到实际工作中去的重要过程，是学生走向社会、运用所学为社会服务的演练阶段。因此，组织好、管理好专业实习工作是十分必要的。

二、专业实习指导教师：董云志、符俊霞、李坤、蒋莹莹

三、专业实习时间

1、专业实习形式：集中实习和分散实习

2、集中实习时间：（2025年7月2日—2025年5月31日）

分散实习时间：（2025年9月1日—2025年12月31日）

3、地点：河南君兰动画影视有限公司、大河影视动漫传媒和各个分散实习地点。

四、专业实习要求

1、深入到动画公司，了解动画设计工作的运作过程，接触与考察动漫设计整体工作程序和运作方式，学习相应的工作经验。

2、针对具体动画专业的课题，积极与实习单位、消费者进行交流，听取意见，讨论设计意向，为提高专业实践能力打好基础。

3、作好实习周记，对参观访问、座谈、市场考察等作好相关纪录，对收集的资料进行整理，连同实习笔记、实习报告交给指导老师，作为考核实习成绩的主要依据。

4、严格遵守学院有关专业实习的规章制度，并按规定时间和任务开展实习工作。

5、严格遵守国家法纪，尊重地方民俗，遵守实习单位的规章制度，尊重工程技术人员和管理人员，时刻维护集体和学院荣誉。

6、注意人身和财务安全，因违纪外出造成人身和财务损失事故者将追究相

关人员的责任。

五、专业实习成绩考核

由指导教师根据每个毕业生实习期间的工作表现，实习日记，实习报告，作业，考勤等情况进行综合考核，按分数形式评定成绩。

六、专业实习总结

专业实习结束后进行工作总结，并选出优秀实习生和优秀实习指导教师。

周口师范学院美术学院

2025年7月5日

**第二篇：动画专业实习报告**

陕西国际商贸学院

实习实践报告

姓名

张康

性别

男

学号

20107020259

分院

时装艺术学院

专业

动画

班级

2025级动画2班

实习

单位

实习

岗位

实习

时间

2025-06-21至2025-07-04

实习单位简介： 华州皮影文化园位于陕西省渭南市华州区，集参观、生产、培训、学研为一体，游客可以参观，欣赏华州皮影的表演，体验秦人秦声的风韵，这里还是一个的大型综合文化旅游景点 尧头窑是 陕西渭南历史上著名的民间瓷窑之一，该遗址是我国传统制瓷历史文化的组成部分，是我国北方黄河流域著名的窑口之一，对 耀州窑有着极为重要的继承、弘扬和发展，丰富了陕西地区的窑口分布，是北方民间瓷窑的典型代表，对研究我国北方古瓷窑有着重要意义。花俗称花馍，自古以来，是澄城民间广泛流传的一种手工艺术，根据有关资料分析，民间面花工艺技术，可追溯到汉朝初期，距今已有2025多年的历史，1983年西安展出，1985年在北京民俗文化宫展出，深受专家、学者，以及一些外国朋友的赞誉，展品并在民族文化宫收藏，尔后又多次知口省市民间艺术展，1998年在省“新桃源杯”面花大赛中荣获一、二、三等和组织奖全部奖项。2025年，在全省优秀民间艺术品观摩展中荣获二等奖，2025年被陕西省文化厅授于陕西民间艺术之乡、面花之乡。在2025年的“黄土寻根民间艺术展”中荣获一等奖。2025年全省面花大赛中荣获银奖。宝鸡青铜器博物院位于秦岭北麓、渭河南岸的国家4A级景区中华石鼓园内，为宝鸡市文物局下属正县级全额事业单位。它是以集中收藏、研究和展示周秦时期青铜文化为主的国家一级博物馆宝鸡民俗博物馆位于市区公园南路，由宝鸡市青铜器博物馆改建而成，于2025年12月开馆。占地面积11671平方米，陈列面积3161平方米，馆藏民俗文物展品1249件，是集收藏、陈列、研究宝鸡地域民俗文化于一体的专题博物馆。木版年画是中国历史悠久的传统民间艺术形式，凤翔木版年画是中国传统民间年画的一大流派，始于唐宋，盛于明清，被国外收藏家赞誉为“东方智慧的结晶”，在世界各著名博物馆皆有收藏。凤翔木版年画，主要分为门画、十美画、风俗画、戏剧故事画、家宅六神画和窗花画六类；品种最多的时候有六百多种，经过木板年画的第二十代传人邰立平数十年的恢复、挖掘、整理和创新的有四百多种。周家大院位于陕西省宝鸡市凤翔区文昌巷内，明末清初陕西西府第一大财东周家老宅，始建于明朝末年，至今有300多年马勺脸谱是陕西传统特色手工艺品，属于宝鸡社火脸谱的一种，在陕西民间，春节至今仍有耍社火的习俗。凤翔民间社火马勺脸谱简称马勺脸谱，是在继承西府民间社火脸谱的基础上发展的一种新兴的民间手工艺术品。由中国民间社火脸谱演化而来。当地民众将神话故事中的人物形象彩绘于马勺之上而因此得名。马勺采用树材，制作简便，历代农家乡民必备。彩绘简繁皆宜，人们将其悬挂厅堂居室用于扶正祛邪，镇妖降怪，表达祈福纳祥、招财进宝的美好愿望，因而马勺脸深得人们喜爱和崇尚。经现代民间艺术工作者的继承和发展，马勺脸谱是传统民间艺术中的珍品。

（一）实习主要内容及进程

(请按实习时间或实习内容顺序进行陈述。要求2025字（包括图表）以上，小4号宋体，行距18～22磅)

首日，学校-皮影制作-老腔传唱-学校（全程往返约280KG，约4.5H）

拜访非遗传承人，体验皮影制作，观看皮影表演。

拜访非遗传承人，体验皮影制作，观看皮影表演。

【皮影】是中国传统雕刻工艺与戏曲表演结合的民间艺术形式，同时又吸取了古代帛画、汉代画像砖以及唐宋寺院壁画之精妙，可以说是中国民间造型造像艺术之集大成者。陕西华州

皮影历史悠久，制作工艺成熟，在国内外享有盛誉。

【老腔】是一种板腔体戏曲剧种，是皮影戏的一种，唱戏人在后台是皮影戏，唱戏人跑到

前台吼唱就是老腔，主要流行于陕西省华阴市的双泉村。其声腔具有刚直高亢、磅礴豪迈的气

魄，非常追求自在、随兴的痛快感，听起来颇有关西大汉咏唱大江东去之慨，此类表演方式也

被誉为黄土高坡上“最早的摇滚”。

考察要点

考察要点：对比世界各地皮影的特点

对比世界各地皮影的特点，现场体验华县皮影独特的雕刻刀法

现场体验华县皮影独特的雕刻刀法，古代服饰在皮

古代服饰在皮

影中的表现手法

影中的表现手法，色彩图案

色彩图案，皮影的创新与现代生活的融合皮影的创新与现代生活的融合。创新型的皮影舞台设计

创新型的皮影舞台设计，动手制

动手制

作皮影，尝试表演。思考创新型皮影的特点，以及在表演上的提升。

作皮影，尝试表演。思考创新型皮影的特点，以及在表演上的提升。

非遗体验课：皮影制作（授课时长4h）

二日，学校-尧头窑-黑陶绘制（全程约200KG，约3H）

澄城县尧头窑写生基地自由考察，下午绘制手工黑陶

澄城县尧头窑写生基地自由考察，下午绘制手工黑陶

【尧头窑】关中最美乡愁，黄河魅力黑瓷；华夏千年非遗，中国第一民窑。被列入第一批

国家级非物质文化遗产、第七批国家级重点文物保护单位、第六批中国历史文化名镇。有诗赞

曰：“百道玄云矗绛霄，祝融扇炭鼓炎敲。铸来白碗胜霜雪，奇贵休夸汝定窑。

考察要点

考察要点：观看窑头黑瓷

观看窑头黑瓷，与非遗传承人现场交流

与非遗传承人现场交流，有幸可看到黑瓷出窑

有幸可看到黑瓷出窑。欣赏传统的花

欣赏传统的花

纹与构造，思考创新产品如何在当代社会中应用。考察澄城面花，制作工艺，色彩配比。

纹与构造，思考创新产品如何在当代社会中应用。考察澄城面花，制作工艺，色彩配比。

非遗体验课：绘制手工黑陶（授课时长2h）

三日，澄城博物馆-面花制作-学校（全程约200KG，约3H）

澄城县博物馆考察拴马庄、尧头陶瓷等，体验制作捏面花

澄城县博物馆考察拴马庄、尧头陶瓷等，体验制作捏面花

【澄城博物馆】展厅内共设古代文明、尧头陶瓷、雕刻艺术、民俗工艺、当代发展等五个

展厅。馆藏历史文物共1300余件，其中尧头陶瓷500多件，拴马桩石雕730樽，工艺美术和

农[1]家生产生活用具500余件，文物和藏品总数近3000件，是一座融人文历史、民俗风情于

一体的综合博物馆。

【面花】俗称花馍，自古以来，是陕西澄城当地民间广泛流传的一种手工艺术，根据有关

资料分析，民间面花工艺技术，可追溯到汉朝初期，距今已有2025多年的历史，所以从最初单

一的祭品形式发展到目前的品种多、花样全、技术含量高的艺术作品，澄城面花，寓意深刻，内涵丰富，图饰纹样，与丰富的民俗风尚紧密结合，展示出人类生死繁衍，代代相传的程式，蕴含着朋门对美好生活的祝福和热爱。

非遗体验课：面花制作（授课时长2h）

下午16：00集合返回学校住宿

四日，学校-袁家村-学校（全程往返120KG，约2H）

关中印象体验地袁家村自由考察，搜集素材。

关中印象体验地袁家村自由考察，搜集素材。

袁家村被评为“关中民俗体验地”这里有最正宗的陕西小吃，有传统的油坊，醋坊，布艺，富有创意的艺术街区。

考察要点：关中民风民俗与非遗美食调研，文创产品与文化IP调研。特色民居与特色作坊

调研。考察现代艺术：陶艺，葫芦画，剪纸，木版年画，空间艺术，服装服饰

下午16：00集合返回学校住宿

五日，宝鸡青铜器博物院-民俗博物馆-邰立平木板年画（全程约

210KG，约3H）

【宝鸡青铜器博物院】原为宝鸡历史文物陈列室，始建于1956年，国家一级博物馆。位于

宝鸡市滨河南路石鼓山上的中华石鼓园内的新馆2025年落成，为中国最大的青铜器博物馆.新

馆馆舍用青铜器出土的场景作为建筑造型，建筑面积3.48万平方米，馆藏文物12000余件(组)，其中一级文物120余件，包括何尊、折觥、厉王胡簋、墙盘、秦公镈等禁止出境文物。

【木版年画】是中国历史悠久的传统民间艺术形式，凤翔木版年画是中国传统民间年画的一大

流派，始于唐宋，盛于明清，被国外收藏家赞誉为“东方智慧的结晶”，[在世界各著名博物馆皆有

收藏。凤翔木版年画，主要分为门画、十美画、风俗画、戏剧故事画、家宅六神画和窗花画六类品

种最多的时候有六百多种，经过木板年画的第二十代传人邰立平数十年的恢复、挖掘、整理和创新的有四百多种。

考察要点：模板年画的工艺特点，主要流派，蕴含的当地文化。

模板年画的工艺特点，主要流派，蕴含的当地文化。

六日，周家大院-脸谱马勺制作-学校（全程往返180KG约2.5H）

【马勺脸谱】是继承西府民间社火脸谱的基础上发展的一种新兴的民间手工艺术品，其粗狂的造型，浓烈的色彩，线条穿插变化，忠奸善恶故居特色，既单纯又细腻。

【周家大院】位于陕西省宝鸡市凤翔区文昌巷内，明末清初陕西西府第一大财东周家老宅，始

建于明朝末年，至今有300多年。在这仅存只有十分之一的古宅院里，足以显现周家昔日里富甲一

方的生活以及良好的家风家训，不由让人忆起当年凤翔人的生产劳动和社会生活。周家大院留给后

人的是这宝贵的古建筑以及值得深究的家族文化。

考察要点：通过

通过学习民间艺术马勺，泥塑强烈的色彩对比，传统抽象的表现手法，自己体

学习民间艺术马勺，泥塑强烈的色彩对比，传统抽象的表现手法，自己体

验制作，尝试将现代图案和制作工艺运用到传统艺术中来。

验制作，尝试将现代图案和制作工艺运用到传统艺术中来。

非遗体验课：脸谱马勺创作（授课时长3h）

下午16：00集合返回学校，结束愉快的采风

（二）主要收获与体会

(要求2025字（包括图表）以上，小4号宋体，行距18～22磅)

皮影：完整的制作过程十分复杂，碍于时间关系，我们只做了最简单的上色步骤。即使称之为最简单，却也耗时三个小时才完成。要掌握好上色时的力度以及颜料用量，否则很容易造成流墨的情况。对于渐变的区域则简单许多，要特别注意的是要用手托起来皮影进行上色，且要一面一面进行。

黑陶：黑陶的制作过程相对皮影来说简易了不少，难在技巧难以掌握，对转盘的速度，陶泥的可用度，双手的力度都有很好的要求。尤其在做了半个小时却不如老师傅一分钟的成品时更让我感受到技巧和时间的打磨才能让技艺炉火纯青。

面花：面花的制作过程更像是小时候玩橡皮泥。更考验对于塑形能力的一种掌控。看到橱窗里的又精美又形象生动的面花时很难相信这是用面团捏出来的。在各位面花老师的带领下立领两个小时才磕磕绊绊的捏出几个面花。

木板年画：相对于其他几样来说，这个更为简单些，只需要我们将墨汁均匀的涂抹在模板上，再用毛刷各方位压实，半实不虚的线条是最好的状态。轻了，线条太轻看不清，重了，纸张都被浸透了，影响美观，木板年画最难的步骤是用刀雕刻，要把木板上的人物雕刻的生动形象还要线条优美并非易事。

马勺：马勺的制作还是相对简单的。要先将勺子表面打磨光滑，然后用颜料在勺子上作画。难就难在勺子是曲面的，对称和流畅度都有不小的困难。所以用了两个多小时才画好一个，而对称的起形是最费时间的。

这次写生实践的所有行程都是非遗项目，复杂的技艺，精湛的技巧，繁重的工序，最重要的是对于传承的一种态度。皮影讲述着人间的故事，黑陶承载着古老的生活，面花表达着生活的美好，年画彰显着艺术的瑰丽，马勺体现着创新的态度。

坐在返程车上，一直都在注意的一件事，每个项目的传承人都白发于顶，而年轻人则是少之又少，这不得不让我联想到，难不成以后要在各个学校的收藏室与各种博物馆内才能看到这些古老的物件了吗？虽然现在国家给予的政策扶持力度和足够的宣传力度去大力推广这些文化，但传承更需要我们去主动，后继有人才能看得见希望。不要让这些千百人辛辛苦苦传承下来的艺术在我们手里失传，那样我们就是罪人。

对于我们来讲，这些实体的物件，便是美学最早，最成功，也是最固态的呈现。是看得见，摸的到的艺术。邰立平老先生说：我们的木板年画的线条工艺已经到了一种近乎完美的程度，多加一笔或缺少一笔都是极其影响整个作品的美学与艺术完整度的。这说明什么？这说明这类工艺已经到了无限趋近于完美的程度。即使这样，还不值得我们去欣赏，去传承，去保护吗？

（三）对实习单位的建议

（从专业角度对实习单位的工作提出改进建议，小4号宋体，行距18～22磅）

1.开发更多种形式的艺术呈现形式。

2.与各高校相关专业合作，加大传承力度。

（四）备注

说明：（1）如各栏目填写不下，可加页；（2）属于实习成果的文章、调研报告等，请提供原件或复印件。

非师范专业实习照片

（一）以实习单位牌子为背景的照片

（二）在实习场所与实习单位指导教师、同事合影的照片

**第三篇：动画专业实习报告**

实习报 告

学院：

班级：

姓名：

学号：

实习总结

转眼之间，一个半月的实习期即将结束。回顾这一个半月的实习，感触很深，收获丰富。在实习期间自2025年12月---2025年1月在西安大头肖编互联网公司进行为期一个半月的实习，在前辈们的帮助下，经过我不断的学习理论知识和参与社会实践，我的综合素质在很大程度上得到了提升。我努力将自己塑造成一个专业功底扎实、知识结构完善、适应能力强、具有团体协作精神的青年实习。真正地了解二维动画的整个制作到播出的过程还有发展前景。

“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。”在短暂的实习过程中，我深深的感觉到自己所学知识的肤浅和在实际运用中的专业知识的匮乏，刚开始的一段时间里，对一些工作感到无从下手，茫然不知所措，这让我感到非常的难过。在学校总以为自己学的不错，一旦接触到实际，才发现自己知道的是多么少，这时才真正领悟到“学无止境”的含义。

专业要求

平时在学校从事动画软件学习，动画剧本，动画表演等学习，工作很想有机会到外面类似的公司里面实习一下，使自己的基础更牢固，技术更加全。明确将来的发展方向，有目性的的锻炼自身技术和提高艺术修养。课堂上老师传授给我们的知识，包含了动画创作中的各个步骤。从前期创作策划，到宣传制作，然后剪接合成，再到音效特效，动画制作中的各个步骤我们都有了一定的了解。但是，动画制作是一个分工明确的工程，每个人都只能在其中某些环节发挥他的才能，不能多也不能少，多则负担过重降低效率，少则团队庞大有损开支。所以，明确自己的兴趣爱好和自身的长处，是将来就业的一大要点。

实习要求 专业实习是重要的教学环节，形式上与一般课堂教学不同，必须提高认识，认真对待，具体要求是： 1．必须遵守纪律，严格遵守学校及实习公司的各项规章制度，实习期间要遵守规定的作息时间，按时上下班，不迟到早退，有事要请假，不得私自外出。2．要注意安全，严格遵守实习学校及实习公司的规程，要随时注意安全，不随意碰触他人物品，防止发生人身和设备事故。3．实习期间，要仔细认真观察实际生产情况，作好每天的实习日记，记录每天的实习收获，画出必要的草图、原理示意图，并应完成一份完整的专业实习报告。4．实习期间，要虚心向公司员工、学校教师及专业技术人员学习专业生产与实践知识，搞好厂校关系。

实习点一——西安大头肖编互联网科技公司。

实习心得

在动画岗位工作的实习过程中，我始终把学习作为获得新知识、掌握方法、提高能力、解决问题的一条重要途径和方法，切实做到用理论武装头脑、指导实践、推动工作。思想上积极进取，积极的把自己现有的知识用于社会实践中，在实践中也才能检验知识的有用性。在这两个月的实习工作中给我最大的感触就是：我们在学校学到了很多的理论知识，但很少用于社会实践中，这样理论和实践就大大的脱节了，以至于在以后的学习和生活中找不到方向，无法学以致用。同时，在工作中不断的学习也是弥补自己的不足的有效方式。信息时代，瞬息万变，社会在变化，人也在变化，所以你一天不学习，你就会落伍。通过这一个半月的实习，并结合动画岗位工作的实际情况，认真学习的动画岗位工作各项政策制度、管理制度和工作条例，使工作中的困难有了最有力地解决武器。通过这些工作条例的学习使我进一步加深了对各项工作的理解，可以求真务实的开展各项工作。

在动画岗位工作中我都本着认真负责的态度去对待每项工作。虽然开始由于经验不足和认识不够，觉得在动画岗位工作中找不到事情做，不能得到锻炼的目的，但我迅速从自身出发寻找原因，和同事交流，认识到自己的不足，以至于迅速的转变自己的角色和工作定位。为使自己尽快熟悉工作，进入角色，我一方面抓紧时间查看相关资料，熟悉自己的工作职责，另一方面我虚心向领导、同事请教使自己对动画岗位工作的情况有了一个比较系统、全面的认知和了解。根据动画岗位工作的实际情况，结合自身的优势，把握工作的重点和难点，尽心尽力。这次实习对二维动画也是全新的认识。

完成动画岗位工作的任务。一个半月的实习工作，我经常得到了客户的好评和领导的赞许。从大学校门跨入到动画岗位工作岗位，一开始我难以适应角色的转变，不能发现问题，从而解决问题，认为没有多少事情可以做，我就有一点失望，开始的热情有点消退，完全找不到方向。但我还是尽量保持当初的那份热情，想干有用的事的态度，不断的做好一些杂事，同时也勇于协助同事做好各项工作，慢慢的就找到了自己的角色，明白自己该干什么，这就是一个热情的问题，只要我保持极大的热情，相信自己一定会得到认可，没有不会做，没有做不好，只有你愿不愿意做。转变自己的角色，从一位学生到一位工作人员的转变，不仅仅是角色的变化，更是思想观念的转变。个人的能力只有融入团队，才能实现最大的价值。实习期的工作，让我充分认识到团队精神的重要性。动画也和团队合作有着密不可分的关系。

团队的精髓是共同进步。没有共同进步，相互合作，团队如同一盘散沙。相互合作，团队就会齐心协力，成为一个强有力的集体。很多人经常把团队和工作团体混为一谈，其实两者之间存在本质上的区别。优秀的工作团体与团队一样，具有能够一起分享信息、观点和创意，共同决策以帮助每个成员能够更好地工作，同时强化个人工作标准的特点。但工作团体主要是把工作目标分解到个人，其本质上是注重个人目标和责任，工作团体目标只是个人目标的简单总和，工作团体的成员不会为超出自己义务范围的结果负责，也不会尝试那种因为多名成员共同工作而带来的增值效应。

当然实习期间也有许多问题出现，我虽然努力做了一些工作，但距离领导的要求还有不小差距，如理论水平、工作能力上还有待进一步提高，对动画岗位工作岗位还不够熟悉等等，这些问题，我决心实习报告在今后的工作和学习中努力加以改进和解决，使自己更好地做好本职工作。

以上是这次实习的所想所感，感谢所有帮助支持我的老师和前辈。在今后的工作中我会更加努力。

**第四篇：动画专业实习报告**

动画创作需要创作者对自己笔下的人物有全面的了解，并且将之用简练的笔触概括出来。这就需要我们对周围的人和事有相当的敏感和兴趣，不断地从身边发现、挖掘素材运用到创作中。

一个人在工作中的习惯行为或特有行为会在他的生活中留有痕迹。就这一主题，我在假期里针对几个人典型职业进行了仔细地观查和了解。这一过程对我来说是个不小的收获，为我在以后的人物创作积累了丰富的生活素材。

一、农民，这个暑假我们有机会来到山东平邑沂蒙山老区进行社会实践。那里的人总体给我的感觉就是——纯朴、勤劳。黝黑的皮肤、宽厚的肩膀、粗壮的手掌，使他们看上去年龄要比实际老些。他们的步子又大又稳，履山路如平地。他们话不多，不太善于表达自己的感情，但待人宽厚大度，极为好客，每当有人路过他们家门口，他们都会热情地送上茶水，并且不求回报。在他们的群体里没有利益之争，一家有事大家都会帮忙。我们去的地方是老区，生活水平很低，他们都是自给自足。他们日出而作日落而息，靠自己的双手吃饭。跟他们在一起这段日子，对他们来说是最平常不过的生活，对我来却说是另一种生活体验，是一种在城市中享受不到的和平安宁。

二、医生，由于职业的缘故，医务系统的人对病菌非常得敏感，他们格外地注意自己身边的卫生状况。他们在医院的病房里是绝对不会坐在病床上的，并且在触摸过任何与医疗有关的用品后都会立即洗手。所以我们不论是在生活中还是在影片中都经常会看到这样的场景：两位医生站在消毒间的水池边，边洗手，边讨论患者的病情。不过，我们在任何影片中都没有见到过医生洗手后会用毛巾擦干。而生活中的医生也是这样的，他们大多是将手自然晾干，或用烘干机烘干。在过去没有烘干机的时候，有的偶而会在自己的胳肢窝下（通常是在工作中穿着白大褂时）草草地、形式上地擦两下。因为在工作中只有胳肢窝下是最不易覆盖细菌的地方。最有趣的是医生如果外出旅游的话。酒精或消毒纸巾是必不可少的，并且轻易不会在街边、大排档之类的地方吃小吃。即使吃，也只会吃一些面类制品，不会吃肉类。医生通常都怀疑那些地方的肉质。所以，当一个医生邀请你吃饭时，千万别为他节省去吃大排档，因为那样你多半会吃不到东西饿着肚子回来。不过，护士和医生还是有区别的。在没有一次性针筒时，护士常用高温灭菌（蒸）的办法来消毒针筒。在家中她们也常常用到这个方法。例如，定期将钥匙等常接触户外的物件放入脸盆中，通过“煮”来消毒。甚至将买回的熟食点心等食品也要在上锅蒸过后再放入冰箱冷存，才食用。还有一点，就是手术室的护士在步调上又比其他护士走要急，要碎。他们常常手端托盘匆匆地赶往手术室，所以她们在生活中的步子也与别人不同。

**第五篇：动画专业实习报告**

动画专业实习报告范文1

动画创作需要创作者对自己笔下的人物有全面的了解，并且将之用简练的笔触概括出来。这就需要我们对周围的人和事有相当的敏感和兴趣，不断地从身边发现、挖掘素材运用到创作中。

一个人在工作中的习惯行为或特有行为会在他的生活中留有痕迹。就这一主题，我在假期里针对几个人典型职业进行了仔细地观查和了解。这一过程对我来说是个不小的收获，为我在以后的人物创作积累了丰富的生活素材。

一、农民，这个暑假我们有机会来到山东平邑沂蒙山老区进行社会实践。那里的人总体给我的感觉就是——纯朴、勤劳。黝黑的皮肤、宽厚的肩膀、粗壮的手掌，使他们看上去年龄要比实际老些。他们的步子又大又稳，履山路如平地。他们话不多，不太善于表达自己的感情，但待人宽厚大度，极为好客，每当有人路过他们家门口，他们都会热情地送上茶水，并且不求回报。在他们的群体里没有利益之争，一家有事大家都会帮忙。我们去的地方是老区，生活水平很低，他们都是自给自足。他们日出而作日落而息，靠自己的双手吃饭。跟他们在一起这段日子，对他们来说是最平常不过的生活，对我来却说是另一种生活体验，是一种在城市中享受不到的和平安宁。

二、医生，由于职业的缘故，医务系统的人对病菌非常得敏感，他们格外地注意自己身边的卫生状况。他们在医院的病房里是绝对不会坐在病床上的，并且在触摸过任何与医疗有关的用品后都会立即洗手。所以我们不论是在生活中还是在影片中都经常会看到这样的场景：两位医生站在消毒间的水池边，边洗手，边讨论患者的病情。不过，我们在任何影片中都没有见到过医生洗手后会用毛巾擦干。而生活中的医生也是这样的，他们大多是将手自然晾干，或用烘干机烘干。在过去没有烘干机的时候，有的偶而会在自己的胳肢窝下（通常是在工作中穿着白大褂时）草草地、形式上地擦两下。因为在工作中只有胳肢窝下是最不易覆盖细菌的地方。最有趣的是医生如果外出旅游的话。酒精或消毒纸巾是必不可少的，并且轻易不会在街边、大排档之类的地方吃小吃。即使吃，也只会吃一些面类制品，不会吃肉类。医生通常都怀疑那些地方的肉质。所以，当一个医生邀请你吃饭时，千万别为他节省去吃大排档，因为那样你多半会吃不到东西饿着肚子回来。不过，护士和医生还是有区别的。在没有一次性针筒时，护士常用高温灭菌（蒸）的办法来消毒针筒。在家中她们也常常用到这个方法。例如，定期将钥匙等常接触户外的物件放入脸盆中，通过“煮”来消毒。甚至将买回的熟食点心等食品也要在上锅蒸过后再放入冰箱冷存，才食用。还有一点，就是手术室的护士在步调上又比其他护士走要急，要碎。他们常常手端托盘匆匆地赶往手术室，所以她们在生活中的步子也与别人不同。

动画专业实习报告范文2

即将面临毕业，学校为我们安排到了一家动漫公司实训，既然选择了动漫这个专业，就要好好去学，在大学里学的知识却不知道如何运用，因此我非常珍惜这次实习的机会，在有限的时间里加深对动画的了解，找出自身的不足。记述三维动画是一种非常时尚的行业,也是很新很有发展的一个专业,进入这个专业学习，需要多方面的知识结构，良好的美术基本功必不可少，同时还应通过大量练习，学习软件,努力掌握软件技术,和艺术结合,才能做出好的动画。在学校的学习的时候学习的是一些艺术类修养和专业理论,实际软件学习不够多也不够全面，这样多多少少都有点纸上谈兵，实际动手能力还是有一定的局限性。

实习的目的有三点：

1、熟悉本专业的工作性质，不断增强综合素质。

2、巩固和深化所学理论知识，培养谦虚、严谨、实事求是的科学作风，为从实习生向职业工作者过渡奠定扎实的理论与实践基础。

3、掌握专业基本工作内容、方法和专业技能，通过实践不断增强自学与独立思考、分析和解决问题的能力。

在一开始的实训中我们首先学习了人物的行走，虽然看着很普通，但其实行走是很复杂的，不仅仅是做脚的移动越过地面，还有臀部，脊骨，胳膊，肩膀和头都同步移动来维持平衡。虽然很复杂，如果你按关节来把这些动作分解，行走的结构就很清楚了。其中有以下一些关键点：

1、腿和脚：脚和腿推进身体向前。为了保持人物看上去自然，你应该始终让关节保持轻微的弯曲，即使在腿完全伸展的情况。第2个一半是对第一个的镜像。如果它们不同的话，人物会出现跛行。

2、臀部、脊骨和肩膀的动作，身体重力的中心在臀部。当身体剩余部分动作的时候，所有的平衡从这里开始。在行走中，最好能把臀部的动作考虑成两个分开的，重叠的旋转从前面看，脊骨是相对直着的，但是从上面你可以看到臀部和肩膀向相反的方向扭曲来维持平衡。

3、胳膊的动作，除非人物用到胳膊，否则它们通常会很松弛的垂在身体两侧。在这种情况下，它们一般表现的像钟摆一样，在臀部和肩膀后面拖曳几帧。即使在完全伸展的时候，试着保持胳膊在肘部稍微弯曲一点。这能使他们看上去自然。

4、头的运动，在一个标准的行走中，头一般保持水平，眼睛集中看人物即将去的地方。然后它将轻微向四周跳动来保持平衡。如果人物很兴奋，这个弹跳将更明显。对于悲伤的人物，头也会低垂着，或者如果场景需要的话就向周围看。

在实训过程中，我学会了如何调动作。在调动作的过程中，我又进一步的掌握了各种工具的功能及运用。当然，也遇到了一些难以解决的问题。后来通过请教同学得以解决。想要真正做好一件事不容易。这是我从中的体会之一。一个团体的合作非常重要，也是项目取得成功的关键。一个属于团体的事单靠一个人来完成是一件艰巨又辛苦的事。所以说责任心相当重要。通过实训，认识了自己的很多不足，知道了自己知识的薄弱。这是体会之二。必须要努力学习，才能更好地面对未来。

这次实习的收获对我来说有不少，我自己感觉在知识、技能、与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。总体来说这次是对我的综合素质的培养，锻炼和提高。不管现实怎样，国情怎样，想投身动画事业中，单靠这这几天的实习是不行的,还需要我在平时的学习和工作中一点一点的积累,不断丰富自己的经验才行。我面前的路还是很漫长的,需要不断的努力和奋斗才能真正地走好。

动画专业实习报告范文3

一、实习目的随着时代进步，用人单位对影视动画专业大学生的要求越来越高，对于即将毕业的影视动画专业在校生而言，为了能更好的适应影视动画专业严峻的就业形势，毕业后能够尽快的融入到社会，同时能够为自己步入社会打下坚实的基础，参加影视动画专业毕业实习是必不可少的阶段。

通过影视动画专业毕业实习，能够让我们学到了很多在影视动画专业课堂上根本就学不到的知识，提高调查研究、文献检索和搜集资料的能力，提高影视动画理论与实际相结合的能力，提高协同合作及组织工作的能力，同时也打开了视野，增长了见识。只有把从书本上学到的影视动画专业理论知识应用于实践中，才能真正掌握这门知识。

二、实习时间

20xx年02月01日～20xx年03月15日

(修改成自己影视动画专业实习时间)

三、实习地点

杭州市滨江经济开发区江南大道

(修改成自己影视动画专业实习地点)

四、实习单位

杭州市xx教育集团(修改成自己影视动画专业实习单位)

此处可以继续添加具体你影视动画专业实习单位的详细介绍

五、实习主要内容

我很荣幸进入杭州市xx教育集团开展毕业实习。为了更好地适应从学生到一个具备完善职业技能的工作人员，实习单位主管领导首先给我们分发影视动画专业相关岗位从业相关知识材料进行一些基础知识的自主学习，并安排专门的老同事对岗位所涉及的相关知识进行专项培训。

在实习过程，单位安排的了杜老师作为技术指导，杜老师是位非常和蔼亲切的人，他也是影视动画专业毕业的，从事影视动画领域工作已经有十年。他先带领我们熟悉工作环境和影视动画专业岗位的.相关业务，之后他亲切的和我们交谈关于实习工作性质以及影视动画专业课堂上知识在实际工作中应用容易遇到的问题。杜老师带领我们认识实习单位的其他工作人员，并让我们虚心地向这些辛勤地在影视动画专业工作岗位上的前辈学习，在遇到不懂得问题后要积极请教前辈。

在单位实习期间，我从事的影视动画专业相关的工作之外，还负责协助人事部部的日常工作，包括制定计划，利用影视动画知识处理相关文书。具体实习内容过程如下：

第一、招聘。协助人资部处理首先，要熟悉招聘流程。其次，与用人部门保持密切的联系，了解用人部门的需求状况。

第二、录用并建立员工档案。给员工办好入职手续，包括签订协议、劳动合同、办工作证等等；在合同方面遇到问题时，才发现在大学里学影视动画专业理论知识之外，更应该学习合同相关实践法律知识。

第三、单位考勤管理，完成每月考勤记录，并根据考勤情况进行薪资计算。虽然只是简单的计算，但也需要Excel相关知识。在大学里学习影视动画专业知识之外，我利用课余时间考取电脑应用二级证书终于在这里发挥了作用。

短暂的实习生活除了掌握影视动画专业相关工作经验，最大的收获莫过于学习到了很多在影视动画课堂上无法学到的知识，还有人生角色的变换——从校园思维模式到职场思维模式的转变，为今后尽快适应融入影视动画专业岗位职场生涯奠定了基础。

六、实习总结

当我们从母校——××大学毕业，就意味着要踏上职业生涯的道路，对于影视动画专业的应届生的我来说，还没有足够的社会经验。经过了这两个月影视动画专业相关岗位实习，我学到了很多，感悟了很多。特别是在领导和影视动画专业岗位相关同事的关心和指导下，认真完成领导交付的工作，运用自己专业知识，实现自己的理想！

动画专业实习报告范文4

一、实习目的1、实习意义对于任何一位大学生来说，专业实习是一个很关键的学习内容，也是一个很好的锻炼机会。对于我们来说，平常学到的都是书面上的知识，而专业实习正好就给了我们一个正式在投身社会工作之前把理论知识与实际设计联系起来的机会，本次实习作为离校就业前的最后一次实习，将为我们今后就业打下坚实的基矗通过本次在企业的实习，让我们提前感受到了企业就业的工作气氛，熟悉了企业工作的流程。

专业实习最主要的目的就是通过实习所学的内容来完善我们的毕业设计，所以我们在实习过程中还会收集三维动画行业相关资料、了解行业的基本技术和发展现状，从而制定毕业设计设计思路与方法，认真完成好这次实习，为完成好毕业设计做好充分的准备，也为不久以后的工作打下坚实的基矗

2、行业发展现状及趋势国外三维动画起步较早，从1995年由皮克斯与迪士尼合作推出的第一部全电脑三维动画电影《玩具总动员》开始，经历了近20年的发展，已经形成了一套完整的三维动画影片制作流程，在剧情与效果设计上都达到了好莱坞大-片的标准。

每上映一部三维动画电影都在前人的技术与视觉效果上有质的飞跃。特别是在材质灯光的艺术效果上，实在是令人叹服。如《机器人总动员》(《飞屋环游记》(《卑鄙的我》(《老雷斯的故事》等优秀作品都是巅峰之作。

国内三维动画起步较晚，但近年来三维动画产业得到了广泛关注，从中央到地方出台了一系列鼓励扶持政策。在发布了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，限制了国外动画片的播放，促使动画市场每年正以9.75的速度迅速扩大，刺激国内动画产量陡增。目前在我国，动漫制作机构已达到近6000家。[2]目前，国产三维动画发展迅速，也上映了不少国产优秀三维动画作品，如《小狐狸发明记》《秦时明月》(《海鲜陆战队》《兔侠传奇》(等。但整体水平还与国外优秀作品有一定差距，特别是剧情、动作、材质灯光等方面还有很大的进步空间。

就整个三维动画行业来看，作为一个精神文化产业，其未来的发展趋势也必将集中在创新上，不仅仅是技术上的创新，重要的还有剧情、风格上的创新。国内三维动画的现阶段水平，还主要停留在模仿阶段（如国内制作的《兔侠传奇》，剧情套路就与国外的《功夫熊猫》极其类似，只是把主角由熊猫改为兔子），技术与艺术理论也不够系统。

在政策等多方面的影响下，相信未来国内三维动画行业将会更加成熟，在技术与艺术等方面会有所突破，特别是在三维动画电影本土化、民族特色化等方面得到世界的认可，迎头赶上国外先进水平。

3、实习要求本次实习按照企业要求，实习人员必须与正常职工一样参与工作，实行上下班签到，分配任务制。

每个实习人员根据自己的能力及爱好选择不同的从事部门，每个实习人员都必须按时完成部门组长所分配的任务，并按时提交给组长检查确认。

在企业这样的操作模式下，虽然比上学时辛苦，但是这却是一种真实工作环境，也是就业后需要面临的环境。在这样环境下实习，将有助于我们提早适应企业的工作模式，为今后融入企业生活提供了保障。

二、实习内容

1、实习初期实习初期由于个人的能力原因，被分配到了三维模型部，主要从事三维动画的建模工作，这也是本人接触三维动画最初期从事的工作，相对来说会比较熟练。

不过，与真正进入项目进行实战，还有一定距离，所以在实习的前一两周主要是通过一些小练习来巩固软件知识和训练操作速度。众所周知，在商业项目上，速度是一个很关键的因素。

在训练的同时，部门组长也对我们制作过程中的一些不科学的操作方法进行了纠正，并对一些行业习惯及操作技巧进行了细致的教授。

每天都需要对当天任务完成的情况，提交给组长进行审查，并指出其中的不足。

以便日后改进。如此模式操作进行了4-5周，基础训练基本完成。

2、实习中期由于前期的基础训练基本完成，且完成的效果不错。部门组长便逐步开始把项目中的部分任务分配给我们去完成。主要是制作些三维动画中用到的小品模型，比如花、草、树木、石头等。在此阶段，我们渐渐习惯了以行业的操作模式来制作模型，并且学习了些新的技术，比如利用软件进行模型的UV展开，然后进行贴图的绘制。学会了此方法，将可以更好的为模型赋予材质，对于模型材质纹理的实现更加方便快捷。

这是一项先前校内学习中从未接触过的技术，有了这项必备技术，对于制作模型材质纹理上将是一个很大的飞跃。

3、实习后期在实习后期，由于通过前期的实习过程，对于整个三维动画的整个制作过程有了一定的了解，渐渐的发现，制作材质与渲染方面的工作可能更加适合我个人的职业发展。所以在我的请求下，我调到了模型渲染部继续实习。这也是我实习的一个最主要时期，在这个部门，主要是从事模型的材质设计，场景灯光设置及渲染出图等工作。在模型渲染部主要学习了材质参数调节(如人物皮肤材质、植物卡-通材质等)。灯光的布置与参数调节(如三点照明、人物与场景的不同灯光设置等)。

“三点照明”即是现实摄影环境中很常用到的一种布光方式，将其应用到三维虚拟环境中也能够取得良好的照明效果，在现在三维动画行业中也得到了很普遍的应用，特别是在产品效果表现等较小的场景下表现极其出色。需要指出的是“三点照明”并不是指只能用三盏灯光，而是灯光应从三个不同方向来配合表现，从而可以模拟出现实环境中物体各个方向具有的不同明暗特性。在场景布光的环节时绝对不能拘泥于一种固有形式，应具体场景具体分析，才能得到理想的效果。

最后还进行了渲染参数的设置(如测试参数设置、出图参数设置、分层渲染等)。分层渲染不仅仅可以提高渲染速度最重要的是便于后期合成渲染对镜头的特效等的调节。

这是三维动画渲染中必不可少的一步。

分层的方式基本上有两种，一种是根据物体的类别进行粗略分层。

比如一个镜头中有人物，有道具，有背景、那么根据镜头内容可以分为人物层、道具层、背景层等等。另一种是按物体的颜色、阴影等层次进行的精细分层。比如可以把物体按其显现的物理视觉属性分为基本色层、高光层、阴影层、投影层、反射层、折射层、发光层等。在这个项目中我们是采用第一种分层方式进行渲染的。

三、实习结果

在这段实习时间里，我们团队一起完成了三维动画系列片的第一集制作，我负责的模块获得了助长的验收，整个项目的成果也得到了项目负责人的认可。将有望在电视台了播出，这对于制作人员来说是一个极大的荣誉。我为我是这个项目中的一员而骄傲，这将有助于我毕业后的应聘工作。

四、实习总结或体会

在实训过程中，我学会了如何在建模时合理的布线，在渲染时如何合理的设置参数，在学习的过程中，我又进一步的掌握了各种工具的功能及运用。当然，也遇到了一些难以解决的问题，后来通过请教助长得以解决。想要真正做好一件事不容易，这是我从中的体会之一。一个团体的合作非常重要，也是项目取得成功的关键。

一个属于团体的事单靠一个人来完成是一件艰巨又辛苦的事。所以说责任心相当重要。通过实训，认识了自己的很多不足?知道了自己知识的薄弱，这是体会之二。必须要努力学习，才能更好地面对未来。

这次实习的收获对我来说有不少，我自己感觉在知识、技能、与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。

总体来说这次是对我的综合素质的培养、锻炼和提高。不管现实怎样，国情怎样，想投身动画事业中，单靠这这几天的实习是不行的，还需要我在平时的学习和工作中一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。

我面前的路还是很漫长，需要不断的努力和奋斗才能真正地走好。

最后，特别感谢这段实习期间以来一直陪伴与教导我们的助长，和一直挂念的老师和同学，是您们的辛勤与关爱，为我的将来指明了方向。

【动画专业实习报告范文】相关文章：

1.影视动画专业毕业实习报告

2.动画专业实习日记范文

3.动画专业实习日记

4.动画工作实习报告

5.动画毕业实习报告

6.动画专业自我鉴定

7.动画专业求职信

8.动画专业实习工作总结范文

9.影视动画专业求职信范文

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！