

广州华成理工职业技术学校

20 工艺美术专业（动漫设计方向）人才培养方案

一、工艺美术专业（动漫设计方向）

专业代码：142000

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

修业年限以 3 年为主。

四、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)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
24	243	2431	3-01-02-06	动漫设计相关	多媒体作品制作员

五、培养目标与培养规格

以培养实用设计人才为目标，以学校现有的师资和技能训练的教学条件为依托，使学生养成良好的职业道德品质。具备：1. 具有本专业中等职业教育必需的文化基础知识；2. 具有较强的动漫设计概念、较扎实的动漫角色知识和敏捷的设计构思，较熟练地掌握设计方法与程序；3. 熟练地掌握多种表现技法和技巧，具有动漫角色创意、设计制作能力，游戏动作制作、表情动画制作、游戏特效的制作能力；4. 熟悉市场发展规律，掌握市场调查、营销策划方法，对信息学、传播学有较深入的了解，能准确把握消费者心理。

（一）培养目标

通过课程教学，培养学生的德、智、体、美等全面发展，具备较好的科学、文化、艺术素质和良好的职业道德，熟练掌握动漫设计的基础理论知识。又具有扎实的动漫角色场景创意设计能力和计算机辅助设计、制作能力的技能型人才。

（二）培养规格

1.素质方面:

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。

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。

2.知识方面

(一) 德育与通识教育要求

1. 具有较高的人文修养,具有良好的思想政治素质、职业道德、行为规范和遵纪守法精神。

2. 掌握语文、数学、外语等必需的科学文化基础知识,特别要具备阅读本专业英文资料的初步能力。

3. 具有一定的逻辑思维、分析判断能力和语言文字表达能力。

4. 具有文档处理等计算机基本操作能力。

(二)专业能力要求(考取多媒体制作员中级证)

运用多媒体计算机技术从事多媒体作品制作。熟练操作 ps 软件,具备图形创作能力,具备二维设计能力。

五、课程设置

本专业的课程分为基础课、专业基础课、专业课三项。

(一) 公共基础课程。

1. 基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	基本学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》开设	40
	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校心理健康与职业生涯教学大纲》开设	40

	职业道德与法治	依据《中等职业学校职业道德与法治教学大纲》开设	40
	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设	40
2	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设	80
3	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设	80
4	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设	80
5	信息技术	依据《中等职业学校信息技术教学大纲》开设	80
6	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设	200
7	艺术	依据《中等职业学校艺术教学大纲》开设	80
8	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设	40
9	就业指导	依据《就业指导教学大纲》开设	40

（二）专业课程。

（11）素描

本课程是解决理论、观念和创造力方面的问题，因此在进行课程设计时，我们所遵循的理念就是要对学生进行美学能力训练、技术层面的表现力训练以及想象力和创造力的提高，其中最为重要的是创新能力的培养。在课程设计中，建立以平面——立体——空间专业领域的设计素描大平台，从视觉、产品、环境等专业大视野考虑课程的基础性和广泛性。同时，重新定位素描教学的目标，坚持寓表现技能、美学素养于创造性思维教育之中的教学理念，跳出传统的绘画素描框架，进入设计素描状态，掌握设计、企业、生产所需要的造型要素。

（12）色彩

本课程将色彩的物理性质与感官的心理相结合，培养学生敏锐的视觉反应。并运用技巧取得对各种环境中的物体色彩属性和空间色调的整体认识。重点开发学生的分析、理解、创造的心智思维，使学生能有机地联系所学专业，塑造表现对象的几种色彩配置和组合形态，实现色彩写生与色彩设计的技能提高，最终达到设计色彩课程成为专业设计的课前的演练。

（13）构成基础

本课程处于专业基础课的开始阶段，处于素描和色彩两大基础课之后，基本上处于承前启后的地位，包括平面构成和色彩构成两大部分。是以纯粹的构成手法为研究对象，是一种逻辑思维与形象思维相结合的训练模式，它培养学生对构成的形态、色彩、肌理等创造性构思和造型能力。

（14）SAI 手绘基础

该课程是动漫设计方向的必修课程，通过前期学习，学会使用 SAI 手绘板进行动画绘制。熟练掌握各类画笔工具，提高对界面操作的熟练能力。

(15) 二维动画制作

本课程是动漫设计方向的一个部分内容，其二维动画主要采用软件 FLASH 来设计制作。通过对本课程的学习，学生能够使用软件制作出网页动画，以及二维矢量图形。

(16) Photoshop

是工艺美术专业的一门主干必修课程，是平面设计、室内设计、动漫设计等相关专业方向必不可少的一门技能性课程。通过本课程的学习，使学生了解 Photoshop 的功能、特点、概念、术语和工作界面，熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法 and 技巧；能够灵活运用图层风格、流体变形及褪底和蒙版，制作出千变万化的图像特效，从而形成一定的平面图像处理力与平面设计能力，为学生进一步学习平面设计、广告设计、企业形象设计等知识打下坚实的基础，同时为与平面效果相关的应用课程提供应用基础与支持。

(17) 卡通形象设计

本课程是动漫设计方向的课程，通过对卡通形象设计理论与设计方法的讲解，使学生掌握卡通形象设计的造型规律和表现激发，通过对卡通形象设计的一系列训练与实践，培养学生的审美能力、想象力与卡通造型能力。

(18) CorelDRAW

本课程全面系统地介绍了 CorelDRAW 软件的特点、作图工具、编辑菜单、处理方法和使用技巧。要求学生通过本课程的理论学习和大量的上机操作训练，制作出自己的创意设计作品，全面提高自己图形和图像处理的基本素质和基本技能。

(19) 动画场景设计

本课程通过对东湖场景的设计方法的教授使学生掌握动画场景设计绘制要领，熟练掌握在动画前期制作流程中场景的设计与表现。通过学习使学生比较全面、系统的掌握影视动画场景设计的基本原理、要求及应用。

(20) 三维动画 (3d Max)

本课程是动画设计方向的必修课，通过理论和时间教学，使学生了解有关三维动画设计及制作的相关知识，通过学习和上级实验操作，训练学生绘制电脑效果图及浏览动画设计和制作的基础知识和基本技能。

(21) 动画脚本设计

通过影视基础理论的讲授让学生对其有一个比较基础的了解。通过学练掌握动画制作的相关绘制技能的基础上，熟练掌握动画绘制规律和必须组成部分通过学习学会创建场景、设计镜头，了解构图、取景和连贯的重要性。

(22) 影视后期制作 Premiere

通过本课程的学习，培养学生的影视后期制作专业技能，使其具备相应的分析能力、策划能力、编辑能力，掌握影视后期制作中的一些基本概念，对常见的影视后期软件有一定的了解和认识，掌握对动画、视频素材进行编辑处理和抠像合成等。

(23) 三维建模

通过本课程的学习，培养学生的艺术感，空间感和运动感，掌握三维空间建模，实体和环境的渲染贴图，光线及特效、动画制作基本技能。掌握三维建模的基本操作。

(24) CG 手绘法

插画创作使学生掌握创作各类人物、场景、等表现手法，培养学生熟练和掌握数码插画创作流程和造型基础，掌握其绘画创作技法

(25) Illustrator 图形处理

本课程全面系统地介绍了 AI 软件的特点、作图工具、编辑菜单、处理方法和技巧。要求学生通过本课程的理论学习和大量的上机操作训练，制作出自己的创意设计作品，全面提高自己图形和图像处理的基本素质和基本技能。

(26) 技能实训（考证）

使学生了解 Photoshop 的功能、特点、概念、术语和工作界面，熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法与技巧；能够灵活运用图层风格、流体变形及褪底和蒙版，制作出千变万化的图像特效，从而形成一定的平面图像处理力与平面设计能力，为学生进一步学习平面设计、广告设计、企业形象设计等知识打下坚实的基础，同时为与平面效果相关的应用课程提供应用基础与支持。

3. 其他

(27) 公益劳动

通过公益劳动，调动学生的积极性和主动性，引导他们自我教育、自我管理、自我服务。

(28) 顶岗实习

通过顶岗实习，复习巩固学生的专业知识，让学生综合运用相关专业知识，锻炼用理论联系实际的方法去解决具体问题的能力。

(29) 毕业实习

通过毕业实习，使学生完全履行其实习岗位的所有职责，锻炼、考察学生的综合能力。

(30) 入学教育、军训

通过学习,让学生掌握中职学校学习、生活的基本情况 & 技校教育教 学的基本 要求,提高他们的认识水平和实践能力,增强他们的公民意识、法律意识、安全意识、竞争意识和适应能力,端正学习态度,从而学会做人、学会学习、学会生活、学会交往,为适应将来职业岗位的工作奠定基础。

六、学时安排

(一) 基本要求

每学年为 52 周,其中教学时间 40 周(含复习考试和实训),累计假期 12 周,周学时为 28 学时,校外实习一般按每周 30 小时(1 小时折 1 学时)安排。三年总学时约为 3350 学时。

公共基础课程学时一般占总学时的三分之一,在实施过程中会根据本专业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整,按实际情况调整课程开设顺序,但保证学生修完本方案确定的公共基础课程的必修内容和学时。

专业技能课程学时一般占总学时的三分之二,其中认知实习可安排在第一学年,毕业实习(顶岗实习)安排在最后一学期,原则上累计总学时约为半年。在确保学生实习总量的前提下,根据实际需要,集中或分阶段安排实习时间。

课程设置选修课,其教学时数占总学时的比例为 7%。

(二) 学时比例表

课程类别	必修课			限选课	任选课	
课程类型	公共基础课	专业技能课			选修课	
课程	公共基础课	专业核心课	实践课 (实训实习 课)	专业(技能) 方向课	公共 选修课	专业 选修课
学时	760	1240	950	400	0	0
比例 (%)	22.7	37	28.4	11.9	0	0

注明：本专业课程总学时为：3350 学时。

(三) 教学活动周数分配表

内容 学期	校内课堂教学	入学教育及军训	校内集中实训项目				认识实习	毕业实习	毕业教育	考核	机动	寒暑假	合计
一	17	1							1	1	4	24	
二	18								1	1	8	28	
三	18								1	1	4	24	
四	18								1	1	8	28	
五	9					3	6		1	1	4	24	
六							17	1		2	8	28	
合计	62	1				3	23	1	5	7	36	156	

(四) 教学安排表

课程类别	课程名称	总学时	各学期周数、学时分配					
			1	2	3	4	5	6
			20周	20周	20周	20周	20周	20周
必修 公共基础课	中国特色社会主义	40	2					
	心理健康与职业生涯	40		2				
	职业道德与法治	40			2			
	哲学与人生	40				2		
	语文	80	2	2				
	数学	80	2	2				
	英语	80	2	2				
	信息技术	80	4					
	体育与健康	200	2	2	2	2	2	

	艺术	40			2			
	历史	40				2		
	小计：(占 22.7%)	760	14	10	6	6	2	
专业 核 心 课	素描	120	4	2				
	卡通形象设计	80	4					
	构成基础	120	6					
	色彩	80		4				
	三维动画 (3d Max)	120		4	2			
	动画脚本设计	80			4			
	影视后期制作 (after effect)	80			4			
	动漫速写	80			4			
	视频剪辑 (Premiere)	80			4			
	动画场景设计	120				6		
	SAI 手绘基础	80				4		
	三维建模	80				4		
	CG 手绘法	120				4	2	
	小计：(占 37%)	1240	14	10	18	18	2	
专 业 (技 能) 方 向 课	图形处理 (Illustrator)	80				4		
	二维动画制作	160		4	4			
	Photoshop	80		4				
	CorelDRAW	80					4	
	小计：(占 11.9 %)	400	0	8	4	4	4	
实	入学教育 (军训)	30	1 周					

实践课	跟岗实习	180					6周	
	毕业设计	200					10	
	顶岗实习	540						18周
	小计：(占 28.4%)	950					10	
合计		3350	28	28	28	28	28	30

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等方面，应满足培养目标、人才规格的要求，应该满足教学安排的需要，应该满足学生的多样学习需求，应该积极吸收行业企业参与。

(一) 师资队伍

包括专任教师和兼职教师。各专业在校生与该专业的专任教师之比不高于 25:1（不含公共课）。“双师型”教师一般不低于 60%。兼职教师应主要来自于行业企业。

(二) 教学设施

教学设施应满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等应达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准(仪器设备配备规范)要求。信息化条件保障应能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

序号	实训室名称	实训室功能
1	计算机辅助设计实训室	sai 手绘、二维动画（FLASH）、三维建模、AI、影视后期制作
2	画室	设计构成、设计素描、设计色彩等美学、绘画类课程实训场地

（三）教学资源

教材、图书和数字资源结合实际具体提出，应能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

提出实施教学应该采取的方法指导建议，指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

（五）教学评价

对教师教学、学生学习评价的方式方法提出建议。对学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，如观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式。要加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

（六）质量管理。

建立健全校教研室的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的**学分**，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。运用大数据等信息化手段记录、分析学生成

长记录档案、职业素养达标等方面的内容，纳入综合素质考核，考核达标才能准予毕业。