

# 广州华成理工职业技术学校

## 20 动漫游戏专业人才培养方案

### 一、专业名称和专业代码

专业名称：动漫游戏

专业代码：141700

### 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

### 三、修业年限

全日制 3 年。

### 四、培养目标

本专业培养与粤港澳大湾区动漫产业发展相适应，德、智、体、美等方面全面发展，面向动漫游戏、动画制作行业各类企业，具有基本的科学文化素养，良好的职业道德，较强的就业能力和一定创业能力，掌握动漫游戏的基础理论知识，掌握美术绘画、摄影摄像、图形图像处理、二维与三维动画制作、动漫造型与游戏设计的基本技能，从事漫画设计、网络动画制作、三维场景建模、影视动画制作等工作的高素质劳动者和技术技能型人才。

### 五、职业范围

序号	专业名称 (代码)	专业(技能) 方向	对应职业(工种)	职业技能证
1	动漫游戏 (141700)	三维动画 设计制作	三维场景建模员、三维动画动作制作员、游戏角色设计员、游戏场景设计员	行业认证(全国信息化专业技能认证 CCAT)： 高员级 PS

## 六、人才规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能。

### （一）职业素养

1. 热爱社会主义祖国，将实现自身价值与服务祖国人民相结合，树立社会主义民主观念和遵纪守法意识，遵守职业岗位规范；树立劳动观点，养成良好的劳动习惯，增强实践能力；树立尊重自然、顺应自然、保护自然的生态文明理念；树立正确的职业理想，形成正确的就业观、创业观，做好适应社会、融入社会、就业创业准备。

2. 具有社会公德、职业道德意识和文明行为习惯，自觉践行社会主义核心价值观。

3. 具有健全的人格、良好的心理品质和健康的身体，培养诚实守信、爱岗敬业、团结互助、勤俭节约、艰苦奋斗的优良品质，提高应对挫折、合作与竞争、适应社会的能力。

4. 具有基本的人文知识，具有一定的欣赏美和创造美的能力；

5. 具有自主学习和适应职业发展的能力。

6. 具有良好的人际交往能力、沟通协调能力、团队合作和服务意识；

7. 具有良好的发散思维和想像能力，初步掌握获取艺术设计与制作领域前沿信息、学习新知识、新技术的基本技能。

### （二）专业知识和技能

1. 掌握计算机文化的基础知识；掌握 Windows 中文操作系统和因特网的基本应用，具有熟练的键盘操作能力、文字处理能力和常用工具软件使用能力；

2. 掌握素描、速写、色彩、平面构成、立体构成、色彩构成和透

视学的基础知识，具有一定的绘画基本技能；

3. 掌握计算机图形图像处理的基础知识和技术，能熟练应用 photoshop、coreldraw、flash 和 3Dmax 等常规设计与制作软件；

4. 熟悉动画运动规律，能手绘简单原画，进行基本的角色和场景设计，具备基本的动漫画造型能力和基础的动态设计能力。

### **专业（技能）方向：三维动画设计与制作**

了解三维动画制作的流程，能掌握简单角色、场景和道具的基本建模、材质贴图、动作调试、特效和合成的基本方法，能设计并设定角色进行简单的动作。

## **七、继续学习专业**

### **1、高职专科：**

（1）艺术设计传媒大类：

影视多媒体技术、影视动画、多媒体设计与制作

（2）电子信息大类：

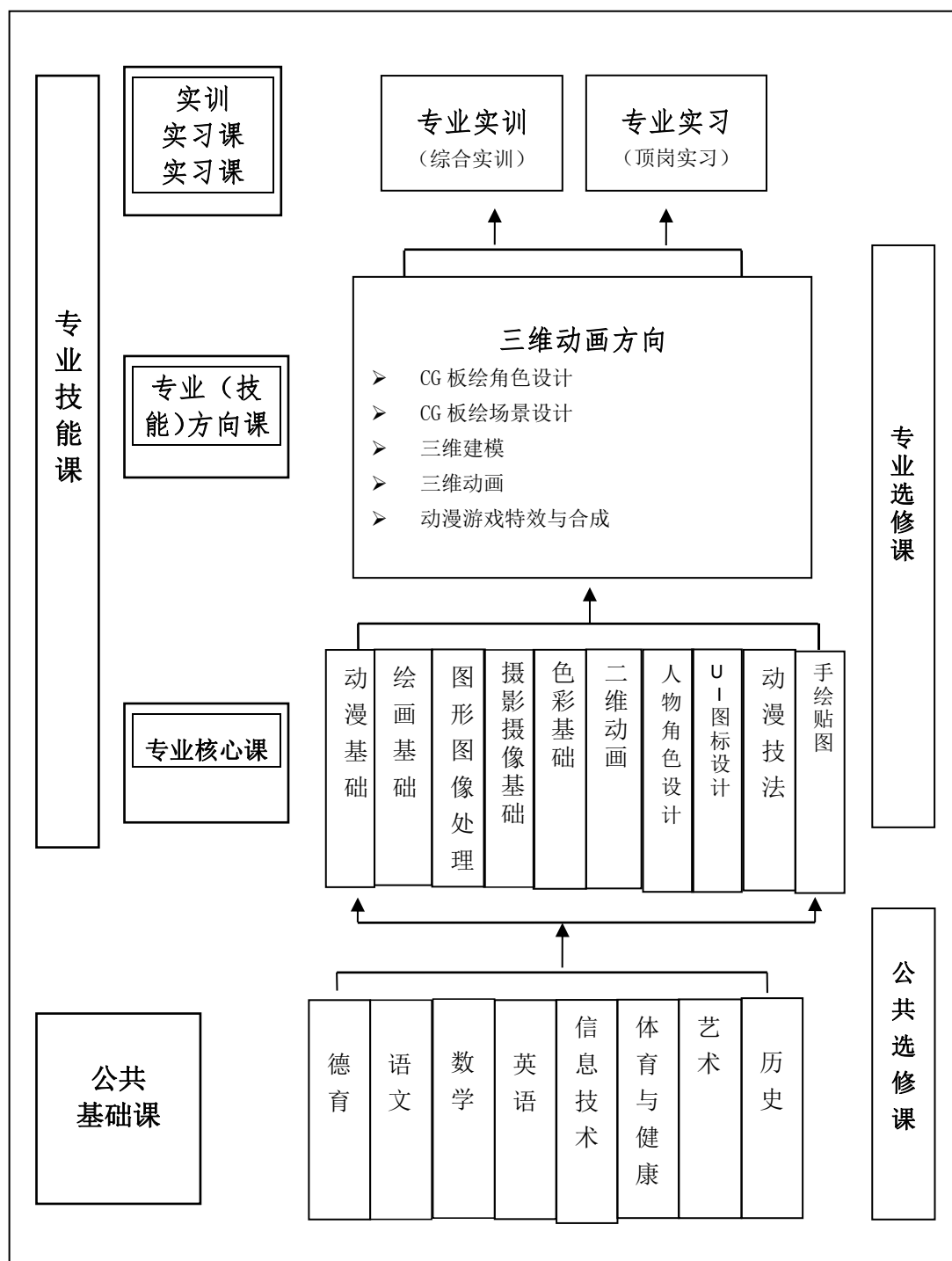
图形图像制作、动漫设计与制作、计算机多媒体技术

### **2、应用本科：**

（1）艺术学戏剧与影视学类：动画

（2）艺术学设计学类：数字媒体艺术

## 八、课程结构



## 九、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括德育课、文化课（语文、数学、英语）、信息技术、体育与健康课、艺术课、历史课，以及自然科学和人文科学类公

共选修课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课和实训实习课，以及专业选修课。

### （一）公共基础课

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	160
3	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设	160
4	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设	120
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）专业技能课

#### 1. 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫基础	学习动画和漫画的发展简史，动画和漫画的种类及基本绘制方法，漫画造型的方法、制作程序、创作原则、表现方法和制作材料的使用等。使学生了解动画和漫画的基础知识，为进一步学习动画专业知识和技能打下良好的基础。	40
2	绘画基础（素描）	学习素描基础理论和技法，进行静物、人物和场景速写以及各种技法训练。培养学生正确的观察方法和对形态的感受力，能理解和表现对象的结构、色调和气氛。为学生打下坚实的造型基础学习速写的基础知识和基本技艺。	160
3	图形图像处理（photoshop）	学习 Adobe Photoshop 的基本操作方法和常用特效技能，使学生熟练掌握图形图像软件 Photoshop 的基本操作技能，能使用平面图形图像软件工具进行图形绘	80

		制、图像处理、图片和成与修复等设计创意制作。	
4	摄影摄像基础	<p>学习基本摄影技术（曝光与测光、摄影用光、摄影构图、暗室技术），进行摄影技能训练（专题摄影、数码摄影、静物摄影、人像摄影、专题摄影）使学生能掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能。</p> <p>学习摄像机的基本结构和基本操作，理解摄像创作的表现形式和艺术特点，进行不同主题和背景下摄像取景与构图、用光、动作捕捉等拍摄技能训练，使学生能拍摄出画面清晰、动态构图、音频适宜的作品。</p>	80
5	色彩基础	<p>学习色彩的基本理论知识；色彩写生的基本方法和技能；美术设计中的色彩构成方法，依据色彩的特性、情感表现和原理，进行不同方式的基本训练来培养色彩配置的能力，绘制相应的作品。使学生能够较全面地掌握色彩的基本知识，色彩的表现方法，掌握着色技法，提高色彩修养，培养色彩的审美品味，培养学生的色彩感觉与运用色彩塑造物象和表现情绪的能力。</p>	80
6	二维动画	<p>学习运用 flash 软件进行二维动画制作的基本流程和方法,使学生能运用 flash 软件进行动画短片的设计与制作，具备动画角色、动画场景的创建方法和动作绘制、动画短片合成制作的基本技能。使学生能以 flash 为平台进行动画的制作。</p>	80
7	人物角色设计	<p>学习人物角色设计的基本原理、游戏美术概论、基本思路、游戏人物服饰设计、游戏人物绘制软件技法、实战绘制游戏人物角色。使学生能够进行简单的人物角色设计。</p>	80
8	UI 图标设计	<p>学习图形设计、软件产品的“外形”设计、交互设计、交互模型的确立、交互规范。使学生熟悉 UI 图标设计的操作流程、树状结构、操作规范等。</p>	120
9	动漫技法	<p>学习分镜设计、摄影摄像、后期编辑等相关知识，培养学生将以往的各个类别的影视动漫知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料，根据剧本和分镜头的具体要求，使学生掌握影视短片当中的各种镜头的表现方法，以及短片设计的整个制作流程、镜头的调度、后期编辑的综合运用能力。</p>	80
10	手绘贴图 (Bodypaint)	<p>学习多种工具在 3D 物体表面实时进行绘画，使学生熟悉使用单个笔触就能把纹理绘制在多个材质通道上，并且每个通道都允许建立带有许多混合模式和蒙板的多个图层。</p>	80

## 2. 专业（技能）方向课（三维动画设计与制作方向）

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
----	------	-----------	------

1	CG 板绘角色设计	学习游戏角色设计的概念、人体基础、角色的基本画法等知识，学会运用 PS/FLASH 等软件结合手绘板进行绘制各种漫画角色。	80
2	三维建模	学习三维动画软件（3Dmax 或 Maya）的基本使用方法，使学生了解三维动画制作的基本流程，掌握简单场景、道具和角色的建模和材质贴图技能。	120
3	CG 板绘场景设计	学习运用 PS/FLASH 等软件结合手绘板进行绘制各种漫画场景通过动漫游戏场景设计理论与设计方法的讲解，使学生掌握动漫游戏场景设计的造型规律和表现激发创意，通过对游戏场景设计的一系列训练与实践，培养学生的审美能力、想象力与场景设计风格造型能力。	80
4	三维动画	学习 3ds MAX 应用的基本过程和方法，循序渐进引导学生掌握 3ds MAX 的高级建模技巧、贴图的制作与应用、摄影机的设置、布光方法和渲染输出效果图的方法及后期处理、简单动漫等，使学生具备运用修改器工具制作三维变形造型，并运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景。	200
5	动漫游戏特效预合成	学习数字影音采集、编辑与合成的基本知识与业务规范，使学生熟练掌握相关音视频编辑处理软件的操作技能；能够独立完成剪短动画短片或广告片头等的音视频处理与合成。学习 3DNMAX/NMAYA 的特效模块，能利用各种工具熟练制作一般型的特效项目。学习通用渲染设置，使学生熟练掌握影视动画中动画制作、场景渲染、角色渲染、道具渲染等，能独立完成普通动画作品的渲染效果的制作。	160

### 3. 专业选修课

1	基础建模 (ZBrush)	学习基础建模 (ZBrush) 的方法，使学生熟悉微小细节的凹凸模型和材质的塑造，及各种数字生物的造型和肌理，复杂的细节导出成法线贴图。	80
2	后期剪辑	学习影视后期处理的各类特效处理等技能，使学生熟悉按要求、按脚本，为突出某主题内容为目的剪辑制作、段落删减、增加删减片段、增加 LOGO、上字幕、配音、蒙太奇效果、专业调色处理、三维片头定制、制作花絮、视频各个格式转码、电子相册、FLASH 等，以及根据自主化要求剪辑制作的影视后期处理的综合能力。	80

### (三) 实训实习课

#### 1. 专业（综合）实训

本专业通过专业综合实训，进行跨平台综合项目实操训练，使

学生全面熟悉本专业动画设计与制作的流程、工艺要求、基本技能技巧，从而提高学生实际岗位工作能力。

动漫游戏实践教学贯穿于三年教学活动的始终，包括校内实训、认识实习、跟岗实习、毕业（顶岗）实习。其中，一年级开展阶段性的校内实训，二年级一周保育认识实习，三年级不少于四周的跟岗实习（也可以安排在第四学期期末），毕业（顶岗）实习安排在第六学期。

校内实训是以学校的相关实训设施设备开展实训，使学生验证和巩固课堂教学讲授的理论知识，充实和丰富教学内容。

认识实习是通过观摩动漫，感知动漫与游戏制作的场景、程序和工作要求。

跟岗实习是通过工学交替的方式在漫游企业进行，使学生综合运用所学知识，解决动画与游戏制作过程遇到的实际问题；同时还可以通过环境创设或活动设计等岗位要求，让学生熟悉本专业的工作环境、工作方法、工作对象、工作目标、工作重点，具体了解本专业岗位上相关的技术规范，为将来的实际工作打下必要的基础。

## **2. 专业（毕业）实习**

毕业（顶岗）实习是本专业最后的实践性教学环节，根据教育部、财政部等部门关于《职业学校学生实习管理规定》的有关要求，在确保学生实习总量的前提下，根据实际需要，通过校企合作，实施工学交替或分阶段安排学生实习，与实习单位共同制定实习计划和制



度，共同培养，共同管理。保证学生毕业实习的岗位与其所学专业面向的岗位（群）基本一致。通过企业顶岗实习，学生能更深入地了解企业相关岗位的工作任务与职责权限，能够用所学知识和技能解决实际工作问题，学会与人相处与合作，树立正确的劳动观念和就业观。

## 十、人才培养模式

本专业采取工学交替、顶岗实习、教学观摩等形式，加强教学实践。首先，进一步完善实践教学体系，科学地安排认知实习（见习）、短期实习（跟岗实习），辅以单科课程中的实践教学，在最后一个学期用不少于 10 周的时间进行动画制作的顶岗实习（选派指导教师），保障实践的全程贯通。其次，贯彻实践理念在课程中的全息浸透，在各门课程中制订实验实践教学大纲，对其实验、实践环节作出明确规定并规范操作程序和学习目标。

## 十一、教学时间安排

### （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 3392 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	1040	880	592	640	80	160
比例 (%)	31	26	17.5	18.5	2.3	4.7

注明：本专业课程总学时为：3392 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
					专业综合实训	技能考证训练							
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	16			1	1				1	1	4	24	
六							17	1		2	8	28	

合计	87	1	2		17	1	5	7	36	156
----	----	---	---	--	----	---	---	---	----	-----

#### (四) 教学安排表

课程类别	课程名称	总学时	各学期教学周数与周学时分配						
			1	2	3	4	5	6	
			20周	20周	20周	20周	20周	17周	
必修课	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				
		哲学与人生	40			2			
		职业道德与法治	40				2		
		语文	160	2	2			4	
		数学	160	2	2			4	
		英语	120	2	2			2	
		信息技术	80	4					
		体育与健康	200	2	2	2	2	2	
		艺术	80					4	
		历史	40					2	
		就业指导	40				2		
	<b>小计：(占 31%)</b>	<b>1040</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>18</b>		
	专业核心课	动漫基础	40	2					
		绘画基础(素描)	160	4	4				
		图形图象处理 (photoshop)	80	4					
		摄影摄像基础	80	4					
		色彩基础	80		4				
		二维动画(flash)	80		4				
		人物角色设计	80		4				
		UI 图标设计	120			6			
		动漫技法	80			4			
		手绘贴图(Bodypaint)	80				4		
	<b>小计：(占 26%)</b>	<b>880</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>10</b>	<b>4</b>			
	专业(技能)方	三维动画设计与制作	CG 板绘角色设计	80			4		
			三维建模(3d max)	120			6		
CG 板绘场景设计			80				4		
三维动画(3d			200				6	4	

	向课	max)							
		动漫游戏特效与合成	80				4	4	
		<b>小计：（占 18.5%）</b>	<b>640</b>			<b>10</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	
必修课	实践课	入学教育	28	1周					
		专业综合实训	28					1周	
		技能考证训练	28					1周	
		毕业实习	480						16周
		毕业教育	28						1周
		<b>小计：（占 17.5%）</b>	<b>592</b>	<b>1周</b>				<b>2周</b>	<b>17周</b>
任选课	选修课	公共选修课	80		2			2	
		基础建模选修课	80			4			
		后期剪辑选修课	80				4		
		<b>小计：（占 7%）</b>	<b>240</b>		<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
合 计			<b>3392</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>17周</b>

### 说明：

1. 开设公共艺术和历史课，除保证教学安排表中确定的学时外，其余部分教学内容可在第二课堂完成（专题讲座）。

2. 认知实习可安排在第一学年分散进行。《专业综合实训和》和《技能考证训练》集中校内实训，按周安排教学，暂停安排其它课程。

3. 入学教育（军训）、校外实习、毕业教育按一周计 30 学时，计 1 学分。

4. 第 6 学期整学期全部安排到校外实习(含毕业教育)，按一周计 30 学时。

## 十二、教学实施和要求

### （一）公共基础课

公共基础课的任务是依据教育部统颁的相关课程教学标准的基本要求，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，提高学生思想政治素质、职业道德水平和科学文化素养；为专业知识的学习和职业技能的培养奠定基础，满足学生职业生涯发展的需要，促进终身学习。推行案例教学、情境教学等教学模式的改革，教学方法、

教学手段的创新，突出“学生为中心”的教育教学理念，调动学生学习积极性，注重学生学习能力和学习习惯的培养，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

## （二）专业核心课

专业技能课程的任务是培养学生掌握必要的专业知识和比较熟练的职业技能，提高学生就业创业能力和适应职业变化的能力。根据专业培养目标、教学内容和学生的学习特点，采取灵活多样的教学方法，推行项目教学、情境教学、工作过程导向教学等教学模式。突出“做中学、做中教、教学做相结合”的职业教育教学特色，强化理实一体化教学。

围绕本专业开展以下专业核心课：

### （1）动漫基础

本课程通过学习动画和漫画的发展简史，动画和漫画的种类及基本绘制方法，漫画造型的方法、制作程序、创作原则、表现方法和制作材料的使用等。使学生了解动画和漫画的基础知识，为进一步学习动画专业知识和技能打下良好的基础。

### （2）绘画基础（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上，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。

### （3）图形图像处理（Photoshop）

本课程是动漫游戏专业的一门主干必修课程，是平面设计、室内设计、动漫设计，游戏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。

### （4）摄影摄像基础

本课程通过学习基本摄影技术（曝光与测光、摄影用光、摄影构图、暗室技术），进行摄影技能训练（专题摄影、数码摄影、静物摄影、人像摄影、专题摄影）使学生能掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能。通过学习摄像机的基本结构和基本操作，理解摄像创作的表现形式和艺术特点，进行不同主题和背

景下摄像取景与构图、用光、动作捕捉等拍摄技能训练，使学生能拍摄出画面清晰、动态构图、音频适宜的作品。

#### （5）色彩基础

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。

#### （6）二维动画

本课程通过学习运用 flash 软件进行二维动画制作的基本流程和方法,使学生能运用 flash 软件进行动画短片的设计与制作，具备动画角色、动画场景的创建方法和动作绘制、动画短片合成制作的基本技能。使学生能以 flash 为平台进行动画的制作。

#### （7）人物角色设计

本课程是游戏美术角色设计是高校动漫游戏专业的必修基础课程。本课程从易教易学的实际目标出发，用丰富的范图、通俗易懂的语言生动详细地介绍了游戏美术角色的设计原理。本课程由以下几类组成：游戏美术概论、游戏角色设计的基本思路、游戏人物服饰设计、游戏人物绘制软件技法、实战绘制游戏人物角色、游戏美术就业考试。

### （8）UI 图标设计

本课程全面系统地介绍了 UI 设计的职能大体包括三方面：一是图形设计，软件产品的“外形”设计。二是交互设计，主要在于设计软件的操作流程、树状结构、操作规范等。一个软件产品在编码之前需要做的就是交互设计，并且确立交互模型，交互规范。三是用户测试，这里所谓的“测试”，其目标恰在于测试交互设计的合理性及图形设计的美观性，主要通过以目标用户问卷的形式衡量 UI 设计的合理性。

### （9）动漫技法

本课程通过对插画的运用范围、传播效果以及基本原理的介绍，了解创作插画的基本技巧，掌握传统技巧和技法，了解各位型插画的不同要求和表现形式。并熟练掌握各章技法表现手段，在形式上推陈出新。

### （10）手绘贴图（Bodypaint）

本课程通过学习多种工具在 3D 物体表面实时进行绘画，使学生熟悉使用单个笔触就能把纹理绘制在多个材质通道上，并且每个通道都允许建立带有许多混合模式和蒙板的多个图层。

## （三）专业（技能）方向课

专业（技能）方向课要按照相应主要职业岗位的能力要求，采用基础平台加专门化方向的课程结构，设置专业（技能）岗位方向课程。旨在推进学校专业课程设置实现专业课程与产业、企业、岗位对接，专业课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接，强化职业



岗位技能训练，有利促进学生更好就业。

围绕本专业开展以下专业（技能）方向课：

#### （1）CG 板绘角色设计

本课程通过学习游戏角色设计的概念、人体基础、角色的基本画法 etc 知识，学会运用 PS/FLASH 等软件结合手绘板进行绘制各种漫画角色。

#### （2）三维建模

本课程通过学习三维动画软件（3Dmax 或 Maya）的基本使用方法，使学生了解三维动画制作的基本流程，掌握简单场景、道具和角色的建模和材质贴图技能。

#### （3）CG 板绘场景设计

本课程通过学习运用 PS/FLASH 等软件结合手绘板进行绘制各种漫画场景通过动漫游戏场景设计理论与设计方法的讲解，使学生掌握动漫游戏场景设计的造型规律和表现激发创意，通过对游戏场景设计的一系列训练与实践，培养学生的审美能力、想象力与场景设计风格造型能力。

#### （4）三维动画

本课程通过学习 3ds MAX 应用的基本过程和方法，循序渐进引导学生掌握 3ds MAX 的高级建模技巧、贴图的制作与应用、摄影机的设置、布光方法和渲染输出效果图的方法及后期处理、简单动画等，使学生具备运用修改器工具制作三维变形造型，并运用材质编

辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景。

#### （5）动漫游戏特效预合成

本课程通过学习数字影音采集、编辑与合成的基本知识与业务规范，使学生熟练掌握相关音视频编辑处理软件的操作技能；能够独立完成剪短动画短片或广告片头等音视频处理与合成。学习 3DNMAX/NMAYA 的特效模块，能利用各种工具熟练制作一般型的特效项目。学习通用渲染设置，使学生熟练掌握影视动画中动画制作、场景渲染、角色渲染、道具渲染等，能独立完成普通动画作品的渲染效果的制作。

### （四）专业选修课

#### （1）基础建模（ZBrush）

本课程通过学习基础建模（ZBrush）的方法，使学生熟悉微小细节的凹凸模型和材质的塑造，及各种数字生物的造型和肌理，复杂的细节导出成法线贴图。

#### （2）后期剪辑

本课程通过学习影视后期处理各类特效处理等技能，使学生熟悉按要求、按脚本，为突出某主题内容为目的剪辑制作、段落删减、增加删减片段、增加 LOGO、上字幕、配音、蒙太奇效果、专业调色处理、三维片头定制、制作花絮、视频各个格式转码、电子相

册、FLASH 等，以及根据自主化要求剪辑制作的影视后期处理的综合能力。

### **（五）实训实习课**

实训实习是专业技能课程教学的重要内容，是培养学生良好的职业道德，强化学生实践能力，提高综合职业能力的重要环节。坚持校企合作，强化教学、学习、实训相融合的教育教学活动，重视校内教学实训，加强专业实践课程教学、加大实训实习在教学中的比重,完善专业实践课程体系。要按照专业培养目标的要求和教学计划的安排，学校和实习单位共同制定实习计划，强化以育人为目标的实训实习考核评价。创新顶岗实习形式，组织开展职业技能训练，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致，健全学生实习责任保险制度。

## **十三、教学管理**

教学管理是学校的中心工作，教学质量是教学管理的核心。为实现教学管理的程序化、规范化、科学化、信息化，教学管理部门依据本专业人才培养方案，规范制定本专业实施性教学计划，并加强对各专业实施性教学计划执行的管理监督，严格按教学计划开设课程，统一公共基础课的教学要求，加强对教学过程的质量监控。实施中职公共基础课学生学业质量评价，积极开展技能抽查、学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪调查等。按照教育部关于建立职业院校教学工作诊断与改进制度的有关要求，全面开展教学诊断与改进工作，不断完善内部质量保证制度体系和运行机制。

学校将按教育行政部门的规定，积极推进学历证和职业资格

证“双证书”制度。开展校企联合招生、联合培养的现代学徒制试点，推进校企一体化育人。学生校外实习认真落实《中等职业学校学生实习管理办法》的规定和要求，制定本专业的学生实习管理实施办法，加强监管。

#### 十四、教学评价

教学评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化。实行校内校外评价结合，学业考核与职业技能鉴定结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。创新评价方式方法，既关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注运用知识在实践中解决实际问题的能力水平。

注重职业道德教育，构建学生、教师、家长、企业、社会广泛参与的学生综合素质评价体系；以过程性评价为导向，将学生日常学习态度、学习表现、知识技能运用纳入评价范围，形成日常学业水平测试、技能抽查等学业评价为主、期末考试考查为辅的过程性学业评价体系，以企业职业岗位标准为参考依据，形成学校与企业专家共同参与学生企业顶岗实习环节的评价机制。结合专业教学实际，确定期末考试考查课程，按学业成绩管理统一规定，制定各门课程成绩评价标准。

#### 十五、专业师资

学校根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，合理配置教师资源。专业教师学历职称结构应合理,配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 9 人；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师达 50%；积极培养有业务水平较高的专业带头人。

学校聘请行业专家、企业骨干担任兼职教师，组建结构合理的教

师团队。专任教师具备良好的师德和终身学习能力，熟悉动漫产业发展需求及情况，积极开展课程教学改革，并安排专业教师定期到动漫游戏企业进行实践锻炼。学校聘任行业一线的管理人员、骨干教师承担专业兼职教学任务，并加强对兼职教师教学能力的培训及管理。

## 十六、实训实习环境

### （一）校内实训室

实训实习环境具有真实性或仿真性，具备实训、教学、教研等多项功能及理实一体化教学功能。校内实训基地包括基础实训室、专项实训室和综合实训室，建设一批一体化实训室，满足专业教学要求。主要设施设备的数量按照标准班（40人/班）配置。学校应根据本专业学生人数和班级数量，合理增加设备数量和工位数量，以满足教学要求。

校内各实训室配置主要设施设备名称及数量见下表：

序号	实训室名称	实训室功能	主要设施设备		
			名称及型号规格	数量	单位
1	计算机应用基础实训室	计算机应用基础实训 计算机图形图像处理实训	电脑主机	60	台
			显示器	60	台
			电脑桌椅	60	套
			办公软件	1	套
			photoshop 软件	1	套
			多媒体设备	1	套
2	画室	动画素描实训 动画色彩实训 动画原画绘制实训	画板、画架	60	个
			素描样品	20	个
			材料样品	25	个
			各类雕塑	15	个
			人台	3	张
			景物台	3	张
3	摄影摄像实训室	摄影实训 摄像实训 蓝厢拍摄抠像实训	照相机	1	批
			摄像机	1	批
			静物台	5	个
			摄影布	2	套

		DV 摄制实训	摄影灯	10	个
			摄影台	2	个
			摄影道具	1	批
			多媒体	1	套
4	二维动画制作实训室	Flash 平面动画设计实训 手机动画制作实训	二维动画电脑主机	60	台
			显示器	60	台
			电脑桌椅	60	套
			多媒体设备	1	套
			Flash 软件	1	套
5	三维动画制作实训室	三维建模实训 三维场景设计实训 三维动作设定实训	三维动画电脑主机	60	台
			显示器	60	台
			电脑桌椅	60	套
			多媒体设备	1	套
			3DMAX 软件	1	套
			CG 绘画软件	1	套
			Maya 软件	1	套
			Bodypaint 软件	1	套
6	动画渲染实训室	动画渲染实训 动画片输出实训	动画渲染电脑主机	60	台
			显示器	60	台
			电脑桌椅	60	套
			动画渲染软件	1	套
			多媒体设备	1	套

## （二）校外实训基地

本专业已建立多个稳定的校外实训基地和若干个顶岗实习点。大力推进与规范的动漫游戏企业合作，共同将校外实训基地建成集学生实习、双师型教师培养培训和产教研的基地，满足本专业岗位实习要求。

## 十七、方案实施要求

本专业人才培养方案是指导和管理学校教学工作及专业建设的主要依据，是保证教育教学质量和人才培养规格的纲领性教学文件，也是考核本专业教学质量和公共基础课学生学业质量评价的重要依据。专业教学管理部门依据本方案制定实施性专业教学计划，组织相关专业教师认真贯彻，严格执行。学校将依本方案对专业教学管理部门实施性专业教学计划制定工作进行指导及执行的管理监督。

