

无锡金茂商业中等专业学校

2025级动漫与游戏制作专业人才培养方案



一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求与基本学制

入学要求：初中毕业生

基本学制：3年

三、培养目标

1、通用目标：本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的职业道德和职业素养。

2、职业目标：掌握动漫与游戏制作专业对应就业岗位必备的知识与技能，能从事图形图像处理、美术造型与动画制作、影音处理，能胜任管理一线工作的高素质劳动者和技能人才。

四、职业(岗位)面向、职业资格及继续学习专业

专门化方向	职业(岗位)	职业资格或职业技能等级要求(建议)	继续学习专业	
动画片制作	二维动画员、 三维动画员、	动画制作职业技能等级证书 (中级)	大专： 数字媒体技术、 数字媒体艺术、 动漫制作技术、 动漫设计等	本科： 数字媒体技术、数字 媒体艺术、动画、视 觉传达设计、新媒体 艺术等

五、综合素质及职业能力

(一)综合素质

1. 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。
2. 具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。
3. 具备相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。
4. 具有一定的美学艺术修养。
5. 具有熟练的信息技术应用能力。

(二)职业能力(见附件)

1. 行业通用能力

(1)了解数字媒体行业相关的政策和法规，以及数字创意产业的新业态、新技术、新模式等。

(2)理解计算机图形图像的设计原理，能区分图文的视觉层次，会进行图形图像设计，具备图形创意、图文排版、交互页面设计、包装设计和VI设计的能力。

(3) 了解一般常见类型题材图片摄影的拍摄方式与影像的视听语言，掌握不同专题、新闻、综艺等类型电视节目的拍摄技巧，会操作常见摄、录像设备和演播室灯具，具备电视画面拍摄中基本光线处理和视频后期制作中非线性编辑基本操作的能力。

(4) 理解动漫制作技术的基本动画运动规律，能根据场景设计、角色造型设计、分镜头设计的艺术风格要求，规范地进行原画、中间画、填色、后期特效等操作。

(5) 爱岗敬业，吃苦耐劳，养成规范操作和节约资源的习惯，具有强烈的数字化内容伦理与网络安全意识。

2. 专业核心能力

(1) 掌握绘制动漫造型的操作技能与造型风格，能根据制作要求，完成动漫角色、场景造型的绘制。

(2) 熟悉动画设计的表现方法，掌握动画的节奏控制、线条表现，能进行人的动作、自然现象、动物运动的动画绘制，具备常规动画制作的能力。

(3) 了解二维动画的制作流程，掌握二维动画软件的操作方法，能进行补间动画、文本动画、引导层动画、遮罩动画制作，以及卡通角色的动画制作。

(4) 了解三维动画的制作流程，掌握三维动画软件的操作方法，能进行场景模型、道具、卡通角色等模型的创建，并能进行基本材质、灯光、动画的制作和高质量图片、序列帧与影片输出。

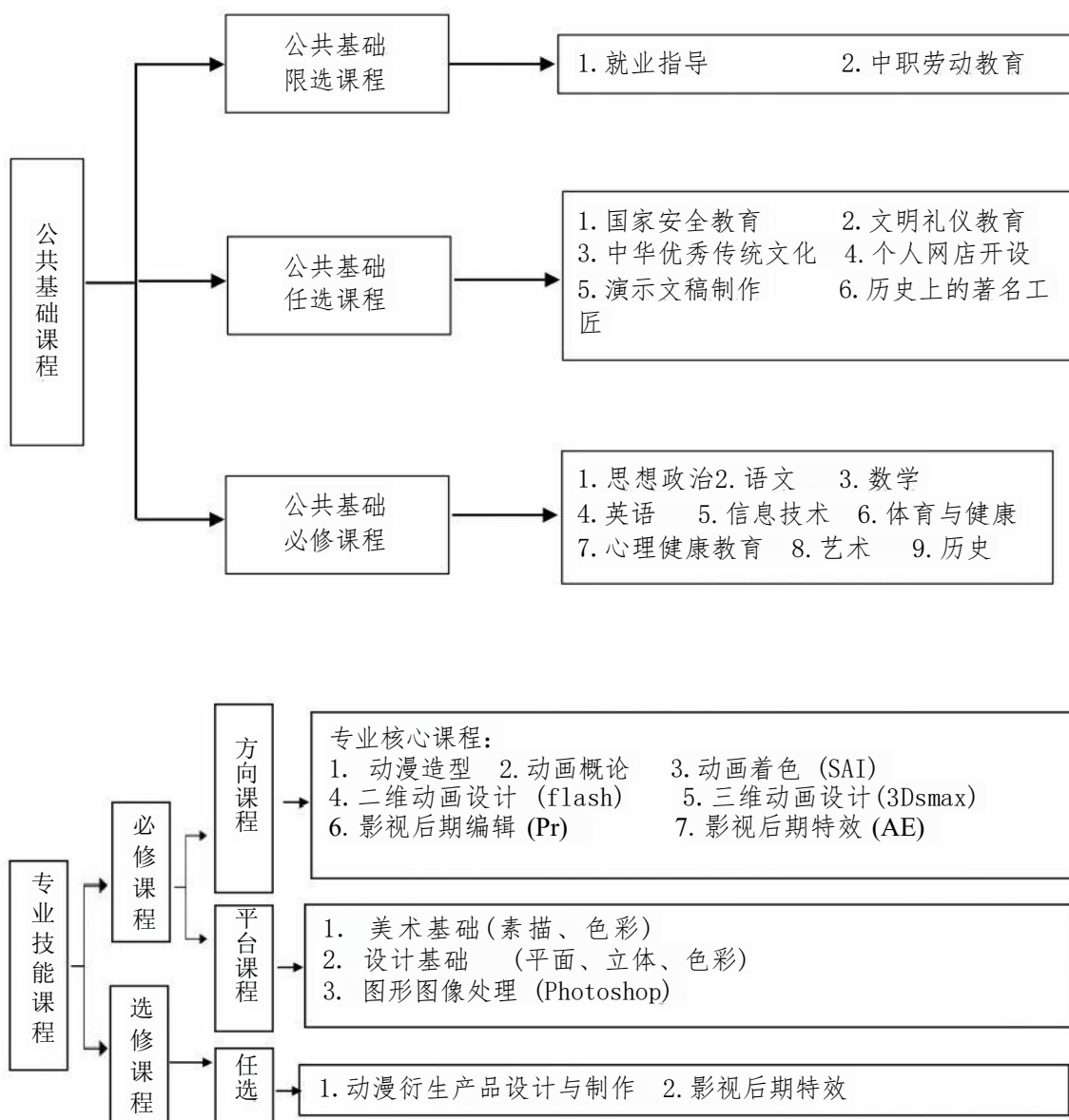
3. 职业特定能力

(1) 动画片制作：熟悉动画制作流程，掌握常用动画制作软件和绘图软件，能进行三维模型、角色设计、场景绘制、分镜头脚本的绘制，以及二维动画、三维动画的制作，具有一定的审美、造型表现和视觉表现能力。

(2) 游戏制作：了解游戏制作流程，掌握游戏美术的基本方法和制作手段，能进行简单的游戏程序开发，会使用数据库和软件编程工具完成游戏程序设计，具有一定的审美和造型表现能力。

六、课程结构及教学时间分配

(一) 课程结构



(二) 教学时间分配

学期 内容	一	二	三	四	五	六	课时比					
军训 (入学教育)	1	0	0	0	0			公共基础课程	专业技能课程	岗位实习	其他	合计
劳动、公共假期	0	1	1	1	1		课时数 (学时)	1233	1080	540	150	3003
理论教学周	18	18	18	18	18		占比数 (%)	41	36	18	5	100
专业综合实训	0	0	0	0	0	6	学分数					
岗位实习						12		公共基础课程	专业技能课程	岗位实习	其他	合计
考试安排周	1	1	1	1	1		学分数	68	60	18	5	151
毕业考核												
毕业教育						2						
总计	20	20	20	20	20	20	占比数 (%)	45	40	12	3	100

七、教学进程安排

课程类别	序号	课程名称			学时数				课程教学各学期周学时												
					总学时	学分	理论学时	实操学时	一		二		三		四		五		六		
									20周		20周		20周		20周		10周		20周		
									18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周	
公共基础课程	1	思想政治	必修	中国特色社会主义		36	2	36	0	2											
				心理健康与职业生涯		36	2	36	0			2									
				哲学与人生		36	2	36	0				2								
				职业道德与法治		36	2	36	0					2							
		选修	限选	就业指导		36	2	36	0							2					
				中职劳动教育		18	1	18	0				1								
			任选一门	国家安全教育		18	1	18	0	1											
				中华优秀传统文化		18	1	18	0	1											
				文明礼仪教育		18	1	18	0						1						
	2-10	文化课	必修	语文		234	13	234	0	4		4		3		2					
				数学		180	10	180	0	3		3		2		2					
				英语		180	10	180	0	3		3		2		2					
				信息技术		108	6	108	0	3		3									
				体育与健康		180	10	180	0	2		2		2		2		2			
				历史		72	4	72	0	2		2									
				艺术	音乐		18	1	18	0						1					
					美术		18	1	18	0			1								
					心理健康教育		45	2.5	45	0	0.5		0.5		0.5		0.5		0.5		
				10	选修	任选两门	个人网店开设		18	1		18	1								
							演示文稿制作		18	1		18			1						
			历史上的著名工匠				18	1		18				1							
	小计				1233	68	1233	0	20.5	0	20.5	0	12.5	0	10.5	0	4.5	0	0		
专	11	平	美术基础		216	12	16	200	2		2		2		2		4				

课程类别	序号	课程名称		学时数				课程教学各学期周学时											
				总学时	学分	理论学时	实操学时	一		二		三		四		五		六	
								20周		20周		20周		20周		1 0 周		20周	
								18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周	18周	2周
专业技能课程	12	台课程	设计基础	144	8	24	120	2		2						4			
	13		图形图像处理 (PS)	144	8	24	120					4				4			
	小 计			504	28	64	440	4		4		6		2		12			
	14	专业核心课程	动漫造型	36	2	12	24					2							
	15		动画概论	36	2	36	0	2											
	16		动画着色 (SAI)	72	4	12	60			2			2						
	17		二维动画flash制作	72	4	12	60					4							
	18		三维动画3Dsmax制作	144	8	24	120						4		4				
	19		影视后期编辑 (Premiere)	108	6	28	80						4		2				
	20		影视后期特效设计与制作 (After Effects)	108	6	28	80							4		2			
			小 计			576	32	152	424	2		2		6		14		8	
	专业综合实训			180	6	0	180											6周	
		岗位实习			360	12	0	360										12周	
小 计			540	18	0	540										18周			
其他教育活动	军训 (含入学教育、专业认知)			30	1	0	30		1 周										
	社会实践 (公休假期)			30	1	0	30						1 周		1 周		1 周		
	“6+X” 家政实训			30	1	0	30				1 周								
	毕业教育			30	1	0	30											1 周	
	毕业考核			30	1	0	30											1 周	
	小 计			150	5	0	150												
总 计				3003	151	1449	1554	26. 5	1 周	26. 5	1 周	24. 5	1 周	26. 5	1 周	24. 5	1 周	18 周	2 周

注：1. 每学期按20周规划，其中教学周18周，考试周1周，实践课(或其他教育课)1周。根据党的二十大三中全会精神，加快构建职普融通、产教融合的职业教育体系，本方案中对语数英等基础课程的课时数比国家规定另有增加。

2. 总学时为3003。其中公共基础课程学时1233, 占比41.05%; 专业课(含岗位实习)为1620学时，占比53.94%。其他教育活动学时150, 占比4.99%。

3. 第一学期开学第1周为军训周（含专业认知与入学教育），30学时（实践）。心理健康教育共50学时，45个学时平均分配在前5个学期，利用单（或双）周的班会课完成；5个学时包含在第六学期毕业教育的30个学时中。

4. 学分计算办法：公共基础课程每18学时计1学分，专业（技能）课程每18学时计1学分；专业综合实训每1周计1 学分、岗位实习每1周计1 学分、其他教育活动（军训、社会实践、“6+X” 家政实训、毕业教育、毕业考核）每1周计1 学分。

5. 毕业要求：学生在学习期间品行端正，无违纪处分（或虽曾受处分但毕业前已撤销全部处分）；修满151学分，准予毕业。

八、主要课程教学要求

(一) 主要课程和教学要求

1. 公共基础课程教学要求

课程名称	教学内容及要求	课时
思想政治	执行教育部颁布的《中等职业学校思想政治课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。开设中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治四门课程。	144
语文	执行教育部颁布的《中等职业学校语文课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。学习文言文、古诗词、散文、议论文等。提高学生的分析问题以及分析问题的能力。	234
历史	执行教育部颁布的《中等职业学校历史课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。	72
数学	执行教育部颁布的《中等职业学校数学课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。	180
英语	执行教育部颁布的《中等职业学校英语课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。	180
信息技术	执行教育部颁布的《中等职业学校信息技术课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。具体教学内容应结合专业情况、学生发展需要，依据课程标准选择确定。	108
体育与健康	执行教育部颁布的《中等职业学校体育与健康课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。	180
美育 (艺术)	执行教育部颁布的《中等职业学校艺术课程标准》和省有关本课程的教学要求，注重与行业发展、专业实际相结合。结合动漫专业学生的特点以及专业教师特长的特长重点以设计史为主，辅助中国美术史论。	36
劳动教育	执行中共中央国务院发布的《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》相关要求，劳动教育以实习实训课为主要载体开展，学生参加学农和学工教育。	40

2. 专业课程和教学要求

课程名称 (课时)	主要内容	能力要求
美术基础 (216)	(1)素描的基础知识; (2)结构素描的绘制; (3)几何体结构写生; (4)静物素描; (5)速写的基础知识; (6)人物速写; (7)静物速写; (8)风景速写; (9)色彩的基础知识; (10)颜色的搭配应用; (11)水粉画写生	(1)了解基础绘画点、线、面构成规律，理解素描造型基础，三大面、五大调子的基本构成规律，能选取合适的素描工具完成线条的表现及明暗的处理手法; (2)了解结构素描绘画线条、基础形体透视关系、几何体结构表现方法，能运用归纳法，整体的去观察和认识物体; (3)掌握正方体、长方体、圆球、圆柱体、圆锥、三面锥、四面锥贯穿、长方体贯穿、六面柱体、十二面五角体等基本石膏几何体基本结构构造，具备单个石膏几何体的结构造型能力; (4)了解静物素描的明暗与光影表现规律、形式、特点，能有序地组织画面; (5)了解速写的造型方法，掌握速写中点、线、面的绘画技法，能对物体结构、人物动势

课程名称 (课时)	主要内容	能力要求
		<p>等进行归纳；</p> <p>(6)认识线的对比(线的曲直，浓淡，疏密等)知识，能进行全身人物速写的快速绘画；掌握线的穿插、取舍、提炼等基本技能，具备静态人物速写表现能力与动态人物速写表现能力；</p> <p>(7)掌握相关固态物体的材质特点与质感，能在静物速写中进行表现；能正确运用虚实、远近、疏密等画面关系，对组合静物进行速写，完成静物速写写生实践；</p> <p>(8)了解近、中、远基本的空间关系，能通过选景或构图调整空间平衡；具备风景速写绘画能力，能完成风景速写写生；</p> <p>(9)了解色彩绘画技法，能在绘画中进行对比色、补色等应用训练；</p> <p>(10)理解色彩冷暖、对比色、补色、同类色等概念，能将色彩理论知识运用到实际的水粉画调色训练中；</p> <p>(11)熟悉水粉画的基本创作技法，如干画法、湿画法、并置、重置等技法，能进行静物色彩、风景色彩等水粉画绘画写生；</p> <p>(12)学生达到学业水平测试及职教高考相关知识能力水平。</p>
构成设计 (72)	<p>(1)设计的基本知识；</p> <p>(2)设计作品鉴赏；</p> <p>(3)构成的概述与基本形式；</p> <p>(4)平面构成；</p> <p>(5)色彩构成；</p> <p>(6)立体构成；</p> <p>(7)设计解析</p>	<p>计基础的框架体系；</p> <p>(2)了解设计的基本概念，掌握设计的分类，能形成正确的设计作品鉴赏观；</p> <p>(3)知晓点、线、面或形的变化方式，以及产生的设计意向变化，掌握点、线、面或形构成的设计思维方法，能应用点、线、面或形体进行设计；</p> <p>(4)掌握重复构成、近似构成、渐变构成、发射构成的特征，以及密集构成、特异构成的方法，能在平面设计中进行构成表现形式及技巧的应用；</p> <p>(5)了解色彩心理的起源、历史发展脉络以及设计成果，知晓色彩与音乐、色彩与味觉、色彩与形状、色彩与个性以及色彩与情绪的关联性，在设计中能充分应用色彩心理相关知识表达设计理念；</p> <p>(6)了解线粒体、板立体、块立体的基本概念及分类，能在设计中充分利用线粒体、板立体、块立体进行构成设计与表现；</p> <p>(7)结合解析实际案例，能将点材、线材、面材、块材合理科学地应用于现代设计。</p>
图形图像处理 (144)	<p>(1)图形图像处理基础知识；</p> <p>(2)图像的选取与移动；</p> <p>(3)图层的使用；</p> <p>(4)图像的绘制与编辑；</p>	<p>(1)知晓像素、色彩模式和分辨率等基本概念，了解图形图像的文件类型，能识别图形图像的文件格式；</p> <p>(2)了解Photoshop软件操作界面，能创建图像、保存图像和打开图像；</p>

课程名称 (课时)	主要内容	能力要求
	(5) 图像修复; (6) 图像色彩调整; (7) 路径的使用; (8) 通道和蒙版的使用; (9) 滤镜的应用; (10) 图形图像综合设计	(3) 掌握图层的新建、移动、复制、删除等操作方法,能快速编辑图层样式; (4) 掌握创建、编辑选区与填充选区技巧,能绘制、编辑与修饰图像; (5) 掌握各种修复工具的常规用途,能使用修复工具对照片进行修复及加工; (6) 了解调色技巧,能依据创作需要对图像科学、合理地进行色彩、色相及饱和度调整; (7) 了解Photoshop软件路径的基本知识,知晓矢量图、路径与锚点的关系,能进行矢量对象的编辑操作; (8) 掌握蒙版和Alpha通道编辑技巧,能进行图层蒙版、矢量蒙版和剪贴蒙版的编辑; (9) 知晓滤镜库中的效果滤镜的分类与作用,掌握自适应广角、镜头校正、液化、消失点等滤镜的使用,能进行风格画滤镜组、模糊滤镜组、扭曲滤镜组、锐化滤镜组、视频滤镜组、杂色滤镜组的应用; (10) 熟练掌握Photoshop软件的使用方法,能使用软件进行综合项目的设计; (11) 学生达到学业水平测试及职教高考相关知识能力水平。
动漫造型 (36)	(1) 动漫造型设计概述; (2) 动漫角色造型基础; (3) 动漫场景的主要特性与设计元素; (4) 色彩的运用; (5) 场景设计绘制	(1) 了解动画造型的艺术特征,认识不同角色造型的风格特征; (2) 掌握动画角色与影片类型的关系,知晓设计角色的基本条件; (3) 了解人物骨骼略图,掌握人体骨骼结构比例,能完成绘制完整的人物骨骼缩略图; (4) 了解小孩、成人、老年人的人体基本比例,能按照基本比例要求完成绘制与变形; (5) 掌握男女的基准线不同的绘制方法,能完成根据基准线为参考的人物角色绘制; (6) 掌握用线技巧,能用线条、光影在二维平面展现三维空间; (7) 掌握色彩冷暖的知识,能完成冷色与暖色的实际设计运用; (8) 掌握场景基调的作用,熟练运用相环与色彩三要素; (9) 掌握场景基调的作用,能完成符合场景基调的场景绘制设计。
三维动画 3Dsmax制作 (144)	(1) 三维动画的认识; (2) 三维软件操作; (3) 三维模型制作; (4) 材质灯光制作; (5) 渲染输出实务; (6) 动画设计技巧; (7) 综合制作	(1) 了解三维动画的发展历程,认识三维动画的制作流程; (2) 认识三维软件界面与菜单工具,掌握界面布局、基本操作工具的使用; (3) 掌握NURBS曲面的创建方法,能使用NURBS曲面进行模型制作; (4) 掌握多边形建模方法,能创建球、立方体、圆柱体等多边形对象,并能进行参数调整; (5) 掌握多边形的编辑方式,能进行场景、

课程名称 (课时)	主要内容	能力要求
		道具模型的制作； (6)了解人体结构和布线规律，能进行卡通角色的建模； (7)了解不同材质特性的调节参数设置，能进行常见金属、玻璃、木纹等材质的制作； (8)理解摄影布光原理，能进行人物角色、场景的布光； (9)熟悉渲染输出模块，掌握输出参数的正确设置，能进行高质量图片、序列帧和影片输出； (10)了解动画模块命令，能设置动画关键帧，并能制作常见的人物角色动画； (11)掌握三维动画制作方法，能按照综合制作要求进行模型制作、动画制作和渲染输出。
后期制作 (Premiere) (108)	(1)原画与动画； (2)找出动作中的关键帧； (3)人和动物的基本运动律； (4)设计摄影表； (5)设计人物动作	(1)了解原画是关键帧动画是中间画的关系； (2)能够分析原画的基本动作，找出关键帧； (3)掌握人物走路、跑步以及动物常规动作的画法； (4)掌握设计摄影表的制作； (5)能按分镜头台本及设计稿要求设计简单动作。
动画着色 (72)	(1)手绘动画片制作流程 (2)绘制线条； (3)原画修型稿进行誉清； (4)各种色线的勾线与涂色；	(1)了解手绘动画片的制作流程； (2)熟练掌握绘制“匀准挺活”的线条的能力； (3)能够准确分辨色线的运用，运用规范的色线勾线与涂色； (4)能绘制不同人物、动物角色造型在运动中
课程名称 (课时)	主要内容	能力要求
	(5)人物、动物角色造型小角度的各种变化中间画； (6)电脑上色的初步认识； (7)清理画面，线条修整； (8)上色检查	小角度的各种变化中间画； (5)掌握PAINTMAN软件各种工具的使用； (6)能够运用PAINTMAN进行上色。
二维动画 flash制作 (72)	(1)初识二维动画软件； (2)图形制作； (3)文本制作； (4)基础动画制作； (5)逐帧动画制作； (6)综合制作	(1)了解二维动画的制作流程，认识软件的应用领域； (2)认识二维动画设计窗口组成，掌握工具箱中各种工具的使用方法； (3)熟悉矩形工具、椭圆工具、多角形工具等造型工具，能进行图形绘制； (4)掌握与颜色相关的工具的使用方法，能进行图像颜色、渐变、图案等制作； (5)熟悉图形元件、影片剪辑元件、按钮元件的创建和使用方法，能进行元件复制、交换等处理； (6)了解二维动画设计文本的类型，能进行各式文字动画的制作； (7)掌握二维动画设计中图层的分类和使用，能进行遮罩层、引导层动画的制作；

		(8)熟悉声音的制作，能进行声音与口型的同步制作； (9)熟知逐帧动画的概念，掌握帧的操作方法； (10)掌握中间画的制作方法，能进行人物角色走路、跑步等常规动作的制作； (11)掌握二维动画软件的制作方法，能按照短片要求进行动画制作。
--	--	---

(二)主要专业课程学期成绩考核标准:

1. 考核由过程性考核(50%)与期末考试考核(50%)组成；
2. 其中过程性考核由：平时表现(课堂表现、出勤、课后作业、实训课程作品等)占总分值的30%，期中考试占20%组成；
3. 期中考试、期末考试根据课程的性质和实际开课情况采用：理论课程进行卷面成绩考核，实训课程进行实训操作出成品(作品)打分考核。
4. 根据学生的学期成绩，不及格学生在下一学期开学初一个月内由教学部组织、教务处监督进行补考，补考成绩合格一律按60分记录。

九、专业教师基本要求

1. 专任专业教师与在籍学生之比是1:20；本科比例为100%，研究生学历(或硕士以上学历)占24%，取得专业技术中级以上职称的占12%以上；兼职教师占专业教师比例为37%，其中30%以上具有中级以上技术职称。

2. 100%以上的专任专业教师应具有数字媒体类专业本科以上学历；3年以上专任专业教师，应达到《江苏省中等职业学校“双师型”教师非教师系列专业技术证书目录(试行)》

(2012.12)中规定的职业资格或专业技术职称要求，如 ICAD国际商业美术设计师、Autodesk Maya 动画工程师等。

3. 专业教师具有良好的师德修养、专业能力，能够开展理实一体化教学，具有信息化教学能力。专任专业教师普遍参加教研工作、教学改革课题研究、教学竞赛、技能竞赛等活动。平均每两年到企业实践不少于2个月。兼职教师须经过教学能力专项培训，并取得合格证书，每学期承担不少于30学时的教学任务。

十、实训(实验)基本条件

按动漫与游戏实验实训要求，建立与本专业实习实训的需要相一致，具有动漫与游戏职业环境的校内实训基地(见下表)；校外实训基地原则上应为校企合作的动漫游戏公司。按每班40名学生为基准，校内实训(实验)教学功能室配置如下：

教学功能室	主要设备名称	数量(台/套)	规格和技术的特殊要求
素描及色彩画室	画架	35	画架种类：木制画架 高度：可调节 用于绘画支撑。
	静物台	10	美术静物台画台，可升降，万向轮轮子可移动。 用于摆放静物

教学功能室	主要设备名称	数量(台/套)	规格和技术的特殊要求
	石膏教具	40	石膏几何体、石膏头像、石膏半身像。用于美术基础绘画训练。
	静物教具	若干	陶罐、瓷瓶、玻璃器皿、金属器皿、水果蔬菜花卉模型。用于美术基础绘画训练。
	背景布	30	各色棉质、丝质布块。用于美术基础绘画训练。
	照明灯具	3	射灯、天光灯。用于美术基础绘画训练。
	多媒体设备	1	投影仪控制台、数字展示台等。用于教学指导。
计算机辅助设计机房	电脑	40	双核CPU,2GB内存,500GB硬盘,独立显卡(显存1024MB),21寸液晶显示器。用于专业教学训练。 安装软件要求:广播教学系统、图形图像软件、影音处理软件、动画制作软件、三维制作软件、程序设计软件

十一、编制说明:

1. 本方案依据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》(教职成〔2019〕13号)、《省政府办公厅转发省教育厅〈关于进一步提高职业教育教学质量的意见〉的通知》(苏政办发〔2012〕194号)

2. 本方案充分体现构建以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体的模块化专业课程体系课程改革理念,并突出以下几点:

(1) 主动对接经济社会发展需求。围绕经济社会发展和职业岗位能力要求,确定专业培养目标、课程设置和教学内容,推进专业与产业对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接、学历证书与职业资格证书对接、职业教育与终身学习对接。

(2) 服务学生全面发展。尊重学生特点,发展学生潜能,强化学生综合素质和关键能力培养,促进学生德、智、体、美全面发展,满足学生阶段发展需要,奠定学生终身发展的良好基础。

(3) 统筹安排公共基础、专业理论和专业实践课程,科学编排课程顺序,精心选择课程内容,强化与后续高等职业教育课程衔接。

(4) 坚持理论与实践的有机结合。注重学思结合、知行统一,坚持“做中学、做中教”,加强理论课程与实践课程的整合融合,开展项目教学、场景教学、主题教学和岗位教学,强化学生实践能力和职业技能培养。

(5) 落实“2.5+0.5”人才培养模式,学生校内学习5个学期,校外岗位实习1学期。每学年为52周,其中教学时间38周(含复习考试),假期12周,劳动(学农、学工)2周。第1至第5学期,每学期教学周18周,机动、考试各1周,按28/30学时每周计算;

第6学期岗位实习18周，毕业考核和毕业教育合为一周。

(6)第1~5学期集中安排整周教学周，为公共基础文化课和专业技能课。

(7)选修课程结合学生个性发展需求和我校办学特色针对性开设。公共基础选修课程：

1. 礼仪 2. 家政服务 3. 应用文写作 4. 硬笔书法 5. 普通话

附件：

动漫与游戏制作专业工作任务与职业能力分析

职业岗位	工作内容	能力要求	课程设置
原画师	对动画人物/场景/动作/道具等进行原画设定，基于剧本及导演的表现意图进行具体创意	有创意。有较强的绘画表现能力，对人物/场景/动作/道具等把握较为准确，对平面设计软件应用熟练。	《素描》 《色彩》 《构成设计》 《动画概论》
动画制作师(二维)	清理线条及画原画的一些分格动画	掌握二维动画相关软件，熟练掌握二维动画原理，对于动作的把握能力较强	《动画技法》 《动画运动规律》 《二维动画设计(flash)》
着色上色师(二维)	对动画中需要用到的色彩进行设定，并对相应部分进行上色	对于色彩感觉较好，熟悉色彩构成的相应知识，熟练运用色彩语言。	《动画着色SAI》 《色彩》
模型制作师(三维)	制作角色/场景模型	空间想象能力强，人体比例把握较好，能熟练操作三维软件进行建模。	《三维动画设计(3Dsmax)》
纹理制作师(三维)	对模型师制作的模型，制作相对应的纹理贴图	能熟练操作三维软件和平面图像软件，对各种材质的表现方式比较熟悉。	《图形图像处理(Photoshop)》
骨骼绑定师(三维)	根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼设定，使其能在动画中执行相应的动作	能熟练操作三维软件，对人物/动物/景物的运动方式和运动规律非常熟悉，对角色动态造型方面的知识掌握全面。	《三维动画设计(3Dsmax)》
动画制作师(三维)	使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型，按照分镜头图的设定组合成动画	能熟练操作三维动画软件，能熟练制作模型动画，并操作镜头。	《三维动画设计(3Dsmax)》

职业岗位	工作内容	能力要求	课程设置
灯光渲染师(三维)	对动画师制作的模型动画进行加入灯光的操作。并对其进行渲染，获得动画视频的粗胚。	能熟练操作三维动画软件，能熟练准确的运用各种灯光。	《三维动画设计(3Dsmax)》
特效合成师	为动画视频的粗胚加入各种特效	熟悉二维(三维)动画软件，熟悉特效合成的方法，熟练运用主流合成软件及各种特效插件。	《后期制作(Pr、AE)》
剪辑师	对动画视频进行剪辑	熟悉主流影片剪辑软件，清楚剪辑的原则和方法。	《后期制作(Pr、AE)》
音效师	为影片加入配音和效果音及背景音乐	对音乐及声音有较深的认识，能运用主流合成软件合成音效。	《后期制作(Pr、AE)》
输出人员	将影片输出成各种所需要的格式及对应的存储/传播媒体。	熟悉各种主流的视频音频压缩技术，并掌握将影片输出到不同媒体所需的相关工具。	《后期制作(Pr、AE)》