

漳州第一职业中专学校
动漫与游戏制作专业

人
才
培
养
方
案

(专业代码：760204)

一、 招生对象与学制

本专业招收应届初中毕业或具有同等学力者，学制三年。

二、 培养目标

培养德智体美全面发展，熟悉三维动漫设计与制作的各个工作流程及相关动漫衍生品的开发与设计，具有良好艺术素养，相应的操作技能、绘画能力、一定研究能力和创新精神，掌握二维动画短片设计与制作、animate 动画延伸作品的制作与合成技能，能运用计算机动画技术进行动画创作，能从事简单的三维动画场景设计制作、三维角色造型设计、游戏动画设计、建筑动画设计制作、后期合成等工作的高素质劳动者和中等技能型人才。

三、 就业岗位群

序号	就业岗位	就业范围	主要业务工作	专业知识及能力要求
1	平面设计 师	广告公司、婚纱摄影工作室、信息技术公司、动漫公司	1. 负责公司日常宣传、策划设计制作、公司展览会议布置； 2. 负责平面设计、制作及其它图文处理； 3. 协助其他部门人员完成对设计及美工方面的工作； 4. 负责平面设计类项目风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片处理等业务。	1. 具有良好的审美能力及色彩感觉，具备出色的理解力、沟通能力和组织协调能力； 2. 能熟练运用图形图像处理软件如 Photoshop、Illustrator。 3. 对排版、印刷等后期制作有一定的了解。
2	动画设计 师	动画公司、电视台、游戏制作公司及其它广告传媒单位	1. 设计制作卡通形象，完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色、3D 模型建造、动画制作，以及部分后期处理工作； 2. 参与表现多媒体展示项目中部分的创意策划。	1. 精通 3Dmax 及相关插件的应用，并具备 MAYA 设计能力； 2. 熟练使用 AE 等辅助合成软件； 3. 具备扎实的美术功底，具有良好的创意能力和设计表达能力。

3	影视后期合成技术人员	影视广告制作公司、电视台	1. 负责相关影音项目的剪接和图象处理； 2. 完成相关节目宣传、活动宣传等在播部分的合成制作； 3. 协助影音资料整理归档。	1. 熟悉非线性编辑系统，熟练掌握 AE 特效合成软件、MAYA 或 3DMAX 三维软件等后期制作软件； 2. 了解影视语言，能根据创意、脚本或文案进行二次创作和编排； 3. 有一定的视觉表达能力强，具有良好的审美和一定的创新能力。
---	------------	--------------	---	---

四、 人才培养规格

1. 基本素质及职业素养目标

- (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) 具有信息安全、知识产权保护和质量规范意识。
- (4) 具有获取前沿技术信息、学习新知识的能力。
- (5) 具有一定的美学艺术修养。
- (6) 具有熟练的信息技术应用能力。

2. 专业知识目标

- (1) 具有本专业所必需的文化基础知识。
- (2) 掌握计算机基础知识。
- (3) 掌握应用素描、色彩设计、平面构成的基础美术知识。
- (4) 具有较高的审美素养、较强的视觉感受和视觉表现能力。
- (5) 掌握动画设计基本知识，立体构图和造型的基本原理。

3. 专业技能目标

- (1) 掌握游戏动漫的基本知识、游戏场景设计与制作、游戏角色设计与制作等技能。

- (2) 掌握动画设计创意的基本原理、方法和技能。
- (3) 具有熟练运用平面制作软件进行广告、动画中的平面制作技能。
- (4) 熟练应用计算机设计软件表达设计方案。
- (5) 具备 animate 动画与三维动画设计、制作能力。
- (6) 具有职业人的团队合作精神，沟通协调能力。

4. 证书要求

- (1) 图形图像处理 Photoshop（图像制作员级）高新证书
- (2) 游戏美术 1+x 认证
- (3) wps 办公应用 1+x 认证

五、 课程设置及教学进度安排

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、体育与健康、公共艺术、历史，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课、专业(技能)方向课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

（一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容与任务	参考学时
1	思想政治	依据《中等职业学校德育教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	160
2	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	240
3	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	180
4	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	180
5	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	40

6	计算机应用基础	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	160
7	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，并与专业实际和行业发展密切结合	160
8	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，开与专业实际和行业发展密切结合	40

(二) 专业（技能）课程

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	美术基础	熟悉掌握三大构成基础知识，三大构成即平面构成、色彩构成与立体构成，是现代艺术设计基础的重要组成部分。了解色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能	180
2	素描	以艺术视觉为前提，引导学生认识并接触正确的审美意识；从写实的角度描绘眼前事物，逐步掌握素描、色彩绘画方法与技巧；针对学生专业的不同，有计划有目的训练和培养学生在其设计方向的基础技能和兴趣，为日后专业设计课程打下坚实基础。	200
3	色彩	掌握物体在光作用下产生的色彩变化规律。掌握正确的色彩观察方法，能运用色彩关系表现物体、物体的空间和丰富的色彩层次变化，全面、科学地认识色彩，具有敏锐的色彩感觉和色彩组织能力，提高色彩表现能力和审美能力	160
4	Ps 图形图像处理	了解图形图像处理及相关的美学基础知识，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制	160

		与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能，能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意	
5	animate 动画制作	了解动画设计的基础知识，理解动画的形成原理及调整方法，掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能	40
6	CorelDRAW 图形设计	学生能够了解广告的概念、广告设计的分类，熟悉平面广告设计的原则、创意的表现方法以构成要素、版面编排和 workflow 等方面。了解色彩的概念，印刷的分类、印刷装订方法、常用印刷纸张及分类方面的知识，掌握平面广告中主色调的运用规律，印刷品常用制作尺寸，以及熟悉 RGB 色彩与 CMYK 色彩管理、常用印刷术语等。了解和熟悉 VI 应用的要素，应用系统以及标志的设计和制作的技巧。使用平面软件制作 VI 应用的标志、名片、信封和会员卡等。	40
7	Illustrator	通过本课程的学习，学生能够熟练使用 Illustrator 的常用功能绘制简单的矢量图形，能将矢量图形加工处理成新的素材，能制作一些常见的文字或图形特效，能够制作一些基本的设计案例。最后使学生能进行平面设计、企业形象设计、包装设计、技术插图或制版印刷设计，为毕业后从事相关专业职业岗位工作具备基本计算机应用能力打下坚实的基础。	40
8	Python	理解 Python 的编程模式(命令式编程、函数式编程)，熟练运用 Python 运算符、内置函数以及列表、元组、字典、集合等基本数据类型和相关列表推导式、切片等特性来解决实际问题，熟练掌握	80

		握 Python 分支结构、循环结构、函数设计以及类的设计与使用。	
--	--	-----------------------------------	--

2、专业技能课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	CG 动漫绘制	学生系统地了解计算机绘图基础的基本理论和基础知识，学习与掌握计算机绘图软件的原理与方法，具备应用计算机进行绘画创作的表现技术与技巧，提高学生进行数字绘画创作的能力。	80
2	AE 影视后期制作	了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识，理解动漫和影视制作流程和业务规范，掌握数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件，掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能	40
3	动漫基础	学生能了解各类型动画项目的手绘方式；掌握运动规律，根据原画绘制简单的中间画；了解漫画创作的流程与方法，漫画形象的设计；通过学习能进行漫画形象设计，编写简单的脚本和分镜头设计。根据剧本和分镜头台本，熟练绘制角色、场景、道具等造型设定，增强徒手绘画实际动手能力。	40
4	动漫造型	学生能够掌握对物体造型结构的观察、分析和理解，加以提高自己的造型能力，加强想象力的开发，创意思维能力的提高，使学生掌握各种造型特征，绘画风格还有绘画技巧和技能，开发学生的想象力、创造力、从而创作出充满活力、有个性、有特性的造型。为动画前期工作打下基础。	40

5	3D MAX 三维动画	本课程的学习主要是让学生熟练掌握利用 3D MAX 进行三维造型设计，增强自己的计算机应用能力，为今后的工作打下坚实的基础。	80
---	-------------	--	----

3、顶岗实习

毕业前顶岗实习是教学过程最终阶段的重要实践环节。实习的主要内容是指学生根据学校教学计划的要求，在规定的教学时限内，按照学校实习教学计划的安排，在企事业单位相关实践岗位上进行的实践学习活动，包括实习、预就业和已签定就业协议的提前就业等。通过顶岗实习，使学生走向社会，接触本专业工作，拓宽知识面，增强感性认识，培养、锻炼学生综合运用所学的专业知识和基本技能，去独立分析和解决实际问题的能力，把理论和实践结合起来，提高实践动手能力；培养学生热爱劳动、不怕苦、不怕累的工作作风；培养、锻炼学生交流、沟通能力和团队精神，实现学生由学校向社会的转变。同时可以检验教学效果，为进一步提高教育教学质量，培养合格人才积累经验。

必修课（考试形式：★—考试，☆—考查下同）

序号	课程名称	学时安排				学分	第一学年		第二学年		第三学年	
		课堂讲授	课带实验	自修	总计		1	2	3	4	5	6
一、公共基础课												
1	思想政治	160	0	0	160	8	★	★	★	★	★	
2	语文	240	0	0	240	12	★	★	★	★	★	
3	数学	180	0	0	180	10	★	★	★	★	★	
4	英语	180	0	0	180	10	★	★	★	★	★	
5	历史	40	0	0	40	2			★			
6	计算机应用基础	0	80	0	80	4	★	★				
7	体育与健康	160	0	0	160	8	★	★				
8	公共艺术	40	0	0	40	2					★	
公共基础课小计		1000	80	0	1080	56						
二、专业基础课												
9	美术基础	0	180	0	180	9		★	★	★		
10	素描	0	240	0	240	12	★	★	★	★	★	
11	色彩	0	160	0	160	8		★	★	★	★	

12	Ps 图形图像处理	0	160	0	160	8		★	★	★	★	
13	animate 动画制作	0	80	0	80	4	★					
14	CorelDRAW	0	40	0	40	2			★			
15	Illustrator	0	40	0	40	2				★		
16	Python	0	80	0	80	4	★					
专业基础课小计		0	980	0	980	49						
三、专业课程												
	CG 动漫绘制	0	100	0	100	5				★	★	
	AE 影视后期制作	0	160	0	160	8					★	
17	动漫基础	0	40	0	40	2		★				
18	动漫造型	0	40	0	40	2					★	
19	3D MAX 三维动画	0	80	0	80	4				★	★	
专业课程小计		0	420	0	420	21						
必修课合计		1000	1480	0	2480	126						

六、编写说明

本专业教学计划的制订是以适应社会需要为目标、以培养技术应用能力为主线，根据市场所需人才的知识结构而制定。

1. 在培养规格方面

(1) 强调学生必须具备正确的世界观、价值观，具有社会公德和职业道德，具有团结协作精神。

(2) 明确指出学生毕业后主要面向利用计算机进行动画制作，影视剪辑，网络与多媒体制作，专业设计公司，广告公司，动画设计、美术设计等领域。

2. 在能力开发方面

将学生的能力开发分为“基本素质能力”、“计算机应用能力”、“专业技术基础能力”、“专业实践技能”等几个方面，充分体现了教学内容的层次性。

3. 在教学内容和课程设置方面

(1) 在教学内容和课程设置按照能力开发模块，每个模块由相应的课程组成，完成相应的能力培养要求。

(2) 在思想教育上强调对学生正确的人生观、道德观、法制观和就业观的

培养，强化学生的社会公德。培养学生的团队意识，使学生树立产品质量第一的思想，爱岗敬业，具有良好的职业道德

(3) 在基础课程设置上，注重时代性、开放性、科学性、遵循以人为本的原则。

(4) 在专业课程设置上，强调实用性、专业性、先进性，突出中职特点，注重学生创新精神、实践能力、综合素质和人文素质的培养，以基础理论知识适度、技术应用能力强、知识面较高为特点，重新构建理论教学体系，加强实践教学。

(5) 实践性教学

实践性教学是使学生获得必须基本技能，提高学生实际工作能力的关键所在，计划中从以下方面进行：入学教育、军训、运动会、公益劳动、社会调查、小组活动、专业课程实训、毕业设计、顶岗实习、各类考证的培训等等。

(6) 主要课程内容及要求

对于主要课程计划，大多数都安排了课程设计或相关课程的实训、实习课。不仅使学生理论联系了实际，更重要的是培养了学生的动手能力、创新能力。