
动漫与游戏制作

人
才
培
养
方
案

目录

一、	专业名称及代码	1
二、	入学要求	1
三、	修业年限	1
四、	职业面向	1
五、	培养目标与培养规格	2
六、	课程设置及要求	3
七、	教学进程总体安排	5
八、	实施保障	7
九、	毕业要求	8
十、	附录	8

一、专业名称及代码

动漫与游戏制作专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业或相当于初中毕业文化程度

三、修业年限

三年

四、职业面向

典型工作岗位	岗位任务	职业岗位能力及素质要求
原画设计师 (核心岗位)	原画设计师是创意顶端和创意执行团队之间的一个桥梁，既能领会概念设计师的原意，又熟悉三维设计特点，能把两者很好的衔接起来。具体工作：将创意顶端的概念作品根据分镜设计师、模型制作师的制作要求，把它加以具体化，添加色彩、细节，做成三视图（正面、背面、侧面）或者四视图（正面、背面、左侧面、右侧面）。	具备丰富的想象力 具备较高的文化修养 具备较深厚的绘画功底 对于人体结构和生物体结构有全面认识 对于流行文化有了解 对于各种动画绘画风格有了解 能够看懂故事脚本 能够充分理解导演的意图 具有较好的团队合作意识
模型制作师 (核心岗位)	模型制作师根据原画设计师的设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型。 根据影视动画故事的彩色设定稿或根据镜头的色彩地图设计三维模型色彩和质感，设计模型的纹理特征，对三维模型进行UV编辑，使用图形图像软件绘制贴图，使用虚拟灯光塑造镜头中的场景的空间感和气氛，营造故事的情绪，使用材质或灯光特技制作特效。	具备较强的三维空间造型能力 对于人体结构和生物体结构有全面认识 掌握常用的三维模型制作软件 精通动画模型布线规则 了解影视动画模型创建标准 具有较强的色彩运用能力 了解材质特性（如金属、木材、玻璃等） 能够熟练使用三维软件或相关插件对三维模型进行UV编辑。 了解游戏模型贴图的制作标准 掌握基本的摄影用光规则，灵活应用布光 养成良好的工作习惯 具有较好的团队合作意识

<p>三维动画师 (核心岗位)</p>	<p>动画设计师根据主创要求,依据分镜设计,协同模型制作师,制作镜头运动,确定时间和角色在镜头中的走位,对于三维角色或道具进行基本的控制设定,制作三维角色肢体和表情动画,使三维角色产生生动的表演,制作道具动画,方便后期特效人员使用后期合成软件对动画进行合成输出。</p>	<p>具备丰富的想象力和一定的表演技能 具备较强的观察能力 了解动画的历史,熟悉动画流程 对各种生物或物体的运动敏感,能够很好地把握运动的节奏 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用 能够使用三维动画软件进行动画角色的设定 熟练使用三维软件动画制作模块 能够独立完成后期合成和制作特效 具有较好的团队合作意识</p>
<p>后期特效师 (核心岗位)</p>	<p>后期特效师根据项目的需求使用特效编辑软件对片源素材进行抠像合成、特效添加、色调处理。使用片源素材表达创意主题;使用音频编辑软件制作音效;使用剪辑类软件进行音画对位制作成片。</p>	<p>具有较强的分析和解决问题的能力 对于电影语言具有较深的理解 具有较强的美术鉴赏能力 具有较深的音乐修养 能够熟练使用常用的特效剪辑软件 能够熟练使用常用的音频编辑软件 能够使用影像设备进行素材拍摄 具有较好的团队合作意识</p>
<p>动漫美工</p>	<p>掌握 ps 等平面设计相关软件</p>	<p>艺术鉴赏能力、空间塑造能力、造型设计能力、动画场景和角色的设计和绘制能力</p>

五、培养目标与培养规格

本专业所培养的人才应具有以下知识、技能与态度。

(一) 职业素质:

掌握计算机和网络应用的基本知识。

掌握素描、色彩、透视、解剖等美术基本知识。

掌握动画原画、创意设计的基本知识。

掌握二维、三维电脑动画创作基本知识。

具备动画、漫画、游戏美工设计、制作的基本技能。

具备二维、三维电脑动画创作的基本技能。

具有一定虚拟现实动画创作和交互设计的能力。

(二) 职业态度:

具有良好的思想政治素质和职业道德，精益求精的工匠精神。

具有良好的审美情趣、文化品位、人文素质和科学素质。

具有良好的专业素质，能胜任本专业工作，有发展潜力和创造精神。

六、课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求
1	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重培养学生欣赏文学作品的能力、应用文写作能力和日常口语交际水平，使学生进一步巩固和扩展必须的语文知识，养成自学和运用语文的良好习惯，接受优秀文化熏陶，形成高尚的审美情趣。
2	数学	使学生掌握必要的数学基础知识，具备必需的相关技能与能力，为学习专业知识、掌握职业技能、继续学习和终身发展奠定基础
3	英语	根据教学大纲要求，坚持为专业服务的教学策略，突出专业特色，调动学生额学习内驱力，为学生进一步提高本岗位英语应用技能打下良好基础。
4	计算机应用基础	有意识地培养学生将计算机技术作为专业学习的有机组成部分，以便于提高学生的实际工作能力和就业竞争力，有利于学生个人可持续发展。
5	体育与健康	树立“健康第一”的指导思想，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。
6	职业生涯规划	依据中职人才培养方案开设，使学生知道职业生涯规划及职业理想的重要性，会从自身及所学专业分析职业生涯发展的条件和机遇；能制定切实可行发展目标和措施，最终能正确认识就业做好就业准备，为她们走向社会奠定良好基础。
7	职业道德与法律	帮助学生了解文明礼仪的基本要求，职业道德的作用和基本规范，陶冶刀客情操，增强职业道德意识，养成职业道德行为习惯；指导学生掌握日常生活和职业活动密切相关的法律常识，树立法治观念，增强法律意识，成为懂法、守法、用法的公民。
8	哲学与人生	依据中等职业学校德育课哲学与人生教学大纲》要求，学生了解马克思主义哲学中与人生发展关系密切的基础知识，提高学生用马克思主义哲学的基本观点、方法分析和解决人生发展重要问题的能力，引导学生进行正确的价值判断和行为选择，形成积极向上的人生态度，为人生的健康发展奠定思想基础。
9	经济政治与社会	引导学生掌握马克思主义的相关基本观点和我国社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设的有关知识；提高思想政治素质，坚定走中国特色社会主义道路的信念；提高辨析社会现象，主动参与社会生活

		的能力。
10	心理健康	运用有关心理教育方法和手段，培养学生良好的心理素质，促进学生身心全面和谐发展和素质全面提高。
11	素描	树立体积观念，掌握立体描绘的方法与技能。 掌握正确的观察方法，提高对比例的准确判断能力。 掌握造型语言提高素描造型的表现力。 掌握分析综合的方法，提高素描造型与概括力。
12	色彩	色彩变化规律及绘画的基本方法、色彩形成的基本原理及变化规律； 通过色彩写生学习绘画的基本技巧。
13	剧本创意	从动画剧本的本性及特性各个方面进行讲解，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行有机结合。能够独立创作动画短片及影视动画剧本。
14	运动规律	人物、兽类、植物、飞禽、鱼类、道具运动规律
14	手绘	主要教学内容： 各种风格原画设计、不同绘画材料表现技巧
15	二维动画设计与制作	An 基本操作知识、基本图形绘制、帧动画、An 短片制作
16	平面设计	PS 基本操作知识、PS 图像处理技术、平面设计、UI 设计
17	剪辑合成	Adobe premiere 视频编辑、Adobe aftereffects 视频特效、Adobe adution 音频编辑
18	三维动画	3D MAX 基本操作知识、多边形建模、曲线建模、材质渲染、三维动画造型与运动模块
19	动漫造型设计与制作	主要教学内容： 动漫角色造型设计、角色模型制作、角色手办制作、动漫角色周边产品
20	电脑绘画	主要教学内容： 数字插画

七、教学进程总体安排

动漫（三年专）专业课程设置与教学时间安排表（适用于 2023 级） 年 月

日 修订

课程类别	课程类型	课程序号	课程名称	学时			评价方式		学年学期安排课程时数						课程比例		
							考试	考查	第一年	第二年		第三年					
				总计	课堂模式		学分	水平 考试 ★	鉴定 ★	1	2	3	4	5	6	类别	学时 比例
					理论 讲解	实践 操作		(学 期)	(学 期)	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周		
公共基础课程	思政课	1	职业生涯规划	40				4		2							
		2	心理健康	40				4		1	1						
		3	职业道德与法治	40				4			2						
		4	中国特色社会主义	40				4				2					
		5	哲学与人生	40				4					2				
	文化课程	6	历史	0				4									
		7	语文	280				4		4	4	3	3				
		8	数学	280				4		4	4	3	3				
		9	外语	280				4		4	4	3	3				
	体艺课程	10	信息技术	120				2		2	4						
		11	体育与健康	200						2	2	2	2	2			
		12	公共艺术（音乐、舞蹈、美术、书法）	40						1	1						
		13		0													
	选修课程	限选课程	14	物理	0												
			15	化学	0												
			16	劳动教育	0												
			17	职业素养/工匠精神	0												
			18														
		任	19	中华优秀传统文化	0												

七、 实施保障

（一）师资队伍

动漫与游戏制作专业具有专任教师 15 人，兼职教师 4 人；其中高级讲师 3 人，双师教师 14 人；兼职教师均来自于动漫制作相关企业，具有良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

校内具有画室、动画实训机房、VR/AR 职业教育实训基地专业实训室，动漫实训中心教学设施完全满足本专业人才培养实施需要，其中实训室面积、设施等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。校外拥有长期稳定合作的，与功夫动漫有限公司、厦门大拇指哥教育有限公司、福州网龙普天教育科技有限公司共建的校外实训基地。

（三）教学资源

学校图书馆具有丰富的专业图书资源和数字教学资源。以建设高质量专业课程为核心，优化课程的专业教师团队，逐步推广普及“智慧职教”等教学云平台的使用，打造专业教学资源库、在线课程等，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。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

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，对学生进行因材施教、按需施教，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）学习评价

对学生的评价采用过程评价和期末考核相结合的方法，评价方式多元化，有汇报、技能操作、顶岗操作、技能大赛、职业资格鉴定等级评价等多种形式。注重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

1. 生源质量测评。创新专业入学教育，保护和激发学生的学习兴趣，建立学生质量跟踪数据库，对学生的学习发展进行动态测评。

2. 人才培养过程监控。根据教和学的效果评价结果，开展教师、教材和教法“三教”改革，一方面促使教师提升个人教学水平和项目开发能力，另一方面保证教学内容紧跟企业行业的需求变化，由此实现教学的闭环控制，提高教学质量。

3. 就业质量和职业发展。组织专业教师到企业走访，并做专业调研；走访毕业 5 年内、仍旧从事本专业的校友，部分在专业上有成就的校友可以聘为兼职教师。

八、 毕业要求

(一) 毕业学分

完成本专业人培养方案要求的必修课程，取得合格成绩。

(二) 其它要求

获取所有通识教育学分。

十、 附录