河池市巴马民族师范学校
动漫与游戏制作专业

人才培养方案

电信专业备课组

2021年8月

目 录

一、专业名称及代码	3
二、入学要求	3
三、修业年限	3
四、职业面向	3
五、专业培养目标与培养规格	6
(一) 培养目标	6
(二) 培养规格	6
六、课程设置及要求	8
(一) 课程结构图	8
(二) 公共基础课程	8
(三) 专业技能课程	11
七、课程设置与教学时间安排	20
(一) 课程教学进度表	20
(二) 教学时间安排	23
八、实施保障	24
(一) 专业教学团队	24
(二) 教学设施	25
(三) 教学资源	31
(四) 教学手段与方法	32
(五) 教学评价与考核	32
(六) 质量管理	33
九、毕业标准	33

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫与游戏制作专业；760204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

学制：3年

四、职业面向

1、基本情况表

所属专业大类（代	所属专业类（代码）	对应行业（代	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
广播影视类（09）	动漫与游戏制作专业（760204）	动画制作、动漫影视	动画设计人员（2-09-06-03）、数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）	动漫、游戏、影视后期制作	美术基础等级证书

2、就业岗位及要求

就业岗位说明

就业岗位	岗位资格与资历要求	岗位职责
动画师	1. 负责游戏广告相关的插画绘制，比如：立绘，海报，角色，场景原画等； 2. 负责审核外包提供的插画稿件，并跟进完稿； 3. 与 CG 组，视频组，平面组协同工作，提供美术专业支持，比如：分镜脚本绘制，角色、场景设定等。	1. 擅长写实、二次元、欧美魔幻、仙侠、Q 版其中 2 种以上画风。 2. 较高的美术欣赏水平及对游戏美术的鉴赏能力，优秀的创新意识和视野； 3. 具有娴熟的游戏插画绘制能力，有独立解决复杂项目问题和挑战的能力；

	4. 定期更新插画资源库，贮备优秀的插画资源；	5. 沟通能力强，有良好的团队意识，较强的自我驱动力。
场景原画设计师	1. 根据项目需求，参与角色服装、形象设计等原画工作； 2. 游戏内或美宣需要的插图绘制。 3. 与策划等环节沟通，有较高的执行力和协作力。	1. 有唯美向场景绘制能力 熟悉日系写实场景绘制方式为佳； 2. 热爱游戏，关注游戏体验，结合本岗位工作配合产品改进游戏体验； 3. 有较强的综合专业能力，协作能力，准确理解工作需求并高效完成； 4. 做事有责任心，良好的沟通能力，学习能力较强
分镜师	1. 根据剧本脚本及口头描述，能独立设计绘制完成符合影片画面需要的分镜故事版； 2. 能熟练的运用镜头，有良好的透视和镜头感，对镜头语言的组织力强，通过镜头的准确把握来表达情节； 3. 准确理解导演构思和剧本，整体把控动画片镜头节奏、机位、景别、走位、构图等。	1. 精通手绘、手绘板使用和绘图软件操作 storyboard、photoshop、painter； 2. 较为丰富的想象力，良好的创意、审美及讲故事能力； 3. 做事细心、严谨，责任心强，良好的沟通学习能力，有健康稳定的心理素质，能承受工作压力。
影视编导	1. 能够熟练运用镜头语言，有良好的文字撰写能力和画面表现能力，独立撰写脚本，善于沟通，有短视频制作经验者优先； 2. 具备较好的视觉审美，对画面美感有严格要求，对视频有独到和深入的见解，并且能在项目实施过程中清晰表达需求，跟进效果制作，	1. 熟悉视频表现手法及制作流程，能独立完成编导工作； 2. 较强的文字撰写功底，可以独立完成栏目的策划方案。

	执行力强。	
MG 动画 师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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； 2. 熟练掌握设计软件及动画原理； 3. 出色的表达能力及与客户沟通的技巧。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据所提供的动画剧本和分镜，完成动画制作； 2. 对动画镜头进行整合且独立完成动画镜头。
C4D 动画 师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握多种模型及动画制作技能； 2. 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据要求熟练制作模型动画，并操作镜头，完成相关设计制作工作； 2. 准确理解导演的制作意图，高效处理镜头的合成工作。
摄影师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉影视摄制相关业务知识，熟练操作各类主流视频拍摄器材及灯光设备； 2. 熟悉各种镜头运动形式及画面语言，具备良好的审美； 3. 主动沟通、责任心强，团队合作意识强，有良好的团队合作精神。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据导演的要求，运用摄影艺术手段完成影视片的电影造型； (影视行业) 2. 使用专业设备对所拍摄的影像进行编辑处理。
剪辑师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有一定美术功底与审美能力； 2. 熟练操作 Premiere 或 Edius 软件和 AE 软件。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 独立完成影片剪辑与合成以及良好团队合作能力； 2. 准确衔接镜头表达故事，使剧情合理，意义准确。

五、专业培养目标与培养规格

（一）培养目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动漫岗位技能就业需要，具有学习、研究、创造等素质，掌握动漫制作、剧本编写、动画制作流程管理等知识和技术技能，面向动漫文化产业领域的高素质劳动者和技术技能人才。

（二）培养规格

1、 素质

- (1) 热爱本职工作，具有良好的职业道德、工作态度和责任心；
- (2) 具有高度的安全意识、环境保护及职业卫生意识；
- (3) 具有良好的人际交往和协调能力，团队合作精神和客户服务意识；
- (4) 具有健康的心理和生理素质，树立正确的人生观和价值观；

2、 知识

- (1) 掌握本专业所必需的文化基础知识；
- (2) 掌握素描、色彩基础知识；
- (3) 掌握Flash动画软件及场景设计知识；
- (4) 掌握三维建模、三维动画软件知识；
- (5) 掌握AI 、After Effect、C4D和Premiere等软件的应用；
- (6) 掌握应用计算机和网络进行一般信息处理知识；
- (7) 掌握动画片创作方面的基本知识；

3、 能力

- (1) 具有造型与表现能力。
- (2) 具有对动画节奏、运动规律、绘制技巧的把握能力，具有一定

的造型和色彩运用及二维动画角色设计能力和场景设计能力,熟悉人体结构动画规律,能熟练进行原画和动画的绘制及二维动画短片的创作。

(3) 具有一定的造型能力和色彩运用能力,熟悉动画运动规律具有Flash动画角色设计能力和场景设计能力,能熟练进行Flash动画设计,精通Flash的绘画模块和动画模块能进行Flash动画短片的创作。

(4) 具有对物体的三维感知能力、塑造能力以及基本的雕塑技法,掌握三维动画角色设计和三维动画场景设计,精通MAYA的建模模块UV制作,具有材质设计能力贴图绘制能力,能进行三维动画短片的创作。

(5) 熟悉人体结构,具有一定的造型能力和色彩运用能力,熟悉动画运动规律熟悉后期音频制作的基本方法,精通AI、After Effect、C4D和Premiere等软件的应用熟悉视听语言能和进行动画短片的创作。

专业学生根据专业需要第二学期考取全国计算机应用等级(一级)和英语(一级)证书,第三学期考取专业技能证书。

序号	职业资格证书名称	技术等级	备注
1	全国计算机应用等级	一级	公共课资格证书(必考)
2	英语	一级	公共课资格证书(选考)
3	美术基础证	E级以上	专业资格证书(必考)

注:美术基础证,目前为本专业广东省升本升专必备证书,广西方面正在考查中。

六、课程设置及要求

(一) 课程结构图

专业 方向 课程	必修 课 →	二维 动画	三维 建模	影视后期特效		毕业设计			
		二维 场景	三维 动画	影视后期基础		顶岗实习			
		↑				↑			
专业 核心 课程	必修 课 →	动画 概论	视听 语言	动画规律	分镜脚 本	PHOTOSHOP			
		美术 基础	人体 结构	平面构成					
		↑				↑			
公共 基础 课程	必修 课 →	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	语文	数学	英语	体育与 健康
		计算 机应用 基础	公共 艺术	历史	普通 话	自然科 学（物 理、化 学）	中国 优秀 传统文 化	职业 素养	劳动教 育

(二) 公共基础课程（总学时1116）

1、中国特色社会主义（36学时）

依据《中等职业学校思想政治教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

2、心理健康与职业生涯规划（36学时）

依据《中等职业学校思想政治教学大纲》开设，并与专业实际和行

业发展密切结合。

3、哲学与人生（36学时）

依据《中等职业学校思想政治教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

4、职业道德与法律（36学时）

依据《中等职业学校思想政治教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

5、语文（144学时）

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。

6、数学（144学时）

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。

7、英语（144学时）

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。

8、计算机应用基础（72学时）

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。

9、体育与健康（144学时）

依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

10、公共艺术（36学时）

依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

11、历史（72课时）

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密切结合。

12、普通话（36课时）

依据《中等职业学校普通话教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

13、自然科学（物理、化学）（36课时）

依据《中等职业学校自然科学教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

14、中国传统文化36课时）

依据《中等职业学校中国传统文化教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

15、职业素养（36课时）

依据《中等职业学校中国职业素养教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

16、劳动教育（72课时）

依据《中等职业学校中劳动教育教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

(三) 专业技能课程

1、专业核心课程（总学时504）

课程名称	内容与目标	学习情境举例	教学组织建议	基准学时
美术基础	理解素描色彩理论知识、素描色彩技能方法运用。从具象的客观再现到抽象的形态创造，从自然物体的空间、结构的认识到超越自然实际的“绘画”，与及多方位、多角度观察，培养人才创意能力与实际操作能力，引导学生在实践训练中熟练掌握绘画技巧，建立良好的思维方式。让学生掌握基础的造型能力，手绘技巧。也是进一步学习后面专业课程的基础级考取美术基础证书。	<ul style="list-style-type: none"> —结构素描 —静物素描 —人物头像 —色彩静物 —色彩风景 	集中与分组授课相结合：能结合观察物体现场绘画。能够运用观察方法，提高手绘表达能力，培养学生敬岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。	216
平面构成/立体构成	本课程主要学习理解平面构成论知识、平面构成技能方法运用：能掌握现代构成设计的规律，具有交叉和综合应用的设计表现能力；具有分析、评价优秀设计作品的初步能力。	<ul style="list-style-type: none"> —概论 —美的法则 —设计元素 —设计元素与三要素 —骨骼与基本形 —平面构成的方法 —平面构成中的错觉 —平面构成的综合运用 	集中与分组学习：解决意念、图形、文字等元素，如何组织、构筑一幅优秀设计作品的基础和方法。对学生创作，进行针对性辅导。	36

<p>人体结构</p>	<p>本课程主要讲授人体骨骼结构, 人体肌肉结构, 五官结构, 掌握三者之间比例关系, 运动联系以及基本结构的要求。通过学习, 要求学生能够认识人体的基本结构, 能够理解肌肉的外部表现的特征以及功能和变化。</p>	<ul style="list-style-type: none"> -- 颅的骨结构 -- 上肢的骨、肌肉结构 -- 躯干的骨、肌肉结构 -- 下肢的骨、肌肉结构 -- 躯干肌的结构及作用 -- 人体动作的主观表现头部的肌的结构 -- 五官结构 	<p>学习过程通过对人体模型实物观察、触摸来了解人体骨骼结构, 教学主要以模型写生, 临摹教学为主, 以及有针对性的个别辅导。</p>	<p>36</p>
<p>动画概论</p>	<p>本课程属于动画专业基础课. 通过这门课程, 使学生对于动画的产生, 发展, 分类, 风格流派, 动画电影的基本原理, 动画电影的摄制过程以及关于运动规律的一些基本概念都能够有一定的理解和认识, 对于同步进行的素描课程能够有针对性的训练, 对于之后的动画基础造型乃至将来的运动规律, 原画, 动画, 二维动画短片制作的学习提供理论基础, 明确学习目的, 达到了解动画, 对动画概念有一个正确清晰的认识, 形成动画意识并且能够掌握学</p>	<ul style="list-style-type: none"> -- 动画以技术形式分类 -- 动画以传播途径分类 -- 动画以性质分类 -- 中国动画 -- 日本动画 -- 自然现象的运动规律 -- 动作的形态设计 -- 动作的时间控制 -- 摄影表的使用 -- 动画片制作流程 	<p>根据一年级学生对动画充满求知的特点, 让学生亲自参与到各种动画试验活动中去, 如二维手绘、三维建模、后期处理, 定格动画等, 在试验中让学生得到理论的理解和提升, 不能只是理论讲述, 这样, 一方面掌握理论知识, 另外一方面有助于发现</p>	<p>36</p>

	习动画的方法.		自身的兴趣和特点。	
视听语言	视听语言核心学习内容:镜头、轴线、场面调度、剪辑、声音。学习这门课程的不二法则是要完成四个字:听、看、记、练。听老师的课堂讲授,有针对性地看影片,记忆优秀影片及先关理论,多次、反复、由浅入深的练习。	<ul style="list-style-type: none"> --镜头的摄法 --焦距和焦点 --轴线 --对话场面分镜头技巧 --运动轴线 --概念和组成 --场面调度技巧 --剪辑 --镜头组接技巧 --动作剪辑 --镜头转换技巧 	动画视听语言是动漫专业学生必修课程。学习这门课程的不二法则是要完成四个字:听、看、记、练。听老师的课堂讲授,有针对性地看影片,记忆优秀影片及先关理论,多次、反复、由浅入深的练习。	36
photoshop	本课程讲授Photoshop图像处理的相关概念与工具、图层应用、文字处理、滤镜特效、绘图工具、动画造型设计、动画场景设计、Photoshop与其他软件结合制作动画的相关功能。要求学生在本学期通过学习和大量制作实例实践,从入门到提高加深对软件的了解并拓展创作技能。	<ul style="list-style-type: none"> --的图层知识 --矢量绘图及路径操作 --图像调整知识 --色彩调整 --图像调整知识 --图像的修饰 --文字的处理 --滤镜的特殊效果 --通道和蒙版的操作 --网页动画的制作 	先将需要用到教学素材拷贝给学生,让学生在老师演示了一遍之后自己操作。从于能够真正自己掌握软件功能的使用。	108
动画规律	了解动画运动规律基础知识;学习动画运动规律;了	<ul style="list-style-type: none"> --基本运动规律 --曲线和弧形曲线 	在教学中要将重点放在理论	18

	<p>解学习常见事物的运动规律。</p> <p>通过本学期的学习,要求学生能知道什么是动画运动规律以及一个动画动作产生的原理和作者的绘制思路,提高学生制作动画的合理性。使学生了解动作的一般规律,提高学生制作动画动作的真实性。为学生制作动画打好基础。</p>	<p>运动</p> <ul style="list-style-type: none"> --基本运动规律 --波形和S形曲线运动 <p>动</p> <ul style="list-style-type: none"> --基本运动规律 --跟随和惯性运动 --人物运动规律 --人物循环走动作 --人物运动规律 --个性化走路动作 --人物运动规律 --人跑步循环动作 	<p>与实操相结合方面;在教学中加强知识点的讲解,提高学生动手能力;选用的教材所讲的方面比较全,选择重点讲解知识点,提高学生的学习效率。</p>	
分镜脚本	<p>通过本课程的学习,学生应了解蒙太奇最基本的手法,动画分镜台本的场面/空间调度,“支点”在分镜时的运用,景别的作用,机位的作用,三角形原理,固定镜头、运动镜头的种类,镜头衔接技巧,动画分镜构图的重要特征,声音的衔接技巧,对白动作设计的处理,电影的时间/空间概念,动画中的时间掌握,镜头间失控的压缩、延伸、重组的手段和应用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> --镜头与镜别 --机位与轴线 --视点与运动 --视觉连续衔接 --构图与透视 --表演与POS --时间的掌握 --分镜台本的格式 	<p>分镜脚本的成功与否,对一部影片的影响甚至成败都有直接的关系,让学生认识到其重要性,并引导学生一步步学习掌握好本课程。</p>	18

2、专业方向性课程

课程名称	内容与目标	学习情境举例	教学组织建议	基准学时
二维动画	<p>(1) 造型能力(非重点): 男女老少不同卡通人物、常见动物、自然现象的基本绘制方法, 线条做到4点:挺、匀、准、活、快, 形体准确, 透视正确, 比例得当。</p> <p>(2) 动画能力(重点): 男女老少不同卡通人物、常见动物、自然现象的动画表现技法, 他们的动画规律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> --人物头部练习 --人物转脸动画 --人物的动态练习 --人物的走路与跑步 --常见人物的表情练习 --常见人物的运动规律 --常见动物的造型练习 --常见动物的运动规律 --自然现象的画法 --自然现象的动画 	<p>要求培养学生的速写能力, 人物、动物等角色的形体结构、透视、动画规律。为培养良好的线条表现能力, 从一年级开始, 多画写动漫画卡通造型练线条。在校学习期间, 能够达到完成企业动画项目制作的能力。</p>	72
三维建模	<p>(1) 造型能力(非重点) 场景角色设计能力, 构图、透视、结构、造型比例等。</p> <p>(2) 物体塑造能力(重点): 对不同环境、不同物体的形体塑造</p> <p>(3) 色彩能力(重点): 不同情景中不同材质感的表现。</p>	<ul style="list-style-type: none"> --生活物品模型塑造练习 --古现代建筑模型制作 --生物模型制作 --卡通人物角色模型制作 --女人体模型制作 --男人体模型制作 	<p>主要培养中职学生场景及角色在MAYA软件中的三维塑造能力, 设计能力不重点培养。在集体教学中不要忽略了学生的差异性, 在动漫游戏公司中模型师也是重要的职业岗位</p>	144

<p>影视后期特效</p>	<p>(1) 画面构图能力 (重点), 画面点线面平面构成、平面版式构图、空间透视、人物与场景比例等</p> <p>(2) 色彩能力 (重点): 对不同性质影片或动画、场景、字体版式, 色彩搭配能力, 相近色、相似色、对比色等</p> <p>(3) 特效制作能力 (重点): 对不同环境、不同物体、字体与影片合成, 基础特效与高级特效制作</p> <p>(4) 动画制作能力 (重点): 对人物、动植物物、动态图形设计、动画制作能力, 包含动画语言、动画运动规律、动画制作方法</p> <p>(5) 镜头剪辑能力 (重点): 参照剧本根据要求, 对不同环境、不同物体的画面剪辑, 镜头之间衔接流畅, 转场舒服, 音效和谐。</p> <p>(6) 声效配音能力 (重点): 为各种不同风格、类型影视动画作品短片配置各种声音特效的音频</p> <p>(7) 音乐配音能力 (重点): 为各种不同风格、类</p>	<ul style="list-style-type: none"> —文字特效制作 —三维合成制作 —炫丽光效制作 —超级粒子制作 —自然效果制作 —幻彩空间制作 —高级特效制作 —音频制作制作 —镜头画面构图 —动态图形设计 —MG动画制作 —镜头语言 —画面转场效果的制作 —音频特效的制作 	<p>要求培养学生的审美能力, 各种镜头特效的应用技巧, 镜头剪辑技巧, 音效和谐技巧, 画面色彩的搭配, 构图的合理性, 根据画面气氛添加不同的特效。</p> <p>为培养良好的后期特效的制作能力, 从一年级开始, 多练习色彩的搭配搭配能力, 多欣赏优秀的广告作品和动画作品。</p> <p>体会作品中的特效气氛, 在校学习期间, 能够达到完成企业动画特效项目制作的能力与动画剪辑能力。</p>	<p>72</p>
---------------	---	--	--	-----------

	型影视动画作品短片配置 音乐类型的音频			
二维场景	<p>(1) 造型能力(非重点): 对建筑、自然景观、道具等有一定的了解和绘画能力。初级场景线稿设计能力,构图、透视、结构、造型比例等。</p> <p>(2) 色彩能力(重点): 不同的情景中的色彩气氛应用技巧,季节、四时、不同环境、不同物体材质质感的表现,色彩的色相、冷暖、明度、纯度,光影等。</p>	<p>--不同的情景中的色彩气氛应用技巧(如激动紧张、喜悦等),季节(不同季节的变化)、四时(早、中、晚、夜)、不同环境(建筑室外室内、自然景观物)、不同物体材质质感的表现(金属、石材、玻璃、木头等),色彩的色相、冷暖、明度、纯度,光影等。</p>	<p>主要培养中职生学生场景色稿的绘制能力,设计稿能力不做重点培养。在集体教学中不要忽略了学生的差异性,除了场景绘制师之外,材质绘制师也是动漫游戏公司紧缺的岗位。</p>	72
三维动画	<p>(1) 表演能力(非重点) 凝练生活中各种人物的肢体及表情活动。</p> <p>(2) 掌握运动规律(重点) 男女老少不同卡通人物、常见动物、自然现象的动画表现技能及他们的动画规律。</p>	<p>--练习物理小球和卡通小球的弹跳、掌握基础动画运动规律及软件操作</p> <p>--带尾巴小球、带腿小球的节奏与流畅练习</p> <p>--练习不同性格、不同体型人物的走路、跑跳。理解重心的转移</p> <p>--身体力学跑酷练习</p>	<p>根据学生的认知特点,通过赏析优秀三维动画、拍摄真人参考、分析运动规律、制作关键帧动画一系列科学系统的培养,使学生掌握三维动画的基础制作技能。采用循序渐进的动画系统学习,掌握二足、四足、多足、飞行、爬行</p>	108

		<ul style="list-style-type: none"> -- 草飘原理练习 -- 单人无对白表演 动画 -- 双人情境互动 	<p>动物的运动规律。</p> <p>以“实用、够用、活用”为原则，培养学生初步具备三维动画的基础职业能力。通过学习迪士尼动画十二法则，增加动画角色的生动性与趣味性。</p>	
影视后期基础	<p>(1) 造型能力（重点）场景角色设计能力，构图、透视、结构、造型比例等。</p> <p>(2) 物体塑造能力（重点）：对不同环境、不同物体的形体塑造</p> <p>(3) 色彩能力：不同情景中不同材质感的表现。</p> <p>(4) 动画能力（重点）男女老少不同卡通人物、常见动物、自然现象的动画表现技能及他们的动画规律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> -- 生活物品模型塑造练习 -- 现代建筑模型制作 -- 古代建筑模型制作 -- 卡通人物角色模型制作 -- 辅助广告元素的制作 -- 单个球体原地弹动 -- 两个球体碰撞运动 -- 辅助广告元素动画的制作 	<p>主要培养中职学生场景及角色在Cinema 4D软件中的塑造能力，设计能力不重点培养。</p> <p>在集体教学中不要忽略了学生的差异性，在广告公司、动漫游戏公司，影视制作公司中不同的职业岗位同时要求培养学生的速写能力，自然元素的形体结构、透视、动画规律。</p>	72

3、 企业实践课程

本专业第五学期根据企业项目需要完成专业实习，第六学期参与企业项目制作完成顶岗实习。

(1) 专业实习

学习领域课程名称	项目训练（毕业设计）		实习地点	校内实训基地										
执行学期	5	总学时/学期学时	540											
<p>职业能力标准：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能在校内实训基地体验企业动画制作一线专业人员的工作性质、内容及做法 2. 能在校内实训基地体验企业的专业学习中认识本专业管理组织、技术、设备运作 3. 能在校内实训基地体验企业的专业学习中磨练学生的意志和培养学生的良好的职业道德 4. 能在校内实训基地体验企业的专业学习中培养学生团队合作和吃苦耐劳的精神 5. 能在校内实训基地体验企业的专业学习中提高学生技能操作的职业能力 6. 能在校内实训基地体验企业的专业学习中提高学生安全生产意识和产品质量意识 														
<p>学习目标：</p> <p>培养学生应用所学专业知识去解决生产实际问题的能力，提高学生职业能力、职业素养、职业道德。做中学、学中做，将所学理论知识和社会生产实际结合起来，依据相关规则完成系统的工作任务，并在此过程中培养职业合作能力，找出理论学习的不足之处，为下一阶段岗位学习打下坚实基础。</p>														
<p>学习内容：</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. 动画行业的背景和发展(讲座)</td> <td style="width: 50%;">2. 动画企业的运作和企业管理制度(培训)</td> </tr> <tr> <td>3. 优秀专业人才具备的基本品质(讲座)</td> <td>4. 企业文化和员工生活(培训)</td> </tr> <tr> <td>5. 企业的创业经历(讲座)</td> <td>6. 优秀员工成功经历(讲座)</td> </tr> <tr> <td>7. 企业专业制作体验培训(现场培训)</td> <td>8. 动画项目二维岗位实习</td> </tr> <tr> <td>9. 动画项目三维岗位实习</td> <td>10. 动画项目后期特效岗位实习</td> </tr> </table>					1. 动画行业的背景和发展(讲座)	2. 动画企业的运作和企业管理制度(培训)	3. 优秀专业人才具备的基本品质(讲座)	4. 企业文化和员工生活(培训)	5. 企业的创业经历(讲座)	6. 优秀员工成功经历(讲座)	7. 企业专业制作体验培训(现场培训)	8. 动画项目二维岗位实习	9. 动画项目三维岗位实习	10. 动画项目后期特效岗位实习
1. 动画行业的背景和发展(讲座)	2. 动画企业的运作和企业管理制度(培训)													
3. 优秀专业人才具备的基本品质(讲座)	4. 企业文化和员工生活(培训)													
5. 企业的创业经历(讲座)	6. 优秀员工成功经历(讲座)													
7. 企业专业制作体验培训(现场培训)	8. 动画项目二维岗位实习													
9. 动画项目三维岗位实习	10. 动画项目后期特效岗位实习													

(2) 顶岗实习

学习领域课程名称	顶岗实习（企业）	实习地点	待定…
执行学期	6	总学时/学期学时	540
<p>职业能力标准：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过二维手绘顶岗实习，能高质量的从事二维手绘绘制员、二维场景设计师的工作。 2. 通过三维动画顶岗实习，能高质量的从事3D动画师、3D绑定员的工作。 3. 通过三维建模顶岗实习，能高质量的从事3D建模师、3D渲染师的工作。 4. 通过后后期特效顶岗实习，能高质量的从事后期特效师的工作。 			
<p>学习目标：</p> <p>顶岗实习是通过系统的岗位专业技能和职业能力的综合训练，能达到高质量就业的目标。在教学过程中，以项目引导学生职业能力的进一步提高，明确职业岗位定位；严格按照企业操作规程操作，必须能基本独立完成岗位任务；在主动征求师傅的意见或建议的前提下，及时改进，并完善加工或设计方案，取得师傅认可，力求以完善的人格，规范的操作技能，顺利踏入工作岗位。</p>			
<p>学习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 企业的运作和企业管理制度(培训) 2. 企业文化和员工生活(培训) 3. 企业员工管理和生产岗位规范管理（培训） 4. 专业人才成功案例(讲座) 5. 二维手绘动画师顶岗实习 6. 二维手绘场景设计师顶岗实习 7. 三维动画师顶岗实习 8. 三维建模师顶岗实习 9. 三维渲染师顶岗实习 10. 三维绑定师顶岗实习 11. 后期特效师顶岗实习 			

七、教学进程总体安排

(一) 课程教学进度表

类别	序号	课程名称	课程性质	课程类型	考核	学分	总学时	学期、教学周数及周课时数						备注	
								一	二	三	四	五	六		
								20	20	20	20	20	20		
公共基础课程 (34.32%)	1	中国特色社会主义	必修	A类	考查	2	36	2							
	2	心理健康与职业生涯	必修	A类	考查	2	36		2						
	3	哲学与人生	必修	A类	考查	2	36			2					
	4	职业道德与法治	必修	A类	考查	2	36				2				
	5	语文	必修	A类	考试	8	144	2	2	2	2				
	6	数学	必修	A类	考试	8	144	2	2	2	2				
	7	英语	必修	A类	考试	8	144	2	2	2	2				
	8	体育与健康	必修	A类	考试	8	144	2	2	2	2				
	9	计算机应用基础	必修	A类	考试	4	72	2	2						
	10	公共艺术	必修	B类	考查	2	36	2							
	11	历史	必修	B类	考查	4	72	2	2						
	12	普通话	必修	A类	考查	2	36	1	1						
	13	自然科学(物理、化学)	必修	A类	考查	2	36	2							
	14	中华优秀传统文化	必修	C类	考查	2	36		2						
	15	职业素养	必修	A类	考查	2	36			2					
	16	劳动教育	必修	C类	考查	4	72	1	1	1	1				

	小 计					62	1116							
专业核 心课 (15.5%)	1	美术基础	必修	B类	考试	12	216	6	6					
	2	平面构成	必修	B类	考试	2	36	2						
	3	人体结构	必修	B类	考试	2	36		2					
	4	PHOTOSHOP	必修	C类	考试	6	108		2	4				
	5	动画概论	必修	A类	考试	2	36	2						
	6	视听语言	必修	A类	考试	2	36		2					
	7	动画规律	必修	A类	考试	1	18			1				
	8	分镜脚本	必修	B类	考试	1	18				1			
		小 计					28	504						
专业方 向性课 程 (16.61%)	1	二维动画	必修	B类	考试	4	72			2	2			
	2	三维建模	必修	B类	考试	8	144			4	4			
	3	影视后期特效	必修	B类	考试	4	72				4			
	4	二维场景	必修	B类	考试	4	72			2	2			
	5	三维动画	必修	B类	考试	6	108			2	4			
	6	影视后期基础	必修	B类	考试	4	72			2	2			
		小 计					30	540						
企业实 践课 (33.58%)	1	职业体验	必修		考查	1	12			2天				
	2	顶岗实习	必修	C类	考查	30	540						30	
	3	毕业设计	必修	C类	考查	30	540					30		
		小 计					61	1092						
总 计						181	3252	30	30	30	30	30	30	

- 说明：1. 教学进度表专指专业的三年的课程安排表。
2. 课程代码：请根据学校学分制软件相应的代码填写。
3. 课程性质：必修课/限定选修课/任意选修课。
4. 课程类型：A类（纯理论课）/B类（理论+实践课）/C类（纯实践课）。

（二）教学时间安排

1. 每学年教学时间40周(含复习考试)，周学时一般为36学时，顶岗实习按每周30小时（小时折合1学时）安排，3年总学时数不多于3600学时。根据实际情况调整课程开设顺序和周学时安排。

2. 学校实行学分制，18 学时为1学分，3年总学分不少于150学分。公共基础课学时约占总学时的1/3，保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。专业课学时约占总学时的2/3，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。

3. 课程设置中设选修课，其学时数占教学总学时的比例约为10%。

八、实施保障

（一）专业教学团队

1. 专业带头人

专业带头人应密切与行业、企业及兄弟院校的联系，了解本专业的前沿发展动态，及时掌握专业发展方向和社会需求，具有较强的创新意识、产学研能力和专业教学文件编写能力。能引领专业积极探索专业建设及产学研合作和课题研究，构建专业人才培养体系，制订专业人才培养方案，能负责校级及以上精品课程研发，为区域产业和专业服务。能有效开展青年教师的培养，为专业打造一支合理的有特色、有实干精神的专兼结合的教学团队。具有扎实的专业理论和实践能力，能胜任 编写剧本、设计原画、绘制分镜等两个以上学习场的教学工作，专业教学成果突出。

2. 骨干教师

骨干教师需具备河池市中等职业学校教师任职标准。具有扎实的基础理论知识和专业知识，有较强的专业操作技能；在专业建设中起支撑作用；能较准确把握专业的发展动态，具有带领和组织教师开展教学、教研活动的的能力，能积极参与专业教学改革和课程建设，能承担校级以上精品课程或特色课程的负责人或主讲教师，能胜任影片拍摄、剪辑视频、制作 C4D 动画等两个或以上学习场的教学工作，教学效果好，成为专业的核心力量。

3. 专任教师

专任教师需具备河池市中等职业学校教师任职标准。具有良好的职业道德修养，注重自身专业发展和良好的团队协作精神。关爱学生，重视学生的全面发展。具有较扎实的基础理论知识和专业知识，能胜任专业基础

理论课教学，能承担制作 MG 动画、设计原画、绘制分镜、剪辑视频等学习场中两个或以上学习场的教学工作。能积极参与专业教学改革和课程建设，参与校级以上精品课程或特色课程的建设，优化知识结构和能力结构，不断提高文化素养和职业能力。

4. 兼职教师

兼职教师需具备良好的思想政治素质和职业道德，遵纪守法。具有较高的专业素养和技能水平，能够胜任剪辑视频、制作 C4D 动画、剪辑视频的教学工作。具有高级以上等级职业资格，在行业中具有较高影响力。

（二）教学设施

1、专业校内实训基地

(1) 功能：该实训基地适用于动漫专业基本技能教学与实训以及动画绘制员、三维动画师设计员、AE 及图形图像处理员中级岗位的培训。

(2) 要求：本基地以一个标准班 40 人进行配置，场地面积 500 平方米以上。主要设备装备为 5 个基础实训室，各实训配置标准如主要设置装备标准表。

(3) 适用范围：（主要是指职业鉴定项目）适用动画绘制员、三维动画师设计员、AE 及图形图像处理操作员中级工等国家职业资格鉴定。

主要设备装备标准表

序号	设备名称	规格	数量	单位
1	整机电脑	PC 电脑，Windows7 操作系统，最新 Intel 主板，CPU 英特尔酷睿 i7-7700 处理器，内存 16G 以上	45	台
	教学投影仪		1	台
	AE 软件	CS6 以上版本	1	套
	Premiere 软件	CS6 以上版本	1	套
	音频编辑软件		1	套
	电脑桌子		45	张
	电脑凳		45	张
2	整机电脑	PC 电脑，Windows 操作系统，最新 Intel 主板，CPU 3.6 GHz ，内存 4G 以上	25	张
	教学投影仪		1	
	AE 正版软件	CS 以上版本	1	台
	Premiere 正版软件	CS 以上版本	1	台
	音频编辑软件	GFC-8010H	1	台
	电脑桌子	DF1931A	25	台
	电脑凳		25	
3	拷贝台	按照动画公司的规格定做	40	台
	拷贝箱	按照动画公司的规格定做	40	台
	定位尺子	不变形，材质过硬的	40	个
	打孔机		2	个
	自动铅笔刀		2	个
	动画纸张		2 万	张
	铅笔	HB 占 70%，2B 占 15%，HB 占 15%，自动铅笔 150 只	4 千	只
	桌子		50	张
	凳子	有上下高度调节设置	50	个

序号	设备名称	规格	数量	单位
4	整机电脑	PC 电脑, Windows7 操作系统, 最新 Intel 主板, CPU 英特尔酷睿 i7-7700 处理器, 内存 16G 以上	45	台
	手绘板	WACOM CTE-640	45	块
	教学投影仪		1	台
	FLASH 软件	CS6以上版本	1	套
	TOONZ 软件		1	套
	多功能网络 线拍系统	辅助使用	1	个
	电脑桌子		45	张
	电脑凳		45	个
5	整机电脑	PC 电脑, Windows 操作系统, 最新 Intel 主板, CPU 3.6 GHz , 内存 4G 以上	45	台
	手绘板	WACOM CTE-640	45	块
	教学投影仪		1	台
	FLASH 正版软件	CS 以上版本	1	套
	TOONZ 正版软件		1	套
	拷贝箱	辅助使用	10	个
	电脑桌子		45	张
	电脑凳		45	个
6	整机电脑	PC 电脑, Windows7 操作系统, 最新 Intel 主板, CPU 英特尔酷睿 i7-7700 处理器, 内存 16G 以上	45	台
	手绘板	WACOM CTE-640	45	块
	教学投影仪		1	台
	FLASH 软件	CS6以上版本	1	套
	电脑桌子		45	张
	电脑凳		45	个
	整机电脑	PC 电脑, Windows 操作系统, 最新 Intel 主板, CPU 3.6 GHz , 内存 4G 以上	20	台

序号	设备名称	规格	数量	单位
7	教学投影仪		1	台
	MAYA 正版软件	2009 以上版本	1	套
	3D MAX 正版软件	2009 以上版本	1	套
	电脑桌子		20	张
	电脑凳		20	个
8	整机电脑	PC 电脑, Windows7 操作系统, 最新 Intel 主板, CPU 英特尔酷睿 i7-7700 处理器, 内存 16G 以上	45	台
	教学投影仪		1	台
	AE 软件	CS6 以上版本	1	套
	Premiere 软件	CS6 以上版本	1	套
	音频编辑软件		1	套
	电脑桌子		45	张
	电脑凳		45	张
9	整机电脑	苹果电脑, CPU 3.0 GHz , 内存 4G 以上	1	套
	非线性编辑系统		1	套
	电脑桌子		2	张
	电脑凳	有上下高度设定设置	1	个
	图形渲染工作站	处理器 3.40GHz, 32GB 内存, 2TB 7200 转硬盘	1	台
	机柜系统	19"、42U 工业标准机柜; 1 个承重托盘, 支持并柜并带有并柜遮条, 自带 2 个线缆槽	1	台
	视频控制系统	可实现本地 KVM 迅速切换功能; 可扩展 8 个串行通道, 最大可提供 960 台的监控规模。	1	套
	集群部署软件	通过网络集中给集群中的节点安装操作系统, 部署应用软件	1	套

序号	设备名称	规格	数量	单位
	渲染软件	可通过模拟场景中光的相互反射来增强真实感；支持聚光、区域灯光、柔和阴影；支持高级的运动模糊；支持着色渲染开发；支持多线程和网络渲染	1	套
10	整机电脑	PC 电脑，Windows 操作系统，最新 Intel 主板，CPU 3.0 GHz ，内存 2G 以上	2	台
	布景平台	专业的蓝幕，蓝色不反光材料	2	块
	灯具灯光		4	对
	智能化拍摄像机	支持外接软件 (Stop Motion) ，必须有 1394 火线接口的专业级别机	2	台
	照相机 (数码相机)	半专业数码相机，最好有手动白平衡和手动对焦以及手动调节快门速度和光圈，这样你在拍摄时能更加得心应手	4	台
	灯光联动控制		1	套
	激光定位系统		1	个
	万向专业摄影云台		1	个
	金属角色骨架，眼球，黏土造型工具 丙烯发泡	根据耗材使用情况随时订购	若干	套
11	顶级人声话筒	双电子管设计，带有一个 10 分贝的低音消减，一个电源	1	套
	立体声大振膜话筒	双震膜设计，4 种指向，2 个低音削减	1	套
	电容话筒	使用镀金真空震膜，具备低频滤波开关	2	支
	电子管话筒	9 段式的指向选择开关从全指向、心型到 8 字型，10db 的衰减开关与低频滤波器	1	套
	套鼓话筒	录音专用，有线，电容式，电子管，立体声	1	套

序号	设备名称	规格	数量	单位
	耳机分配器	12 声道耳机混音/分配, 每个耳机声道提供 3 个耳机插口, 前一后二, 声供高、低两段均衡器	1	台
	监听耳机	有线动圈耳机, 3.5mm 镀金直型插头, 32 欧姆阻抗	10	个
	液晶监视器	42 寸, 1080 分辨率, LED 背光	1	台
12	工作站电脑	苹果四核 2.4GHZ, 16G 内存, 8TB 硬盘	1	台
	专用显示器	27 英寸, 2560*1440 像素, 1670 万色	2	台
	音频工作站核心运算处理卡	音轨总数 512 轨, 同步录制 256 音轨, 支持最大采样率 192KHZ32 位	2	块
	控制台	全面兼容 PRO TOOLS HD 系统, 具有 8 个物理推子/通道控制列, 触式电子马达推子	1	套
	扩展台	16 路推子模块, 16 路 100MM 触感电子推子, 每通道有两个触摸感应多功能旋钮	1	套
	音高修正插件	世界项级专业修音准软件, 新加入时值修正功能, 采用第二代 EVO 声音处理技术	1	套
	5.1 声道监听音箱	X-ART 技术, 4 平方英寸膜片面积, 内置放大器	1	套
	13	工作站电脑	PC 四核 2.4GHZ, 8G 内存, 8TB 硬盘	1
专用显示器		24 英寸, 2560*1440 像素, 1670 万色	2	台
DVD 环绕声播放器		专业支持 5.1 声道, 可扩展的 HDMI 输出, 1080P 分辨率	1	台
MIDI 控制器		88 键-TP40GH 键盘带分级重锤键以达到传统钢琴触感, 5 个用户按钮	1	台
MIDI 接口		16 路推子模块, 16 路 100MM 触感电子推子, 每通道有两个触摸感应多功能旋钮	1	台
	静物台	圆形一个 长方形一个	2	个
	画板		63	块

序号	设备名称	规格	数量	单位
14	画架	规格为 460cmx620cm	46	个
	椅子		51	把
	拷贝台	辅助使用	2	张

2、 校外实训基地建设

专业建立密切的校企合作关系，建立校外实训基地，实现互惠互利的良性运作机制，为产学研提供保障。具体情况详见下表：

校外实训基地情况一览表

合作企业名称	合作内容	完成学习场名称
待定…	企业项目合作	二维动画、二维场景、三维动画、三维建模、影视后期特效、 影视后期基础
待定…	企业项目合作	二维动画、二维场景、三维动画、三维建模
待定…	企业项目合作	三维动画、三维建模
待定…	企业项目合作	影视后期特效、 影视后期基础

（三）教学资源

1、教材、自编讲义

教材、图书和数字资源应满足学生专业学习、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。根据专业需要组织编写工作过程系统化课程体系的校本教材、讲义，研发教学资源。

专业自编教材情况一览表

课程名称	专业自编教材讲义	备注
毕业设计	二维动画企业实训教程	
毕业设计	三维动画企业实训教程	
毕业设计	动画后期企业实训教程	
毕业设计	手绘动画技术	
毕业设计	影视后期	

2、网络教学资源

专业网络教学资源情况一览表

课程名称	对应专业网络教学资源	备注
二维动画	教学设计、PPT、教学视频等	
三维动画	教学设计、PPT、教学视频等	
影视后期基础	教学设计、PPT、教学视频等	

（四）教学手段与方法

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、按需施教，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）教学评价与考核

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

科学有效的教学治理机制是教学质量提高环节中的重要措施，能对质量环节中出现的及时进行反馈和调控，不断优化教学措施和过程。教学工作定位准确与否，是学校办学理念正确与否的标准，只有确立教学工作的中心地位，重视教学工作的有效方法，并通过完善的体制与制度才能使学校的一切工作围绕教学工作有效展开，保证教学质量的不断提升。从而为提高学生的能力素质创造良好环境。

九、毕业标准

学生思想品德经鉴定符合要求，修完本专业教学计划规定的全部课程，完成各教育教学环节，考核成绩合格，修满学分，准予毕业。鼓励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，并将考核情况作为是否准予毕业的重要依据。