

新乡市职业教育中心
动漫与游戏制作专业人才培养方案
(2024)

新乡市职业教育中心动漫与游戏制作专业

人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

动漫与游戏制作（760204）

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、基本学制

三年

四、培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技术技能人才。

五、职业范围

序号	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	动画绘制员	《动画绘制员技能证书》 《多媒体作品制作员》 《网络课件设计师》 《动漫游戏高级设计师资格证书》 《计算机制作员资格证书》	动漫设计制作
2	多媒体作品制作员		
3	网络课件设计师		
4	影视动画制作员		游戏设计制作
5	平面插图制作员		
6	游戏角色、游戏场景制作员		游戏后期编辑合成
7	广告动画制作员		
8	游戏后期编辑		
9	计算机操作员		

说明：可根据区域实际情况和专业（技能）方向，结合1+X试点

工作，取得 1 个以上相关证书。

六、人才规格

本专业完善“岗课赛证”综合育人机制，促进书证融通，毕业后可以从事三维动画及网络游戏企业中的三维模型设计师、灯光材质设计师、动画师、特效设计师等工作。人才培养应具有以下职业素养、专业知识和技能：

（一）职业素养

1. 具有解读动漫与游戏行业相关方针政策、法律法规的能力；
2. 具有较好的沟通能力、表达能力和团队协作精神；
3. 具有动漫设计与游戏美术相关的数字绘画能力；
4. 具有游戏基础模型制作的能力；
5. 具有较强的就业、创业意识和一定的创新精神；
6. 具有终身学习和可持续发展的能力；
7. 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；
8. 掌握动画设计创意的基本原理、方法和技能；

（二）专业知识和技能

1. 掌握绘画艺术基础理论知识。
2. 掌握色彩理论知识和色彩搭配技法。
3. 掌握基本的人体解剖知识和运动规律。
4. 掌握基本的构图原理，具有初步的构图创作能力。
5. 掌握动画、游戏、影视艺术基础理论知识。
6. 了解我国及世界动漫游戏行业动态。
7. 具备收集、选取艺术创作素材的能力。

8. 具有初步的艺术审美和美术鉴赏能力。

（三）专业（技能）方向 1——三维设计与制作

1. 掌握对软件基本操作、建模、模型修改、材质赋予、灯光相机、渲染、特效、动画制作等各个方面有一个系统而全面的认识 and 了解。

2. 掌握设计与制作次时代游戏角色的方法，具备根据要求制作高精度次时代游戏角色的初步能力，拓展学生的高清三维形象制作能力。

（四）专业（技能）方向 2——绘图设计与制作

1. 掌握绘画操作训练，学习运用 Photoshop. painter. Illustrator 等 2D 绘画软件工具制作原画的技术。

2. 掌握 2D 原画的技术标准，以及基本的设计与绘制方法和运用规则，具备对于游戏角色、场景、建筑、武器、道具的原画设定及材质制作等方面的绘制技巧。

（五）专业（技能）方向 3——运动规律与分镜设计

1. 掌握直线运动、惯性运动、弹性运动、波形运动规律。

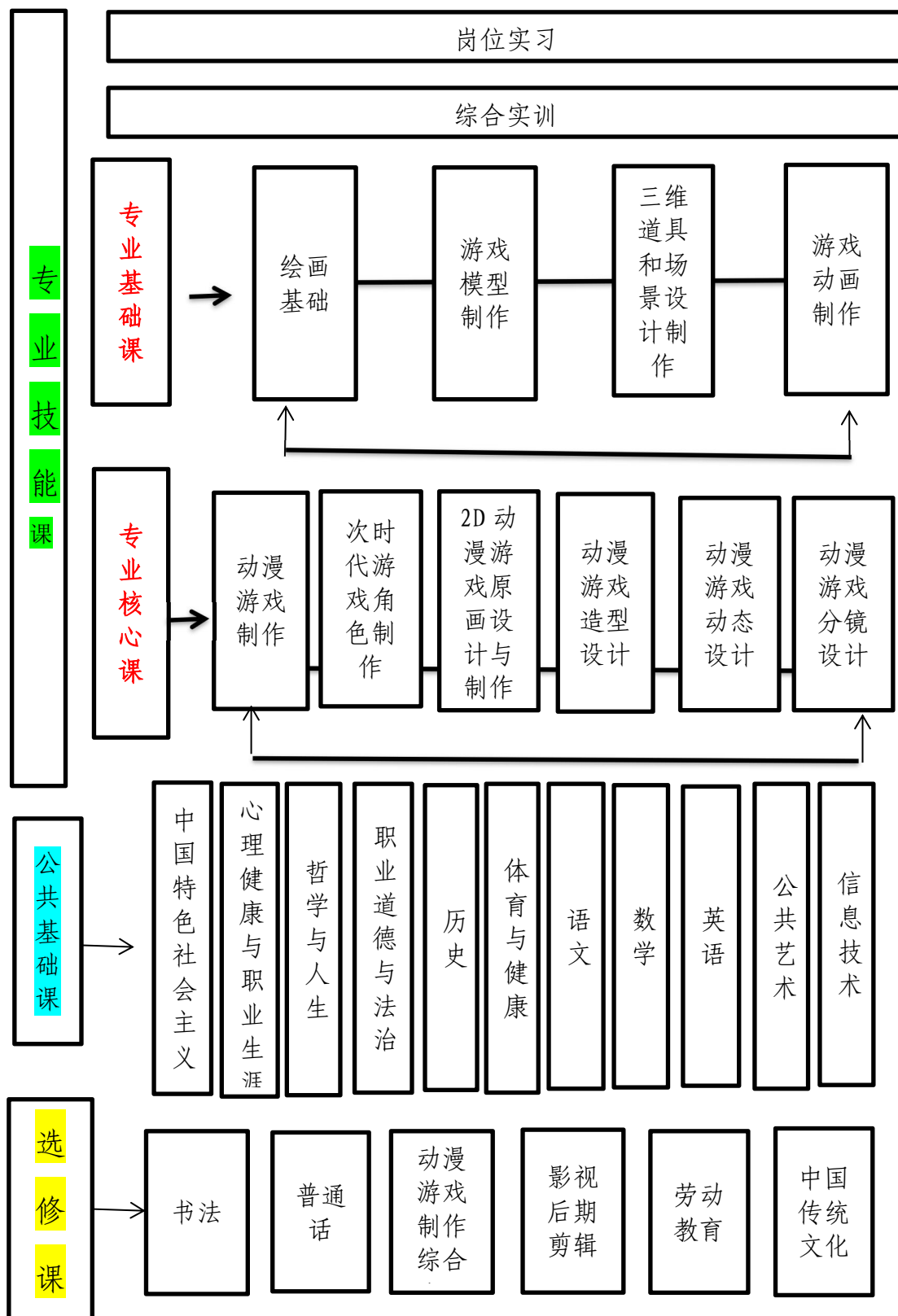
2. 掌握动画表演、画面效果与节奏控制的基本岗位职业技能，培养学生将剧本转换为影视艺术的创作能力。

七、主要接续专业

高职：动漫设计与制作, 多媒体设计与制作, 游戏美术设计、影视动画。

本科：游戏创意设计。

八、课程结构



九、课程设置及要求

本专业将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程体系，本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。公共基础课包括思想政治

课、文化课、体育与健康、信息技术等。专业技能课包括专业基础课和专业核心课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、岗位实习等多种形式。劳动教育以实习实训课为主要载体开展，其他课程结合学科、专业特点，有机融入劳动教育内容，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于16学时。

每学期20周，其中18周教学，2周复习考试。

(一) 公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和目标要求	参考学时	参考学分
1	中国特色社会主义	依据中等职业学校思想政治课程标（2020年版）开设，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。	36	2
2	心理健康与职业生涯	依据中等职业学校思想政治课程标（2020年版）开设，基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。	36	2
3	哲学与人生	依据中等职业学校思想政治课程标（2020年版）开设，阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史	36	2

		唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。		
4	职业道德与法治	依据中等职业学校思想政治课程标（2020年版）开设，着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36	2
5	历史	依据中等职业学校历史课程标准（2020年版）开设，以唯物史观为指导，促进学生进一步了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，培育和践行社会主义核心价值观；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观；塑造健全的人格，养成职业精神，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	72	4
6	体育与健康	依据中等职业学校体育与健康课程标准（2020年版）开设，中等职业学校体育与健康课程要落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过学习本课程，学生能够喜爱并积极参与体育运动，享受体育运动的乐趣；学会锻炼身体的科学方法，掌握1-2项体育运动技能，提升体育运动能力，提高职业体能水平；树立健康观念，掌握健康知识和职业相关的健康安全知识，形成健康文明的生活方式；遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神，塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识。帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。	180	10
7	语文	依据中等职业学校语文课程标（2020年版）开设，注重对中国优秀传统文化和社会主义先进文化的教育，注重学生对文本的体验与感悟，激发对传统文化的热爱，对学生实用文和微写作及口语交际进行训练，通过课内外的教学活动，提升学生的审美鉴赏能力、	216	12

		语言运用能力、文化传承能力，通过对学生核心素养的培养，使学生成长为有德行、有文化、会交际、有一定思维力、审美力以及在本专业中较好的表现力的应用型人才。		
8	数学	依据中等职业学校数学课程标准（2020）开设，使学生获得进一步学习和职业发展所必需的数学知识、技能、方法、数学思想和活动经验；具备中等职业学校数学学科的核心素养，形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力；培养学生的基本运算、基本计算工具使用、空间想像、数形结合、逻辑思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。具备一定的科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	216	12
9	英语	依据中等职业学校英语课程标准（2020年版）开设，在初中英语学习的基础上，帮助学生进一步学习语言知识，提高学生听、说、读、写的语言基本技能和运用英语进行交际的能力；发展中等职业学校英语学科核心素养，引导学生在真实情景中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，发展健康的审美情趣；形成思维差异，增强国际理解，坚定文化自信，帮助学生树立正确的世界观，人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	216	12
10	艺术	依据中等职业学校公共艺术课程标准（2020）开设，并注重培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识等在本专业中的应用能力。	72	4
11	信息技术	依据中等职业学校信息技术课程标准（2020）开设，中等职业学校信息技术课程要落实立德树人的根本任务，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养中等职业学校学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。	108	6

（二）专业技能课

1. 专业基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	绘画基础	通过电脑临摹写生、默写和创作训练,使学生能够深入系统的学习与训练,掌握运用传统绘画工具设计与制作原画的基本能力,熟悉游戏原画的要求和专业标准,掌握角色设计,包括表情的刻画,人物的造型设计。掌握从文字概念到视觉形象的初步创造技巧。	180	10
2	游戏模型制作	本课程将系统地介绍骨骼搭建动画的制作方法、骨骼搭建动画的制作过程以及骨骼搭建动画制作技术等内容。主要从骨骼搭建动画制作相关知识、制作技巧、设计思路及制作流程方面着手,层层深入。选择 3D MAX 与 Maya 来对骨骼搭建动画制作的制作进行讲解。首先用 3D MAX 软件进行骨骼搭建,然后在 Maya 软件中进行动画制作的处理。	108	6
3	三维道具和场景设计与制作	学习 Maya 等三维设计软件。掌握三维软件的基础知识。从游戏美术制作的实际出发,有针对性地介绍相关软件命令与功能,操作步骤与使用技巧等。掌握三维讲解游戏场景和道具的低模制作、高模制作建模,拆分 UV,游戏贴图绘制流程和制作技巧。	54	3
4	游戏动画制作	通过三维动画制作训练,了解动画原理及运动规律,通过学习和分析,帮助学生了解两足、四足动物和飞禽运动规律,掌握人物、动物、怪物等角色的骨骼绑定以及动作制作方法;学习物件动画的制作方法,辅导学生运用三维工具设计与制作游戏角色动画的要求和原理。初步具备根据策划方案设计制作游戏动作动画的基本能力。	72	4

2. 专业核心课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	动漫游戏制作	在软件使用基本方法和理论讲授阶段,注重对软件基本操作、建模、模型修改、材质赋予、灯光相机、渲染、特效、动画制作等各	72	4

		个方面有一个系统而全面的认识 and 了解。		
2	次时代游戏角色制作	通过学习训练, 帮助学生了解次时代高模的功能和作用, 熟悉 ZBRASH、maya 界面和操作工具, 掌握设计与制作次时代游戏角色的方法, 具备根据要求制作高精度次时代游戏角色的初步能力, 拓展学生的高清三维形象制作能力。	72	4
3	2D 动漫游戏原画设计与制作	通过绘画操作训练, 学习运用 Photoshop、painter、Illustrator sai 等 2D 绘画软件工具制作原画的技术, 掌握 2D 原画的技术标准, 以及基本的设计与绘制方法和运用规则, 具备对于游戏角色、场景、建筑、武器、道具的原画设定及材质制作等方面的绘制技巧。	108	6
4	动漫游戏造型设计	要使学生能对该软件熟练掌握操作方法、灵活应用知识技巧。培养高水平的动漫设计人才, 学生能够独立完成故事情节漫画的绘制, 熟练掌握漫画的绘制技巧, 能够将数码与手绘完美结合创作出优秀动漫游戏设计作品。	90	5
5	动漫游戏动态设计	直线运动、惯性运动、弹性运动、波形运动规律, 具备设计与制作动态自然流畅的游戏动画的基本能力。细化学生的动态和神态设计能力。	162	9
6	动漫游戏分镜设计	使学生在阅读动画剧本、熟悉动画造型、场景的基础上, 进行动画视听语言和镜头的综合艺术设计。本课程主要培养学生动画表演、画面效果与节奏控制的基本岗位职业技能, 培养学生将剧本转换为影视艺术的创作能力, 培养学生二维与三维动画片镜头及展开节奏, 为后期动漫游戏生产制作完成基本作用。	162	9

(三) 选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	书法	端正、工整: 书写字形应清晰、稳健、方正、无偏斜; 气韵生动: 书法应具有生命力和情趣; 兼顾韵律和结构: 书法需要遵循一定的韵律和结构;	72	4
2	普通话	语言语调悦耳清晰; 语言内容准确充实; 语气诚恳亲切;	54	3

		语言表达恰恰相反到好处;		
3	动漫游戏制作综合实训	理解影片的内容, 有不明白的地方要及时向甲方沟通并取得准确信息; 了解项目的制作标准; 按文件存放标准建立文件存放目录; 文件的名称按照项目统一的规范命名, 文本必须规范名称;	90	5
4	影视后期剪辑	巩固学生的专业能力, 并使学生具备影视制作的高级时间能力。	90	5
5	劳动教育	活动重点要突出; 活动时间要把握; 活动内容要选择; 活动步骤要清晰; 活动措施要得力;	36	2
6	中国传统文化	中华民族历史源远流长, 传统文化博大精深	54	3

4. 综合实训

利用校内外实训基地, 学生从事真实企业任务, 在实习指导教师和企业师傅的指导下, 通过对手绘设计、三维制作、运动规律与分镜设计等岗位的岗位轮训, 获得实际工作中的制作、营销、管理等知识、技能、技巧。同时, 围绕市场需求、学生就业能力提升, 推进 1+X 证书制度试点工作, 将证书培训内容有机融入专业人才培养, 统筹综合实训的教学组织与实施, 提高人才培养的灵活性、适应性、针对性, 提高学生的技术应用综合能力和就业能力。综合实训教学安排以整周的形式体现, 一般放在学期末。

5. 岗位实习

岗位实习一般放在第三学年, 时间不少于六个月。学生以实际工作者的身份进入企业, 了解社会以及企业各方面情况, 了解各项规章制度

制度、服务章程及工作中的相关注意事项等。实习中，学生直接参与生产经营全过程，既可以运用已有的知识技能完成一定的生产任务，又可以学习实际生产技术知识与管理知识，掌握生产技能，培养管理能力，并且通过实习巩固和丰富理论知识。进而使学生具备组织生产、独立工作以及初步的科学研究能力，以成为合格的专业技术人员，达到实习操作的目的。

十、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（实际教学 36 周，复习考试 4 周），累计假期 12 周，周学时一般为 30 学时，岗位实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3300。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

专业技能课学时约占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。

课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

（二）教学安排建议

类别	序号	课程名称	学时数	学分	各学期理论教学周数及周学时分配														
					一		二		三		四		五		六				
					18周		18周		18周		18周		18周		18周				
					学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分			
公共基础课	1	中国特色社会主义	36	2	36	2													
	2	心理健康与职业生涯规划	36	2			36	2											
	3	哲学与人生	36	2					36	2									
	4	职业道德与法治	36	2									36	2					
	5	历史	72	4					36	2			36	2					
	6	体育与健康	180	10	36	2	36	2	36	2			36	2	36	2	36	2	
	7	语文	216	12	36	2	36	2	36	2			36	2	36	2	36	2	
	8	数学	216	12	36	2	36	2	36	2			36	2	36	2	36	2	
	9	英语	216	12	36	2	36	2	36	2			36	2	36	2	36	2	
	10	艺术	72	4	36	2	36	2											
	11	信息	108	6	36	2	36	2	36	2									
		合计		1224	68	252	14	252	14	252	14	0	0	216	12	216	12	216	12
		占比%		37.09%															
专业	1	绘画基础	180	10	36	2	36	2	36	2			36	2	36	2	36	2	

基础课	2	游戏模型制作	108	6				36	2			36	2	36	2	
	3	三维道具和场景设计与制作	54	3	36	2	18	1								
	4	游戏动画制作	72	4	36	2	36	2								
	合计		414	23	108	6	90	5	72	4	0	0	72	4	72	4
	占比%		12.54%													
专业核心课	1	动漫游戏制作	72	4			36	2	36	2						
	2	次时代游戏角色制作	72	4			36	2	36	2						
	3	2D 动漫游戏原画设计与制作与设备基础	108	6	36	2	36	2	36	2						
	4	动漫游戏造型设计	90	5	36	2	36	2	18	1						
	5	动漫游戏动态设计	162	9					36	2			54	3	72	4
	6	动漫游戏	162	9					36	2			54	3	72	4

	分 镜 设计															
	合计	666	37	72	4	144	8	198	1 1	0	0	108	6	1 4 4	8	
	占比%	20.18%														
选修课	1	书法	72	4	36	2	36	2								
	2	普通 话	54	3								54	3			
	3	动漫 游戏 制作 综合 实训	90	5	36	2	36	2	18	1						
	4	影视 后期 剪辑	90	5			36	2	36	2	18	1				
	5	中国 传统 文化	54	3			36	2	18	1						
	6	劳动 教育	36	2					36	2						
		合计	396	22	72	2	108	6	108	6	18	1	54	3	0	0
		占比%	12.01%													
	岗位 实习	企业实践	600	30							600	3 0				
合计		600	30							600	3 0					
占比%		18.1 8%														
总合计		3300	180	540	3 0	540	3 0	540	3 0	600	3 0	540	3 0	540	3 0	

十一、教学实施

(一) 教学要求

1. 公共基础课

公共基础课教学符合教育部有关中职教育教学的要求，按照培养学生基本科学文化素养、信息技术和终身发展的功能来定位，重在教

学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生的学习积极性，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。

公共基础课选用教育部中等职业教育国家规划教材或地方省市规划教材。为适应实际教学需要，学校还组织编写有多本校本教材。学校提供有完备的教学设施以满足公共基础课程的教学，并根据地域特点创设有利于身体素质、文化艺术修养和职业能力培养的教学环境。建设有教学资源平台便于师生共享。高度重视信息技术对课程改革以及教学改革的影响力，努力推进信息技术在各课程教学中的应用。

2. 专业技能课

专业技能课选用教育部中等职业教育国家规划教材或地方省市规划教材。为适应实际教学需要，学校还组织编写有多本校本教材。以本专业教学标准为依据，结合本地区域经济的发展和职业资格鉴定标准的相关要求选择教学内容。建设有具备现场教学和情景教学的实训中心，兼具教学实训、职业培训、职业资格鉴定的综合功能。建设教学资源平台便于师生共享，注重信息技术的应用与教法创新。

专业技能课教学方面，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，开展项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情景教学等多种教学方式方法的探索，利用校内外实训基地，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学等教学形式有机结合。

3. 综合实训

综合实训按照岗位能力要求，综合三维设计与制作、绘图设计与制作、运动规律与分镜设计等理论与实践知识进行专业技能的提升，

并通过本环节加强学生的职业素养教育，使其具有较好的社会道德规范、良好的工作作风。综合实训采取开放式课堂，学习过程中教师可采用项目教学和任务引领或师带徒等方法对学生的工作态度、思想品德、技术能力等多方面进行积极引导，建立和谐、向上、团结、高效的实训课堂文化。

（二）教学管理

教学管理上更新观念，搭建学校、教务科、专业系部三级管理平台，形成并完善教学管理运行机制，从教学计划、教学运行、教学质量、教学研究、教学装备、教务行政等诸等方面开展卓有成效、规范灵活的工作，形成切实可行的《教学工作监督制度》、《教学检查制度》、《实训管理办法》等一系列管理制度，实施教学前、教学中、教学后的闭环管理；探索并完善工学结合人才培养模式，形成基于工作过程为导向的专业教学实施方案并体现动态优化；重视专业建设与课程建设，优化教学要素，合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；完善教学质量监控体系，创新专业教学质量评价方式和学生学业评价模式，促进教师教学能力的提升，保证教学质量；建设优质核心课程，构建专业教学资源库，促进专业建设和内涵发展。

十二、教学评价

教学评价充分考虑职业教育的特点和课程的教学目标，结合企业岗位要求及职业技能等级考核标准，不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注知识在实践中运用与解决实际问题的能力水平，以及规范操作、安全文明生产等职业素养的形成。

考核方式应体现：“过程考核，结果考核，综合评价，以人为本”，

强调以人为本的整体性评价观，从过去校内评价、学校教师单一评价方式，转向企业评价、社会评价开放式评价。

(一) 课堂教学效果评价方式。

采用以学生的学习态度、思想品德，以及学生对知识的理解和掌握程度等进行综合评定。要注重平时教学过程的评定，将课堂表现、平时作业、实践环节和期末考试成绩有机结合，综合评定成绩。

(二) 实训实习效果评价方式。

1. 实训实习效果评价。采用现场口试、实训报告、观察记载表格、考勤情况、劳动态度和单位评价等综合评定成绩的考核方法。技能部分必须动手操作，现场考核，由教师、行业专家和能工巧匠参与。形成“过程+成果”的考核评价方法。两项考核中任何一项不及格，均判为本门课程不及格。

2. 岗位实习评价。岗位实习校企双重考核学生的工作态度和作业绩，以企业考核为主，学校考核为辅，其中学生能否上岗就业（与企业签订就业协议书）作为考核学生岗位实习成绩的重要指标。企业考核占总成绩的70%，若此项成绩不合格，实习总成绩不合格；学习计划目标完成情况，占总成绩的30%。

十三、实习实训环境

学校建有动漫实训基地，ACAA艺术设计实训室，新媒体艺术设计实训室，影视影像实训室，绘画艺术实训室等实训场地，约200余工位。实习实训教学设备按照企业生产经营要求设置，技术参数达到企业现场设备同步水平，形成了真实的职业环境，完全能够适应专业教学需要。

序号	实训室名称	建筑 面积 (平方米)	设备数 (台套)	设备总值 (万元)	开设实训项目	年使用情况 (人次)
----	-------	-------------------	-------------	--------------	--------	---------------

1	ACAA 艺术设计实训室	150	55	50	音频制作、影视后期	260
2	动画设计实训室	150	55	56.5	动画设计、三维动画、手绘原画、骨骼搭建、模型场景制作	260
3	新媒体艺术设计实训室	150	55	55	平面设计、视觉设计	260
4	影视影像实训室	150	50	65	影视影像拍摄技术	260
5	绘画艺术实训室	100	50	26.3	系统开发办公应用	260
校外实训基地						
序号	实训基地名称	功能定位		设备保障情况	年使用情况 (人次)	
1	新乡市职业教育中心 郑州猫先生动漫有限公司实训基地	实习实训		良好	60	
2	新乡市职业教育中心 河南拾得文化传媒有限公司 实训基地	实习实训		良好	50	
3	新乡市职业教育中心 河南映之星有限公司实训基地	实习实训		良好	50	
4	新乡市职业教育中心 河南慢慢语传媒科技有限公司实训 基地	实习实训		良好	30	

十四、专业师资

本专业教师共 22 人，其中专任教师 15 人，兼职教师 7 人。与本专业相应或相关中级以上专业技术职务（职称）的专业教师 11 名；具有相关行业企业经验教师（含兼职教师）有 8 人。

（一）专业带头人

重视专业带头人培养，通过引进、聘请或培养等多种途径，建设

在区域内有一定影响力的专业带头人队伍。对内通过到相关院校进修、到企业挂职等方式培养校内专业带头人，对外聘请行业专家和省内院校教授作为校外专业带头人。

（二）“双师”教学团队

通过选派教师到企业挂职锻炼、参与企业技术课题开发等形式，不断积累教师生产实践经验，增强教师的市场意识、质量意识和产品意识，提高教师技术应用与服务能力。充分利用寒暑假，组织教师参加各类新技术、职业技能和各种教师培训；中青年教师到企业参加实践锻炼。参加实践锻炼的每位教师，必须提交实践锻炼工作总结和企业的考核鉴定，并在全系交流汇报在企业实践锻炼的体会，与全体教师分享实践成果，共同提高。

（三）兼职教师

利用校外实训基地的资源优势，从企业聘请技术骨干和能工巧匠，参与人才培养方案的制定、课程体系改革、课程开发、实训基地建设等方面的工作，发挥他们在生产组织管理、产品研发等方面的优势，承担实训、岗位实习等环节的教学工作，共同开发工学结合的课程。同时制定相应的政策，规范兼职教师的管理，建立聘用兼职教师的保障机制。

十五、毕业要求

学生通过规定的3年年限的学习，需修满专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到素质、知识和能力等方面均应达到企业岗位技能及职业技能等级考核标准的相应要求，能支撑培养目标的有效达成。

（一）掌握动漫与游戏制作的基本理论和基本知识。

(二) 掌握影动漫与游戏制作的基础理论和基本技能。

(三) 掌握当前流行的三维动画制作技术，能够在相关企业的制作岗位上从事制作工作。

(四) 熟悉三维动画制作的工作流程和岗位工作标准，胜任两到三个工作岗位的工作。

(五) 了解党和国家文艺、宣传、新闻、出版、电影、电视的法规及政策。

(六) 能取得动漫设计师等职业资格证书。

十六、附件

表 1: 动漫与游戏制作职业技能等级考核标准

工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
概念设计	分镜脚本绘制 (5分)	能够根据构图学理解镜头的表现效果； 能够通过色彩关系，构建镜头基础氛围； 能够针对独立镜头，绘制匹配的镜头画面； 能够使用计算机与数位板进行电脑分镜设计。
	角色设计(10分)	能够根据文字设定再现基本角色形象； 能够运用传统纸笔与计算机、数位板等数字工具进行绘制； 能够将常规构图、色彩、透视、艺用人体解剖、人体运动规律等理论知识，与绘制过程结合； 了解二维设计三视图设计原理。
	场景/道具设计 (10分)	能够对道具及简单场景进行造型构建并能够以色彩烘托场景气氛； 能够运用传统纸笔与计算机、数位板等数字工具进行绘制； 能够使用构图、色彩、透视等理论知识，对场景/道具进行图像再现； 能够在规定时间内，按文字要求设计简单道具和小型场景。

	世界观设计（10分）	<p>能够理解世界观内的基本逻辑关系；</p> <p>能够设计小型局部世界观；</p> <p>能够运用传统纸笔与计算机、数位板等数字工具进行制作；</p> <p>能够将局部世界观设计之间进行简单串接。</p>
三维制作	角色制作（10分）	<p>能够运用数字软件常用操作功能与命令；</p> <p>能够搭建角色模型，并合理分配模型坐标（UV）；</p> <p>能够使用图片制作角色贴图并能够准确绘制贴图；</p> <p>能够使用不同三维软件，进行高精度模型的设计与制作；</p> <p>能够制作法线贴图、环境贴图、AO贴图、凹凸贴图、反射贴图、高光贴图、光照纹理贴图等，能够用高/低精度模型烘焙贴图；</p> <p>掌握除三维软件默认格式之外的obj, 3ds, 3dc, dwf, fbx, 3mf等多种互通格式。</p>
	道具制作（10分）	<p>能够合理的构建道具模型布线；</p> <p>能够制作不同精度的三维道具模型；</p> <p>能够根据模型实际情况进行UV分展；</p>
工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
	场景制作（10分）	<p>能够掌握基础贴图与材质。</p> <p>能够合理的构场景建模型布线；</p> <p>能够运用数字软件常用操作功能与命令；</p> <p>能够使用图片制作场景贴图并能够准确绘制贴图；</p> <p>掌握除三维软件默认格式之外的obj, 3ds, 3dc, dwf, fbx, 3mf等多种互通格式。</p>
视频输出	镜头剪辑（5分）	<p>掌握基本镜头组接规律；</p> <p>能够筛选初级的有效镜头；</p> <p>能够基本掌握使用转场衔接镜头</p> <p>能够构建简单的镜头情景。</p>
	视频合成输出（5分）	<p>能够掌握动画素材基础合成技能；</p> <p>能够掌握视效模板的使用；</p> <p>能够根据特效模板进行元素替换；</p> <p>能够了解并使用基本视频格式输出技巧。</p>
	视频渲染（10分）	<p>能够理解不同模式下的渲染差别；</p> <p>能够理解不同设备与不同软件的渲染特性；</p> <p>能够使用不同软件之间的协调操作；</p> <p>能够掌握视频不同精度下的渲染方法。</p>

知识掌握	基础知识掌握（5分）	能够了解简单的动画制作技术知识； 能够了解简单的动画理论知识； 能够了解简单的影视学知识。 能够了解一定的人体运动规律和常规事物运动规律。
	赏析能力培养（5分）	能够具备简单的类型片识别能力； 能够具备简单的剧情分析能力； 能够具备简单的艺术评析能力。
	运营能力培养（5分）	能够具备一定的动画产业知识，对国内外动画市场有初步了解； 能够具备一定的动画产品设计和营销知识； 能够具备一定的动画项目运营能力。

表 2：动画制作职业技能等级要求（中级）

工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
概念设计	分镜脚本绘制（5分）	能够根据文字要求进行脚本图像转化； 能够适当使用镜头语言，设计镜头效果； 能够掌握不同镜头之间的衔接表现手法；
工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
		能够准确通过单图或多图的镜头语言快速准确表达导演的表现需求。
	角色设计（10分）	能够熟练运用传统纸笔与计算机、数位板等数字工具进行设计创作； 能够充分利用构图、色彩、透视、艺用人体解剖、人体运动规律等理论知识，准确将结构、空间、明暗、冷暖等对比关系应用于角色形体结构、特征及质感的表达； 能够根据设定的角色文字描述，对形象/形体特征、行为举止、服装配饰、随身工具/装备进行角色设计； 通过对人物的刻画表达，推演出各类动物、生物的表现方式。
	场景/道具设计（10分）	能够熟练运用传统纸笔与计算机、数位板等数字工具进行设计创作； 能够根据设定的道具的文字描述，在造型特征、环境特征、时空变化等环节充分表现出道具的基本设计； 能够根据设定要求针对中小型场景进行设计； 能够在项目中横向统一场景/道具的设

		计风格。
	世界观设计（5分）	能够根据局部视角设计相关领域的场景、道具、角色结构与关系； 能够熟练运用纸笔与计算机、数位板等数字工具进行设计创作； 能够对中等复杂场景进行有效的规划设计； 能够形成基本的世界观逻辑关系规划与设计。
三维制作	角色动画制作（10分）	能够使用三维软件对角色进行骨骼蒙皮绑定； 能够通过关键帧（K 帧）进行动画设计； 能够利用艺用人体解剖知识推演不同生命体的结构和运动规律，进行三维角色的制作与创新； 能够深入挖掘角色表情及肢体运动规律，使角色动作的设计更符合角色性格，并有能力对现有角色进行再创作； ； 可通过动作捕捉技术和手动 K 帧技术实现角色动作的基本元素，具备进行多种组合的能力，从而形成角色动态的创新设计。
工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
	场景制作（5分）	能够根据设计要求，进行三维场景的模型制作； 能够根据模型实际情况进行多种形式的UV 分展； 能够绘制复杂的场景贴图与材质设置； 能制作高、低精度的三维场景模型，并有能力进行高低精度模型之间的转化。 能制作法线贴图、环境贴图、AO 贴图、凹凸贴图、反射贴图、高光贴图、光照纹理贴图等，能用高、低精度的模型烘焙贴图； 掌握除三维软件默认格式之外的 obj, 3ds, 3dc, dwf, fbx, 3mf 等多种互通格式； 能够引入自然、人工、人为自然环境的真实特征，进行三维场景的制作与创新； 能够利用三维美术技术经验进行数据优化，应用于交互动画与游戏动画中，善于优化美术算法，加速运行环境； ； 能够拆分复杂场景，并有能力组织多人协同制作。
	特效动画制作（10分）	能够制作多边形顶点动画特效； 能够使用粒子系统进行特效制作； 能够使用骨骼系统进行特效设计； 能够通过动画特效反映生活中的声、光、电、水、火等自然现象； 能够准确使用特效，为项目关键环节形成视觉加分。

	摄像布景（5分）	能够熟练进行场景布置； 能够针对拍摄事物有效的设置灯光； 能够布置摄像机角度进行固定机位拍摄； 掌握动态机位的基本拍摄手法。
	灯光渲染（5分）	能够根据要求设计创作灯光效果； 能够掌握渲染技术实现动画输出； 能够恰当匹配项目需求设计渲染方案； 能够掌握集群渲染及云渲染解决方案。
视频输出	镜头剪辑（10分）	能够根据时空顺序归纳整理镜头，按一般标准进行镜头挑选； 能够通过镜头实现基本情节贯通； 能够在影视叙事中使用一定的时间形态和空间形态的技巧表现； 能够对简单景别进行表现和技巧组合； 能够与合作者协同完成剪辑工作。
	视频合成输出（5分）	能够将动画素材、特效、视频插条等多种元素进行适当合成； 能够了解并使用多种格式输出技巧；
工作领域	工作任务	职业技能要求及标准
		能够通过有限的素材资源进行动画的内容合成，达到故事性要求； 能够掌握一定的实时输出技术。
	视频渲染（5分）	有能力规划渲染的预期效果； 掌握流程化渲染以及各项技术参数设计； 有能力通过渲染提升画面质量； 有能力对同一场景设计多种渲染方案。
知识掌握	基础知识掌握（5分）	能够具备较为丰富的动画制作技术知识； 能够具备较为丰富的动画理论知识； 能够具备较为丰富的影视学知识。
	赏析能力培养（5分）	能够具备较强的类型片识别能力； 能够具备较强的剧情分析能力； 能够具备较强的艺术评析能力。
	运营能力培养（5分）	能够具备较为丰富的动画产业知识，对国内外动画市场有比较深入的了解； 能够具备较为丰富的动画产品设计和营销知识； 能够具备较强的动画项目运营能力。
实际得分		