**无锡金茂商业中等专业学校**

**2021级计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案**

**一、专业名称**

专业名称：计算机动漫与游戏制作（090400）

专业化方向：动画制作方向、游戏制作方向

**二、入学要求与基本学制**

入学要求：初中毕业生或具有同等学力者

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职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术技能人才。

**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）** | **职业资格要求** | **继续学习专业** |
| 动画制作员动画设计员 | 二维动画师、三维动画师、影视特效师、 | 动画制作员（初级）Adobe平面设计师（四级）计算机数字图形图像应用技术（初级）数字创意建模职业技能等级证书(初级) | 高职：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 |
| 数字媒体艺术专业人员 |

注：可根据区域实际情况和专业（技能）方向取得1或2个证书。

**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**

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、分镜本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表**

**（一）课程结构**

德育课程 1.职业生涯规划 2.职业道德与法律 3.经济政治与社会 4.哲学与人生

文化课程 1.体育与健康 2.语文 3.英语 4.数学

5.计算机应用基础 6.历史 7.公共艺术

必修课程



公共基础课程

1．礼仪 2.烹饪家政服务 3.应用文写作

4．硬笔书法练习 5.普通话 6.计算机办公软件



选修课程

限选

1.心理健康、职业健康与安全等

任选

动漫与游戏制作方向

方向课程

1.动漫造型 （动画技法、动画着色） 2.动画运动规律

3.二维动画设计（flash）

4.三维动画设计（3Dsmax） 5.后期制作（Pr、AE）

6.岗位实习



必修课程



专业技能课程

1. 美术基础 （素描、色彩） 2. 动画概论

3. 设计基础 （平面、立体、色彩）

4. 图形图像处理（Photoshop）

5. 矢量软件（Illustrator）

平台课程

选修课程

动漫衍生产品设计与制作、影视后期特效

任选

**（二）教学时间分配表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 　内容 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 课时比 |
| 入学教育（军训） | 1 |  |  |  |  |  | 　 | 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 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |  | 课时数（学时） | 992 | 1348 | 540 | 270 | 3150 |
| 校内教学周 | 17 | 18 | 18 | 18 | 18 | 0 | 占比数（%） | 31.4 | 42.8 | 17.1 | 8.5 | 100 |
| 专业技能训练 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 学分数 |
| 岗位实习 |  |  |  |  |  | 18 | 　 | 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 | 58 | 76 | 18 | 9 | 161 |
| 毕业考核 |  |  |  |  |  | 1 |  |
| 毕业教育 |  |  |  |  |  | 1 |  |
| 总计 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 占比数（%） | 36 | 47 | 12 | 6 | 100 |

1. **教学进程安排**

**无锡金茂商业中等专业学校 动漫与游戏制作专业教学时间安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | **一** | **二** | **三** | **四** | **五** | **六** |
| **20周** | **20周** | **20周** | **20周** | **20周** | **20周** |
| **17周** | **3周** | **18周** | **2周** | **18周** | **2周** | **18周** | **2周** | **18周** | **2周** | **20周** |
| 公共基础课程 | 1 | 德育课 | 必修 | 职业生涯规划 | 34 | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 职业道德与法律 | 36 | 2 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 经济政治与社会 | 36 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 哲学与人生 | 36 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |
| 限选 | 心理健康 |  36 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |
| 职业健康与安全 |
| 2 | 文化课 | 必修 | 语文 | 284 | 16 | 4 |  | 4 |  | 4 |  | 4 |  |  |  |  |
| 3 | 数学 | 142 | 8 | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 4 | 英语 | 142 | 8 | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 5 | 计算机应用基础（6+X体系） | 68 | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 体育与健康 | 178 | 10 | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  |  |
| 7 | 历史 | 36 | 2 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 合 计 | 992 | 58 | 16 |  | 14 |  | 12 |  | 12 |  | 4 |  |  |
| 专业技能课程 | 9 | 基础平台课程 | 素描 | 140 | 8 | 4 |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | 色彩 | 68 | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | 构成设计 | 72 | 4 |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | 图形图像处理（Photoshop） | 72 | 4 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 矢量软件（Illustrator） | 72 | 4 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 小 计 | 414 | 24 | 8 |  | 8 |  | 8 |  |  |  | 0 |  |  |
| 14 | 专业 核心 课程 | 计算机动漫与游戏制作 | 动画技法 | 36 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 15 | 动画着色 | 144 | 8 |  |  | 4 |  |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 16 | 二维动画flash制作 | 72 | 4 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 17 | 三维动画3Dsmax制作 | 144 | 8 |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 4 |  |  |
| 18 | 后期制作（Premiere） | 144 | 8 |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 4 |  |  |
| 小 计 | 540 | 30 |  |  | 4 |  | 6 |  | 12 |  | 8 |  |  |
| 专业拓展课程（动画片制作方向） | 分镜头脚本、剧本设计 | 72 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 原画设计 | 72 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 动画综合技法实践 | 72 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 小计 | 216 | 12 |  |  |  |  |  |  |  |  | 12 |  |  |
| 19 | 公共基础选修课程 | 应用文写作（硬笔书法） | 34 | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 家政服务 | 36 | 2 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 普通话 | 36 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 礼仪 | 36 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |
| 计算机办公应用 | 36 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小 计 | 178 | 10 | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 0 |  |  |
| 岗位实习 | 540 | 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 18周 |
| 军训（专业认识与入学教育） | 30 | 1 |  | 1周 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 劳动（社会实践） | 30 | 1 |  | 1周 |  |  |   |  |  |  |  |  |  |
| 期末考试 | 150 | 5 |  | 1周 |  | 1周 |  | 1周 |  | 1周 |  | 1周 |  |
| 毕业考核 | 30 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1周 |
| 毕业教育 | 30 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1周 |
| 小 计 | 270 | 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 总 计 | 3150 | 161 | 26 | 3周 | 28 | 1周 | 28 | 1周 | 26 | 1周 | 24 | 1周 | 20周 |

注：1.总学时3150。其中公共基础必修和限选课程学时992，占比约32%；专业技能课（含岗位实习、专业认识与入学教育、毕业教育）占比约68%。

2.[总学分](file:///Users/SJY/%E9%87%91%E8%8C%82%E5%95%86%E6%A0%A1/%E6%95%99%E5%AD%A6%E9%83%A8/%E8%AF%BE%E6%A0%87-%E4%BA%BA%E6%89%8D%E6%96%B9%E6%A1%88/%E6%95%99%E8%82%B2%E9%83%A8%E6%95%99%E5%AD%A6%E8%AE%A1%E5%88%92%E5%8E%9F%E5%88%99%E6%84%8F%E8%A7%81.doc)161。学分计算办法：第1至第5学期每学期18学时计1学分；专业实践教学周1周计1学分；岗位实习 1 周计 1学分；军训、专业认识与入学教育、社会实践活动、期末考试等活动 1 周计 1 学分，共 9学分

**八、主要专业课程教学要求**

**（一）主要专业课程和教学要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **课程名称（课时）** | **主要内容** | **能力要求** |
| 素描（140） | （1）素描基本概念、表现特点、表现形式；（2）素描绘画的基本姿势和要求； （3）素描绘画表现基本步骤掌握素描绘画构图形式；（4）素描造型的基本方法；（5画面的整体效果与局部效果的控制；（6）事物的观察方法、局部与整体的相互关系；（7）素描绘画中各种常用表现技法(8)色彩基础知识；(9)单体静物色彩表现；(10)组合静物色彩表现；(11)色彩归纳与设计 | （1）掌握素描绘画线条、形体透视关系、几何体结构；（2）掌握石膏几何体、静物、寸布等基本结构；（3）掌握素描的表现规律、形式、特点；（4）具备基本的审美能力、 观察能力、表现能力、造型能力、构图能力、画面控制能力，树立正确的绘画与造型、艺术审美能力；（5）掌握人物动态、骨骼的表现技法掌握常见的各种构图表现技法(6)掌握色彩基础知识属性；(7)掌握色彩画的基本技法；(8)能准确表现色调冷暖、色相、纯度、明度；(9)具备对客观物体的艺术观察力和表现能力；(10)具有一定的作品鉴赏能力；(11)具备色彩归纳与表现能力 |
| 色彩（68） | （1）色彩的属性；（2）色彩的视觉心理感受和应用；（3）色彩的对比与调和；（4）立体感设计；（5）立体构造；（6）综合材料构成 | （1）能具有从自然界中形态中提炼图案设计元素的能力；（2）具有较强的构成审美认识；（3）能进行抽象形态美的设计 |
| 构成设计（72） | （1）构成基础概论；（2）平面构成的基本元素；（3）平面构成的形态变化；（4）基本形式及构成形式法则； | （1）能具有从自然界中形态中提炼图案设计元素的能力；（2）具有较强的构成审美认识；（3）能进行抽象形态美的设计；（4）能熟练运用色彩心理特征及色彩情感的知识；（5）能运用构成的基本形式进行图像、色彩、形态、空间的组合 |
| 图形图像处理（72） | (1)计算机辅助设计基础软件介绍；(2)图形图像软件基础；(3）图形图像软件图像编辑；（4）图形图像处理综合案例制作 | （1）能熟练运用图形图像软件操作；（2）熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法；（3）掌握图形图像软件的图层蒙版、通道、滤镜等高级操作；（4）能使用图形图像软件进行图形绘制、图文编辑、海报等综合案例的制作 |
| 矢量软件（Illustrator）（72） | （1）Illustrator基础知识；（2）页面的相关设置；（3）路径图形的制作；（4）图形绘制填色及艺术效果处理；（5）文字处理；（6）图表与滤镜；（7）图层控制；（8）动作控制面板；（9）文件输入、输出与打印 | （1）掌握Illustrator软件的操作方法；（2）能运用Illustrator软件进行图案设计、图文编排设计。（3）能使用Illustrator软件进行广告设计、字体设计、标志设计、VI设计、版面编排、插画设计、招贴设计、书籍装帧、包装设计 |
| 三维动画3Dsmax制作（144） | (1)曲面建模；(2)多边形建模；(3)材质灯光制作；(4) 动画制作；(5) 渲染输出 | （1）熟悉三维软件的操作方法；（2）熟练运用三维软件进行模型制作；（3）能够使用三维软件材质、灯光进行渲染；（4）能使用三维软件动画设计方法进行三维动画制作；（5）能使用三维软件进行虚拟场景、物理模拟以及不同动画的制作 |
| 动画技法（72）  | (1)动画概述；(2)动画片的分类；(3)各国动画片的特点；(4)动画片生产流程；(5)动画片创作原理；(6)动画片欣赏 | (1)了解动画的本质。(2)了解动画分类方法。(3)了解动画种类。(4)了解各国动画历史。(5)掌握三种动画制作的流程。(6)了解动画制作的原理。(7)了解动画特有的语言和表现方式。 |
| 后期制作(Premiere）（144） | (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（144） | (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；(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 | (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(36) | (1)绘制图形；(2)颜色和渐变；(3)使用元件和库；(4)补间动画；(5)遮罩动画；(6)引导层动画；(7)逐帧动画 | (1)掌握Flash基本工具的使用；(1)掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件和库的使用方法；(1)掌握Flash传统补间和形状补间动画的制作方法；(1)掌握Flash中遮罩动画的制作方法；(1)掌握Flash中引导层动画的制作方法；(1)掌握Flash中逐帧动画的制作方法； |

**（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1:60；研究生学历（或硕士以上学位）占20%，取得非教师系列专业技术中级以上职称的占55%以上；兼职教师占专业教师比例为15%，其中50%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 |
| 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 |
| **动漫****实训室** | 拷贝台 | 40 | 独立电源，节能灯泡。用于手绘动画制作。 |
| 多媒体设备 | 1 | 投影仪控制台、数字展示台等用于教学示范、指导。 |
| 打孔机 | 1 | 用于纸张定位 |
| 定位尺 | 35 | 动画专用定位尺用于纸张定位 |
| 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。用于软件教学。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。 |
| 动检仪 | 1 | 多层彩色动画线拍系统。用于检查中间画。 |
| 非接触远端动作撷取系统（根据需要选用） | 1 | 光学式动作撷取系统、摄影设备、闪光灯及标示点设备。用于定制集成。 |
| 手绘板（手绘屏） | 35 | 数位板、压感笔。用于无纸动画教学。 |

1. **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）和《省教育厅关于制定中等职业教育和五年制高等职业教育人才培养方案的指导意见》（苏教职[2012]36号）编制。

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的课程改革理念，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）注重中高等职业教育课程衔接。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。

3.依据本方案制定实施性人才培养方案。

（1）落实“2.5+0.5”人才培养模式，学生校内学习5个学期，校外岗位实习不超过1学期。每学年为52周，其中教学时间40周（含复习考试），假期12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20周。

（2）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。

（3）选修课程可结合学生个性发展需求和学校办学特色针对性开设。

公共基础选修课程：1．礼仪 2.烹饪家政服务 3.应用文写作 4．硬笔书法练习 5.普通话 6.计算机办公软件。

附件

**动漫与游戏制作专业“工作任务与职业能力”分析表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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）》 |
| 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）》 |