

# 福建建筑学校 2020 级

## 人才培养方案



## 计算机动漫与游戏制作

## 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、培养目标与培养规格.....	3
(一) 培养目标.....	3
(二) 培养规格.....	3
六、课程设置及要求.....	4
(一) 公共基础课程.....	4
(二) 专业(技能)课程.....	8
七、教学进程总体安排.....	18
八、实施保障.....	18
(一) 师资队伍.....	18
(二) 教学设施.....	18
(三) 教学资源.....	22
(四) 教学方法.....	22
(五) 学习评价.....	22
(六) 质量管理.....	23
九、毕业要求.....	23
十、附录.....	24

## 一、专业名称与代码

1. 专业名称：动漫与游戏制作
2. 专业代码：760204

## 二、入学要求

初中阶段教育毕业生或同等学力者

## 三、学制与学历

1. 学制：标准学制三年
2. 学历：中专

## 四、职业面向

### （一）就业岗位

专业	职业面向	相应的职业岗位群
动漫与 游戏制 作	三维数字化技术	三维模型数据制作、三维数据采集与修复、3D 打印
	新媒体（微媒体、短视频）制作	动画与游戏交互技术应用（VR）、短视频制作、微媒体内容制作

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养理想信念坚定、德技兼修，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养和职业道德，善于发挥自我优势，注重团队配合，具有创新意识和精益求精的工匠精神，较强的可持续发展的能力和就业能力；掌握基于虚拟三维场景美术、3D 打印技术美术、三维数据应用技术开发等相关知识，能够从事 3D 基础建模、虚拟三维场景设计与建模、3D 打印、三维数据扫描修复等相关工作岗位工作的复合型技术技能人才

### （二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

#### 1. 素质目标

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 具有良好的身体素质与心理素质；

(4) 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有良好的科学文化素质与艺术修养；

(6) 具有较强的沟通表达能力；

(7) 具有独立分析问题解决问题的能力，具有较强获取信息的能力；

(8) 具有良好的团队协作精神；

(9) 具有良好的创意设计、策划思维；

(10) 具有知识产权、信息安全意识，能够保证持续学习新技术。

## 2. 知识目标

(1) 掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理和方法；

(2) 具有较扎实自然科学基础，较好的人文社会科学基础和管理科学基础；

(3) 掌握英语的基本语法，能进行英语阅读与表达，英语词汇达到1500左右；

(4) 掌握 photoshop 软件制作纹理贴图的方法和基础知识；

(5) 掌握 3ds Max 应用使用方法和基本知识；

(6) 掌握三维虚拟场景设计基本知识；

(7) 掌握 3D 打印产品设计基本知识；

(8) 掌握三维渲染设计基本知识；

(9) 掌握 MAYA 三维建模和动画制作基本方法；

(10) 掌握三维虚拟场景美术基本知识；

(11) 掌握三维场景材质设计基本知识；

## 3. 能力目标

(1) 具有熟练操作和使用计算机的能力；

- (2) 具有较强的网络信息采编整理能力;
- (3) 具有熟练运用 photoshop 软件制作纹理贴图的能力
- (4) 具有较强的三维虚拟场景设计能力;
- (5) 具有较强的 3D 打印产品设计制作能力;
- (6) 具有较强的三维建模和动画制作能力;
- (7) 具有数字媒体产品开发、管理和宣传推广能力;
- (8) 具有保护数字媒体知识产权和法律法规能力;
- (9) 具有专业技术文档和商务应用写作能力。

(10) 具有较强的具有较强的自学能力、初步的科学研究能力和实际工作能力

## 六、课程设置及要求

课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程，本方案列出必修课程模块与选修课程模块中的专业限定选修课程及教学要求，选修课程模块中的公共限定选修课程和自由选修课程及其具体教学要求，结合本专业人才培养要求灵活设计。

### （一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	职业生涯规划	依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，着力于引导中职学生有梦、追梦，把我的梦与中国梦有机契合，关注职业生涯规划可持续发展，适应经济社会发展的需要。	36
2	职业道德与法律	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，立足中等职业学校学生的生活经验，以案例教学为主，引导学生增强职业道德和法治观念，理解掌握并践行职业道德规范和有关法律、法规。	36
3	经济政治与社会	依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，通过传授我国社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设和生态	36

		文明建设的有关知识，提高学生辨析社会现象，主动参与社会生活的能力。	
4	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，体现把握哲学基本观点与解决人生发展问题的统一，做到既让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，又引导学生进行正确的价值判断和行为选择，为人生的健康发展奠定思想基础。	36
5	时事政治	依据《中等职业学校时事政治教学大纲》开设，并注重运用当年度国内外重大时事（依据中宣部《高中时事》）和中国共产党和中国政府在现阶段的基本路线和重大方针政策为主要内容进行教学，联系学生关心的热点问题，引导学生运用马克思主义的立场观点方法分析政治、经济社会现象。	36
6	信息技术	依据《中等职业学校信息技术教学大纲》开设，通过理论知识学习和上机实践操作等，使学生进一步了解、掌握计算机应用基础知识，提高计算机基本操作等方面技能，使学生能够根据职业需求运用计算机，逐渐养成独立思考、主动探究的学习方法，培养严谨的科学态度和团队协作意识，使学生树立知识产权意识，了解并能够遵守社会公共道德规范和相关法律法规，自觉抵制不良信息，依法进行信息技术活动。	120
7	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》（征求意见稿）开设，本课程旨在落实立德树人的根本任务，在完成九年义务教育基础上，通过本课程的学习，在语言理解与运用、思	180

		维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与创新等语文核心素养方面获得持续发展。	
8	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，本课程旨在九年义务教育基础上，使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的数学基础知识；培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力；引导学生逐步养成良好的学习习惯、实践意识、创新意识和实事求是的科学态度，提高学生就业能力与创业能力。	180
9	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，本课程旨在九年义务教育基础上，帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；激发和培养学生学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，帮助学生掌握学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。	180
10	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标	180

	康	准》（征求意见稿）开设，本课程旨在落实立德树人的根本任务，在九年义务教育基础上，激发学生运动兴趣，培养体育意识和锻炼身体的能力，增强与健康 and 职业相关的体能；帮助学生树立健康意识，养成良好的生活方式，使学生在运动能力、健康行为和体育品德等核心素养方面获得全面发展。	
11	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》（征求意见稿）开设，本课程旨在学生在学习历史过程中逐步形成的具有历史课程特征的必备品格和关键能力，是历史知识、能力和方法、情感态度和价值观等方面的综合表现，包括唯物史观、时空观念、史料实证、历史阐释、家国情怀五个方面。	18
12	公共艺术	依据中等职业学校公共艺术课程标准（征求意见稿）开设，本课程旨在学生感受音乐魅力，培养音乐爱好；比较不同时代、不同地区、不同民族音乐，尊重世界多元音乐文化，热爱中华优秀传统文化；了解中外音乐史上重要的音乐家及其代表作品和贡献，认识中外常见的音乐体裁；认识音乐情境，结合感知体验，增强审美鉴赏能力；认	18



		识音乐与姊妹艺术、其他学科和专业的关联，激发创新意识；能主动参与校内外丰富多彩的音乐活动、第二课堂和社团实践活动，养成欣赏音乐的习惯，美化社会生活。	
--	--	--	--

## (二) 专业（技能）课程

### 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
1	素描	素描是造型艺术的基础,是美术专业的核心基础课程,通过学习使学生在掌握基础理论知识和基本技法,拓展思维,为进一步深造和创作奠定必备的造型基本功和良好的艺术感受。学习掌握素描的发展史和熟悉素描造型的基本语言和方法。通过具体的习作练习熟练掌握表现对形体的结构、质感等方面的技能技法,对素描工具材料运用的基本能力。	72
2	图形图像处理	掌握 photoshop 软件的基本操作,了解一些数字图像处理的基本概念,并通过对软件技能和前沿设计的临摹和学习,来提高学生的图像设计能力,拓宽设计思维,提升设计品质。同时掌握图像的选取、移动、变形,	144

		图像的绘制与修复，矢量图形的绘制与编辑，图层的使用、通道与蒙版的使用，图像的色彩调整，滤镜特效以及一些自动功能等软件应用能力。	
3	动画技术 概论	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。培养了学生自主学习能力,培养了学生发现问题、分析问题及解决问题的能力,从而充分挖掘学生的潜力,促进了他们综合素质的提高。	3 6
4	美术基础 知识	掌握美术基本造型要素的基础知识,并能对一些有绘画摄影作品中的造型要素的作用和价值进行分析,并在以后的动漫游戏制作中加以运用。掌握美术设计知识,针对教材制作中所涉及的美术设计而学习相应的基本知识和技能。培养学生的审美意识提高美学修养,为之后的中职学业水平测	1 0 8

		试中取得较好成绩打下基础。	
5	速写	速写是用单一线条或明暗来表现物体的透视、体积、三维空间的一门学科，学生通过速写过程的体验，从而熟悉速写工具的特性，并学会观察对象和表现对象的能力。速写的任务是解决学生的造型能力、对空间的理解能力。使学生通过速写绘画达到概括、简练的描绘对象，塑造对象形体的能力。	72
6	三大构成	通过理论与实践训练使学生懂得学习构成的作用与意义，理解并掌握构成的基本原理和方法，能应用构成的基本原理与视觉语言进行有目的的视觉形象创造，从而培养学生对艺术视觉形态的创造能力和审美能力，为环境艺术设计专业设计的学习打下基础。	72
7	3D 打印	掌握基本三维数据模型制作，掌握 3D 打印的基本流程，具备 3D 打印机组装、系统安装、使用即简单故障排查维护，了解新兴行业企业现状，了解企业文化、拓展职业	72

		素养、增强创新创业意识。	
8	矢量图形设计	通过上机操作的方式，采取项目教学法、任务驱动法、讲授法等方法，培养学生利用软件进行图形绘制的能力、审美能力，具备从事相关职业岗位所必须的专业能力、业务素质。	54
9	动画剧本创作	本课程主要包括动画剧本创作的基本概念，特点以及文学地位，动画剧本创作对于动画作品的作用以及与其它艺术作品的区别与联系，动画剧本创作的审美特点和价值取向。培养学生动画剧本创作的实践能力，创作动画剧本的创作技巧。	72

## 2、专业核心课

### 专业核心课——三维数字化方向

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	三维数据采集与修复	通过本课程的学习，学生应掌握数据采集设备的原理和技术要求，掌握数据采集的方法和技巧及测量精度的检查、验证方法和	54

		保证技术，实现产品的数据采集，掌握数据修复软件的操作。通过丰富的项目开发实践，逐步具备综合应用三维扫描数据采集处理能力，从事三维数据库开发的能力，并具备一定的项目开发的专业技能和基本素质。	
2	美术与设计	掌握美术基本造型要素的基础知识，并能对一些有绘画摄影作品中的造型要素的作用和价值进行分析，并在以后的动漫游戏制作中加以运用。掌握美术设计知识，针对教材制作中所涉及的美术设计而学习相应的基本知识和技能。培养学生的审美意识提高美学修养，为之后的中职学业水平测试中取得较好成绩打下基础。	144
3	原画技法与实训	通过该课程学习，使学生认识原画在动画中的作用，较全面地理解动画原画的设计规律的和绘制方法，有助于学生拓宽知识面，了解更多的动画知识，更重要的是将有助于培养学生对动漫产业的了解和兴趣，为动漫知识的普及以及促进自我表达、开发创新思维和创新能力的。	72

4	AE 三维特效制作	<p>认识合成，掌握合成中层的基本属性，二维合成、三维合成的编辑基础、掌握调色基本技巧、抠像的基本操作，图像跟踪与稳定的基本技巧，简单的模拟仿真特效（基本光效、粒子）。</p>	54
5	<p>图形数据呈现综合实训 (MAYA)</p>	<p>学生能掌握 MAYA 等三维软件；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解骨骼绑定，角色肢体动作设定的技术与要求；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。</p>	180
6	三维数字化	<p>学生能掌握 3Ds Max 等三维软件；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技</p>	72

		巧。	
--	--	----	--

### 专业核心课——新媒体方向

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	影视营销策划	本课程在理论教学上应以讲授电视节目选题、创意、定位、方案、措施、应策、规划、评估等内容为主，有较强的理论应用性，培养学生的工作能力与素质，使之能够胜任影视节目策划工作。实践教学上应以增强学生节目创作能力，策划能力的要求，达到知识结构的整合效应。同时培养学生团队合作精神，熟悉影视设备的综合配套使用。	54
2	新媒体短视频内容制作	学生能使用手机、数码相机摄像机拍摄视频，能使用手机视频编辑软件与专业编辑软件进行剪辑，能编辑字幕、音效音乐合成，能在媒体平台上合法合规的发布视频，培养学生正确使用短视频平台。	72
3	AI 平面设计	该课程是基于矢量的图形制作软件，最大的特征在于贝塞尔曲线的使用，使得操作简单功能强大的矢量绘图成为可能，而且还	36

		集文字处理、上色等功能，培养学生运用该软件进行插图制作、广告、宣传册等内容的制作，提高绘图质量以及绘图技巧。	
4	音视频后期合成综合应用	了解影视后期制作的基本流程。能够综合运用 adobe master collection 中的软件以及和三维软件协作。从而完成短片的片头、片尾、主片、成片的创作，即——“素材管理”、“素材制作”、“影视剪辑”、“短片合成”四个项目的制作。	54
5	AE 视频特效转场制作	本课程的重点在于转场概念的理解，以及将其应用在 AE 时间线上的关键帧位置的设置。同时在对于各种类型的使用转场场景的理解和分析，需要结合实例以及相关视频配合。通过学习，使学生掌握在探究知识的过程中，形成乐于探究的意识和勇于创新的精神，体验探究的乐趣，养成主动与他人交流合作的精神。	180
6	PREMIERE 视音频制作	本课程主要讲授利用 Premiere 进行数码视频捕捉，并通过使用多轨的影像与声音合成来制作 Microsoft for Windows 和 QuickTime Movies 等动态影像格式的基础知识和基本技巧，使学生不仅能全面地掌握	72



		Premiere 软件的各个知识点，还能运用这些知识点制作出实用的作品或实现某些较复杂视频、音频处理目的。	
--	--	---	--

### 3、专业选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	摄影摄像	通过学习，学生掌握摄影、摄像的基础知识、基本理论和基本技能，为后期艺术创作提供有效的素材。通过课堂理论讲授和摄影摄像实践使动画专业的学生了解摄影和摄像艺术的发展过程，了解并掌握光学相机、数码相机和摄像机的基本特性，并能在艺术理论指导下使用照相机和摄像机进行图片和视频的艺术创作。在此基础上，提高学生对于摄影摄像艺术的欣赏水平，为今后的创作打下坚实的基础。	54
2	计算机网络操作系统、综合布	了解网络操作系统、物联网的发展现状、掌握物联网技术的应用方向，并通过其典型应用领域案例的学习，使学生对物联网及其应用有一个清晰的认识，使学生具备运用物联网理论知识分析解决实际问题的能力，将来从事互联网研究与应用工作打下一	144

	线、物联网	定的基础。	
--	-------	-------	--

## 七、教学进程总体安排

详见附录

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

1. 依据国家教育部颁发的《中等职业学校教师专业标准（试行）》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，建立数量充足，结构合理，能适应本专业教育教学改革与发展的高水平专兼职教师队伍。

2. 专业专任教师具备良好的师德和终身学习能力，具有计算机类专业大学本科及其以上学历，通过培训获得教师职业资格证书；具备计算机专业相关高级及以上资格证书或相关企业技术工作经历，具备双师素质；具备基于工作过程课程设计、教学组织与教学实施能力；具备指导学生进行毕业设计、创新设计、技能比赛的能力；具有课程开发的能力。

3. 专业兼职教师应对本行业企业情况有较深的了解，具有较高的专业素养和实践操作能力，具备本科以上学历且具备本专业高级专业职称或技师以上职业技能证书，计算机专业相关企业的技术骨干或技术能手，从事专业工作两年以上，能够胜任教学工作。

### （二）教学设施

#### （二）教学设施

#### 1. 校内实训室基本要求

##### （1）理实一体教室（机房）

配置投影设备、双师课堂相关软件和系统相关教学软件（如：Photoshop、3D MAX、MAYA、3Done Plus、AE CC 等）、黑（白）板、电脑人手一台、教师机一台、备用机 5 台、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。依托校企合作，采取校企共建的方式，建立校内、校外生产性实习实训基地和

理实一体化教室，满足教学、综合实训和真实项目开发的需要。

## （2）专业画室

面积要求 150 平米及以上，内有投影仪、画板、画架、静物台、衬布、石膏几何体、静物等。每人画架画板一套，20 人一组、三组静物或石膏组合摆放。互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

## 2. 学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地，学生所在单位同步纳入实习基地管理。能提供现代学徒制学生、三维模型师等相关实习岗位，能涵盖当前三维数据应用行业发展的主流技术，可同时接纳不少于 40 人的学生实习，参与实际项目；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

## 3. 支持信息化教学方面的基本要求

具有一定网络软硬件条件及终端，能够提供数字化教学资源库线上学习、文献资料查阅、常见问题解答等信息化条件。专业教师开发所有专业课程的信息化教学资源并有效利用，基于学校校园网、超星学习通、钉钉、腾讯云等各类教学平台，创新线上线下混合的教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

## （三）教学资源

学校规范、合理使用课程教学资源，必修课程中的课程教材原则上选用“国规”和“省编”课改教材。

充分利用本专业建设的目的和要求，在专业方向课程模块中选用校本教材，如 3D 打印、微视频制作教程等，同时选用福建省职业教育资源网上的教学资源，如计算机网络、摄影摄像等充实选修课教材。

## （四）教学方法

积极探索中等职业教育教学方式的变革与创新，开展校企合作，引入现代学徒制、注重实践性教学，采用“做中学”、“学中做”等体现“理实一体”的教学方法，实现专业理论教学与专业技能实训的有机融合。

引导学生开展自主学习、合作学习，实施“导生制”、“导学案”等学习方式，构建产学研一体化、小发明小创造活动、社会调研等实践平台，开发学生的潜能，增强学生的自主意识与自主能力。

创新教育教学手段，充分发挥信息技术和数字化资源的作用，利用翻转课堂、混合教学以及在线学习等方式，适应学生智能化学习需要。

#### （五）学习评价

采用灵活多样的评价方式，注重过程性评价和终结性评价相结合，可采用现场操作、成果演示、案例分析、作品评价等多元考核方法。具体方法：

（1）评价结果是学生升留级和是否准予毕业的依据。

（2）根据评价结果，按照学分制规定给予相应学分。

（3）考试应按课程的性质和特点采用理论考、技能考或理论考+技能考等不同形式进行。考试按命题方式不同可分为课内考试、自行命题统一考试和考教分离。

（4）语、数、英、德育等文化课及专业基础、专业技能课程按专业命题进行期中考试，学期末参加福建省中职学业水平考试。

（5）实践课可通过技能达标或理论考+技能达标等方式进行考核。

#### （六）质量管理

建立与选择性课改相适应的教学管理制度，实施“选课走班”，采用灵活的教学组织形式，解决教学实施过程中师资、设备、场地、工位等教学资源的短缺问题。

采用多学期制，推行“交替式”的长短学期，构建分段式、模块化的管理方式，满足多样化课程的需求。

实施“学分制”管理，根据课程性质和教学目的，对不同课程采用不同的质量评价方式，并对学生获得的职业技能等级证书，技能大赛获得奖项进行学分转化。

### 九、毕业要求

学生在校期间修满学校开设的所有课程，并参加福建省中等职业学校学业水平测试的合格性考试，成绩合格。

## 十、附录

### 动漫与游戏制作专业教学进程表

0 课程类别	序号	课程名称	学时分配			学分	百分比 (%)	教学周数、周课时数							
			学时	理论	实践			第一学年		第二学年		第三学年			
								一	二	三	四	五	六		
公共基础课程	德育课	1	德育一：职业生涯规划	36	36		2				2				
		2	德育二：职业道德与法律	36	36		2	2							
		3	德育三：经济政治与社会	36	36		2		2						
		4	德育四：哲学与人生	36	36		2			2					
		5	德育五：时事政治	36	36		2				2				
		6	德育实践	180	90	90	10	2	2	2	2	2			
		7	入学素质教育	30		30	1	30							
		8	入学军训	30		30	1	30							
	文化基础课	9	语文	180	180		10	2	2	3	3				
		10	数学	180	180		10	2	2	3	3				
		11	英语	180	180		10	2	2	3	3				
		12	历史	18	18		1		1						
		13	信息技术	120	40	80	6	3	3						
		14	公共艺术	18	18		1	1							
		15	体育与健康	180	20	160	10	2	2	2	2	2			
合计			1296	906	390	69	16	16	15	17	4				
专业课程	专业基础课	1	美术基础知识	108	90	18	6				6				
		2	素描	144	36	108	8	4	4						
		3	色彩	144	36	108	8		4	4					
		4	构成	180	36	144	10	4	2	4					
		5	图形图像处理	72	18	54	4				4				
	合计			648	216	432	36	12	8	0	6	4			
	专业核心课	1	三维建模	72	0	72	4		4						
		2	三维数据采集	54	0	54	3			3					
		3	三维数字化应用	108	18	90	6					6			
		4	短视频编辑制作	72	0	72	4			4					
		5	数字创意建模	126	18	108	7				3	4			
6		美术与设计	144	36	108	8					8				
合计			576	72	504	32	0	6	13	7	10				

专业选修课	1	动画概论	36	36	0	2	12	2						
	2	数字摄影摄像	72	18	54	4		4						
	3	短视频制作实训	72	18	54	4							4	
	4	三维动画实训	72	18	54	4							4	
													6	
	合计		252	90	162	14		2	0	0	0	0	16	
全校范围选修（爱国主义教育、就业与创业教育等）			72	50	22	4			2					
实习实训	1	专业实训周	36		36	2	17						60	
	2	顶岗实习	540		540	30							540	
	合计		576		576	32		0	0	2	0	0	600	
合计项目	考试							30	30	30	30	30		
	课程门数							12	11	10	10	7	14	
	考试课门数							3	3	3	3	3		
	周学时数							30	30	30	30	30		
	总学分					187								
	总学时		3420	1262	1582		100							

