**（一）专业设置**

**1.专业目录**

专业名称：动漫与游戏制作专业

专业代码：760204

所属专业大类：新闻传播大类

**2.专业特色**

（每个专业的独特定位、培养方向与其他同类学校专业的差异化优势。）

培养在动漫游戏行业生产、服务第一线能从事动漫画制作、游戏美术制作、动画后期制作相关工作，具有职业生涯发展基础的知识型、应用型技能人才

**（二）专业课程体系**

**1.核心课程**

（1）动漫CG插画制作

教学内容：Photoshop、Sai等软件绘制技巧电脑（CG）漫画、插画线稿绘制与处理，电脑（CG）漫画、各类风格电脑（CG）插画绘制

教学要求：通过学习和训练，能运用相关软件在电脑中对插画线稿进行绘制、处理、上色；能运用相关软件绘制创作各类电脑（CG）漫画、插画

（2）漫画技法与创作

教学内容：漫画创作的流程与方法；漫画角色造型绘制、漫画局部造型绘制（脸部）、漫画局部造型绘制（手脚）、漫画道具元素绘制、单幅、多幅命题漫画创作、电脑漫画上色技巧

教学要求：通过学习与训练，能设计漫画形象，能创作单幅、多幅命题漫画，能在电脑中创作并绘制漫画

（3）动画设计与技法

教学内容：动画线条的绘制、动画中间画的绘制、角色转面动画的绘制、曲线运动动画的绘制、禽鸟类飞翔运动绘制、自然现象动画的绘制，各类型动画项目的手绘中间画绘制, 动画镜头分镜、角色转面绘制、角色面部动作绘制、角色走路、跑步动作绘制、角色夸张动作绘制等项目动画制作

教学要求：通过学习和训练，能掌握运动规律，根据原画绘制中间画, 能掌握动画运动规律，制作连贯的项目单元动画

（4）Flash动画制作

教学内容：运用Flash软件绘制出角色静态和动态造型；制作各种类型的Flash平面动画；根据脚本的要求，制作Flash动画短片

教学要求：通过学习和训练，能熟练操作相关软件的动画制作相关命令，熟练绘制动画、编辑动画，具备初步绘制角色、场景、合成、发布作品的综合能力

（5）三维动画制作

教学内容：运用Flash软件绘制出角色静态和动态造型；制作各种类型的Flash平面动画；根据脚本的要求，制作Flash动画短片

教学要求：通过学习和训练，能熟练操作相关软件的动画制作相关命令，熟练绘制动画、编辑动画，具备初步绘制角色、场景、合成、发布作品的综合能力

**2.实践课程**

（实践教学环节的课程设置、实训基地介绍、实践教学在专业培养中的占比和 重要性）

（1）动漫游戏公司（二维动画）分镜头设计与角色绘制岗位实践

内容：在动漫游戏公司（二维动画）分镜头设计与角色绘制岗位实践。

要求：运用分镜头设计与角色绘制知识进行岗位实践。

（2）动漫游戏公司（二维动画）音效制作、后期合成与特效制作岗位实践

内容：在动漫游戏公司（二维动画）音效制作、后期合成与特效制作岗位实践。

要求：运用音效制作、后期合成与特效制作知识进行岗位实践。

（3）动漫游戏公司（二维动画）动画设计与制作岗位实践

内容：在动漫游戏公司（二维动画）动画设计与制作岗位实践。

要求：运用Flash动画设计与制作知识进行岗位实践。

（4）动漫游戏公司（三维动画）游戏模型制作岗位实践

内容：在动漫游戏公司（三维动画）游戏模型制作岗位实践。

要求：运用三维游戏模型制作相关知识进行岗位实践。

**（三）专业就业与升学前景**

**1.就业方向**

（各专业毕业生的主要就业岗位（如学前教育专业的幼儿园教师、汽车服务工程专业的汽车维修技师等）、就业单位类型（企业、事业单位、教育机构等）、 就业薪资范围（行业平均水平））

主要就业岗位：漫画师、插画师、动画设计、游戏设计、游戏角色设计、游戏场景设计、动画建模渲染

就业单位类型：动画公司、游戏公司、影视动画后期制作、出版社等动漫游戏企业

就业薪资范畴：5000-8000元

**2.升学途径**

（本专业学生毕业后可选择的升学渠道（如专升本的对接院校和专业、高职升本科的考试要求和录取情况）、升学比例数据。）

升入针对上海市部分普通高校专科层次自主招生及上海市普通高校面向应届中等职业学校毕业生招生的相关高职、大专本科院校中数字媒体技术、艺术设计、影视多媒体技术、环境艺术设计、游戏艺术设计等专业，历年升学率在93%以上。