

# 动画专业修读指南

2024 级动画专业



厦门大学嘉庚学院 设计与创意学院

# 寄语

现在，你是我们动画专业学生了，请开启你的“梦想、活力、想象力”的钥匙，快乐地学习、健康地生活，让自己视野开阔，并创造广阔的未来。

说到动画，你可能只看过迪士尼卡通片，或联想自己喜欢的动画剧与电影，或想到经典的实验动画短片，或最新游戏与漫画.....总而言之，人对动画的认识与个人的经验是有很深的关系，动画概念是会因为个人不断接触知识而扩大。

厦大嘉庚动画是放眼历史、人文、艺术，并认识到科技的进化，重视动画的商业效益，鼓励与社会互动、反馈信息。动画可以是艺术与精神的实验探索，可以是社会应用产品，可以是社会娱乐与时尚文化，可以是科技未来的，还可以是教育与游戏的样式。

厦门大学嘉庚学院动画专业位置在风景如画的厦门南岸厦大漳州校区，成为网络追捧的中国最美的大学。我们是动画作为中国高校教育的最早专业之一，2005 我们已经开展动画课程教学，积累经验后，2007 年申请为专业。专业秉承 1921 年陈嘉庚先生创办厦门大学的“自强不息，止于至善”校训，提倡教学见长、学生为中心，建设国际视野、市场价值、艺术实验的教学系统。学生毕业后在动画、电影/短视频、游戏、插画、漫画、教育、广告、虚拟科技等领域发挥作用，学生被老师引导为重视特长与创意、自由思想与快乐、懂得奉献与感恩的人，于是校友走向社会拥有内在精神驱动，不断学习与前进，获得自信与美好。如今人工智能、媒体平台、消费等不断变化，培养学生好奇心、活力、创意的教学系统更显得有价值。

最后恭喜你，历经了小学、中学的艰苦，终于在这里有机会开启美好梦想、心灵、艺术。请你准备好，用创造性思维、逻辑智慧，创造更好的明天。

郑兴

2024.7.4

**学制及学习年限** 学制四年，学习年限三至六年

**学分说明** 毕业最低总学分 155

**授予学位** 艺术学 学士 BFA (Bachelor of Fine Arts)

## 培养目标

本专业培养担当民族复兴大任、具有社会责任感、具有创新精神、实践能力突出、德智体美劳全面发展的应用型、复合型、创新型高素质人才。本专业培养学生不仅掌握相关的技术与艺术，还具备团队合作、创业或参与社会的热情；学生创作上重视实践，讲究作品艺术个性与视觉风格；鼓励学生表达内涵、研究多种技术融合；引导学生有国际视野且关注行业动态，以适应未来与发展个人事业。毕业生可在多个领域发展与就业，如动画、电影、游戏、商业插画、儿童绘本、漫画、图像小说、媒体业、考古院虚拟、教育行业等，还可以进一步攻读国内外本专业或相关专业的硕士学位。

## 培养规格

**素质要求：**身心健康、良好的世界观、人生观、价值观，具有健全的人格与诚信品德，遵守国家法律法规；热爱劳动、敬业，有社会责任感，树立科学思想且具有创新意识；具有计算机等基本能力，具有审美素养、国际视野、合作与沟通素质，处理实际问题的科学与人文素养。

**能力要求：**具有良好的造型技能，具有个性表现的能力，且严密的创作逻辑与分析，围绕资料与规律完成创作；具有良好的动画艺术语言与创作技巧，能依据市场、内容、形式、结合软件技能进行数字创作；具有创意创新意识，有发展动态地理解动画视觉与新技术，能欣赏、创作、策划与推动具有文化内涵的商业作品；具有良好的沟通、谈判、表达的能力，能在社会需求中推广、发展个人事业，具有责任心、事业心、亲和力、决策力；具有良好的整合衍生品等资源、发现与解决问题的创新性思维，具有团队协作能力或领导力。

**知识要求：**掌握动漫、戏剧等基本理论，了解大众文化的发展动态，通过作品参与社会与反思问题，融合借鉴艺术；掌握动画制作的科技知识，能跟进最新数字技术的进化，具有动画表现的科学艺术新概念；掌握生产、策划、管理动画创意之知识，能综合艺术、打开创作思路，摆脱个人局限性，具有从思想、历史、文化、地方、国际学术等知识中吸收元素；能理解故事、艺术、绘画、表演、电影、音乐、数字、哲学等知识，通过动画表现形式，创作生动有趣、独特思路的内涵作品。

## 核心课程

大一：1.脚本与分镜 2.动画基本原理Ⅱ（运动规律与动作设计） 3.影像基础 4.叙事学基础 5.动画表现基础Ⅰ(平面与材料) 6.动画造型基础Ⅰ(插画与绘画) 7.动画表现基础Ⅱ(文字与图形)

大二： 8.动画造型基础Ⅱ(立体与定格) 9.动画基本原理Ⅰ(表演与声音) 10.动画软件基础Ⅰ(PS+An) 11.动画软件基础Ⅱ(AE+PR) 12.漫画基础 13.3D 基础(模型)

大三：工作室自由选择（强化项目学习 每学期2门）

大四：毕业创作、实习等

## 创作类型

A	<p>1~2 人： <b>二维动画 / 三维动画 / MG / 定格动画 / 实验动画</b></p> <p>合作在前期公布后不得自行调整，组织混乱给予不及格处理。2 人应分前期/后期，中期是共同合作，但分工明确。工作量太大可在指导老师允许下，从低年级学生招募。</p>
B	<p>1~2 人： <b>影像</b>（微电影 / 视觉特效 VFX / 视频广告 / 实验影像）</p> <p>合作在前期公布后不得自行调整，组织混乱给予不及格处理。2 人应分前期/后期，中期是共同合作，但分工明确。工作量太大可在指导老师允许下，从低年级学生招募。</p>
C	<p>独立完成：<b>绘本 / 插画 / 漫画</b></p> <p>（手书/动态漫为本项目的展示效果）</p>
D	<p>独立完成：<b>游戏美术</b></p> <p>（本类型属于游戏制作类美术设计。具体包括游戏中所有道具、角色、怪物、场景以及游戏界面等内容的设计，也需要演示互动，复杂的编程与指导老师沟通允许后，可寻找外部合作）</p>
E	<p>独立完成：<b>游戏原画</b></p> <p>（本类型是游戏概念类原画设计，需要完成游戏企划与想法，然后是视觉包括风格、气氛、主要角色和场景等）</p>
F	<p>独立完成：<b>三维模型</b></p>

## 质量要求表

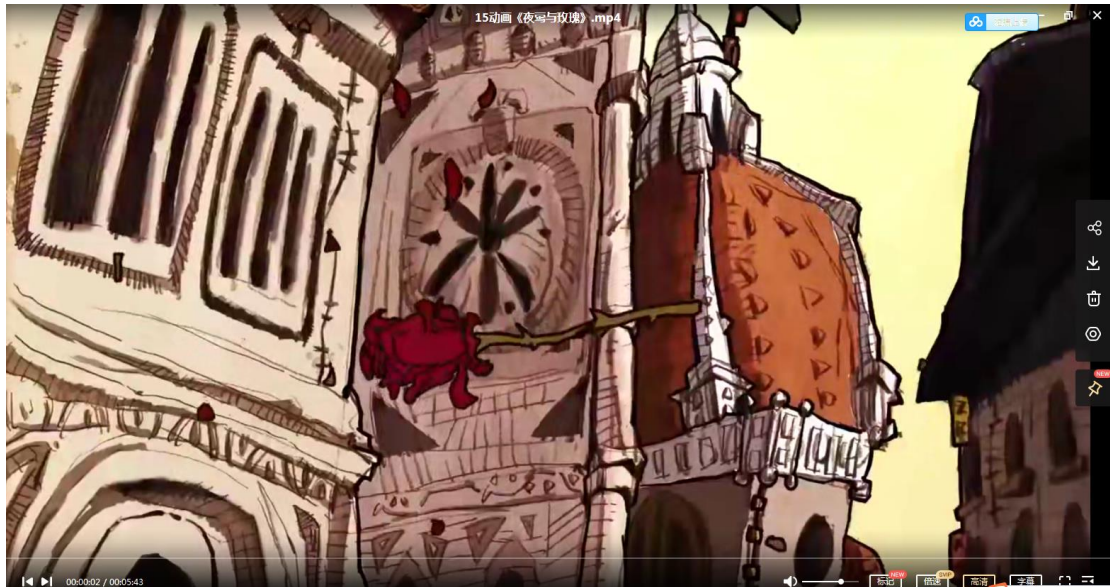
<p>评分栏</p>	<p>A 选题意义：目的、意义。B 设计安排：调研、工作量。C 逻辑构建：策划体系、故事逻辑。D 专业实践：作品综合应用能力、作品技能技巧能力、专业创新创意水平。E 学术规范：报告行文规范、资料提交。</p> <p>具体细节如下：</p>
<p>绘本 插画 漫画</p>	<p>美术：讲究绘画造型、风格统一性与艺术独特性、排版规范与视觉传达效果。有图文产生的叙事逻辑、表情等表演的情感传达。题材：具有原创性和传播价值，有自我/世界的认知，有艺术视角/独特方式地表达思想。技术：理解阅读年龄群情感反应或学习效果、具备软件工程分层逻辑与软件技巧。1.叙事性作品以叙事作为评价指标：故事完整，结构合理，节奏适当，情绪丰富。如故事情境合理新颖、角色性格鲜明、画面构成新颖得当且能表达故事。2.非叙事性作品以作品风格与形式的创新性作为评价指标：画面与文字的关系处理恰当，整体感强；风格鲜明，信息传达有效，气氛渲染到位。</p>
<p>游戏美术 游戏原画</p>	<p>美术：游戏界面、角色、道具、声音设计应基于故事/策划，符合整体风格，表现力强。美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节恰当。题材：游戏世界观具有可玩性和传播价值，有自我/世界的认知，有艺术视角/独特方式地表达游戏的趣味，理解玩家娱乐的心理机制。技术：具备初步使用 UE5 编程或与软工专业学生合作的综合能力。</p>
<p>二维/三维 动画 MG 动画 定格/实验 动画 影像类（微电影、实验影像等）</p>	<p>美术：镜头语言符合戏剧与影视艺术，角色表演与动作流畅，故事逻辑清晰，画面、光影、声音等视觉美术的节奏鲜明、风格统一，符合电影美学。题材：关注文化、社会生活等，有艺术视角或独特方式表达对自我或世界的认知，具有思想深度或视觉原创性或传播价值。技术：1.叙事性作品以叙事作为评价指标：故事结构合理，角色动作连贯自然、动作节奏适当，情绪饱满，角色性格鲜明，情感符合故事情境。2.非叙事性作品以作品风格与形式的创新性作为评价指标：风格统一，形式新颖，视觉节奏与声音有创新。光影色调协调，画面效果富，形式统一，能体现技术手段的实验性。</p>
<p>三维模型</p>	<p>美术：设计构思、策划创意、造型能力、模型面数、布线、工程逻辑、技术熟练程度。题材：具有产业实用价值或文创意义。模型场景与角色设计应基于故事/策划，风格新颖统一，设计有时代与创新性，逻辑清楚，色彩与造型丰富或细腻。技术：了解市场上技术应用的参数要求，符合产业基本规范，包括不同软件的融合、专项技术模块的深入研究、解决工程技术的有效方法、新技术测试。</p>

## 评分准则

<p>优秀 (≥90)</p>	<p>创作前期分析细致准确，故事理解深刻。中期的技术能把握准确，熟练。后期能逻辑清晰、展示效果突出。学生有突出的综合分析与解决问题的能力。成果具有技术创新/故事创意/社会应用/实验艺术的专业特点。学生在改善问题、沟通、答辩、创作报告、资料整理等方面均优秀。该类学生认真负责、礼貌友善，在大学期间没有出现原创、或上课态度问题。</p>
<p>良好 (80-89分)</p>	<p>创作前期分析细致，故事理解正确。中期的技术熟练。后期能逻辑清晰、展示效果全面。学生具有一定的综合分析与解决问题的能力。成果有展示技术创新/故事创意/社会应用/实验艺术的专业特点。学生在改善问题、沟通、答辩、创作报告、资料整理等方面均较好。该等级艺术格调比较好，片头尾/风格细节也讲究，技术比较熟练。作品思路/风格/故事的艺术创意不够明显、或局部不完美。</p>
<p>及格 (60-79分)</p>	<p>前中后期的创作资料完整，数量、格式等符合毕业规则的要求与规范。学生具有一定的综合分析的能力。作品效果没有明显、大量的错误/不和谐/缺陷问题，学生在改善问题、沟通、答辩、创作报告、资料整理等方面均合格。该等级艺术格调不够高，片头尾/作品细节没有设计或效果有点缺陷，或技术上存在不够熟练/平庸，或设计思路显得教条、古板、无趣。</p>
<p>不及格 (&lt;60)</p>	<p>过程出现学术不规范的情况。前中后期的资料不全/数量不足/作品有明显或大量的错误/不和谐/缺陷问题，学生在改善问题、沟通、答辩、创作报告、资料整理等方面有明显问题。</p>

## 优秀学生的学习方法

注：作品可自由网络搜寻（B站输入/微博：厦大嘉庚动画专业作品）



采访毕业作品动画《夜莺与玫瑰》导演周魏杰 同学

毕业后申请留学英国伦敦艺术学院研究生 现科学院 上海分院 游戏项目负责

周魏杰：我入学时有很多不甘心，因为复读还是没有考上中央美院，有一些沮丧。我也很快发现自己入学了好地方，这里重视创意、思维、现代，老师们有很好的知识背景，而且没有高高在上，因为他们对待创作、传达精神、价值观中影响我。我课外投入更多专业相关的学习，终于在大二开始有成效，不仅仅作品越来越好，而且与老师们的越来越多交流也让自己有未来的打算。

这次毕业创作我觉得前期的工作非常重要，它可以落实细节。我把风格与剧本进行匹配，并进行效果图、人设、故事版的绘制。我刚刚感觉到成功的喜悦，再反复看作品，发现诸多不足。技术运用不成熟，镜头的连贯性不足，以及配音不到位等，我希望能做出更好的作品。

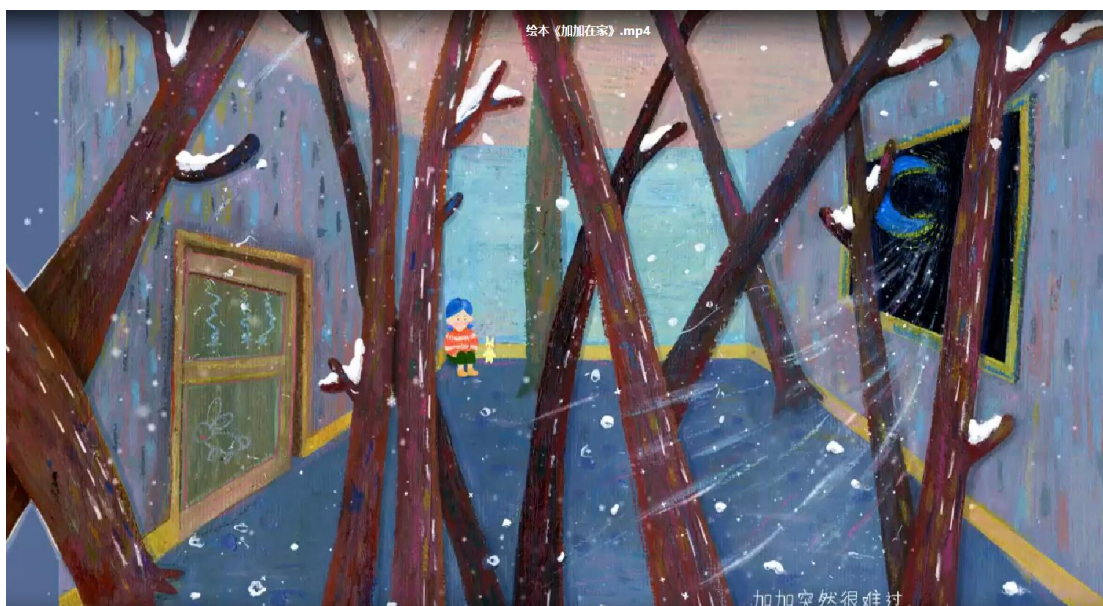
我得到老师协助整理作品集，大二也开始注重英语的学习，注意加强专业学习，大四收到英国伦敦艺术大学、皇家艺术学院的入学通知书。我想不断学习，且发挥长处，是获胜的关键。





采访动画《温度》作者：游羽娇  
毕业后动画公司滋生设计师

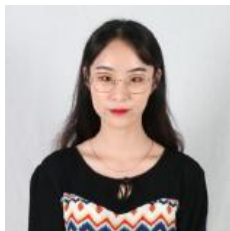
游羽娇：开展毕业设计，其实刚开始做毕设我也很迷茫，之后是会去找导师交流看看导师有没有什么剧本，结合自己想出了我想做父爱的题材。前期的东西挺重要的，不要忽视它。我的毕业作品还有很多需要改进的地方，比如配音、画面美感、画面风格配色等等，通过整个毕业设计下来。我大一对动画挺迷茫，因为我是动画专业，但是我考入大学之后的必修课逐步接触动画，开始懂动画原理，我的选修课我几乎都是选择动态类课程，然后我发现喜欢找节奏，我就在这个自己的特点、或基础上发展自己专业。我从大二开始兼职，都是比较倾向音乐娱乐类的剪辑工作，也是熟悉软件增进对节奏的把握。我不是画画有天赋的人，画画功底弱，审美、配色都不好，现在也没有变好。我会加油滴～最快乐的事情，是我觉得大学上的课都挺喜欢，每个老师的教学方式不一样，可以学到很多知识。对于我自己而言，最喜欢的课是大三角色环境设计，我意识到我画面差，我觉得这个意识很庆幸，让我醒悟并找到自己的特点。



采访绘本《加加在家》作者：郑茜文

现在绘本工作室创立、儿童绘本出版时合作项目人

郑茜文：我在大二上绘本创作这个课程，在学习的过程中，需要研究很多绘本，也就慢慢的喜欢上了。从那时，决定毕业设计就做绘本。因为喜欢，所以对这个自己陌生又熟悉的领域很感兴趣，想象着等完成，把自己的绘本拿在手里很幸福。我这次绘画用了一些实验性的技法，过程也是一直在不停的尝试，还是蛮有趣的。这本绘本的关键词就是陪伴，希望爸爸妈妈们，可以好好陪伴孩子仅有这一次的童年。在开始画之前就有一个目标，想做一本大人和小孩都喜欢的绘本（不晓得有没有达到，反正自己很喜欢这个作品）。我从大一到大四做老师的助手，感觉锻炼了我许多，让我知道原来这些事情我是可以做到的。平时生活也越来越严谨，学会了善始善终。我在大学期间遇到的困难就是学习三维，感觉这方面很薄弱，当时这个课程很艰辛，多亏老师的耐心指导…最开心的事情是认识很好的三个室友，我感觉自己很幸运。另外，我最喜欢的课程是绘本创作和MG动画，我感觉学习中找到自己喜欢的和擅长的事情。



采访插画《子不语》作者：白宇  
现在教师

白宇：我的毕业设计来源《子不语》，怪力乱神作为极具民族特色的元素，经常被大家当做毕设创作元素，最常见的就是《山海经》。我最开始想用手绘水彩表达《见不语》这组插画，画的写实详尽，可老师看后却说缺乏特点创造性且一副画耗费时间过长，只能说是一副很好的水彩画但没有自己的东西。我被点醒了，确实如此，毕设不是写生和炫技，最重要的是个人特色与思想表达，之后调整绘画风格和方式，选择自己擅长和喜欢的，最后得到的效果非常满意。我希望通过插画直观富有冲击力的表现方式，让更多年轻人接触认识到《子不语》。前期铅笔起稿，与导师沟通后进行反复修改，确定后用针管笔勾勒完成黑白线稿。中期电脑扫描黑白线稿，PS 统一调色处理，并结合 SAI 进行分层上色，并正片叠底一些服饰元素。后期书籍排版，视频制作。大学四年期间，我最喜欢的运动是篮球，参加了艺设女篮，学会了团结与拼搏。除了运动，我还担任校学工部宣传工作，学习如何高效沟通，按时按量完成布置的工作任务等经验。



采访动画《心之所向》作者娟娟+冰莹+旻爽  
现在游戏公司动画设计师

娟娟：我觉得毕业设计相当于综合的大课程，涵盖做动画短片的流程，是做自己内容的机会，提升自己的能力，是很美好的事。我最快乐的事情就是创作动画，做完动画总有一种成就感，总觉得自己有更多的能力可以激发。动画遇到最多的困难就是动作，虽然我知道挤压拉伸、十二条动画原理，但是做出来就是有问题。哎~很伤脑筋。我也有初学者容易犯的错误，像技术设计中，场景太大之类的问题，是指导老师指导改正。前期我尽量完善想法，各个方面尽量做仔细，中期后期比较省力。中期和后期这个阶段就是需要团队的耐力合作，实现前期的想法。

陈冰莹：毕业作品是我与同学合作，我们想法和爱好都有相似之处，三人分工，各司其职，按照计划和动画流程进行实施，遇困难一起讨论。我们的技术上还略显不成熟，镜头细节上可能没能很好把故事传达清楚，动作还有存在问题。如果说在大学期间遇到最困难的事情，是学三维软件。我享受从创作剧本、画分镜、关键帧、中间帧....再到动画呈现出来的感觉，一步一个脚印，得到成长。

吴旻爽：合作中，我负责角色设计遇到了不少困难。原创性的角色对于初学者来说不是简单的事，我想要画出好的角色，就是多画多观察。画的越多，手感就越好，灵感也就越多。在三维创作过程中，我们用 MAYA 完成，不时碰到软件 bug 或者技术问题，大家一起努力解决掉。我最喜欢的部分想听老师的指点和评价，我想让作品的完成度更高，让作品更完善。



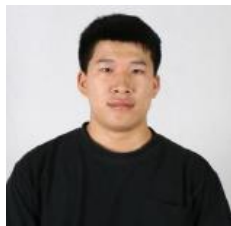
采访插画《妖宫画像》作者：张港强  
现在插画工作室创立者

张港强：经过大学四年，我在技法上与初入校园时候相比有了很大的提升。我更加完整的还原自己想象的画面，在内容上也选择的是自己比较喜欢的题材，创作起来则会更加的投入。总的来说，虽然在过程中有困难，但是在结束之后也觉得收获不少。我从大一开始就对图像方面感兴趣，自己在课程之外经常练习绘画技巧。也尝试过各种不同的材料感受他们对画面的影响。课程的选择上也会选择一些自己感兴趣，可以扩展思维的课程，让自己有更多的知识储备，可以让画面中更有内容。大学四年最大的困得大概就是无时无刻在与自己做着斗争，所以常常有度日如年的感受。经常说熬一熬就过去了，然而真结束的时候却觉得四年似乎也没有多久，不开心的事也慢慢没有了分量，关于大学生活就变成了一段可以珍惜的回忆。



采访动画《粥》导演：曾思超  
现在动画公司动画设计师

曾思超：毕业设计是反映自己对专业的了解与热爱。我因为热爱这个专业，愿意费尽心思去构思、去研究、去制作。这份热爱收获的结果，是热泪盈眶。我的毕设作为从学生迈向社会的试题，唯有认真和全力对待，才能拿到令自己满意的成绩。动画毕设作品是繁重的任务，能找到志同道合的队友合作非常重要。前期的构思与设计，中后期的制作，有同伴讨论、帮助想法会更完善。我作为这次毕设的导演，主动地提出想法，分配任务，尽力完成，完成导演的责任。队友柔敏是优秀且认真的人，她协助确定美术风格，监督进度，没有她，我这次是无法完成作品。我和大多数人一样没有目标，缺乏自制力，还有拖延症。大学四年里我迷茫许久，我喜欢画画，但是懒惰，被分配了任务才会逼迫自己完成。宽松的学习环境，让我迷失方向，作为综合性大学，专业课程的学分过少，我在半学期的制作周期很难完成好的作业，我产生抵触情绪，抱怨不合理性，忽视充裕的课余时间，自主学习的计划，浪费时间。到了三年级，我几次动画课程的学习，才意识到学识匮乏，用功太少，缺乏计划。我后悔和惋惜中珍惜所剩无几的大学时光，这次我尽心地投入到毕设创作中，是不想有个残缺的句号。



采访动画《儿事》动画师：李鸣宇  
现在广告媒体公司设计师

李鸣宇：我获得这个成绩跟大家的帮助是分不开的，我的成绩高一点的原因可能是，自己画画多一点，画面主要的呈现可能都是我来负责的，但我们都很努力，共同把作品做好。这次我觉得我们的作品是从情怀出发，我应该将 90 年代福州的动画表现出来。最后的效果比较完整，比较满意。

我喜欢绘画，兴趣有养宠物和运动。我从大一心智上开始幼稚不懂事，变得越来越成熟了。我喜欢的课程是二维动画创作，但我也慢慢确定专注于动画的创作。我遇到的困难是在作品时间计划、分工的问题。最快乐的时光，是在我与团队一起做作品，最后作品完成。

## 动画教师介绍





魏冬逸

景德镇陶瓷学院 本科毕业  
日本大阪艺术大学 研究生毕业  
研究 数码绘画、定格动画、视听语言  
课程 《定格动画研究》等



刘佳宜

吉林艺术学院 本科毕业  
吉林艺术学院 研究生毕业  
美国加州艺术学院访问学者  
研究 动画艺术创作、动画短片  
课程《动画前期创作》等



张帆

中国美院动画学院 本科毕业  
厦门大学艺术学院 研究生毕业  
研究 三维动画、角色与环境设计、手办  
课程 《三维动画》等



陈鹤贤

华南理工大学 本科毕业  
英国肯特艺术大学 本科毕业  
英国肯特艺术大学 研究生毕业  
研究 影像拍摄、插画与绘本、MG 动画  
课程 《影像基础》等



赵静

中国美院动画学院 本科毕业  
厦门大学艺术学院 研究生毕业  
研究 实验动画分析、绘本、动画运动原理  
课程 《运动与意义》等



### 郑兴

厦门大学艺术学院 本科毕业  
日本大阪教育大学 研究生毕业  
研究 动画导演、角色 IP 化、视觉心理学  
课程 《角色表演与声音》等



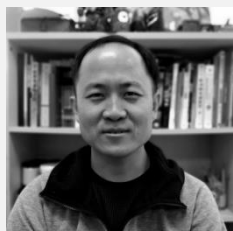
### 庄月萍

中国美院动画学院 本科毕业  
厦门大学艺术学院 研究生毕业  
研究 二维动画、动漫概论、动画前期  
课程 《二维动画》等



### 林颖兵

日本天理大学 本科毕业  
日本大阪教育大学 研究生毕业  
研究 游戏美术、抽象绘画、角色设计  
课程 《游戏美术》等



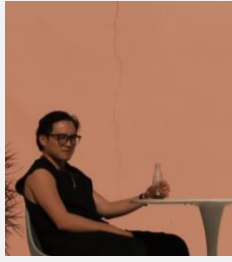
### 宫达

安徽师范大学 本科毕业  
韩国韩瑞大学 研究生毕业  
研究 后期剪辑、影像特效、商业漫画  
课程 《影像特效》等



### 刘泽慧

中国美术学院 本科毕业  
美国旧金山艺术大学 研究生毕业  
研究 三维模型, 手办, 三维动画等  
课程 《人工智能与动漫创意专题》等



劳余桂

广西艺术学院 本科毕业

广西艺术学院 研究生毕业

研究 游戏美术，游戏风格化等  
课程《Aigc 与数字动画应用》等

## 动画专业人才培养方案-课程体系

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分数			课程学时数			建议修读学期 (周学时)	
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	
技能教育模块	技能必修课	20	10	10	448+3周	162	286+3周	5	
	大学英语(艺术类) I	3	2	1	64	32	32	2+2	
	大学英语(艺术类)II	3	2	1	64	32	32		
	大学英语(艺术类)III	3	2	1	64	32	32		
	大学英语(艺术类)IV	3	2	1	64	32	32		
	计算机基础	1	1		32	18	14		
	军事训练	1		1	3周		3周	3周	
	体育 I	1		1	32		32	2	
	体育 II	1		1	32		32		
	体育III	1		1	32		32		
	体育IV	1		1	32		32		
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		
	技能选修课	8	4	4	192	64	128	2	
技能选修课	1.技能选修课分设语言技能类、计算机技能类和职业技能类，其中职业技能类中的《生涯规划-探索与管理》须修读合格，其余类别无最低修读学分要求。 2.鼓励学生积极参加各类创新创业实践活动。学生参加学校认可的学科竞赛、学术科研、社会实践、创业实践以及其他创新创业实践活动，可依学校规定申请认定学分。								
	生涯规划-探索与管理	2	1	1	32	16	16	1+1	
通识教育模块	通识必修课	21	17	4	400	296	104	8	
		《形势与政策》每学期开设至少 8 学时，在综合考核合格的基础上，统一至毕业前最后一学期给定 2 学分。							
		军事理论	2	2		32	32		
		大学语文	2	2		32	32		2
		思想道德与法治	3	2	1	48	32	16	2+1

	中国近现代史纲要	3	2	1	48	32	16	2+1
	马克思主义基本原理	3	3		48	40	8	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2		32	32		
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2		32	32		
	思想政治理论课实践	2		2	64		64	
	形势与政策	2	2		64	64		
通识选修课	通识选修课	12	8	4	256	128	128	
	通识选修课课程详见每学期开课计划。修读要求： 1. “人文艺术类”中包含“人文类”和“艺术类”两个课程组，其中“艺术类”课程组至少修读2学分。 2. “社会科学类”中包含《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组、“社会科学类”课程组；其中《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组中的《党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题》须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读2学分。							
	大学生心理健康教育	1	1		16	16		
	劳动教育	1		1	32	8	24	
	国家安全教育	1	1		16	16		
	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1	1		16	16		

专业必修课	专业必修课	31	16	15	800	300	500	7
	学科基础课	8	5	3	212	92	120	
	脚本与分镜	2	1	1	60	20	40	
	动画基本原理II（运动规律与动作设计）	2	1	1	60	20	40	
	影像基础	2	1	1	60	20	40	
	叙事学基础	2	2		32	32		
	专业基础课	23	11	12	588	208	380	7
	动画表现基础I(平面与材料)	2	1	1	60	20	40	#
	动画造型基础I(插画与绘画)	2	1	1	60	20	40	#
	动画表现基础II(文字与图形)	3	1	2	72	20	52	#
	动画造型基础II(立体与定格)	2	1	1	60	20	40	
	动画基本原理I(表演与声音)	2	1	1	60	20	40	
	动画软件基础I(PS+An)	3	1	2	72	20	52	
	动画软件基础II(AE+PR)	3	1	2	72	20	52	

	漫画基础	2	1	1	60	20	40		
	3D 基础(模型)	4	3	1	72	48	24		
	<b>专业选修课</b>	<b>46</b>	<b>32</b>	<b>14</b>	<b>740</b>	<b>411</b>	<b>330</b>		
	修读要求：专业强化类选修是三、四年级主干课程，要求修读至少 20 学分；技能延伸类主要由本专业开设，建议修读 18 学分；兴趣拓展类主要为非本专业领域课程，也认可本专业学生修读其他专业的必修、选修课学分，实际以每学期开课计划为准，实际以每学期开课计划为准，建议修读 8 学分。								
	<b>专业强化类</b>								
	漫画创作	4	3	1	64	40	24		
	插画创作	4	3	1	64	40	24		
	CG 绘画专题	4	3	1	64	40	24		
	二维动画专题 I	4	3	1	64	40	24		
	三维动画专题 I	4	3	1	64	40	24		
	Motion Graphic 创作	4	3	1	64	40	24		
	影像创作	4	3	1	64	40	24		
	后期特效技术	4	3	1	64	40	24		
	绘本创作	4	3	1	64	40	24		
专业 选 修 课	游戏原画创作	4	3	1	64	40	24		
	CG 角色制作	4	3	1	64	40	24		
	动漫与少儿教育专题	4	3	1	64	40	24		
	三维模型贴图制作	4	3	1	64	40	24		
	实验动画专题	4	3	1	64	40	24		
	动漫双创专题	4	3	1	64	48	16		
	视频剪辑与合成技术	4	3	1	64	40	24		
	游戏美术设计	4	3	1	64	40	24		
	动画概念设计(角色与场景)	4	3	1	64	40	24		
	定格动画专题	4	3	1	64	40	24		
	人工智能与动漫创意专题	4	3	1	64	40	24		
	<b>技能延伸类</b>								
		动漫概论	2	2		32	32		
		电影欣赏与分析	2	2		32	32		
		动画作品欣赏与分析	2	2		32	32		
		戏剧理论	2	2		32	32		
	中国文化动漫 IP 孵化专题	2	2	1	32	8	24		
	动漫木艺	2	1	1	32	8	24		
	动漫人体解剖学	2	1	1	32	8	24		
	关键帧与动态分镜技术	2	1	1	32	8	24		

CLIP STUDIO PAINT	2	1	1	32	8	24	
Flipbook Art	2	1	1	32	8	24	
动漫陶艺	2	1	1	32	8	24	
动漫布艺	2	1	1	32	8	24	
影视艺术理论（考研专题）	2	2		32	32		
短视频制作与 IP 特训	2	1	1	32	8	24	
动漫空间透视学	2	1	1	32	8	24	
角色手办制作	2	1	1	32	8	24	
角色表演与动作特训	2	1	1	32	8	24	
非遗数字化创作	2	1	1	32	8	24	
动漫编剧心理学	2	2		32	32		
动画留学作品集编辑（留学专题）	2	1	1	32	8	24	
地方动漫文创	2	1	1	32	8	24	
游戏角色高级模型	2	1	1	32	8	24	
动画衍生产品专题	2	1	1	32	8	24	
二维动画专题 II	2	1	1	32	8	24	
三维动画研究 II	2	1	1	32	8	24	
Blender	2	1	1	32	8	24	
Aigc 与数字动画应用	2	1	1	32	8	24	
兴趣拓展类							
品牌角色设计	2	1	1	32	16	16	
文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4	
国画基础	2	1	1	32	12	20	
油画基础	3	1	2	64	16	48	
水彩基础	2	1	1	32	8	24	
实验绘画	2	1	1	32	16	16	
实验影像创作	2	1	1	32	16	16	
仿生设计思维与应用	2	1	1	32	12	20	
艺术设计专业写作	2	2		32	32		
游戏艺术与案例分析	2	2		32	32		
中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8	
摄影基础	2	2		32	24	8	
中国工艺美术史	2	2		32	32		
世界美术史	2	2		32	32		
世界现代艺术史	2	2		32	32		
扎染创意设计	2	1	1	32	16	16	
浮雕基础	2	1	1	32	8	24	

	雕塑综合媒材创作	2	1	1	32	8	24	
	纤维艺术入门	2	1	1	32	12	20	
实 习 与 实 践	实习与实践	17		17	34周	0	34周	
	教学实践 I:文化与造型认知	1		1	2周		2周	
	教学实践 II:行业与前沿考察	1		1	2周		2周	
	教学实践 III:创新与综合实践	1		1	2周		2周	
	毕业实习(动画)	6		6	12周		12周	
	毕业设计(动画)	8		8	16周		16周	

动画专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程名称	培养规格												
	素质要求			能力要求					知识要求				
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	
大学英语(艺术类) I			√				√		√				
大学英语(艺术类) II			√				√				√		
大学英语(艺术类) III			√				√					√	
大学英语(艺术类) IV			√				√					√	
计算机基础			√	√						√			
军事训练		√					√					√	
体育 I	√					√					√		
体育 II		√					√				√		
体育 III		√					√				√		
体育 IV		√						√			√		
创新与创业基础		√				√					√		
生涯规划-探索与管理	√				√				√				
军事理论	√			√								√	
大学语文	√					√					√		
思想道德与法治	√							√				√	
中国近现代史纲要		√					√		√				
马克思主义基本原理			√			√						√	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√						√		√				
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√						√		√				
思想政治理论课实践	√					√			√				
形势与政策	√						√			√			
大学生心理健康教育	√						√					√	

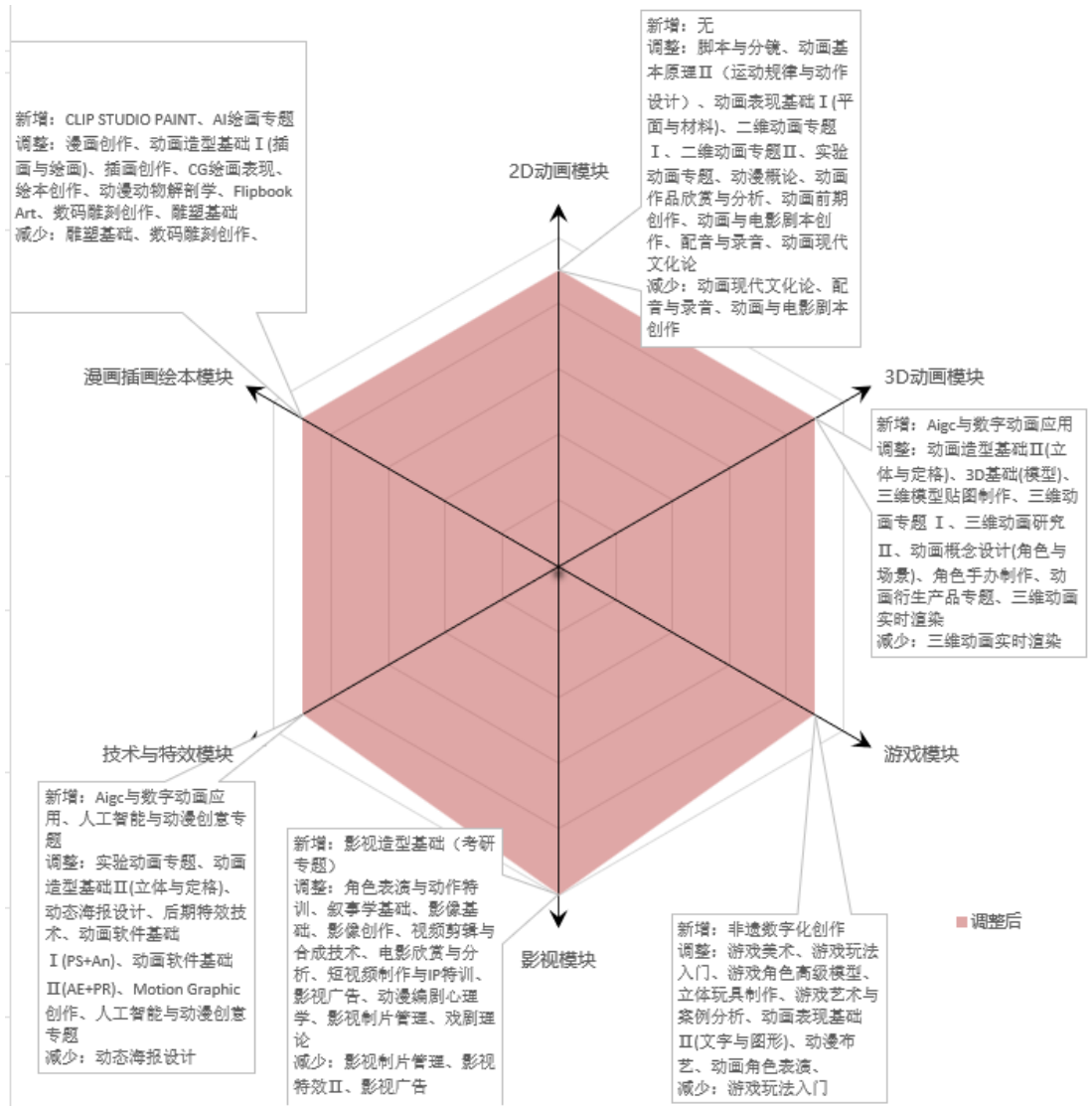


劳动教育		√			√						√	
国家安全教育	√						√					√
党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题		√				√			√			
脚本与分镜	√						√				√	
动画基本原理II(运动规律与动作设计)		√			√					√		
影像基础			√					√				√
叙事学基础	√					√						√
动画表现基础I(平面与材料)		√			√						√	
动画造型基础I(插画与绘画)		√		√					√			
动画表现基础II(文字与图形)		√			√					√		
动画造型基础II(立体与定格)		√		√								√
动画基本原理I(表演与声音)		√					√		√			
动画软件基础I(PS+An)			√		√						√	
动画软件基础II(AE+PR)			√			√						√
漫画基础			√		√				√			
3D基础(模型)			√		√					√		
漫画创作			√	√					√			
插画创作				√			√		√			
CG绘画专题			√	√							√	
二维动画专题 I			√		√					√		
三维动画专题 I			√		√					√		
Motion Graphic 创作			√			√				√		
影像创作			√					√				√
后期特效技术			√		√				√			
绘本创作			√	√					√			
游戏原画创作			√	√						√		
CG角色制作			√		√				√			
动漫与少儿教育专题		√					√		√			
三维模型贴图制作			√		√					√		
实验动画专题			√			√						√

动漫双创专题		√						√			√	
中国文化动漫 IP 孵化专题	√						√				√	
视频剪辑与合成技术			√		√				√			
游戏美术设计			√	√					√			
动画概念设计(角色与场景)			√	√							√	
定格动画专题		√			√							√
人工智能与动漫创意专题		√				√			√			
动漫概论	√						√				√	
电影欣赏与分析	√						√					√
动画作品欣赏与分析			√				√					√
戏剧理论			√				√					√
动漫木艺		√					√		√			
动漫人体解剖学	√						√		√			
关键帧与动态分镜技术			√	√								√
CLIP STUDIO PAINT			√		√					√		
Flipbook Art		√			√						√	
动漫陶艺		√				√						
动漫布艺	√					√					√	
影视艺术理论（考研专题）	√						√					√
短视频制作与 IP 特训			√			√			√			
动漫空间透视学		√		√								√
角色手办制作		√		√								√
角色表演与动作特训		√						√	√			
非遗数字化创作		√				√						√
动漫编剧心理学	√			√								√
动画留学作品集编辑（留学专题）		√					√				√	
地方动漫文创		√					√		√			
游戏角色高级模型	√				√					√		
动画衍生产品专题		√				√						√
二维动画专题 II		√			√					√		
三维动画研究 II			√		√							√
Aigc 与数字动画应用			√		√							√
品牌角色设计			√			√						√
文创产品设计案例分析			√			√			√			
国画基础		√			√				√			

油画基础		√		√					√			
水彩基础		√			√				√			
实验绘画		√		√					√			
实验影像创作			√		√						√	
仿生设计思维与应用			√	√						√		
艺术设计专业写作		√					√		√			
游戏艺术与案例分析		√					√		√			
中国民间传统手工艺		√					√		√			
摄影基础			√		√				√			
中国工艺美术史		√					√				√	
世界美术史	√						√				√	
世界现代艺术史	√						√					√
扎染创意设计		√		√								√
浮雕基础		√		√								√
雕塑综合媒材创作		√				√						√
纤维艺术入门		√				√					√	
教学实践 I:文化与造型认知	√			√					√			
教学实践 II:行业与前沿考察		√		√							√	
教学实践 III:创新与综合实践		√				√			√			
毕业实习(动画)		√					√				√	
毕业设计(动画)		√				√						√

图解



END