

# 动画专业人才培养方案

专业代码：130310

(执笔人：王志成 审核人：叶经文 审定人：孟宪文)

## 一、专业定位

以动画专业知识传授为基础，以学生实践创造技能培育为重点，以学生动画设计与制作能力培养为核心，以现代 2D 和 3D 动画、漫画、商业插画、游戏美术设计、影视广告、影视特效、UI 交互界面设计、动漫游戏衍生产品设计等领域为主要服务面向。

## 二、培养目标

本专业培养与社会主义文化建设需要相适应，德、智、体、美全面发展，具有良好的职业道德和良好的文化艺术素养，适应区域经济社会发展和动漫、游戏产业发展的需要，具备动画、漫画、游戏美术的基本理论知识和专业技能，能在影视与动画创作团体、游戏开发团队、动画应用机构、动画传播、互联网络等企事业单位从事动画策划、动画创作、游戏美术设计、动画推广、动画应用以及动画教学的高素质应用型人才。

## 三、培养规格与质量标准

### 1. 知识结构及标准

(1) 文化基础知识：掌握毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想和科学发展观基本原理；掌握应用文写作知识，能够撰写商务类应用文；掌握计算机及网络基础知识，能够熟练应用常用办公软件。

(2) 专业基础知识：掌握本专业的的基本理论和基本专业技能；熟悉艺术发展规律；了解专业特点和发展趋势；熟悉动画、漫画、游戏市场以及社会人才需求方向。

(3) 专业技能知识：能够熟练运用相关专业应用软件及设备进行创作，符合社会对本行业人才的要求。

### 2. 能力结构及标准

(1) 实践能力：能够熟练运用本专业相关应用软件制作优秀漫画、插画、动画、游戏和影视等作品。

(2) 创新能力：具有创新的思维方式和高水平的专业技能；对社会行业的发展有一定的了解，能根据行业要求提升自己的专业素养和能力。

### 3. 素质结构及标准

(1) 思想品德素质：忠于社会主义文化建设事业，坚持四项基本原则，德、智、体、美全面发展。

(2) 专业素质：掌握动画理论、知识和技能，具备过硬的专业技能，能够运用各类制作软件从事漫画、插画、动画短片、游戏设计和影视宣传片等相关创作。

(3) 身心素质：树立正确的世界观、人生观和价值观，具有良好的职业道德、文化艺术素养和较强创新精神和创造能力。

### 4. 专业技能及认证

能够熟练运用专业技能进行创作、实践和实际应用。鼓励学生获得 UI 设计师、漫画插画师、动画设计师、MAYA 认证设计师、游戏设计师、影视特效合成师等资格认证。

## 四、专业能力的培养与课程对应关系

专业培养要求		主要课程或其它培养措施
知识要求	专业理论知识：掌握动画艺术的基础知识	《动画概论》、《动画叙事学》、《游戏概论》、《动画视听语言》等
	工具知识：计算机技术	《FLASH 二维动画》、《MAYA 三维动画》、《3D 游戏设计》、《定格动画》、《影视编辑》、《影视特效》等
能力要求	获取知识能力	《数字绘画》、《人体速写》、《人物素描》、《形式与色彩设计》、《水彩风景写生》、《CG 插画基本技法》、《CG 漫画基本技法》、《原画设计》、《场景设计》、《动画运动规律》、《动画分镜头设计》等
	应用知识的能力	《专业实习》、《毕业论文与创作》
素质要求	思想品德素质	《思想道德修养与法律基础》
	专业素质：敬业、创新、团队协作	《专业实习》
	身心素质：良好身心	《军事理论》、军事训练、《大学体育》
认证要求	UI 设计师	《UI 交互界面设计》、《交互动画设计》、《游戏 UI 交互界面设计》等
	漫画插画师	《水彩儿童插画》、《CG 插画基本技法》、《CG 漫画基本技法》、《CG 游戏原画设计》等
	动画设计师	《原画设计》、《动画运动规律》、《动画表演》、《动画视听语言》、《影视剪辑与音效处理》、《动画分镜头设计》、《定格动画》、《FLASH 动画》、《MAYA 动画》、《动画短片创意与美术设定》等
	MAYA 认证设计师	《MAYA 基础建模》、《三维动画场景设计》、《MAYA 角色动画》、《MAYA 特效与动力学》、《MAYA 材质、灯光与渲染》、《动画运动捕捉与绑定技术》等
	游戏动画设计师	《游戏概论》、《游戏场景设计》、《游戏 UI 界面设计》、《Unity 3D 游戏设计基础》、《Unity 3D 游戏设计提高》、《Unity 3D 游戏设计创作》、《游戏特效与关卡设计》、《游戏动作捕捉与绑定技术》、《游戏策划与美术设定》等
	影视特效合成师	《影视剪辑与音效处理》、《影视宣传片艺术》、《摄影摄像技术》、《ps 影视海报与字体设计》、《After Effects 影视特效》、《影视栏目包装设计》等



## 九、各类课程结构比例统计表

课程类别		课程属性	学时分配	学时比例(%)	学分分配	学分比例(%)
通识教育课程模块		必修	781	27.0	44	24.7
学科基础课程模块		必修	252	8.7	16	9.0
专业课程模块	专业核心课程	必修	304	10.5	19	10.7
	专业方向课程	选修	260	9.0	15	8.4
	专业拓展课程	选修	160	5.5	10	5.6
专业技能课程模块	专业技能课程	必修	244	8.4	15	8.4
		选修	144	5.0	9	5.1
	集中性实践教学	必修	570	19.7	38	21.4
素质拓展课程模块	跨学科选修课程	选修	60	2.1	4	2.2
	社会实践和课外活动	选修	120	4.1	8	4.5
合计			2895	100	178	100
必修与选修比例分配			必修占 74.2% 选修占 25.8%		必修占 74.0% 选修占 26.0%	
理论与实践比例分配			理论占 64.8% 实践占 35.2%		理论占 65.2% 实践占 34.8%	

## 十、课程设置及教学计划安排表

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注
通识教育课程模块	必修	中国近现代史纲要	15401TS1001	2	30	26	4	2	2	15	01	考试	
		思想道德修养与法律基础	15401TS1002	1	45	30	15	2	3	15	01	考试	
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	15401TS1003	3	90	60	30	4	6	15	01	考试	
		马克思主义基本原理	15401TS1004	4	45	30	15	2	3	15	01	考试	
		计算机基础与应用 I	15410TS1001	1	30	30		2	2	15	10	考试	
		计算机基础与应用 I（上机）	15410TS1002	1	30		30	2	1	15	10	考试	
		计算机基础与应用 II	15410TS1003	2	32	32		2	2	16	10	考试	
		计算机基础与应用 II（上机）	15410TS1004	2	32		32	2	1	16	10	考试	
		大学英语 I	15405TS1001	1	60	60		4	4	15	05	考试	
		大学英语 II	15405TS1002	2	64	64		4	4	16	05	考试	
		大学体育 I	15413TS1001	1	30	30		2	1	15	13		
		大学体育 II	15413TS1002	2	32	32		2	1	16	13	考试	
		大学体育 III	15413TS1003	3	32	32		2	1	16	13	考查	俱乐部教学
		大学体育 IV	15413TS1004	4	32	32		2	1	16	13	考试	俱乐部教学
		大学语文	15403TS1002	1	30	30		2	2	15	03	考试	含应用文写作
大学生心理健康教育	15414TS1001	2	15	15				1		14	考查	讲座	

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注
通识教育课程模块	必修	大学生就业、创业指导	15416TS1001	1-8	70	38	32		4		16	考查	面授与网络课程
		形势与政策	15401TS1005	1-8	16	16			1		01	考查	讲座
		军事理论	15420TS1001		36	36			2		20	考试	
		普通话	15403TS1001	2	30	30		2	2	15	03	考查	
		小计			<b>781</b>	<b>623</b>	<b>158</b>		<b>44</b>				
	选修	大学英语III	15405TS3003	3	64	64		4	4	16	05	考试	任选
		大学英语IV	15405TS3004	4	64	64		4	4	16	05	考试	任选
学科基础课程模块	必修	动画概论	15412XJ1401	1	24	24		2	2	12	12	考试	
		人体解剖与速写训练	15412XJ1402	1	36	18	18	12	2	3	12	考试	
		人物素描	15412XJ1403	1	36	18	18	12	2	3	12	考试	
		水彩儿童插画表现技法	15412XJ1404	1	36	24	12	12	2	3	12	考试	
		数字绘画基础(sai、ps)	15412XJ1405	2	36	24	12	12	2	3	12	考查	
		形式与色彩设计	15412XJ1406	3	36	28	8	12	2	3	12	考查	
		动画叙事学	15412XJ1407	3	24	24		2	2	12	12	考试	
		游戏概论	15412XJ1408	5	24	24		2	2	12	12	考试	
		小计			<b>252</b>	<b>184</b>	<b>68</b>		<b>16</b>				

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注	
专业课程模块	专业核心课程	必修	动画视听语言	15412ZH1401	2	48	36	12	12	3	4	12	考查	
			原画设计 (线拍+flash)	15412ZH1402	2	48	36	12	12	3	4	12	考试	
			动画表演 (动作与表情设计)	15412ZF1403	3	28	20	8	4	2	7	12	考查	
			动画运动规律 (线拍+flash)	15412ZH1404	3	48	36	12	12	3	4	12	考试	
			动画分镜头设计 (动态分镜)	15412ZH1405	4	48	36	12	4	3	4	12	考查	
			定格动画创作 (摄影+pr)	15412ZH1406	4	48	36	12	4	3	12	12	考查	
			影视海报与字体设计 (PS、AI)	15412ZH1407	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			小计				304	228	76		19			
	专业方向课程	选修 (限选一个方向)	数字动漫设计方向											
			CG 插画基本技法 (ps\sai)	15412ZF2401	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			二维动画场景设计 (flash)	15412ZF2402	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			FLASH 复杂动作与变形训练	15412ZF2403	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			CG 漫画基本技法 (comicStudio)	15412ZF2404	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			CG 游戏原画设计 (ps)	15412ZF2405	6	48	36	12	12	3	4	12	考查	
			UI 交互界面设计	15412ZF2406	6	36	28	8	12	2	3	12	考查	
二维动画短片创意与美术设定			15412ZF2407	6	32	32		12	2	3	12	考查		
小计				260	208	52		15						

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注	
专业 课程 模块	专业 方向 课程	选修 (限 选一个 方向)	数字动画工程方向											
			动画角色概念设计	15412ZF2408	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			三维动画场景设计 (MAYA)	15412ZF2409	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			MAYA 材质、灯光与渲染 (MAYA)	15412ZF2410	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			精灵、机械与怪物造型设计 (Zbrush\maya)	15412ZF2411	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			MAYA 特效与动力学 (maya)	15412ZF2412	6	48	36	12	12	3	4	12	考查	
			MAYA 角色动画 (maya)	15412ZF2413	6	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			三维动画短片创意与美术设定 (maya)	15412ZF2414	6	32	32		12	2	3	12	考查	
			小计			260	208	52		15				
			数字游戏设计艺术方向											
			游戏人物概念设计	15412ZF2415	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			游戏场景设计 (3d max)	15412ZF2416	4	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			MAYA 材质、灯光与渲染 (maya)	15412ZF2417	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			游戏 UI 交互界面设计	15412ZF2418	5	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			MAYA 特效与动力学 (maya)	15412ZF2419	6	48	36	12	12	3	4	12	考查	
			游戏特效与关卡设计 (Unity 3d)	15412ZF2420	6	36	28	8	12	2	3	12	考查	
			游戏策划与美术设定	15412ZF2421	6	32	32		12	2	3	12	考查	

			小计			260	208	52		15				
--	--	--	----	--	--	-----	-----	----	--	----	--	--	--	--

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注	
专业课程模块	专业拓展课程	选修	影视剪辑与音效处理 (pr)	15412ZT3401	2	40	28	12	4	2	10	12	考查	
			摄影摄像技术	15412ZT3402	2	24	16	8	2	2	12	12	考查	
			影视宣传片艺术	15412ZT3403	4	24	24		4	2	6	12	考查	动漫设计、动画工程
			3D 游戏设计提高 (Unity 3d)	15412ZT3404	4	24	24		4	2	6	12	考查	游戏设计
			交互动画设计	15412ZT3405	5	36	36		12	2	3	12	考查	
			动画广告艺术	15412ZT3406	6	36	28	8	4	2	9	12	考查	动漫设计、动画工程
			3D 游戏设计创作 (Unity 3d)	15412ZT3407	6	36	28	8	4	2	9	12	考查	游戏设计
			小计			160	132	28		10				
专业技能课程模块	专业技能课程	必修	PHOTOSHOP 数字图像处理	15412ZJ1401	1	28	28		4	2	7	12	考查	
			FLASH 动画基础	15412ZJ1402	1	28	28		4	2	7	12	考查	
			FLASH 动画提高与应用	15412ZJ1403	2	40	28	12	4	2	10	12	考查	
			MAYA 基础建模	15412ZJ1404	2	36	36		12	2	3	12	考查	
			动画艺术专业创作 (1)	15412ZJ1405	3	8	8		4	0.5	2	12	考查	
			Zbrush 数字雕刻技术	15412ZJ1406	3	48	36	12	12	3	4	12	考查	
			After Effects 影视特效	15412ZJ1407	4	48	36	12	4	3	12	12	考查	
			动画艺术专业创作 (2)	15412ZJ1408	5	8	8		4	0.5	2	12	考查	

			小计			244	208	36		15				
--	--	--	----	--	--	-----	-----	----	--	----	--	--	--	--

课程类别	课程属性	课程名称	课程编码	开课学期	总学时	讲授	实践	周学时	学分	开课周数	开课单位代码	考核方式	备注	
专业技能课程模块	专业技能课程	MAYA 基础动画	15412ZJ2401	3	48	36	12	4	3	12	12	考查	动漫设计、动画工程	
		3D 游戏设计基础	15412ZJ2402	3	48	36	12	4	3	12	12	考查	游戏设计	
		2D 游戏设计技术	15412ZJ2403	5	48	36	12	4	3	12	12	考查	动漫设计、游戏设计	
		动画运动捕捉与绑定技术	15412ZJ2404	5	48	36	12	4	3	12	12	考查	动画工程	
		影视栏目包装设计 (Cinema 4D)	15412ZJ2405	6	48	36	12	12	3	4	12	考查	动漫设计、动画工程	
		游戏动作捕捉与绑定技术	15412ZJ2406	6	48	36	12	12	3	4	12	考查	游戏设计	
		小计				144	108	36		9				
	集中性实践教学环节	必修	军事训练	15420JS1001	1	30		30		2	2	20		
			专业考察与风景速写	15412JS1401	3	60	20	40		4	4	12	考查	
			水彩风景写生	15412JS1402	5	60	20	40		4	4	12	考查	
			专业实习	15412JS1403	7	270	40	230		18	18	12	考查	分方向教学
			毕业设计	15412JS1404	8	150	40	110		10	10	12	考查	分方向教学
			小计				570	120	450		38			
素质拓展课程模块	选修	跨学科选修课程	学校教务处统一组织开设人文艺术类、自然科学类、社会科学类、教师教育类、艺术类等校选课程（含《当代世界经济与政治》），学生从第 2 学期开始选修。										艺术课不少于 2 学分	
		社会实践和课外活动	学生在校学习期间，在校级及以上学科竞赛、科技和科研活动、文艺体育活动及各类社会实践活动中取得相应成绩者，可申请素质学分，还可通过经典阅读、考取相关等级资格证书等方式获取学分。										根据学校相关规定申请、认定学分	
	小计				180	60	120		12					
合计					2895	1871	1024		178					

