动画专业人才培养方案

(130310)

一、专业介绍

河北大学艺术学院动画专业，学制四年，专业门类为戏剧与影视学。

本专业成立于2002年，为全日制本科和硕士研究生培养机构，办学宗旨是培养动画与数字媒体艺术创作、制作人才。本科培养阶段设二维、三维动画设计和数字媒体艺术三个学术研究方向，研究生培养阶段拥有设计艺术学动画研究和艺术学专业动画设计两个硕士学位授予点。

本专业现有专任教师9人，其中教授1人，副教授3人，讲师3人，实验师2人；外聘教师4人，师生比10.9：1。近年来在国家级核心期刊上发表学术论文百余篇，出版专业教材6部，承担国家及省部级科研课题10项，横向课题30余项，多部原创动画作品获国家级、省部级奖励，并在公共媒体平台播出。

动画专业的教学与科研声誉良好。

二、培养目标

本专业旨在培养具有二维动画设计、三维动画制作、游戏及数字媒体艺术方面的基本理论、基础知识和基本技能，能够在动漫公司、视觉设计领域、网络公司、影视公司、游戏设计单位从事动漫设计与制作、影视后期制作、游戏美术、AR与VR设计制作等数字媒体设计方面工作的影视及数字媒体学科高素质应用与复合型创新人才。

培养目标1：培养具有良好的社会道德、职业道德及人文、艺术素养的人才。

培养目标2：培养具有扎实的专业基础和创新精神、创业能力的人才。

培养目标3：培养实践能力强，知识领域宽广的综合性复合人才。

三、毕业要求

本专业学生主要学习美术学基础，动画设计、影视技术及数字媒体技术与艺术的基本理论和基本知识，接受动画制作、影视技术、数字媒体技术方面的基本训练，掌握动画制作、影视后期处理、游戏及AR、VR制作方面的基本能力，养成在动画及数字媒体领域创制作方面的素质。

本专业毕业生应掌握的知识、具备的能力和养成的素质：

**1.毕业生应掌握的知识**

1-1：掌握造型基础、动画设计、影视技术及数字媒体技术与艺术的基本理论、基本知识；

1-2：掌握动画、影视以及数字媒体艺术的设计方法与技术；

1-3：熟悉党和国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视、游戏数字媒体艺术相关政策法规。

**2.毕业生应具备的能力**

2-1：具有造型、动画、影视及数字媒体艺术创作的基本能力；

2-2：具有动画及数字媒体艺术创意策划初步能力；

2-3：具有缜密的逻辑思维能力，独立思考能力，继续学习的能力；

2-4：掌握行业文献检索、资料查询的基本方法，具有一定研究和实际工作能力。

**3.毕业生应养成的素质**

3-1：具有初步的科学研究和实际工作能力，具有一定的辨证思维能力；

3-2：具备较为全面的综合艺术修养；

3-3：具备较为深厚的与专业领域相关的人文素养；

3-4：具备一定的科学素养，以及独立工作素养；

3-5：具备敬业精神和团队合作精神。

四、主干学科

戏剧与影视学、美术学、设计学、计算机科学与技术。

五、标准学制

四年。

六、核心课程与主要实践性教学环节

**核心课程：**中国美术史、外国美术史、动画概论、动画透视学原理、素描、雕塑、速写、动画基础、动画导演基础、动画剧本与脚本设计、数字色彩及原理、动画角色造型设计、动画运动规律研究、动画镜头语言（分镜设计稿）、动画场景设计、影视剪辑基础(Premiere)、动画视听语言、CG插画与绘本设计、影视特效基础(After Effects \Nuke)、影视动画赏析、游戏原型、游戏动画、动画原动作设计等。

**主要实践性教学环节：**素描1（生活场景写生）、色彩1（场景写生）、色彩2（人物）、速写2（动画情景速写）、数字图形处理实践（Photoshop）、影视剪辑基础(Premiere上机)、影视特效基础(After Effects \Nuke上机)、三维动画制作初级(Maya初级：仿真、卡通、场景建模技术) （上机）、三维动画制作中级(Maya中级：灯光、材质、渲染、粒子动画技术)（上机）、三维动画制作高级(Maya高级：骨骼、蒙皮、动画、技术) （上机）、AN动画设计及制作（上机）、二维动画短片创作、三维动画短片创作、定格动画设计、游戏创作、实验动画、动漫衍生品开发、毕业设计等。

七、授予学位

艺术学学士。

八、毕业学分要求

（一）第一课堂

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类型** | **课组名称** | **修读****方式** | **理论教学环节** | **实验实践教学环节** | **学分****合计** | **学时****合计** |
| **学分** | **学时** | **学分** | **学时** |
| **通识教育课程** | **通识通修课** | **必修** | 36 | 650 | 12 | 272/4周 | 48 | 922/4周 |
| **通识通选课** | **选修** | 10 | - | - | - | 10 | - |
| **学科基础课程** | **学科核心课** | **必修** | 11.5 | 193 | 16 | 340/6周 | 27.5 | 533/6周 |
| **学科拓展课** | **选修** | 2 | 34 |  |  | 2 | 34 |
| **专业发展课程** | **专业核心课** | **必修** | 8 | 135 | 25 | 476/11周 | 33 | 611/11周 |
| **专业拓展课** | **选修** | 10.5 | 176 | 29 | 476/15周 | 39.5 | 652/15周 |
| **合计** | 78 | 1188 | 82 | 1564/36周 | 160 | 2752/36周 |
| **毕业总学分** | 160 |

**其中：**

| **比例类别** | **学分数** | **比例** |
| --- | --- | --- |
| “选修课程”学分与占毕业总学分比例(≥30%) | 51.5 | 32.1% |
| “实验实践环节”学分与占毕业总学分比例(文科类≥20%、理工医类≥25%) | 82 | 51% |
| **以下参加工程专业认证专业填写** |
| “数学与自然科学类课程”学分与毕业总学分比例(≥15%) |  | % |
| “工程基础类课程、专业基础类课程与专业类课程”学分与毕业总学分比例(≥30%) |  | % |
| “工程实践与毕业设计（论文）”学分与毕业总学分比例(≥20%) |  | % |
| “人文社会科学类通识教育课程”学分与毕业总学分比例(≥15%) |  | % |

（二）第二课堂

按照《河北大学本科专业第二课堂人才培养方案》要求执行。

九、课程设置及教学进程计划表

（一）通识教育课程（58学分）

1.通识通修课（共修读48学分，其中实践实验环节修读12学分）

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 31GEC00001 | 思想道德修养与法律基础The Ideological and Moral Cultivation and Fundamentals of Law | 考查 | 2.5 | 42 | 42 |  | 1 |
| 31GEC00002 | 中国近现代史纲要Outline of Modern and Contemporary Chinese History | 考查 | 2.5 | 42 | 42 |  | 1 |
| 31GEC00003 | 马克思主义基本原理Principles of Marxism | 考查 | 2.5 | 42 | 42 |  | 3 |
| 31GEC00004 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论概论An Introduction to Mao Zedong Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics | 考查 | 4.5 | 78 | 78 |  | 3 |
| 31GEC00005 | 形势与政策The Current Situation and Policy | 考查 | 2 | 64 | 64 |  | 1-8 |
| 31GEC00006 | 思想政治理论课社会实践Social practice in the course of ideological and political Theory | 考查 | 2 | 2周 |  | 2周 | 4 |
| 37GEC00001 | 军事理论Military Theory | 考查 | 2 | 36 | 36 |  | 1 |
| 37GEC00002 | 军事技能Military Training | 考查 | 2 | 2周 |  | 2周 | 1 |
| 33GEC00001 | 大学体育1Physical Education 1 | 考查 | 1 | 36 |  | 36 | 1 |
| 33GEC00002 | 大学体育2Physical Education 2 | 考查 | 1 | 36 |  | 36 | 2 |
| 33GEC00003 | 大学体育3Physical Education 3 | 考查 | 1 | 36 |  | 36 | 3 |
| 33GEC00004 | 大学体育4Physical Education 4 | 考查 | 1 | 36 |  | 36 | 4 |
| 32GEC00001 | 大学英语1College English 1 | 考试 | 2.5 | 51 | 34 | 17 | 1 |
| 32GEC00002 | 大学英语2College English 2 | 考试 | 2.5 | 51 | 34 | 17 | 2 |
| 32GEC00003 | 大学英语3College English 3 | 考试 | 2.5 | 51 | 34 | 17 | 3 |
| 32GEC00004 | 大学英语4College English 4 | 考试 | 2.5 | 51 | 34 | 17 | 4 |
| 34GEC00001 | 大学计算机AFundamentals of Computer Science A | 考试 | 2 | 51 | 17 | 34 | 1 |
| 34GEC00005 | 多媒体技术及应用Multimedia Technology and Application | 考试 | 2 | 34 | 34 |  | 2 |
| 34GEC00006 | 多媒体技术及应用实验Multimedia Technology and Application Experiment | 考试 | 1 | 34 |  | 34 | 2 |
| 92GEC00001 | 大学语文College Chinese  | 考查 | 3 | 51 | 51 |  | 1 |
| 64GEC00001 | 大学生职业生涯规划Career Planning of University Student | 考查 | 2 | 34 | 34 |  | 2-8 |
| 64GEC00002 | 创业基础Entrepreneurship Foundation | 考查 | 2 | 34 | 34 |  | 2-8 |
| 08GECRY001 | 艺术导论Introduction to Art | 考查 | 2 | 34 | 34 |  | 2-8 |
| 08GECRY002 | 美术鉴赏Fine Arts Appreciation |
| 08GECRY003 | 书法鉴赏Calligraphy Appreciation |
| 08GECRY004 | 舞蹈鉴赏Dance Appreciation |
| 08GECRY005 | 戏剧鉴赏Drama Appreciation |
| 08GECRY006 | 戏曲鉴赏Chinese Opera Appreciation |
| 08GECRY007 | 音乐鉴赏Music Appreciation |
| 08GECRY008 | 影视鉴赏Film and TV Series Appreciation |
| **合 计** |  |  | 48 | 924/4周 | 644 | 280/4周 |  |

2.通识通选课（最低修读10学分）

|  |  |
| --- | --- |
| **课程设置清单** | 详见《河北大学通识教育课程（通识通选课）一览表》。 |
| **学校修读建议** | 1.建议修读《大学生心理健康教育》；2.建议根据兴趣修读通识教育网络课程（TW课程）。 |
| **专业修读建议** | 根据专业认证要求，要求修读人文科学与艺术课程，建议修读社会与行为科学课程。 |

（二）学科基础课程（共修读29.5学分，其中实践实验环节修读16学分）

1.学科核心课（共修读27.5学分，其中实践实验环节修读16学分）

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08DFC00005 | 中国美术史History of Chinese Art | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 1 |
| 08DFC00006 | 外国美术史 History of Foreign Art | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 2 |
| 08DFC06007 | 动画概论 Introduction to Animation | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 1 |
| 08DFC06008 | 动画透视学原理Principles of animation Perspective | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 |
| 08DFC06009 | 素描1（生活场景写生）Sketch 1 (Life Scene Sketch) | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 1 |
| 08DFC06010 | 素描2（人体结构）Sketch 2 (Body Structure)  | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 |
| 08DFC06011 | 雕塑 Sculpture | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 3 |
| 08DFC06012 | 速写1（体块、动态） Sketch 1 ( structure\Dynamics Charactor) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 |
| 08DFC06013 | 速写2（动画创意速写） Sketch 2 (animation Creative Sketch ) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 2 |
| 08DFC06014 | 色彩1（场景写生） Color 1 (Scene Sketch) | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 2 |
| 08DFC06015 | 色彩2（人物）Color 2 (Characters) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 2 |
| 08DFC06016 | 动画基础 Animation Foundation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 2 |
| 08DFC06017 | 动画导演基础 Foundation of Animation Director | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 3 |
| 08DFC06018 | 数字图形处理（Photoshop） Digital Graphics Processing（Photoshop） | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 2 |
| 08DFC06019 | 数字图形处理实践（Photoshop）Digital Graphic Processing Practice | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 2 |
| 08DFC06020 | 图形创意 Graphic Creativity | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 2 |
| **合 计** |  |  | 27.5 | 533/6周 | 193 | 340/6周 |  |

2.学科拓展课（最低修读2学分）

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08DFC00001 | 教育学Pedagogy | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 2 |
| 08DFC00002 | 传播学Communication Studies | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 2 |
| 08DFC00003 | 普通心理学General Psychology | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 3 |
| 08DFC00004 | 中国古代诗文鉴赏 Appreciation of Ancient Chinese Poetry and prose | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 3 |
| 08DFC06058 | 动画音乐基础Fundamentals of Animation Music | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 4 |
| **合 计** |  |  | 10 | 170 | 170 |  |  |

（三）专业发展课程（共修读72.5学分，其中实践实验环节修读54学分）

1.专业核心课（共修读33学分，其中实践实验环节修读25学分）

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08SDC06021 | 动画剧本与脚本设计Animation script writing | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 3 |
| 08SDC06022 | 数字色彩及原理Theory and Application of Digital Color | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 4 |
| 08SDC06023 | 动画角色造型设计 Character Design of Animation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 |
| 08SDC06024 | 动画运动规律研究 Research on Motion Law of Animation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 |
| 08SDC06025 | 动画分镜头与设计稿 Animation storyboard and Layout | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 4 |
| 08SDC06026 | 动画场景设计 Animation Scene Design | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 |
| 08SDC06027 | 影视剪辑基础(Premiere) Junior Film Editing | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 4 |
| 08SDC06028 | 影视剪辑基础(Premiere) 上机 Practice of Junior Film Editing | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 4 |
| 08SDC06029 | 动画视听语言 Animation Audiovisual Language | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 5 |
| 08SDC06030 | CG插画与绘本设计 CG illustration and picture book design | 查 | 3 | 102 |  | 102 | 6 |
| 08SDC06031 | 影视特效基础(After Effects \Nuke) Junior Composing and Visual Effects | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 5 |
| 08SDC06032 | 影视特效基础(After Effects \Nuke) 上机 Practice of Junior Composing and Visual Effects | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 5 |
| 08SDC06033 | 影视动画赏析 Appreciation of Film and Television Animation | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 5 |
| 08SDC06034 | 模型设计(动漫模型表现涂装)Model design (animation model representation painting) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 6 |
| 08SDC06035 | 毕业创作Graduation Design | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 7 |
| 08SDC06036 | 毕业论文 Dissertation | 查 | 8 | 8周 |  | 8周 | 8 |
| **合 计** |  |  | 33 | 611/11周 | 135 | 476/11周 |  |

2.专业拓展课（最低修读39.5学分，其中实践实验环节最低修读29学分）

（1）学术研究方向 二维动画

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08SDC06037 | 动画原动作设计Animation action design | 查 | 2.5 | 59 | 25 | 34 | 4 |
| 08SDC06038 | 动画设计及制作1（Animate CC） Animation Design and making 1(animate CC)  | 查 | 1.5 | 25 | 25 |  | 3 |
| 08SDC06039 | 动画设计及制作2（Animate CC）Animation Design and making 2(animate CC) | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 4 |
| 08SDC06040 | 艺术考察1（二维动画方向）Art Investigation 1(2D Animation ) | 查 | 1 | 1周 |  | 1周 | 3 |
| 08SDC06041 | 二维动画短片创作 Creation of 2D Animation Short Films | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 4 |
| 08SDC06042 | 动画原理与技法实践 Practice of Animation Principles and Techniques | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 3 |
| **合 计** |  |  | 13 | 135/7周 | 67 | 68/7周 |  |

学术研究方向 三维动画

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08SDC06043 | 三维动画制作初级(Maya初级：仿真、卡通、场景建模技术) Primary production of three-dimensional animation (Maya Primary: Simulation, Cartoon, Scene Modeling Technology) | 查 | 1.5 | 25 | 25 |  | 3 |
| 08SDC06044 | 三维动画制作初级(Maya初级：仿真、卡通、场景建模技术)上机 Practice of Primary Three-dimensional Animation Production (Maya Primary: Simulation, Cartoon, Scene Modeling Technology) | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 3 |
| 08SDC06045 | 三维动画制作中级(Maya中级：灯光、材质、渲染、粒子动画技术) Intermediate level of three-dimensional animation production (Maya Intermediate: Lighting, Material, Rendering, Particle Animation Technology) | 查 | 1.5 | 25 | 25 |  | 4 |
| 08SDC06046 | 三维动画制作中级(Maya中级：灯光、材质、渲染、粒子动画技术)上机 Advanced three-dimensional animation production(Maya Advanced: Skeleton, Skin, Animation, Technology) | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 4 |
| 08SDC06047 | 三维动画制作高级(Maya高级：骨骼、蒙皮、动画、技术) Advanced three-dimensional animation production(Maya Advanced: Skeleton, Skin, Animation, Technology) | 查 | 1.5 | 25 | 25 |  | 5 |
| 08SDC06048 | 三维动画制作高级(Maya高级：骨骼、蒙皮、动画、技术) 上机 Production Practice of Advanced Three-Dimensional Animation(Maya Advanced: Skeleton, Skin, Animation, Technology) | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 5 |
| 08SDC06049 | 艺术考察2（三维、定格动画方向）Artistic Investigation 2 (Direction of 3D and Stop-motion Animation) | 查 | 1 | 1周 |  | 1周 | 5 |
| 08SDC06050 | 三维动画短片创作Creation of 3D Animation Short Films | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 6 |
| 08SDC06051 | 定格动画设计 Stop-motion animation design | 查 | 3 | 102 |  | 102 | 6 |
| **合 计** |  |  | 17.5 | 381/4周 | 75 | 306/4周 |  |

学术研究方向 数字媒体艺术

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08SDC06052 | 游戏原型设计 Game prototype design | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 5 |
| 08SDC06053 | 游戏动画设计 Game animation design | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 5 |
| 08SDC06054 | 艺术考察3（数字媒体艺术方向）Art Survey(Direction of Digital Art) | 查 | 1 | 1周 |  | 1周 | 6 |
| 08SDC06055 | 游戏创作 Game Creation | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 6 |
| **合 计** |  |  | 8 | 102/4周 | 34 | 68/4周 |  |

（2）就业创业方向（最低修读1学分）

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08SDC06056 | 实验动画 Experimental Animation | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 7 |
| 08SDC06057 | 动漫衍生品开发 Development of Animation Derivatives | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 7 |
| **合 计** |  |  | 2 | 68 |  | 68 |  |

十、辅修专业、辅修双学位课程设置及教学进程计划表

| **课程号** | **课程名称****Courses Name** | **考核****类型** | **学分** | **学时** | **开课****学期** | **辅修****专业** | **辅修****双学位** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **小计** | **理论** | **实验****实践** |
| 08DFC00005 | 中国美术史History of Chinese Art | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 1 | √ | √ |
| 08DFC00006 | 外国美术史 History of Foreign Art | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 2 | √ | √ |
| 08DFC06007 | 动画概论 Introduction to Animation | 考 | 2 | 34 | 34 |  | 1 | √ | √ |
| 08DFC06008 | 动画透视学原理Principles of animation Perspective | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 | √ | √ |
| 08DFC06009 | 素描1（生活场景写生）Sketch 1 (Life Scene Sketch) | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 1 | √ | √ |
| 08DFC06010 | 素描2（人体结构）Sketch 2 (Body Structure)  | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 | √ | √ |
| 08DFC06011 | 雕塑 Sculpture | 查 | 2 | 68 |  | 68 | 3 | √ | √ |
| 08DFC06012 | 速写1（体块、动态） Sketch1 (structure\Dynamics Charactor) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 1 | √ | √ |
| 08DFC06013 | 速写2（动画创意速写） Sketch 2 (animation Creative Sketch ) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 2 | √ | √ |
| 08DFC06014 | 色彩1（场景写生） Color 1 (Scene Sketch) | 查 | 3 | 3周 |  | 3周 | 2 | √ | √ |
| 08DFC06015 | 色彩2（人物）Color 2 (Characters) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 2 | √ | √ |
| 08DFC06016 | 动画基础 Animation Foundation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 2 | √ | √ |
| 08DFC06017 | 动画导演基础 Foundation of Animation Director | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 3 | √ | √ |
| 08DFC06018 | 数字图形处理（Photoshop） Digital Graphics Processing（Photoshop） | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 2 | √ | √ |
| 08DFC06019 | 数字图形处理实践（Photoshop）Digital Graphic Processing Practice | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 2 | √ | √ |
| 08DFC06020 | 图形创意 Graphic Creativity | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 2 | √ | √ |
| 08SDC06021 | 动画剧本与脚本设计 Animation script writing | 查 | 2 | 34 | 34 |  | 3 | - | √ |
| 08SDC06022 | 数字色彩及原理Theory and Application of Digital Color | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 4 | - | √ |
| 08SDC06023 | 动画角色造型设计 Character Design of Animation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 | - | √ |
| 08SDC06024 | 动画运动规律研究 Research on Motion Law of Animation | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 | - | √ |
| 08SDC06025 | 动画分镜头与设计稿 Animation storyboard and Layout | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 4 | - | √ |
| 08SDC06026 | 动画场景设计 Animation Scene Design | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 3 | - | √ |
| 08SDC06027 | 影视剪辑基础(Premiere) Junior Film Editing | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 4 | - | √ |
| 08SDC06028 | 影视剪辑基础(Premiere) 上机 Practice of Junior Composing and Visual Effects | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 4 | - | √ |
| 08SDC06029 | 动画视听语言 Animation Audiovisual Language | 查 | 2 | 51 | 17 | 34 | 5 | - | √ |
| 08SDC06030 | CG插画与绘本设计 CG illustration and picture book design | 查 | 3 | 102 |  | 102 | 6 | - | √ |
| 08SDC06031 | 影视特效基础(After Effects \Nuke) Junior Composing and Visual Effects | 查 | 1 | 17 | 17 |  | 5 | - | √ |
| 08SDC06032 | 影视特效基础(After Effects \Nuke) 上机 Practice of Junior Composing and Visual Effects | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 5 | - | √ |
| 08SDC06033 | 影视动画赏析 Appreciation of Film and Television Animation | 查 | 1 | 34 |  | 34 | 5 | - | √ |
| 08SDC06034 | 模型设计(动漫模型表现涂装)Model design (animation model representation painting) | 查 | 1.5 | 42 | 8 | 34 | 6 | - | √ |
| 08SDC06036 | 毕业论文 Dissertation | 查 | 8 | 8周 |  | 8周 | 8 | 20-30 | 40-60 |

十一、毕业要求支撑培养目标实现关系矩阵图

| **培养目标****毕业要求** | **培养目标：**培养具有二维动画设计、三维动画制作、游戏及数字媒体艺术设计等方面的基本理论、基础知识和基本技能，能够在动漫公司、视觉设计领域、网络公司、影视公司、游戏设计单位从事动漫设计与制作、影视后期制作、游戏美术、AR与VR设计等数字媒体设计方面工作的影视及数字媒体学科高素质应用与复合型创新人才。 |
| --- | --- |
| **培养目标1：**具有良好的社会道德、职业道德及人文、艺术素养。 | **培养目标2：**具有扎实的专业基础和创新精神、创业能力。 | **培养目标3：**实践能力强，知识领域宽广的综合性复合人才。 |
| **知****识****要****求** | **1-1：**造型艺术、动画设计、影视技术及数字媒体艺术的基本理论、基本知识 |  | √ | √ |
| **1-2：**动画、影视以及数字媒体艺术的设计方法与技术 |  | √ | √ |
| **1-3：**熟悉党和国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视数字媒体艺术相关政策法规 | √ | √ |  |
| **能****力****要****求** | **2-1：**造型、动画、影视及数字媒体艺术创作的基本能力 |  | √ | √ |
| **2-2：**动画及数字媒体艺术创意策划初步能力 |  | √ | √ |
| **2-3：**缜密的逻辑思维能力 |  | √ | √ |
| **2-4：**掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力。 | √ | √ | √ |
| **素****质****要****求** | **3-1：**初步的科学研究和实际工作能力，具有一定的批判性思维能力 |  | √ | √ |
| **3-2：**全面的综合艺术修养 | √ | √ | √ |
| **3-3：**深厚的与专业领域相关的人文素养 | √ | √ | √ |
| **3-4：**一定的科学素养 |  | √ | √ |
| **3-5：**敬业精神和团队合作精神 | √ | √ |  |

十二、课程体系支撑毕业要求实现关系矩阵图

（一）通识教育课程部分

| **毕业要求****课程体系** | **知识要求** | **能力要求** | **素质要求** |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程号** | **课程名称** | **1-1** | **1-2** | **1-3** | **1-4** | **1-5** | **…** | **2-1** | **2-2** | **2-3** | **2-4** | **2-5** | **…** | **3-1** | **3-2** | **3-3** | **3-4** | **3-5** | **…** |
| 31GEC001 | 思想道德修养与法律基础 | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 31GEC002 | 中国近现代史纲要 | √ |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31GEC003 | 马克思主义基本原理 | √ |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31GEC004 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论概论 | √ |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31GEC005 | 形势与政策 | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31GEC006 | 思想政治理论课社会实践 |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |
| 37GEC001 | 军事理论 |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 37GEC002 | 军事技能 |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33GEC001 | 大学体育1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33GEC002 | 大学体育2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33GEC003 | 大学体育3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33GEC004 | 大学体育4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32GEC001 | 大学英语1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32GEC002 | 大学英语2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32GEC003 | 大学英语3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32GEC004 | 大学英语4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34GEC001 | 大学计算机A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34GEC005 | 多媒体技术及应用 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34GEC006 | 多媒体技术及应用实验 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 92GEC001 | 大学语文 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 64GEC001 | 大学生职业生涯规划 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 64GEC002 | 创业基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 08GECRY\* | 艺术教育课程（八选一） |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

（二）学科/专业课程部分

| **毕业要求****课程体系** | **知识要求** | **能力要求** | **素质要求** |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程号** | **课程名称** | **1-1** | **1-2** | **1-3** | **1-4** | **1-5** | **…** | **2-1** | **2-2** | **2-3** | **2-4** | **2-5** | **…** | **3-1** | **3-2** | **3-3** | **3-4** | **3-5** | **…** |
| 08DFC00005 | 中国美术史 | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| 08DFC00006 | 外国美术史 | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| 08DFC06007 | 动画概论 | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| 08DFC06008 | 动画透视学原理 | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 08DFC06009 | 素描1（生活场景写生） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 08DFC06010 | 素描2（人体结构） |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08DFC06011 | 雕塑 | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 08DFC06012 | 速写1（体块、动态） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08DFC06013 | 速写2（动画创意速写） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08DFC06014 | 色彩1（场景写生） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 08DFC06015 | 色彩2（人物） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 08DFC06016 | 动画基础 | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |
| 08DFC06017 | 动画导演基础  | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  |
| 08DFC06018 | 数字图形处理（Photoshop） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 08DFC06019 | 数字图形处理实践Photoshop） | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 08DFC06020 | 图形创意 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06021 | 动画剧本与脚本设计 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |
| 08SDC06022 | 数字色彩及原理 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |
| 08SDC06023 | 动画角色造型设计 | √ | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |
| 08SDC06024 | 动画运动规律研究 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06025 | 动画分镜头与设计稿 | √ | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 08SDC06026 | 动画场景设计 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06027 | 影视剪辑基础(Premiere) |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06028 | 影视剪辑基础(Premiere) 上机 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06029 | 动画视听语言 | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  |
| 08SDC06030 | CG插画与绘本设计 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  |
| 08SDC06031 | 影视特效基础(After Effects \Nuke) |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |
| 08SDC06032 | 影视特效基础(After Effects \Nuke)上机 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06033 | 影视动画赏析 |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06034 | 模型设计(动漫模型表现涂装) |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| 08SDC06035 | 毕业创作 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 08SDC06036 | 毕业论文  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  |

注：“课程体系对毕业要求支撑关系矩阵”应覆盖所有必修环节，根据课程对各项毕业要求的支撑情况在相应的栏内打“√”。

十三、课程地图

**通识教育课程**

**学科基础课程**

大学英语（1-4），大学体育（1-4）

**第一学期**

**第二学期**

**第三学期**

**第四学期**

**第五学期**

**第六学期**

**第七学期**

**第八学期**

形势与政策（1-8），创业基础（2-8），职业生涯规划（2-8），艺术教育课程（2-8），通识通选课程（2-8），通识教育网络课程（2-8）

思想政治理论课（1-4）

大学计算机I（1）

军事理论（1）

军事技能（1）

思想政治理论课社会实践（4）

大学计算机II（2）

中国美术史

外国美术史

动画概论

动画透视学原理

素描1

素描2

速写1

雕塑

速写2

色彩1、色彩2

动画基础

教育学、传播学心理学、中国古代诗文鉴赏、动画音乐基础

图形创意

动画导演基础

数字图形处理

数字图形处理实践（Photoshop）

中国古代诗文鉴赏

（Photoshop）

传播学

**专业发展课程**

**第一学期**

**第二学期**

**第三学期**

**第四学期**

**第五学期**

**第六学期**

**第七学期**

**第八学期**

动画剧本与脚本设计

影视特效基础(After Effects \Nuke)

影视特效基础(After Effects \Nuke) 上机

动画场景设计

数字色彩及原理（Photoshop）

动画角色造型设计

动画运动规律研究

动画分镜头与设计稿

影视剪辑基础(Premiere) 影视剪辑基础(Premiere) 上机

动画视听语言

CG插画与绘本设计

影视动画赏析

毕业论文

动画原动作设计

动画设计及制作1（Animate CC）动画设计及制作2（Animate CC）

AN动画设计及制作（上机）

二维动画短片创作

三维动画制作初级

三维动画制作初级（上机）

模型设计

艺术考察2

三维动画短片创作

定格动画设计

游戏原型设计

游戏动画设计

游戏创作

实验动画

传统工艺美术导论

传统工艺美术创新设计

动漫衍生品开发

毕业设计

艺术考察3