

厦门大学嘉庚学院动画专业人才培养方案（130310）

（2024年）

一、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；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。

二、培养规格

1 素质要求

- 1.1 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。
- 1.2 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。
- 1.3 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。

2 能力要求

- 2.1 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；
- 2.2 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；
- 2.3 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；
- 2.4 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；
- 2.5 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。

3 知识要求

- 3.1 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；
- 3.2 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；
- 3.3 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。
- 3.4 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。

三、专业核心课程

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） 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）

四、学制及学习年限：学制四年，学习年限三至六年。

五、毕业学分要求：不低于155学分。

六、授予学位：艺术学 学士。

课程设置与学分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时			建议修读学期(周学时)								
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下	
技能教育模块	技能必修课	20	10	10	448+3周	162	286+3周	5	7	4	4					
	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		2+2							
	大学英语(艺术类) III	3	2	1	64	32	32			2+2						
	大学英语(艺术类) IV	3	2	1	64	32	32				2+2					
	计算机基础	1	1		32	18	14		1+1							
	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		2							
	体育 III	1		1	32		32			2						
	体育 IV	1		1	32		32				2					
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		1+1							
技能选修课	8	4	4	192	64	128	2		2		2	2				
	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	2	3	2	4			2	
		《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			2						
		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			3					
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2		32	32					2				
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2		32	32						2			
		思想政治理论课实践	2		2	64		64					4			
		形势与政策	2	2		64	64									2
	通识选修课	12	8	4	256	128	128		1	4		2	4		1	
	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			1							
	劳动教育	1		1	32	8	24								2	
	国家安全教育	1	1		16	16				2						
	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1	1		16	16				2						
	专业必修课	31	16	15	800	300	500	7	7	7	8	2				
	学科基础课	8	5	3	212	92	120			4	2	2				
	脚本与分镜	2	1	1	60	20	40			12						

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时			建议修读学期(周学时)							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
专业必修课	动画基本原理 II (运动规律与动作设计)	2	1	1	60	20	40			12					
	影像基础	2	1	1	60	20	40				12				
	叙事学基础	2	2		32	32						2			
	专业基础课	23	11	12	588	208	380	7	7	3	6				
	动画表现基础 I (平面与材料)	2	1	1	60	20	40	12							
	动画造型基础 I (插画与绘画)	2	1	1	60	20	40	12							
	动画表现基础 II (文字与图形)	3	1	2	72	20	52	12							
	动画造型基础 II (立体与定格)	2	1	1	60	20	40		12						
	动画基本原理 I (表演与声音)	2	1	1	60	20	40		12						
	动画软件基础 I (PS+An)	3	1	2	72	20	52		12						
	动画软件基础 II (AE+PR)	3	1	2	72	20	52			12					
	漫画基础	2	1	1	60	20	40				12				
	3D基础(模型)	4	3	1	72	48	24				12				
专业选修课	46	32	14	740	411	330		6	4	6	12	14	4		
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。															
专业强化类															
漫画创作	4	3	1	64	40	24					8				
插画创作	4	3	1	64	40	24					8				
CG绘画专题	4	3	1	64	40	24					8				
二维动画专题 I	4	3	1	64	40	24					8				
三维动画专题 I	4	3	1	64	40	24					8				
Motion Graphic创作	4	3	1	64	40	24					8				
影像创作	4	3	1	64	40	24					8				
后期特效技术	4	3	1	64	40	24					8				
绘本创作	4	3	1	64	40	24						8			
游戏原画创作	4	3	1	64	40	24							8		
CG角色制作	4	3	1	64	40	24								8	
动漫与少儿教育专题	4	3	1	64	40	24									8
三维模型贴图制作	4	3	1	64	40	24									8
实验动画专题	4	3	1	64	40	24									8
动漫双创专题	4	3	1	64	48	16									8
视频剪辑与合成技术	4	3	1	64	40	24									8
游戏美术设计	4	3	1	64	40	24									16
动画概念设计(角色与场景)	4	3	1	64	40	24									16
定格动画专题	4	3	1	64	40	24									16
人工智能与动漫创意专题	4	3	1	64	40	24									16
技能延伸类															
动漫概论	2	2		32	32			2							
电影欣赏与分析	2	2		32	32			2							
动画作品欣赏与分析	2	2		32	32			2							
戏剧理论	2	2		32	32				2						
中国文化动漫IP孵化专题	2	1	1	32	8	24							4		

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分			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	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下		
专业选修课	动漫木艺	2	1	1	32	8	24			4							
	动漫人体解剖学	2	1	1	32	8	24				4						
	关键帧与动态分镜技术	2	1	1	32	8	24				4						
	CLIP STUDIO PAINT	2	1	1	32	8	24				4						
	Flipbook Art	2	1	1	32	8	24				4						
	动漫陶艺	2	1	1	32	8	24				4						
	动漫布艺	2	1	1	32	8	24				4						
	影视艺术理论(考研专题)	2	2		32	32					2						
	短视频制作与IP特训	2	1	1	32	8	24					4					
	动漫空间透视学	2	1	1	32	8	24					4					
	角色手办制作	2	1	1	32	8	24					4					
	角色表演与动作特训	2	1	1	32	8	24					4					
	非遗数字化创作	2	1	1	32	8	24					4					
	动漫编剧心理学	2	2		32	32						2					
	动画留学作品集编辑(留学专题)	2	1	1	32	8	24						4				
	地方动漫文创	2	1	1	32	8	24						4				
	游戏角色高级模型	2	1	1	32	8	24						4				
	动画衍生产品专题	2	1	1	32	8	24						4				
	二维动画专题II	2	1	1	32	8	24						4				
	三维动画研究II	2	1	1	32	8	24						4				
	Aigc与数字动画应用	2	1	1	32	8	24						4				
	Blender	2	1	1	32	8	24						4				
	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	17		17	34周	0	34周		1		1		1	6	8		

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	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
实 习 与 实 践	教学实践 I :文化与造型认知	1		1	2周		2周		2周						
	教学实践 II :行业与前沿考察	1		1	2周		2周				2周				
	教学实践 III :创新与专题实践	1		1	2周		2周						2周		
	毕业实习(动画)	6		6	12周		12周							12周	
	毕业设计(动画)	8		8	16周		16周								16周
学分、学时总计及学分学期分布		155	87	68	2836	1361	1476	22	24	24	21	22	21	10	11

学期教学活动安排情况

项目周数		课程教学周	实践教学周	军事训练	复习考试周	毕业实习	毕业论文(设计)	教研活动周	合计
学年学期									
一	1	16		(3)	2			1	19
	2	16	2		2			1	21
二	3	16			2			1	19
	4	16	2		2			1	21
三	5	16			2			1	19
	6	16	2		2			1	21
四	7	16			2	(12)	(16)	1	19
	8	16			2			1	19
合计		128	6	(3)	16	(12)	(16)	8	158

动画专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程类别	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
技能必修课	大学英语(艺术类) I			√				√		√			
技能必修课	大学英语(艺术类) II			√				√				√	
技能必修课	大学英语(艺术类) III			√				√					√
技能必修课	大学英语(艺术类) IV			√				√					√
技能必修课	计算机基础			√	√						√		
技能必修课	军事训练		√					√					√
技能必修课	体育 I	√						√				√	
技能必修课	体育 II		√					√				√	
技能必修课	体育 III		√					√				√	
技能必修课	体育 IV		√						√			√	
技能必修课	创新与创业基础		√					√				√	
技能选修课	生涯规划-探索与管理	√				√				√			
通识必修课	军事理论	√			√								√
通识必修课	大学语文	√					√					√	
通识必修课	思想道德与法治	√							√				√
通识必修课	中国近现代史纲要		√					√		√			
通识必修课	马克思主义基本原理			√				√					√
通识必修课	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√						√		√			
通识必修课	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√						√		√			
通识必修课	思想政治理论课实践	√						√		√			
通识必修课	形势与政策	√						√			√		
通识选修课	大学生心理健康教育	√						√					√
通识选修课	劳动教育		√			√						√	
通识选修课	国家安全教育	√						√					√
通识选修课	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史		√					√		√			
专业必修课	脚本与分镜	√						√				√	
专业必修课	动画基本原理 II (运动规律与动作设计)		√			√					√		
专业必修课	影像基础			√					√				√
专业必修课	叙事学基础	√					√						√
专业必修课	动画表现基础 I (平面与材料)		√			√						√	
专业必修课	动画造型基础 I (插画与绘画)		√		√					√			
专业必修课	动画表现基础 II (文字与图形)		√			√					√		
专业必修课	动画造型基础 II (立体与定格)		√		√								√
专业必修课	动画基本原理 I (表演与声音)		√					√		√			
专业必修课	动画软件基础 I (PS+An)			√		√						√	
专业必修课	动画软件基础 II (AE+PR)			√			√						√
专业必修课	漫画基础			√		√				√			
专业必修课	3D基础(模型)			√		√					√		
专业选修课	漫画创作			√	√					√			
专业选修课	插画创作				√			√		√			

课程类别	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
专业选修课	CG绘画专题			√	√							√	
专业选修课	二维动画专题 I			√		√					√		
专业选修课	三维动画专题 I			√		√					√		
专业选修课	Motion Graphic创作			√			√				√		
专业选修课	影像创作			√					√				√
专业选修课	后期特效技术			√		√				√			
专业选修课	绘本创作			√	√					√			
专业选修课	游戏原画创作			√	√						√		
专业选修课	CG角色制作			√		√				√			
专业选修课	动漫与少儿教育专题		√					√		√			
专业选修课	三维模型贴图制作			√		√					√		
专业选修课	实验动画专题			√			√						√
专业选修课	动漫双创专题		√						√			√	
专业选修课	中国文化动漫IP孵化专题	√						√				√	
专业选修课	视频剪辑与合成技术			√		√				√			
专业选修课	游戏美术设计			√	√					√			
专业选修课	动画概念设计(角色与场景)			√	√							√	
专业选修课	定格动画专题		√			√							√
专业选修课	人工智能与动漫创意专题		√				√			√			
专业选修课	动漫概论	√						√				√	
专业选修课	电影欣赏与分析	√						√					√
专业选修课	动画作品欣赏与分析			√				√					√
专业选修课	戏剧理论			√				√					√
专业选修课	动漫木艺		√					√		√			
专业选修课	动漫人体解剖学	√						√		√			
专业选修课	关键帧与动态分镜技术			√	√								√
专业选修课	CLIP STUDIO PAINT			√		√					√		
专业选修课	Flipbook Art		√			√						√	
专业选修课	动漫陶艺		√				√						
专业选修课	动漫布艺	√					√					√	
专业选修课	影视艺术理论(考研专题)	√						√					√
专业选修课	短视频制作与IP特训			√			√			√			
专业选修课	动漫空间透视学		√		√							√	
专业选修课	角色手办制作		√		√							√	
专业选修课	角色表演与动作特训		√						√	√			
专业选修课	非遗数字化创作		√				√					√	
专业选修课	动漫编剧心理学	√			√								√
专业选修课	动画留学作品集编辑(留学专题)		√					√				√	
专业选修课	地方动漫文创		√					√		√			
专业选修课	游戏角色高级模型	√				√					√		
专业选修课	动画衍生产品专题		√				√					√	
专业选修课	二维动画专题II		√			√					√		

动画专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程类别	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
专业选修课	三维动画研究II			√		√							√
专业选修课	Aigc与数字动画应用			√		√							√
专业选修课	Blender			√			√						√
专业选修课	品牌角色设计			√			√						√
专业选修课	文创产品设计案例分析			√			√			√			
专业选修课	国画基础		√			√				√			
专业选修课	油画基础		√		√					√			
专业选修课	水彩基础		√			√				√			
专业选修课	实验绘画		√		√					√			
专业选修课	实验影像创作			√		√							√
专业选修课	仿生设计思维与应用			√	√						√		
专业选修课	艺术设计专业写作		√					√		√			
专业选修课	游戏艺术与案例分析		√					√		√			
专业选修课	中国民间传统手工艺		√					√		√			
专业选修课	摄影基础			√		√				√			
专业选修课	中国工艺美术史		√					√					√
专业选修课	世界美术史	√						√					√
专业选修课	世界现代艺术史	√						√					√
专业选修课	扎染创意设计		√		√								√
专业选修课	浮雕基础		√		√								√
专业选修课	雕塑综合媒材创作		√				√						√
专业选修课	纤维艺术入门		√				√						√
专业选修课	教学实践I:文化与造型认知	√			√					√			
专业选修课	教学实践II:行业与前沿考察		√		√								√
实习与实践	教学实践III:创新与专题实践		√				√				√		
实习与实践	毕业实习(动画)		√				√						√
实习与实践	毕业设计(动画)		√				√						√

动画专业课程图谱 (2024年)

知识模块	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下	图例说明
2D动画	动画表现基础 I (平面与材料)	动画造型基础 II (立体与定格)	动画软件基础 II (AE+PR)	影像基础	二维动画专题 I	CG角色制作	动画概念设计 (角色与场景)		学科基础课
3D动画					三维动画专题 I	三维模型贴图制作	三维动画实时渲染		
游戏模块					游戏玩法入门	游戏原画创作	游戏美术设计		
影视					影像创作	实验动画专题	配音与录音 影视特效		专业必修课
漫画插画绘本	动画造型基础 I (插画与绘画)	动画基本原理 I (表演与声音)	脚本与分镜	漫画基础	插画创作	绘本创作	CG绘画专题		实践类课程
					漫画创作				
技术与特效					Motion Graphic创作	后期特效技术	视频剪辑与合成技	定格动画专题	
新文科类型					实验动画研究	短视频制作与IP特训	人工智能与动画创意专题		毕业环节课程
校企校地合作	动画表现基础 II (文字与图形)	动画软件基础 I (PS+An)	动画基本原理 II (运动规律与动作设计)	3D基础(模型)			非遗数字化创作		前导与后续衔接课程
							地方动漫文创		
							动漫陶瓷		
创新创业教育与专业教育融合					动漫双创专题	中国文化动漫IP孵化专题			同系列课程

动画专业课程图谱（2024年）

