

厦门大学嘉庚学院动画专业人才培养方案（130310）

（2022年）

一、培养目标

本专业培养学生德智体美劳全面发展，具有动画创作相关的戏剧、影视的基本知识和动画技能，了解我国动画相关政策和动画剧本创作能力，较熟悉动画、影像、插画、漫画、游戏等技术的运用，能在社会交流中重视创意的商业价值等应用拓展型高素质人才。另外，本专业学生了解国际动画最新动态、实践能力强，不仅具有将动画故事或时尚形象产生创新之精神，还具有团队项目的合作研究与创业能力，是成为应用型、复合型、创新型人才。毕业生可从事动画、电影、游戏、插画与绘本、漫画、媒体广告等相关工作，也可以进一步攻读本专业或相关专业的硕士等学位。

二、培养规格

1. 素质要求

- 1.1 具有健康的体魄、健全的人格和高尚的品德，以及遵守国家各项法律法规。
- 1.2 具有良好的公民意识和社会责任感，具有良好的军事基础知识。
- 1.3 具有良好的计算机运用能力，全面掌握和熟练使用一门外语、具有良好的科学与人文素养。

2. 能力要求

- 2.1 具有良好的角色、场景等造型之技能，能表现符合动漫、游戏、影视等创作规律的造型基础；
- 2.2 具有良好的动画表现语言与表现技巧，能依据艺术形式、结合专业软件技能进行数字创作；
- 2.3 具有良好的审美素养，有很强的视觉感受力与表现力，能欣赏和创作具有文化内涵且视觉生动的作品；
- 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 掌握动漫基本理论，也了解相关的大众文化之发展动态，通过作品进行批判、反思以及融合借鉴；
- 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，具有从艺术思想、历史文化、国际学术等各种知识中吸收创意元素。
- 3.4 能理解文学故事、现代艺术、绘画、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、学制及学习年限：学制四年，学习年限三至六年。

四、学分说明：毕业最低总学分155。

五、授予学位：艺术学学士。

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/学分合计								
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八	
技能教育模块	技能必修课	22	11	11	480	178	302	7	7	4	4					
	计算机基础	1	1		32	18	14		1+1							
	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					
	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					
	生涯规划-探索与管理	2	1	1	32	16	16	1+1								
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		1+1							
	技能选修课	6	3	3	96	48	48					4	2			
技能选修课课程详见每学期开课计划。学生修满要求学分即可。 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,可依学校规定认可为技能选修课学分。 鼓励学生选修各专业开设的融合双创教育的实训实践类课程。																
通识教育模块	通识必修课	22	17	5	416	304	112	8	3	6	3				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								
	大学生心理健康教育	1	1		16	16		1								
	思想道德与法治	2	2		32	32		2								
	思想道德与法治实践	1		1	16		16	1								
	中国近现代史纲要	2	2		32	32			2							
	中国近现代史纲要实践	1		1	16		16		1							
	马克思主义基本原理	2	2		32	32					2					
	马克思主义基本原理实践	1		1	16		16				1					
	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						
	《概论》实践	2		2	64		64			4						
	形势与政策	2	2		64	64									2	
通识选修课	10	8	2	192	128	64			2		4	4				
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《国家安全教育》课程、“四史”课程组和“社会科学类”课程组;其中《国家安全教育》课程和“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》课程须修读合格。 3.“自然科学类”至少修读2学分。																
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	32	17	15	800	300	500	7	7	8	8	2					

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/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
专业必修课	学科平台课	10	7	3	224	112	112			5	3	2			
	脚本与分镜	2	1	1	48	16	32			12					
	运动与意义	3	2	1	72	32	40			12					
	影像基础	3	2	1	72	32	40				12				
	叙事学基础	2	2		32	32						2			
	专业必修课	22	10	12	576	188	388	7	7	3	5				
	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 (立体研究)	2	1	1	60	20	40		12						
	动画造型基础 III (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	48	16	32				12				
	3D基础 (模型)	3	2	1	72	32	40				12				
专业选修课	45	29	16	785	418	366		6	4	7	11	11	6		
修读要求：专业选修课要求完成至少45学分；其中专业强化类是三、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17学分；兴趣拓展类主要为全系共享课程，实际以每学期开课计划为准，建议修读8学分。															
专业强化类															
	漫画研究	4	3	1	64	40	24					8			
	插画研究	4	3	1	64	40	24					8			
	CG绘画表现	4	3	1	64	40	24					8			
	二维动画研究 I	4	3	1	64	40	24					8			
	三维动画研究 I	4	3	1	64	40	24					8			
	Motion Graphic原理	4	3	1	64	40	24					8			
	影像研究	4	3	1	64	40	24					8			
	影视特效 I	4	3	1	64	40	24					8			
	绘本研究	4	3	1	64	40	24						8		
	游戏原画研究	4	3	1	64	40	24						8		
	CG角色艺术	4	3	1	64	40	24						8		
	二维动画研究 II	4	3	1	64	40	24						8		
	三维动画研究 II	4	3	1	64	40	24						8		
	实验动画研究	4	3	1	64	40	24						8		
	动漫双创研究 I (前期)	4	3	1	64	48	16						8		
	动漫双创研究 II (中后期)	4	3	1	64	48	16						8		
	后期剪辑艺术	4	3	1	64	40	24						8		
	游戏美术	4	3	1	64	40	24							8	
	角色与环境艺术	4	3	1	64	40	24							8	
	定格动画研究	4	3	1	64	40	24							8	
	动画前期创作	4	3	1	64	40	24							8	
	影视特效 II	4	3	1	64	40	24							8	
技能延伸类															
	动漫概论	2	2		32	32			2						

课程设计与学分数分配表

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/学分合计								
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八	
专业教育模块	电影欣赏与分析	2	2		32	32			2							
	实验动画欣赏与分析	2	2		32	32			2							
	戏剧理论	2	2		32	32				2						
	游戏玩法入门	2	1	1	32	10	22			4						
	动漫木艺	2	1	1	32	10	22			4						
	艺用人体解剖	3	1	2	64	16	48				4					
	实验动画视听语言	3	1	2	64	16	48				4					
	动画表现基础III(中国线描与墨色)	3	1	2	64	16	48				4					
	动画表现基础IV(西方色彩与构图)	3	1	2	64	16	48				4					
	Flipbook与图像创意	3	1	2	64	16	48				4					
	动漫陶艺	2	1	1	32	10	22				4					
	动漫布艺	2	1	1	32	10	22				4					
	动画与电影剧本创作	2	2		32	32						2				
	动画现代文化论	2	2		32	32						2				
	微电影创作	2	2		32	24	8						2			
	配音与录音	3	1	2	64	16	48					4				
	角色手办制作	3	1	2	64	16	48					4				
	动画角色表演	3	1	2	64	16	48					4				
	动漫品牌设计	2	1	1	32	12	20						4			
	编剧心理学(动画与电影)	2	2		32	32							2			
	影视制片管理	2	2		32	24	8						2			
	动漫双创研究III(地方文创)	3	1	2	64	16	48							4		
	数码雕刻创作	3	1	2	64	16	48							4		
	游戏角色高级模型	3	1	2	64	16	48							4		
	影视广告	3	1	2	64	16	48							4		
	动画衍生产品创作	3	1	2	64	16	48							4		
	儿童文学分析	2	2		32	32								2		
	三维动画实时渲染	3	1	2	64	16	48							4		
	三维模型贴图制作	3	1	2	64	16	48					4				
	兴趣拓展类									2	2	2			2	
	设计美学	2	2		32	28	4									
	摄影基础	2	2		32	24	8									
	世界美术史	2	2		32	32										
	世界现代艺术史	2	2		32	32										
	文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4									
	艺术精神与修养	2	2		32	32										
	中国工艺美术史	2	2		32	32										
	中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8									
	版式设计	2	1	1	32	16	16									
	标志设计	2	1	1	32	16	16									
	招贴设计	2	1	1	32	16	16									
	版画创作	2	1	1	32	12	20									
抽象绘画表现	2	1	1	32	12	20										
国画基础	2	1	1	32	12	20										

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/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
	实验绘画	2	1	1	32	16	16								
	水彩基础	2	1	1	32	8	24								
	油画基础	3	1	2	64	16	48								
	中国传统纹样	2	1	1	32	16	16								
	界面设计	2	1	1	32	12	20								
	交互原型设计	2	1	1	32	16	16								
	网站设计与架构	3	1	2	64	16	48								
	影视美学与心理学	2	2		32	32									
	立体玩具制作	2	1	1	32	16	16								
	实验影像创作	2	1	1	32	16	16								
	文化产业案例分析	2	2		32	32									
	创客实验课 I	2	1	1	48	20	28								
	雕塑综合媒材创作	2	1	1	32	8	24								
	世界经典雕塑赏析	2	2		32	32									
	篆刻艺术设计与应用	2	1	1	32	16	16								
	游戏艺术与案例分析	2	2		32	32									
	珠宝首饰类产品设计	3	2	1	64	24	40								
	工艺美术类产品设计	3	2	1	64	24	40								
	仿生设计思维与应用	2	1	1	32	12	20								
	专业经典著作阅读	1		1	32	4	28								
	创意饰品设计	2	1	1	32	10	22								
	动态海报设计	2	1	1	32	12	20								
	珐琅工艺画入门	2	1	1	32	16	16								
	纤维艺术入门	2	1	1	32	12	20								
	扎染创意设计	2	1	1	32	16	16								
	雕塑基础	2	1	1	32	10	22								
	风土遗产活化创新实践	2	1	1	32	16	16								
	影像与空间艺术赏析	2	2		32	32									
	传统建筑文化遗产数字活化赏析	2	2		32	32									
	浮雕基础	2	1	1	32	8	24								
实习与实践	实习与实践	18		18	34周+32	8	34周+24		1		1		1		15
	劳动教育	1		1	32	8	24								2
	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、学时总计及学分数学期分布		155	85	70	2801	1384	1416	22	24	24	23	21	18	6	17

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)及答辩	教研活动周	合计
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		(16)	1	19
	8	16			2	(12)		1	19
合计		128	6	(3)	16	(12)	(16)	8	158

备注：教研活动周于期末考试后进行，学生不需参与。

培养规格实现矩阵图

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	计算机基础			√									
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	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	生涯规划-探索与管理					√		√					
技能必修课	创新与创业基础					√		√					
通识必修课	军事理论		√										
通识必修课	大学语文			√									√
通识必修课	大学生心理健康教育	√											
通识必修课	思想道德与法治	√	√										
通识必修课	思想道德与法治实践	√	√										
通识必修课	中国近现代史纲要		√	√									
通识必修课	中国近现代史纲要实践		√	√									
通识必修课	马克思主义基本原理	√		√									
通识必修课	马克思主义基本原理实践	√		√									
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	《概论》实践	√		√									
通识必修课	形势与政策	√		√									
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、社会主义发展史专题	√	√										
专业必修课	脚本与分镜					√	√			√			√
专业必修课	运动与意义				√	√	√			√	√		
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 (立体研究)				√		√						
专业必修课	动画造型基础 III (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	漫画研究				√		√						

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	插画研究		√		√		√						
专业选修课	CG绘画表现		√	√	√		√				√		
专业选修课	二维动画研究 I		√	√	√	√	√		√				√
专业选修课	三维动画研究 I		√	√	√	√	√		√				√
专业选修课	Motion Graphic原理		√	√	√	√	√		√		√		
专业选修课	影像研究		√	√	√	√	√		√		√		√
专业选修课	影视特效 I		√	√	√	√	√		√		√		
专业选修课	绘本研究		√		√		√						
专业选修课	游戏原画研究		√		√		√						
专业选修课	CG角色艺术		√	√	√		√				√		
专业选修课	二维动画研究 II		√	√	√	√	√		√		√		√
专业选修课	三维动画研究 II		√	√	√	√	√		√		√		√
专业选修课	实验动画研究		√		√	√	√		√				√
专业选修课	动漫双创研究 I (前期)		√	√	√	√	√	√	√			√	
专业选修课	动漫双创研究 II (中后期)		√	√	√	√	√	√	√			√	
专业选修课	后期剪辑艺术		√	√	√	√	√				√		
专业选修课	游戏美术		√		√		√						
专业选修课	角色与环境艺术		√	√	√	√	√						
专业选修课	定格动画研究			√	√	√	√		√				√
专业选修课	影视特效 II			√	√	√	√		√		√		
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	实验动画欣赏与分析			√			√			√			
专业选修课	戏剧理论			√			√			√			
专业选修课	游戏玩法入门			√		√				√			
专业选修课	动漫木艺			√	√		√		√				
专业选修课	艺用人体解剖			√	√								
专业选修课	实验动画视听语言			√			√			√			
专业选修课	动画表现基础 III (中国线描与墨色)			√	√		√						
专业选修课	动画表现基础 IV (西方色彩与构图)			√	√		√						
专业选修课	Flipbook与图像创意			√		√					√		
专业选修课	动画与电影剧本创作			√		√				√			√
专业选修课	动漫陶艺			√	√		√		√				
专业选修课	动漫布艺			√	√		√		√				
专业选修课	动画现代文化论			√						√			
专业选修课	微电影创作			√		√		√	√				√
专业选修课	配音与录音			√		√							√
专业选修课	角色手办制作				√				√				
专业选修课	动画角色表演			√	√	√							
专业选修课	动漫品牌设计		√	√			√		√				
专业选修课	编剧心理学 (动画与电影)			√				√		√			
专业选修课	影视制片管理		√	√				√	√				
专业选修课	动漫双创研究 III (地方文创)		√	√				√	√	√		√	√
专业选修课	数码雕刻创作			√	√	√					√		
专业选修课	游戏角色高级模型			√	√	√					√		

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	影视广告			√	√	√		√			√		
专业选修课	动画衍生产品创作			√	√				√				
专业选修课	儿童文学分析	√		√			√						√
专业选修课	设计美学	√		√			√						√
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	文创产品设计案例分析	√	√				√		√	√		√	√
专业选修课	艺术精神与修养	√		√			√						
专业选修课	中国工艺美术史	√	√	√			√						√
专业选修课	中国民间传统手工艺	√	√	√			√						√
专业选修课	版式设计			√	√		√						
专业选修课	摄影基础				√		√						
专业选修课	版画创作				√		√						
专业选修课	抽象绘画表现				√		√						
专业选修课	国画基础				√		√						
专业选修课	水彩基础				√		√						
专业选修课	油画基础				√		√						
专业选修课	实验绘画				√		√						
专业选修课	中国传统纹样	√	√		√		√						
专业选修课	影视美学与心理学	√							√				√
专业选修课	立体玩具制作			√	√				√				
专业选修课	实验影像创作			√		√			√				
专业选修课	标志设计			√	√	√							
专业选修课	招贴设计			√	√	√							
专业选修课	界面设计			√	√	√							
专业选修课	交互原型设计			√	√	√		√			√		
专业选修课	网站设计与架构			√		√		√			√		
专业选修课	文化产业案例分析						√	√	√		√	√	√
专业选修课	创客实验课 I						√					√	
专业选修课	雕塑综合媒材创作			√		√					√		
专业选修课	世界经典雕塑赏析			√		√			√				
专业选修课	篆刻艺术设计与应用	√							√				
专业选修课	游戏艺术与案例分析			√		√							√
专业选修课	珠宝首饰类产品设计					√		√					
专业选修课	工艺美术类产品设计					√							√
专业选修课	仿生设计思维与应用					√						√	
专业选修课	专业经典著作阅读							√	√				
专业选修课	创意饰品设计	√						√					
专业选修课	动态海报设计					√	√				√		
专业选修课	珐琅工艺画入门					√						√	
专业选修课	纤维艺术入门					√							√
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	三维动画实时渲染			√		√			√		√	√	
专业选修课	三维模型贴图制作			√	√				√		√	√	
专业选修课	雕塑基础				√		√						
专业选修课	风土遗产活化创新实践	√	√	√		√	√		√	√		√	√

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	影像与空间艺术赏析	√		√			√	√		√			
专业选修课	传统建筑文化遗产数字化赏析			√					√				
专业选修课	动画前期创作			√	√	√	√				√		√
实习与实践	劳动教育				√	√	√	√	√	√			
实习与实践	教学实践 I :文化与造型认知				√		√						√
实习与实践	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)				√	√	√	√	√	√	√	√	√