

厦门大学嘉庚学院动画专业人才培养方案（130310）

（2026年）

一、培养目标

本专业培养适应人工智能时代发展，具备社会责任感、创新精神与实践能力的应用型、复合型、创新型创意人才。学生系统学习动画、漫画、游戏及数字影像等内容，掌握造型、视觉表达与数字创作能力，能够完成具有个人风格与叙事表达的视觉作品。教学采用项目实践与工作室模式，注重技术与艺术融合，逐步培养学生的团队协作与项目执行能力，适应动画、游戏与数字内容行业的工作方式。在创作上强调实践与表达质量，鼓励发展个人风格与内容表达能力，通过多媒介与技术融合训练提升综合创作能力。同时引导关注行业发展与国际趋势，提升对动画、漫画与游戏产业的理解与适应能力。在发展上注重持续学习与适应技术变化的能力，能够批判性地运用AI工具分析和解决复杂问题，支持学生在不断变化的数字内容环境中实现长期成长。毕业生主要面向动画、游戏、影视、漫画、插画、绘本及儿童绘本新表现、新媒体与短视频内容创作、自媒体与IP开发、AI视觉内容创作、教育与艺术设计等领域发展，也可继续攻读国内外相关专业硕士学位。

二、培养规格

1 素质要求

- 1.1 具备良好的身心素质与健全人格，树立正确的世界观、人生观与价值观，具有诚信意识与社会责任感，自觉遵守法律法规与职业规范，形成规范意识与团队协作基础。
- 1.2 具有敬业精神与劳动意识，具备主动学习与持续发展的能力，能够在动画及相关文化产业领域中体现责任意识与职业素养，具备科学思维与创新意识。
- 1.3 具备良好的审美能力与数字时代的人工智能素养，具有国际视野与跨文化理解能力，能够在团队合作中有效沟通与协作，综合运用科学与人文知识解决动画创作与实际项目问题。

2 能力要求

- 2.1 具备扎实的造型基础与视觉表达能力，能够进行人物、场景及画面构成设计，具有清晰的创作逻辑与分析能力，能够依据资料、规律与方法完成规范化创作。
- 2.2 掌握动画艺术语言与数字制作技术，能够结合内容与形式需求，熟练运用二维、三维及影像软件工具，实现动画、影像及相关视觉作品的数字化创作与表达。
- 2.3 具备创新意识与创意表达能力，能够从动态发展视角理解动画视觉与新技术，具备内容策划、创作组织与项目推进能力，能够创作具有文化内涵与市场价值的作品。
- 2.4 具备良好的沟通表达与团队协作能力，能够在项目中进行交流、协商与组织管理，具备一定的行业认知与职业发展能力，能够适应社会需求并推动个人发展。
- 2.5 掌握人工智能相关工具与方法，能够将AI技术融入动画创作流程，具备跨媒介整合能力与资源整合能力，能够在复杂情境中进行问题分析与创新解决，具备团队协作或初步领导能力。

3 知识要求

- 3.1 掌握动画、戏剧及影视相关基础理论，了解大众文化与媒介发展的基本规律，能够从文化与社会视角理解动画作品，并在创作中进行借鉴与反思。
- 3.2 掌握动画制作的技术体系与数字媒体相关知识，了解二维、三维及影像技术的发展趋势，具备将技术与艺术表达相结合的基础认知与应用能力。
- 3.3 掌握动画项目的创意、策划与生产流程知识，了解行业运作机制与产业结构，能够整合多领域知识资源（历史、文化、艺术等）拓展创作思路与内容深度。
- 3.4 具备跨学科综合理解能力，能够融合故事、绘画、表演、影像、音乐及数字技术等多种要素，通过动画语言进行系统性表达，创作具有思想性、艺术性与表现力的综合性作品。

三、专业核心课程

脚本与分镜（AI辅助）、叙事学基础、动画基本原理 I（表演与声音）、动画基本原理 II（运动规律与AI辅助）、动画造型基础 I（插画与绘画）、动画表现基础 I（平面与材料）、动画软件基础 I（PS+TVP）、动画软件基础 II（AE+PR）、3D基础（模型）、影像基础

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137学分。

六、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)							
		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
通识教育模块	通识必修课	35	20	15	656+3周	344	312+3周	11	7	6	5	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。														
	人工智能与计算机基础	2	1	1	32	16	16		1+1						
	通用英语(艺术类) I	2	1	1	32	16	16	1+1							
	通用英语(艺术类) II	2	1	1	32	16	16		1+1						
	专项英语	2	1	1	32	16	16			1+1					
	多元英语	2	1	1	32	16	16				1+1				
	军事训练	2		2	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				
	军事理论	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	22	14	8	480	224	256	2	3	4	2	4	6		1
	通识选修课设置人类文明与人文关怀、社会科学与现代生活、科学精神与科技创新、生命关怀与环境保护、艺术体验与审美鉴赏、思维方法与思维训练六个模块。其中： 1. “生涯规划-探索与管理” “大学生心理健康教育” “劳动教育” “国家安全教育” 和 “党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题” 5门课程须修读合格。 2. “艺术体验与审美鉴赏” 模块须至少修读2学分。 3. 鼓励学生积极参加各类创新创业实践活动。对于符合条件的活动成果，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							
	大学生心理健康教育	1	1		32	22	10		1+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					
专业必修模块	专业必修课	30	15	15	800	284	516	7	7	7	7	2			
	学科基础课	8	5	3	212	92	120			4	2	2			
	脚本与分镜(AI辅助)	2	1	1	60	20	40			12					
	动画基本原理 II (运动规律与AI辅助)	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	22	10	12	588	192	396	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+TVP)	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(CSP)	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
专业教育模块	3D基础(模型)	3	2	1	72	32	40				12				
	专业选修课	33	21	12	543	270	273		4	2	4	10	13		
	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18学分;技能延伸类主要由本专业开设,建议修读14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,建议修读4学分。														
	专业强化类														
	中国文化动漫IP设计	4	3	1	64	40	24					8			
	漫画创作	4	3	1	64	40	24					8			
	定格动画专题	4	3	1	64	40	24					8			
	后期特效技术与AI新技术	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			
	二维动画专题 I	4	3	1	64	40	24						8		
	三维角色与场景设计创意	4	3	1	64	40	24						8		
	绘本创作	4	3	1	64	40	24						8		
	插画创作	4	3	1	64	40	24						8		
	视频孵化与AI新技术	4	3	1	64	40	24						8		
	游戏原画与AI新技术	4	3	1	64	40	24						8		
	实验动画专题	3	1	2	64	16	48						4		
	动画灯光与渲染技术	3	1	2	64	16	48						4		
	游戏美术设计	3	1	2	64	16	48						4		
	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						
	动漫陶艺	2	1	1	32	8	24		4						
	动画作品欣赏与分析	2	2		32	32			2						
	动漫人体解剖学	2	1	1	32	8	24		4						
	影像创作	2	1	1	32	8	24			4					
	动漫布艺	2	1	1	32	8	24			4					
	动漫木艺	2	1	1	32	8	24			4					
	动漫空间透视学	2	1	1	32	8	24			4					
	戏剧理论	2	2		32	32					2				
	动漫速写技法	2	1	1	32	8	24				4				
	Flipbook Art	2	1	1	32	8	24				4				
	短视频制作与AI新技术	2	1	1	32	8	24				4				
	二维动画专题 II	2	1	1	32	8	24				4				
	角色表演与动作特训	2	1	1	32	8	24					4			
	动漫编剧心理学	2	2		32	32						2			
	动画衍生产品专题	2	1	1	32	8	24						4		
	动漫IP孵化专题	2	1	1	32	8	24						4		
	三维动画专题 II	2	1	1	32	8	24						4		
	Blender	2	1	1	32	8	24						4		
	AI动画制作	2	1	1	32	8	24						4		
	数字雕刻与3D打印	2	1	1	32	8	24						4		
	角色手办制作	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		
	兴趣拓展类														

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
	品牌角色设计	2	1	1	32	16	16								
	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								
	中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8								
	摄影基础	2	2		32	24	8								
	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								
	文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4								
	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									
	实习与实践	17		17	34周		34周		1		1		1	6	8
	创新实践 I :文化与造型认知	1		1	2周		2周		2周						
	创新实践 II :行业与前沿考察	1		1	2周		2周				2周				
	创新实践 III :综合与专题实践	1		1	2周		2周						2周		
实习与实践	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		137	70	67	2479	1122	1357	20	22	19	19	20	20	6	11

学期教学活动安排情况

项目周数 学年学期		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
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
通识必修课	人工智能与计算机基础			√					√		√		
通识必修课	通用英语(艺术类) I	√						√		√			
通识必修课	通用英语(艺术类) II	√						√		√			
通识必修课	专项英语			√				√				√	
通识必修课	多元英语			√				√				√	
通识必修课	军事训练	√						√					
通识必修课	体育 I	√						√					
通识必修课	体育 II	√						√					
通识必修课	体育 III	√						√					
通识必修课	体育 IV	√						√					
通识必修课	军事理论	√			√					√			
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	生涯规划-探索与管理		√					√				√	
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、社会主义发展史专题	√			√					√			
专业必修课	脚本与分镜(AI辅助)			√					√			√	
专业必修课	动画基本原理 II (运动规律与AI辅助)			√		√					√		
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+TVP)			√		√					√		
专业必修课	动画软件基础 II (AE+PR)			√		√					√		
专业必修课	漫画基础(CSP)			√	√						√		
专业必修课	3D基础(模型)			√		√					√		
专业选修课	中国文化动漫IP设计			√			√					√	
专业选修课	漫画创作			√			√						√
专业选修课	定格动画专题			√		√							√
专业选修课	后期特效技术与AI新技术			√		√					√		

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	三维动画专题 I			√		√							√
专业选修课	Motion Graphic创作			√		√							√
专业选修课	二维动画专题 I			√		√							√
专业选修课	三维角色与场景设计创意			√			√					√	
专业选修课	绘本创作			√			√						√
专业选修课	插画创作			√			√						√
专业选修课	视频孵化与AI新技术			√					√				√
专业选修课	游戏原画与AI新技术			√					√				√
专业选修课	实验动画专题			√			√						√
专业选修课	动画灯光与渲染技术			√		√					√		
专业选修课	游戏美术设计			√			√					√	
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	动漫陶艺			√	√						√		
专业选修课	动画作品欣赏与分析			√			√			√			
专业选修课	动漫人体解剖学			√	√						√		
专业选修课	影像创作			√			√						
专业选修课	动漫布艺			√	√								√
专业选修课	动漫木艺			√	√						√		
专业选修课	动漫空间透视学			√	√						√		
专业选修课	戏剧理论			√	√					√			
专业选修课	动漫速写技法			√	√						√		
专业选修课	Flipbook Art			√		√						√	
专业选修课	短视频制作与AI新技术			√					√				√
专业选修课	二维动画专题 II												
专业选修课	角色表演与动作特训												
专业选修课	动漫编剧心理学			√								√	
专业选修课	动画衍生产品专题			√				√				√	
专业选修课	动漫IP孵化专题			√					√				√
专业选修课	三维动画研究 II			√			√						√
专业选修课	Blender			√		√					√		
专业选修课	AI动画制作			√					√				√
专业选修课	数字雕刻与3D打印			√		√						√	
专业选修课	角色手办制作			√			√					√	
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	品牌角色设计		√				√					√	
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		√				√					√	

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	中国民间传统手工艺		√							√			
专业选修课	摄影基础			√		√					√		
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	文创产品设计案例分析			√				√				√	
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	√			√					√			
实习与实践	创新实践Ⅰ:文化与造型认知			√				√				√	
实习与实践	创新实践Ⅱ:行业与前沿考察		√						√			√	
实习与实践	创新实践Ⅲ:综合与专题实践	√							√				√
实习与实践	毕业实习(动画)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
实习与实践	毕业设计(动画)	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√