

传媒学院动画专业 2022 版本本科人才培养方案

(非师范类专业)

一、专业基本情况

1. 学科门类：艺术学 专业代码：130310 设置时间：2011 年

2. 专业简介：通化师范学院动画专业于 2014 年招生，立志于打造符合动画行业市场要求，培养满足影视动漫及游戏美术领域方向标准的专业人才。动画专业目前拥有专任教师 10 人，其中教授 1 人，副教授 2 人，博士 2 人，具有硕士学位的教师占专任教师的比例为 100%。教学设施包括现代化的动画实训室、动作捕捉实训室、动画渲染实训室、3D 教学机房。同时，建立了行业及专业领域的多家实习实践基地，包括影视动画公司、游戏娱乐公司、广告公司、电视台、影视策划及制作公司等，为学生的全面发展提供了坚实的保障，学生毕业后能从事动画及相关产业的策划、创作、推广和应用工作。

二、培养目标

本专业立足于长白山地区动漫游戏产业发展体系，面向东三省影视、动漫、游戏、传媒等相关领域提供人才与技术资源。培养热爱社会主义祖国、拥护中国共产党的领导，能适应社会发展需要，具有良好的思想品德、社会公德和职业道德，积极投身社会主义现代化建设，动漫游戏行业理论知识扎实、实践应用能力强、综合素质高。满足动漫游戏行业对人才专业技能和基本素质的需要，掌握扎实的动漫游戏设计基础理论、制作基础知识，通过相关技能的训练后，具备一定的动漫游戏创新设计制作能力，能够在影视公司、动漫公司、游戏制作公司、省市级电视台等部门从事与动漫领域相关的工作，成为具有一定创新精神和创业能力的应用型人才。

本专业毕业生毕业 5 年左右的职业发展预期目标是：

1. 具有为国家富强、民族昌盛而奋斗的志向和责任感；具有敬业爱岗、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、诚实守信和团结合作的品质；具有成为动漫游戏行业顶尖人才的远大理想。
2. 具有较高的人文艺术素养、宽厚艺术设计基础知识，较强的视觉感受能力和视觉表现能力；
3. 在学习软件、技术和表现技法的基础上不断创新，在掌握设计理论和设计方法论的背景下，完成一定的社会项目或原创作品；
4. 拥有自主学习的精神，独立思考的能力，终身学习的观念，以及解决问题的多种手段，并具备成熟准确的表达能力；
5. 基于动漫游戏行业标准，能够熟练掌握一项或多项专业技能，并能够满足国内影视公司、动漫公司、游戏制作公司等中高级人才需求条件。

三、毕业要求

1. 思想道德规范：热爱社会主义祖国，拥护中国共产党领导，具有为国家富强和民族振兴而奋斗的志向和责任感，具有爱岗敬业、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、团结合作、诚实守信的品格修养。

指标点 1.1 努力学习并掌握马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想的精髓，指导自己的学习、实践和行动；

指标点 1.2 自觉维护国家利益，愿意为祖国社会主义现代化建设服务，为人民服务；

指标点 1.3 具有艰苦创业、锐意进取、善于合作、百折不挠的意识、意志、毅力和精神。

2. 动画职业规范：掌握动画及游戏设计相关的基本理论知识，熟练掌握戏曲与影视学基础理论，熟悉中外动画及近代游戏发展历史。

指标点 2.1 了解党和国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视政策法规；

指标点 2.2 了解动漫游戏设计专业最新学术成果以及前沿理论思想，关注艺术设计及相关领域的发展动态；

指标点 2.3 掌握动漫游戏设计专业的基本理论和基本知识，掌握动漫剧本及游戏策划的分析方法；具有电视、电影、游戏美术设计的初步能力。

3. 创意策划能力：针对动画及游戏设计领域，了解调研、策划与创意、设计与制作、传播与运作等动画及游戏设计完整的运作流程，具有从事各项动画及游戏设计实务工作的基本技能。

指标点 3.1 能够独立完成对影视动画或游戏美术等项目的方案及剧本的策划和撰写，以及具备扎实的速写及造型美术功底；

指标点 3.2 了解影视动画或游戏美术行业中项目操作的基本流程与整体规划思路，具备一定的宏观创造思维；

指标点 3.3 较系统掌握中国语言文学基础知识，具有较高的审美能力和中外优秀文化艺术知识和修养，具备一定的剧本及策划创作能力。

4. 艺术审美能力：拥有较高的艺术审美情趣，具备动画及游戏设计方案创意、文本写作、设计与制作的能力。

指标点 4.1 了解影视动画或游戏美术领域的发展史，并具备一定的设计审美与独到见解；

指标点 4.2 掌握影视动画或游戏美术中剧本及策划案的撰写原则与原理；

指标点 4.3 具备丰富的想象力和较强的观察能力，对于各种动漫绘画风格有了解。

5. 行业创新能力：了解我国动画及游戏设计领域的方针、政策、行业标准以及国内外发展动态，具备互联网+思维和适应动漫游戏产业数字化发展的策划能力以及较高的项目执行与管理能力。

指标点 5.1 具备较强的时事分析能力，善于执行影视动画或游戏美术行业的相关政策，并能实际应用于项目当中；

指标点 5.2 具备创新思维与创新理念，拥有开拓的行业精神，掌握如何将影视动画或游戏美术的相关技术与研究转化成互联网+思维；

指标点 5.3 具有对动漫游戏新技术、应用新领域的独立分析与理解能力和一定的创新能力。

6. 项目实操能力：具备对动画及游戏作品设计制作的综合设计和制作能力，掌握动画及游戏设计的每个环节，能够独立完成动画及游戏作品设计制作的完整流程。

指标点 6.1 熟练掌握 3Dmax、MAYA、AE、C4D、Pr、ZB、Unity3D 等影视动画及游戏美术领域相关的主要操作软件；

指标点 6.2 能够掌握影视动画或游戏美术领域中前期设计、中期制作、后期处理等相关环节的工作内容；

指标点 6.3 独立完成至少一部影视动画或游戏美术领域的相关作品，并能够清晰准确的阐述创作思路及流程。

7. 就业创业能力：了解就创业的基本知识，具备本专业的就创业技能，具有能够从事本专业业务工作和适应其它领域工作的能力。

指标点 7.1 具有较好的逻辑性、合理性的科学思维方法，以应对危机管理和自我约束的能力；

指标点 7.2 具有良好职业生涯规划能力，任务安排与运用所学知识解决现场问题能力；

指标点 7.3 具有比较扎实的专业理论知识与行业认知度，熟悉动画创作的流程，能胜任一至两种动画岗位及设计制作工作；

8. 团队协作能力：具备一定的表达能力、人际沟通能力、跨文化交流能力，能够在工作团队中承担团队成员以及负责人的角色，能够与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流。

指标点 8.1 具有加强的口头与书面表达能力、人际沟通能力；

指标点 8.2 具有较好的解决问题的方法能力、制定工作计划的能力；

指标点 8.3 具有团队精神、集体合作和组织协调能力。

9. 行业国际视野：具备从事动画及游戏专业学术研究的文献检索及设计论文撰写能力和实务操作所必需的外语、计算机、互联网等相关知识。

指标点 9.1 了解和掌握国内外影视动漫及游戏美术设计专业最新学术成果以及前沿理论思想；

指标点 9.2 掌握基本的外语日常口语交流的能力，具备阅读本专业一般性英文资料的能力；

指标点 9.3 具备有较高艺术修养和国际视野，能达到动漫游戏行业初、中级技能要求与相关国际认证。

四、核心课程

设计素描、设计色彩、游戏界面设计、雕塑造型训练、影视后期特效合成、Unity 3d 动力学技术、二维动画技法、三维动捕技术、MAYA 建模基础、MAYA 角色动画、3dsMax 造型基础

五、学制与修业年限

标准学制 4 年；修业年限 4-6 年。

六、毕业学分与授予学位

本专业毕业学分为 160 学分。其中通识教育课程平台 48 学分，专业教育课程平台 65 学分，实践与创新创业课程平台 43 学分，产学合作课程平台 4 学分。

凡达到上述毕业学分要求并且符合《中华人民共和国学位条例》和《通化师范学院学士学位授予工作细则》规定者，授予艺术学学士学位。

七、毕业要求与培养目标对应矩阵

毕业要求 培养目标	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
思想道德规范	√				
职业常识规范		√	√		√
文案策划能力		√	√	√	
艺术审美能力		√	√		√
专业创新能力			√		
项目操作能力		√	√	√	
就业创业能力				√	
团队协作能力				√	√
行业国际视野	√				

（注：每项毕业要求至少对应一项培养目标，在表中打“√”）

八、课程体系对毕业要求支撑矩阵

[illegible]

		“四史” 教育专题	M																										
		大学英语 B I																					M				H		
		大学英语 B II																					M				H		
		大学体育 I			M																				L				
课程 类别	课 程 名称 指 标 点	思想道德规 范			职业常识规 范			创意策划能 力			艺术审美能 力			行业创新能 力			项目实操能 力			就业创业能 力			团队协作 能力			行业国际视 野			
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	7.1	7.2	7.3	8.1	8.2	8.3	9.1	9.2	9.3	
毕业要求																													
		大学体育 II			M																			L					
		大学体育 实践 I			M																			L					
		大学体育 实践 II			M																			L					
		大学计算 机基础与 计算思维													L		M	L											
		实用写作				H	L								M														
		中国传统 文化								L	M																		
		大学生心 理健康教育	H	H	H																				M				

	选修	人文科学类				H	L							M																
		自然科学类													L		M	L												
		艺术修养类				H	L							M																
		体育健康类			M																					L				
		教师教育类	H	H	H																					M				
专业教育课程	学科基础课程	设计素描	H		L	L	H	M																	M		H		L	
		设计色彩			H					M					H				L		L								H	
		平面设计		M					M		H		H				L						L					M		
课程类别	课程名称 指标点	毕业要求	思想道德规范			职业常识规范			创意策划能力			艺术审美能力			行业创新能力			项目实操能力			就业创业能力			团队协作能力			行业国际视野			
			1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	7.1	7.2	7.3	8.1	8.2	8.3	9.1	9.2	9.3	
		动画专业导论			M			M				H			L				H										M	
		动画速写			H			H	L			M				L			M										L	
		艺用解剖学				M		M	M			H	H				L													
		影视后期特效合成	L				L			L			M				H						M							

[illegible]

课程类别 课程名称 指标点 毕业要求			思想道德规范			职业常识规范			创意策划能力			艺术审美能力			行业创新能力			项目实操能力			就业创业能力			团队协作能力			行业国际视野		
			1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	7.1	7.2	7.3	8.1	8.2	8.3	9.1	9.2	9.3
		游戏界面设计	M			H						H							M			L	L			M			
		游戏心理学					M			H				M											L				
		3Dmax 游戏角色 动作设计		M					L				M				H				L						M		
		Unity 3d 材质渲染 技术				H	L	L	H	M		M																	
		游戏运营					L			H				H					M					L					
		游戏策划	M					L			H				H					M						M			
		Unity 3d 动力学技 术			M					M			H								L							M	
		虚拟仿真 制作						L									L		M										
		游戏设计			H					M					M					L			L					H	

		创新创业实践					M				H				M											L			
		创新创业竞赛		H	H			M			M																	H	H
		非遗技艺培训		M						M				H									L					M	
产学合作课程	选修	MAYA 动画基础			H				H			M				L			M					L					H
		Unity 3d 基础			M					M				H								L							M
		动画营销与制片管理						L			H					H				M					L				
		游戏引擎技术			M					M				H								L							M

（注：用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示课程对该毕业要求指标贡献度的大小。）

九、课程结构与学时（分）分布

课程平台	课程性质	学分	比例	学时	比例	门数	总学分	总学时
通识教育课程平台	必修	40	25%	696	25%	23	48	824
	选修	8	5%	128	5%			
专业教育课程平台	必修	47	29%	1040	29%	33	65	1552
	选修	18	11%	512	11%			
实践与创新创业 课程平台	必修	41	26%	64	26%	19	43	128
	选修	2	1%	64	1%			
产学合作课程平台	选修	4	3%	96	3%	2	4	96
总 计		160	100%	2600	100%	77	160	2600

十、课程总表及教学安排

（一）通识教育课程平台（48 学分。其中必修 40 学分，选修 8 学分）

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实验/实训学时	建议修读学期	考试课程	备注
必修	200100001	马克思主义基本原理	3	48	32	16	3	√	
	200100002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	5	80	64	16	4	√	
	200100003	中国近现代史纲要	3	48	32	16	1	√	
	200100004	思想道德与法治	3	48	32	16	2	√	
	200100005	形势与政策	2	(64)			1-6		讲座
	200100006	思想政治理论课系列专题	2	32	32		1-4		“学习筑梦”等专题
	200100007	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	32	32		3		
	200100008	“四史”教育专题	2	32	32		1		
	201700001	大学英语 I（B）	4	64	48	16	1	√	
	201700002	大学英语 II（B）	4	64	48	16	2	√	
	201000001	大学体育 I	1	24		24	1	√	
	201000002	大学体育 II	1	32		32	2	√	
	201000003	大学体育实践 I	1	32		32	3	√	
	201000004	大学体育实践 II	1	32		32	4	√	
	201100003	大学计算机基础与计算思维	2	64		64	2	√	
	200300001	实用写作	1	16	8	8	1		
	200400001	中国传统文化	2	32	28	4	2		
	201400001	大学生心理健康教育	1	16	16		1		
	小 计		40	696	404	292			

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实验/ 实训学时	建议修 读学期	考试 课程	备注
选 修	200001	人文科学类	8	128			2-6		本专业课程不能 选修；艺术修养 类课程至少修读 2 学分。
	200002	自然科学类							
	200003	艺术修养类							
	200004	体育健康类							
	200005	教师教育类							
	小 计（要求选修学分）		8	128					
总 计			48	824					

（二）专业教育课程平台（65 学分。其中必修 47 学分，选修 18 学分）

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实验/实训学时	建议修读学期	考试课程	备注
学科基础课程	201903001	设计素描	2	64		64	1		
	201903002	设计色彩	2	64		64	1		
	201903003	平面设计	3.5	80	32	48	1		
	201903004	动画专业导论	2	32	32		1	√	
	201903005	动画速写	1.5	32	16	16	1		
	201903006	艺用解剖学	3	64	32	32	2		
	201903007	影视后期特效合成	3	64	32	32	2		专创融合课程
	201903008	编剧与构思	2	32	32		2		
	201903009	雕塑造型训练	1.5	48		48	2		
	201903010	动画分镜头设计	2.5	48	32	16	2		
	201903011	视频剪辑基础	1	32		32	2		
	小 计		24	560			（大一春季结束分专业方向）		
专业课程	核心	201903012	二维角色造型设计	3	64	32	32	3	学位课
		201903013	MAYA 建模基础	3	64	32	32	3	专创融合课程 学位课
		201903014	3dsMax 造型基础	3	64	32	32	3	学位课
		201903015	二维场景设计	3	64	32	32	4	学位课
		201903016	设计概论	2	32	32		4	√ 学位课
		201903017	数位雕刻技术	3	64	32	32	4	学位课
		201903018	次世代模型贴图设计	1	32		32	5	学位课

课程类别		课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实验/实训学时	建议修读学期	考试课程	备注
选修		201903019	中外设计简史	2	32	32		5	√	学位课
		201903020	动画赏析	2	32	32		6	√	学位课
		201903021	三维动捕技术	1	32		32	6		学位课
		小 计		23	480					
	影视动画方向	201903022	二维动画技法	3	64	32	32	3		
		201903023	材料与定格动画	1	32		32	3		
		201903024	插画艺术	1	32		32	3		
		201903025	广告策划创意	2	32	32		3		
		201903026	MAYA 角色设计	2	64		64	4		
		201903027	MAYA 材质灯光技术	2	64		64	4		
		201903028	短片拍摄技术	1	32		32	4		
		201903029	动画表演	2	32	32		4		
		201903030	MAYA 骨骼绑定技术	1	32		32	5		
		201903031	MAYA 角色动画	1	32		32	5		
		201903032	数字声音创作	1	32		32	5		
		201903033	艺术创新思维	2	32	32		5		
		201903034	三维动力学技术	2	64		64	6		
		201903035	漫画创作	1	32		32	6		
		201903036	玩具与吉祥物设计	1	32		32	6		
		201903037	动画短片创作	1	32		32	6		
		小 计（要求选修学分）		18	512					
	游戏美术方向	201903038	3dsMax 动画角色设定	2	64		64	3		
		201903039	3dsMax 游戏道具设计	1	32		32	3		
		201903040	数码摄影技法	1	32		32	3		
		201903041	游戏概念设计	1	32		32	3		
		201903042	3dsMax 游戏场景设计	2	64		64	4		
		201903043	3dsMax 骨骼绑定技术	1	32		32	4		
		201903044	Unity 3d 基础	2	64		64	4		

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实验/实训学时	建议修读学期	考试课程	备注
	201903045	游戏心理学	2	32	32		4		
	201903046	3dsMax 游戏角色动作设计	2	64		64	5		
	201903047	Unity 3d 材质渲染技术	1	32		32	5		
	201903048	游戏运营	2	32	32		5		
	201903049	游戏策划	2	32	32		5		
	201903050	Unity 3d 动力学技术	2	64		64	6		
	201903051	虚拟仿真制作	1	32		32	6		
	201903052	游戏设计开发	1	32		32	6		
	201903053	游戏周边产品设计	1	32		32	6		
	小 计（要求选修学分）		18	512					
	总计（要求选修学分）		61	1488					

（三）实践与创新创业课程平台（43 学分。其中必修 41 学分，选修 2 学分）

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	建议修读学期	考试课程	备注
必修	202002001	军事理论与军事训练	2	(32)	1	√	2 周
	202002002	劳动实践	1	(32)	1-6		劳动周
	202202001	劳动教育	1	(32)	1-6		网络课程
	202002003	大学生心理素质拓展	1	(32)	2-6		学工/传媒学院
	202004001	大学生职业生涯规划与就业指导	1	32	1-6	√	就业处/传媒学院
	202001007	大学生创新创业基础	1	32	2-6		创实中心/传媒学院
	201903054	毕业论文（设计）	10		7-8		传媒学院
	小 计		17	64			
专业实践	201903055	专业见习	1		3、5		累计 2 周
	201903056	专业实习	15		7-8		30 周
	小 计		16				
专题实践	201902057	影视栏目包装	2		2		实践周
	201902058	动画/游戏角色创作	2		4		实践周

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	建议修读学期	考试课程	备注
	201902059	动画/游戏创作	2		6		实践周
	小 计		6				
第二课堂	202001011	职业技能训练与提高	1	(32)	1-6		创实中心/传媒学院
	202003001	团学活动	1	(32)	1-6		团委/传媒学院
	小 计		2				
	202001009	创新工程实践	1	32	2-6		网络课程
	202001110	大学生创新创业思维与方法	1	32	2-6		网络课程
	202001111	创新创业实践	1	32	2-6		创实中心/传媒学院
	202001112	创新创业竞赛	1	32	2-6		创实中心/传媒学院
	202001113	非遗技艺培训	1	32	2-6		创实中心
	小计（要求选修学分）		2	64			
总 计			43	128			

（四）产学合作课程平台（4 学分）

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	建议修读学期	考试课程	备注
选修	201902060	MAYA 动画基础	2	48	5		学位课
	201902061	游戏界面设计	2	48	6		学位课
	201902062	动画营销与制片管理	1	32	5		
	201902063	游戏引擎技术	3	64	6		
	小 计（要求选修学分）		4	96			
总 计			4	96			

十一、培养方案实施

本培养方案从 2022 级本科生开始实施。

撰稿人：李泚沭

审核人：王相和