

厦门大学嘉庚学院动画专业人才培养方案（130310）

（2021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 |
| | 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 | 0 | 32 | 32 | 0 | | | | | | | | |
| | 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 | 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) | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |