

31 动画

一、培养目标

动画专业下设两个专业方向：动画设计、数字影像。本专业旨在培养具备宽广的学科、文化、艺术素质，掌握扎实的动画专业基本理论与基础知识，具有较强的电脑二维及三维动画造型、设计及制作技能，能够胜任动画行业产品开发工作及相应教育工作，并具有进一步深造或自主学习能力的德智体全面发展的应用型人才。

二、培养要求

本专业学生主要学习动画设计与制作、影视特效、互联网动画等方面的基本理论、基本知识和基本技能，通过系统学习，具备深厚的动画制作素养和相应的创作与策划能力。毕业生应获得以下几方面的知识和能力：一是本专业必需的人文社科、动画设计领域的基本理论和基本知识；二是本专业二维动画设计、三维动画设计、动画网站、手机动画、动画原理、动画造型、原画设计、计算机图形图像技术等基本理论和基础知识，并在实践中融会贯通；三是动画造型与设计的基本技巧和方法；四是动画创作和制作的创新能力和可持续发展能力；五是较强的计算机和外语应用能力。

三、学制与学位

学制4年，艺术学学士。

四、专业核心课

After effects 特效、maya 模型设计、flash、动画原理与技法、动画概论、动画剧本、动画分镜头、原画设计、世界动画电影史、photoshop。

五、主要教学实践环节

色彩写生、专业实习、艺术考察、毕业论文、毕业创作。

六、办学条件

本专业有专、兼职教师 8 人，其中，副教授 2 人、讲师 3 人；硕士学位教师 5 人；中国美术家协会会员 1 人。

本专业具有相关理论研究及创意与设计的人才优势。教师研究论文、设计作品多篇（幅）在核心期刊发表；教师参加省级以上专业展赛多次获奖。本专业教学硬件条件也颇具优势。本专业建有动画实验室 1 个，另有资料室 1 个、展览厅 1 个、装裱室 1 个。为本专业教学实践、成果展示提供良好的基础设施。

七、办学历史及办学主要成就

动画专业是 2011 年经教育部批准的增设专业。几年来，积极推进专业建设，努力构建“艺工结合”的设计人才培养模式。基于“大设计”的教学理念，在培养学生设计观念、设计方法的同时，充分利用实验室等实践教学设施、设备，深化实践教学，提高学生的实践操作能力。并积极探索“工作室制”改革，加强产、学、研合作，形成“掌握基础、强化应用、启发个性、面向市场”的培养机制，以达到能熟练运用数字化手段进行动漫创作、动画设计制作专项能力突出人才要求，在新时期动画专业教育中显现出特色。

截止到 2016 年 9 月，毕业学生 2 届，共 58 人，在校生 4 届，共 183 人。