

# 动画专业教学计划

## 一、培养目标和毕业要求

### 1. 培养目标

本专业旨在为动画行业培养具备良好人文素养和科学素养以及较高艺术修养的，具备广博的专业知识和较强实践能力的工匠型人才。充分发掘综合性大学和电影学院的优质资源，使学生不仅能掌握动画创意、设计、制作等核心能力，还可以根据自身的兴趣和特长，在经典动画、影视特效动画、新媒体动画三个专业方向进行选修，成为基础扎实、视野广阔、学有专精、全面发展的高级动画创作人才，适应全球化背景下中国动画产业的需求，期待培养的学生毕业后5年左右，能达到下列目标：

目标 1：具备健全的人格、良好的科学文化素养和艺术修养，具有正确的职业道德、职业操守和社会责任感。

目标 2：动画师专业素质——具有创新精神，能从事动画剧本创作、动画美术设计、传统动画、新媒体动画以及影视特效动画的制作。

目标 3：具有较扎实的影视、动画基本理论与基本知识。

目标 4：团队协作和沟通能力——能够适应动画创作相关领域企业的团队工作环境，担当工作团队中的骨干或领导角色。

目标 5：具有健全的职业心理素质、人际沟通能力、思维判断能力、语言表达能力与社会交往能力，普通话水平达到二级乙等以上。

### 2. 毕业要求

(1) 基本理论与知识：能够掌握本专业所需的艺术、人文及设计基础以及动画专业知识，具备较高的艺术修养、文艺鉴赏能力和有良好的艺术感知能力，并能将所学知识用于解决动画创作相关领域的实际问题。

(2) 分析问题：能够运用艺术创作基本理论、基础知识和基本技能，结合动画制作的创作原则、创作要求和美学原理，识别、表达、并通过文献研究分析动画制作领域的复杂问题，以获得有效结论。

(3) 设计/开发解决方案：能够设计针对动画制作设计与应用领域中实际问题的解决方案，设计满足国际标准的动画制作工艺流程，为动画片相关内容的创作和国际化传播提供基本的设计方案，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。

(4) 研究：能够基于动画制作专业基础知识，采用合适的方法对动画创意与制作领域中的复杂问题进行研究，包括制作系统的选择和制作方案设计、作品测试和受众分析与解释，并通过信息综合得到合理有效的结论。

(5) 使用现代工具：能够针对动画制作创意与制作领域中的复杂问题，了解、选择与使用或者开发恰当的技术、软件、资源、和流程，针对概念设计、编剧策划、后期制作、音效、视效开发、互动媒体制作等领域的复杂问题进行实践操作，并能够理解其局限性。

(6) 可持续发展：能够理解和评价针对动画制作领域中的设备使用、内容创作等复杂问题的专业实践对社会可持续发展的影响。

(7) 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在动画制作实践中理解并遵守职业道德和规范，履行责任。

(8) 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。

(9) 沟通：具有较好的国际化视野和使用外语的能力，掌握文献检索、资料查询的基本技巧和方法；具有较强的外语文字表达、口语能力和国际交流能力。

(10) 艺术与社会：了解动画的发展历史，以及重大艺术和技术突破的背景及社会影响，能够合理分析和评价动画等文艺作品方案对社会、健康、安全、法律以及文化等方面的潜在影响，并理解应承担的责任；

(11) 终身学习：系统掌握了解本专业及相关领域的前沿和发展动态，具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应技术进步和社会的能力。

## 二、主干学科和主干课程

### 1. 主干学科

美术学、设计学、戏剧与影视学

### 2. 主干课程

学科基础课：动画概论、艺术概论、视听语言、设计构成、动画数字技术基础、动画导演、动画场景设计、动画角色设计、原动画设计、动画故事写作、定格动画基础、分镜头脚本设计、动画表演、动画原理与规律、数字三维动画基础、剪辑艺术与实践、电影声音设计、数字合成技术基础、电影声音设计、游戏设计概论等。

专业选修课：动漫策划概论、二维动画后期合成、数字建模技术、数字灯光与渲染、定格动画设计与制作、数字调色、无纸动画、概念设计、数字绘景与合成、动画片赏析、游戏美术设计 A、数字特效技术、数字三维角色动画、动画配音、影视摄影与照明、动画程序语言基础、电影录音概论、高级剪辑。

### 3. 主要实践性教学环节

美术基础实践:包括素描、色彩、摄影等；

美术综合实践：包括动画速写、场景设计、角色设计等；

动画创意实践：包括动画故事创意、故事板创作等；

动画制作实践：动画全流程制作实践；

动画联合创作：包括二维动画创作、三维动画创作、特效短片创作、新媒体动画创作等方向；

动画制作创新实践：与数字媒体技术专业、电影制作专业等专业进行跨专业联合创作；

毕业创作与展示：个人毕业作品创作与展示。

本专业所有实践性教学环节都与校外实习实践基地（迪斯尼、东方梦工程、上海电影集团、上海文广集团、上海幻维数码、东方卫视、上海温哥华电影学院等）进行密切合作，保证学生在培养的每个阶段都能接受来自业界一线的实践指导。同时学院实验教学示范中心在硬软件方面也为专业培养提供有力支持。

## 三、修业年限、学分和学位

### 1. 修业年限

四年

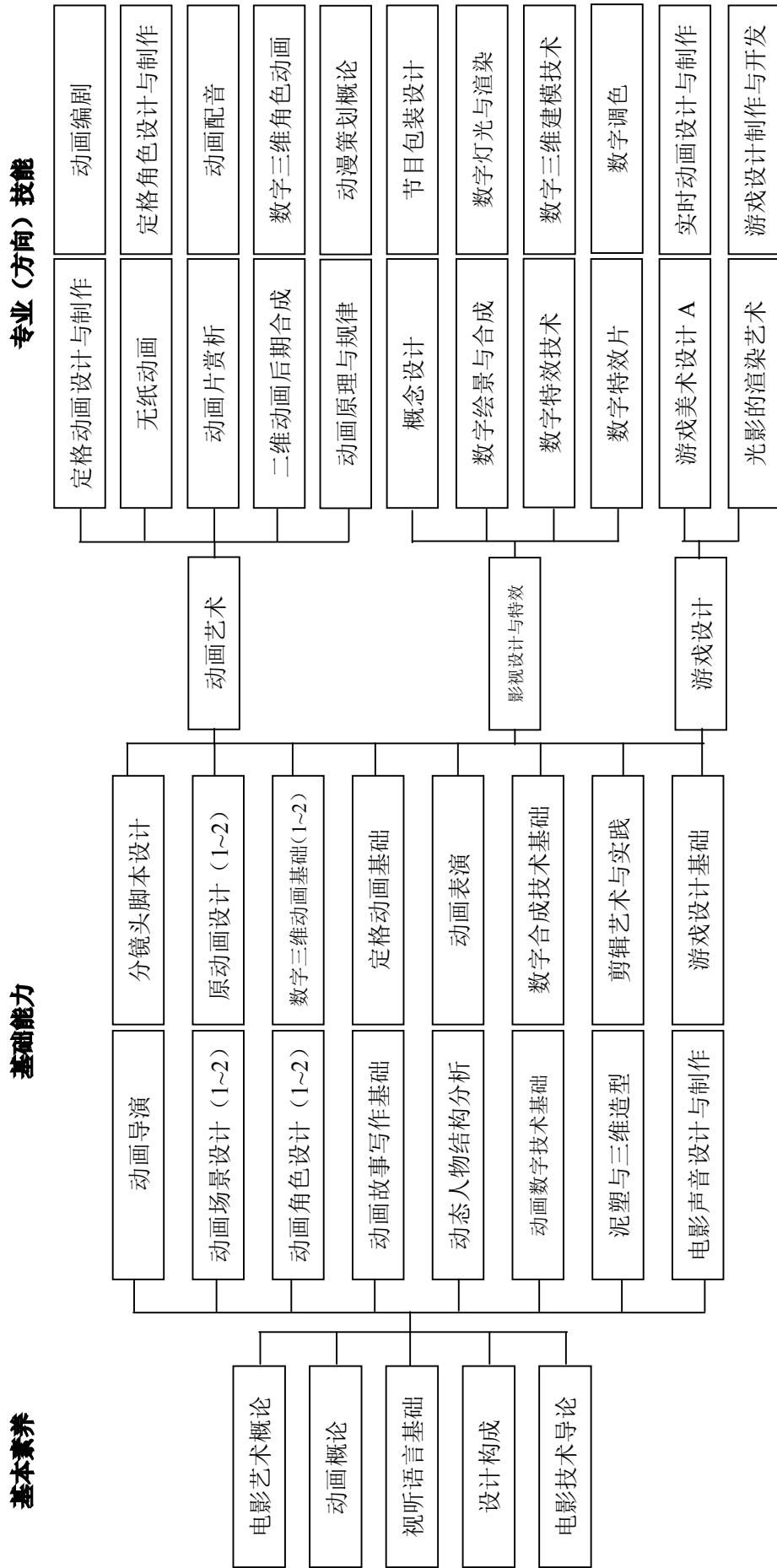
### 2. 总学分

260

### 3. 授予学位

艺术学学士

# 动画专业基础和专业课程相互关系结构图



## 实践教学



# 上海大学2023级教学计划表

上海电影学院

动画专业

课程分类	课程编号	课程名称	课程学分							各学年、学期计划学分安排												备注									
			共计	教学环节						第一学年			第二学年			第三学年			第四学年												
				讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他	1	2	3	夏季	4	5	6	夏季	7	8	9		夏季	10	11	12					
通识课6	人文经典与文化遗产		6																						详见附表						
	政治文明与社会建设																														
	艺术修养与审美体验																														
	经济发展与全球视野																														
	科技进步与生态文明																														
	创新思维与创业教育																														
公共基础课49	思想政治理论课	16583109	形势与政策	1	1																				*						
		16584153	思想道德与法治	3	3							3																			
		16584136	中国近现代史纲要B	3	3							3																			
		16584168	马克思主义基本原理	3	3								3																		
		16584173	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论C	3	3													3													
		16584171	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	2														3												
		思想政治选择性必修课（详见附表）		3																						3	◆				
	16583004	当代世界经济与政治	3	3																				3							
	16584172	劳动教育理论课	1	1								1																			
	00944008	大学生心理健康	2	1	1							2																			
	00853001~006	体育(1-6)	6	6								1	1	1			1	1	1												
	00914006	军事理论A	2	2								2																			
详见附表	大学英语	16									4	4	2			2	2	2													
学科基础课(见续表)			80								13	12	13			12	12	10					2								
高年级研讨课(见续表)			4																				2								
选修课	专业选修课(见续表)		53																				10	16	16	7	▲				
	任意选修课		2																							★					
实践教学环节			66								2	2	3	10		2	2	3	3					5	5	5	3	6	7	8	
总计			260																							●					

\*1-10学期均需选修 ◆多修同时属于通识课的课程可认定为通识课（见附表备注） ▲学分分布供参考 ★任意选修任何课程 附表见II-1-60页，所修通识课必须包含：1. “核心通识课”至少2学分，一年级至少修读一门；2. “创新思维与创业教育”模块至少2学分；3. “经济管理类”、“理学工学类”通识课分别至少2学分。（某门课程同时满足两个条件时，可重复认定，但所获得学分不累计。）

●毕业前至少修读一门全英语授课课程且成绩合格。（全英语授课课程指：1. 选课系统中标注的全英语课程。2. 国际化小学期开设的课程。3. 海外交流学分认定的课程。）

# 上海大学2023级教学计划表

## 学科基础课

课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注	课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注		
		共计	教学环节											共计	教学环节										
			讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他						讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他				
14005063	影视艺术概论	2	2							1		14766063	动态人物结构分析	3	3									3	
14005064	电影技术导论	2	2							1		14765069	数字三维动画基础(1)	4	4									4	◎
14765039	动画概论A	3	3							1	◎	14765010	原动画设计(1)	4	4									4	◎
14765064	视听语言基础	2	2							1		14766024	动画表演	4	4									4	
14765065	设计构成基础	2	2							1		14765070	数字三维动画基础(2)	4	4									5	◎
14765066	动画数字技术基础(1)	2	2							1		14765017	定格动画基础	4	4									5	◎
14765067	动画数字技术基础(2)	2	2							2		14765011	原动画设计(2)	4	4									5	◎
14765043	动画角色设计(1)	3	3							2	◎	14765071	电影声音设计与制作基础	4	4									6	
14765041	动画导演	4	4							2	◎	14765018	数字合成技术基础	4	3						1			6	◎
14765045	动画场景设计(1)	3	3							2	◎	14765073	动画故事写作基础	2	2									6	◎
14765042	分镜头脚本设计	4	4							3	◎	14765072	游戏设计基础A	2	2									7	
14765044	动画角色设计(2)	3	3							3	◎	14765015	剪辑艺术与实践	4	4									7	
14765046	动画场景设计(2)	3	3							3	◎	14765083	论文写作	2	2									11	

## 高年级研讨课

课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注	课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注		
		共计	教学环节											共计	教学环节										
			讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他						讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他				
二年级适用											三年级适用														
1476EY01	研究方法的前沿(动画)	2	2							6		1476SY01	数字艺术与技术	2	2									9	

专业选修课（第9学期（含）之后的课程可能会进行一次动态调整。）

课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注	课程编号	课程名称	课程学分								学期	备注		
		共计	教学环节											共计	教学环节										
			讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他						讲授	实验	上机	自学	项目	读书	其他				
14766080	水墨画基础	2	2							4		14766077	游戏设计制作与开发	4	4									9	
14766081	数字绘画艺术与表现	3	3							4		14766076	动画编剧	4	4									9	
14766074	动画配音基础	2	2							5		14766032	概念设计	4	4									9	
14765038	艺术概论	2	2							5		14766031	动画片赏析	4	4									9	
14766059	数字三维建模技术	4	4							6		14556281	影视声音设计	4	4									9	
14766084	定格角色设计与制作	4	4							7		14766061	动漫策划概论	4	4									10	
14765068	动画原理与规律A	2	2							7		14766078	光影的渲染艺术(Lighting Art in Rendering)	3	3									10	★
14766050	二维动画后期合成	3	3							7		14766082	实时动画设计与制作	3	3									10	
14766052	数字灯光与渲染技术	4	4							7		14556321	数字特效片	4	2						2			10	
14766055	数字三维角色动画	4	4							8		14556291	数字绘景与合成A	3	2	1								10	
14766027	无纸动画	4	4							8		14566288	视觉造型艺术A	3	3									11	
14766037	游戏美术设计A	4	4							8		14555194	乐理基础	3	3									11	
14766079	节目包装设计	3	3							8		14A45016	中外艺术史	3	3									11	
14765020	数字调色	4	4							8		14566248	拉片点读	3	3									12	
14766060	定格动画设计与制作	4	4							8		14555282	数字动画设计与制作	4	3	1								12	
14766054	数字特效技术	4	4							9															

◎专业核心课程      ★全英语课程

## 上海大学2023级实践性教学环节学分安排表

动画专业

实践分类	编号	实践环节名称	实践周数	实践学分	实践形式		各学年学分安排				备注
					集中	分散	一	二	三	四	
实 习	00914003	军事技能	2	2	√		2				
	00874008	形势与政策(实践)		1	√		1				
	1658A001~002	思想政治理论课(实践)(1-2)		2			1	1			第3,6学期
	00874007	思想道德与法治(实践)	1	1	√		1				
	0000A001	创新创业实践		1		√	1				三选一 (详见注)
	00874028	大学生社会实践		1		√	1				
	00883034	劳动素养专项实践		1	√		1				
	1476A047	毕业实习		0.5	1		√				1
课 程 设 计	1476A029	基础实践(1)		2		√	2				第1学期
	1476A030	基础实践(2)		2		√	2				第2学期
	1476A031	基础实践(3)		2		√	2				第3学期
	1476A032	泥塑与三维造型	1.5	3		√	3				
	1476A048	基础实践(4)	1	2		√	2				
	1476A033	综合实践(1)		2		√		2			第4学期
	1476A034	综合实践(2)		2		√		2			第5学期
	1476A035	综合实践(3)		2		√		2			第6学期
	1476A049	动画创作实践(1)	1.5	3		√		3			
	1476A050	动画创作实践(2)		5		√			5		第7学期
	1476A051	动画创作实践(3)		5		√			5		第8学期
	1476A052	动画创作实践(4)		5		√			5		第9学期
	1476A053	动画创作实践(5)	1.5	3		√			3		
	1476A011	毕业创作与展示(1)		6		√				6	第10学期
	1476A026	毕业创作与展示(2)		6		√				6	第11学期
1476A027	毕业创作与展示(3)		4		√				4	第12学期	
毕业设计 (论文)	1476A028	毕业论文		4		√				4	第12学期
共计				66			17	10	18	21	

注:

- 《创新创业实践》、《大学生社会实践》和《劳动素养专项实践》三门课程三选一。
- 在校期间,学生参与下述活动之一,可认定《创新创业实践》课程学分。分别是(1)联合大作业;(2)大学生创新项目;(3)学科竞赛获校级(含)以上奖项,并未冲抵过学分;(4)院系认定的创新创业各类活动(累计至少半周时间)。
- 《大学生社会实践》在第2-11学期(除夏季学期)均开设,具体要求详见课程简介。
- 《劳动素养专项实践》包含“电子小世界”、“木质匠心”、“陶塑艺术”和“金属艺术”4个专项,只限选修其中1个专项,第1-12学期(除夏季学期)均开设。