

动画专业 2024 版本本科培养方案

Undergraduate Education Plan for Specialty in Animation(2024)

专业名称	动画	主干学科	艺术学
Major	Animation	Major Disciplines	Science of Art
计划学制	四年	授予学位	艺术学学士
Duration	4years	Degree Granted	Art of Engineering

最低毕业学分规定
Graduation Credit Criteria

课程分类 Course Classification 课程性质 Course Nature	通识教育课程 General Education Coursers	学科基础课程 Disciplinary Fundamental Courses	专业课程 Specialty Elective Courses	个性课程 Personalized Course	集中性实践 教学环节 Specialized Practice Schedule	课外学分 Extra- Course Credits	总学分 Total Credits
必修课 Required Courses	38	21	45	\	24	10	175
选修课 Elective Courses	9	\	22	6	\		

一、专业简介

1 Professional Introduction

动画专业是以动画为基础，集影视、新媒体、游戏、工程于一体的综合艺术专业，主要学习美术学、动画、影视、计算机等相关领域的课程与实践内容，培养从事动画、影视、游戏美术设计、数字媒体艺术、新媒体广告、计算机仿真和理论研究等方面人才，及面向建筑、景观、交通、造船、汽车等行业、从事工程动画与研究的专业人才。

动画是文化产业的重要组成部分，是 21 世纪最具发展潜力的朝阳产业。动画专业将为我国动画及相关产业的可持续发展提供人才、理论和技术等多方位的支持。

本校是中南地区最早招收动画专业本、硕，全国最早招收动画研究方向博士、博士留学生及博士后人才的高校之一，是第一批教育部国家级特色专业建设点，2019 年获批国家级一流本科专业建设点。拥有一支以教育部动画、数字媒体专业教学委员会副主任委员、国家一流课程教授、湖北省动漫协会会长为引领的高水平教师队伍，科研和教研成果多次获国家级一、二、三等奖。

本专业积极探索动画专业创作研究型人才培养模式，培养掌握专业基本理论知识和实践技能，具备造型基础、审美能力和开阔的眼界，具有较强的创新意识和创作实践能力，能够在动画、影视、新媒体、游戏等领域从事理论研究、设计和管理工作的专业人才。

The Animation major is an interdisciplinary artistic discipline grounded in animation, encompassing film and television, new media, gaming, and engineering. It focuses on educating students in subjects and practical applications spanning fine arts, animation techniques, film-making, computer science, and related fields. The program aims to nurture professionals for roles in animation, film and television art design, game art, digital media arts, new media advertising, computer simulation, as well as theoretical research. Additionally, it prepares individuals for careers in engineering animation and research within industries such as architecture, landscape design, transportation, shipbuilding, and automotive.

Animation constitutes a vital segment of the cultural industry and is deemed the sunrise industry with the

greatest potential for growth in the 21st century. The Animation major is instrumental in providing comprehensive support—including talent cultivation, theoretical frameworks, and technological advancements—for the sustainable development of China's animation sector and related industries.

Our institution was among the pioneers in Central South China to admit undergraduate and graduate students majoring in Animation, and nationwide, we were one of the first to enroll doctoral candidates specializing in Animation studies, international doctoral students, and postdoctoral researchers in this field. Recognized as one of the first national characteristic specialty construction sites by the Ministry of Education, our Animation program was approved in 2019 as a national first-class undergraduate major construction site. We boast a high-caliber faculty led by a vice-chairman of the Teaching Committee for Animation and Digital Media under the Ministry of Education, professors of national-level excellent courses, and the president of the Hubei Animation Association. Our faculty's research and teaching achievements have repeatedly won national first, second, and third prizes.

Dedicated to an innovative research-oriented education model for animators, the program fosters talents equipped with fundamental theoretical knowledge and practical skills, a strong foundation in aesthetics and broad perspectives, along with a heightened sense of innovation and proficiency in creative practice. Graduates are well-positioned to engage in theoretical research, design, and management within the realms of animation, film and television, new media, and gaming.

二、培养目标与毕业要求

2 Educational Objectives & Requirements

(一) 培养目标

动画专业面对人才培养的新时代要求，紧密围绕数字时代、数字产业、数字中国战略及发展新质生产力，培养德、智、体、美全面发展，掌握动画领域的专业基础知识和专业技能，具备优秀的综合素质、创作和设计实践能力和创新精神的高层次动画创作研究型人才。

本专业期待毕业生经过五年左右的工作实践，具有的职业能力和取得的职业成就如下：

- 1.培养身心健康，具备良好的人文素养、艺术修养和社会责任感，遵守动画职业道德及规范，适应国家经济、科技、社会发展的高素质动画人才；
- 2.具备造型基础、审美能力、专业素养、创作实践能力、开阔的视野和较强的创新创业意识与能力；
- 3.具备动画创作与制作、影视策划及制作、游戏开发与美术设计、数字媒体艺术设计、虚拟现实与仿真设计及理论研究的能力，培养面向动画、影视、游戏产业的创作与理论研究专业人才，以及面向跨领域相关行业，如建筑及环境空间、交通物流、汽车造船制造业等，从事工程动画创作与理论研究的专业人才。
- 4.熟练掌握专业创作与制作的相关工具，以及软、硬件技术的应用；
- 5.具有良好的口头和书面表达能力、交流沟通能力；良好的团队意识和合作精神；具备自主学习的能力。

2.1 Education Objectives

Facing the requirements of the new era of personnel training, animation major closely focuses on the digital age, digital industry, digital China strategy and the development of new quality productivity, and cultivate high-level animation creation and research talents with all-round development of morality, intelligence, sports and beauty, professional basic knowledge and skills in the field of animation, excellent comprehensive quality, practical ability of creation and design and innovative spirit.

This major expects graduates to have the following professional abilities and achievements after about five years of work practice:

- 1.To develop high-quality animation talent with physical and mental health, having humanistic quality and

artistic accomplishment, the sense of social responsibility and animation occupation morality and standard for adapting to the national economy, science and technology, social development.

2.To develop animation talent with modeling foundation, aesthetic ability, professional quality, creative practice ability, broad vision and strong innovation and entrepreneurship consciousness.

3.To develop talent of animation creation and production, film and television planning and production, game development and arts design, digital media design, virtual reality and simulation design and theoretical research and To cultivate professionals talents for the creation and theoretical research of animation, film and television, and game industry, as well as cross-field related industries, such as architecture and environmental space, transportation logistics, automobile shipbuilding industry, etc. Professional talents engaged in engineering animation creation and theoretical research.

4.To be proficient in professional creation and production of related tools, as well as the application of software and hardware technology .

5.To have good oral and written skills, communication skills; to have good team spirit and cooperation spirit; to have the ability to learn independently..

(二) 毕业要求

本专业学生毕业时应当达到中国工程教育专业认证协会工程教育认证标准规定的的能力，即：

1. 艺术素养:掌握相关艺术理论、史论、管理知识，了解国内外优秀文化艺术，并具有较高的
人 文 素 养 、 艺 术 修 养 和 审 美 能 力 。

2. 专业基础:具备从事本专业领域所需的基础造型能力和思维能力，掌握本专业的基本理论、基本知识和动画创作规律，能够建立影视、动画、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真等创作的思维方式。

3. 创作实践:具备专业创作实践能力，并在创作过程中体现创新意识，考虑社会、安全、法律
、 文 化 等 因 素 。

4. 研究:掌握现代的信息获取方法，具备文献检索和资料查找的能力；了解影视、动画、数字媒体、游戏、虚拟现实仿真等领域的最新前沿发展动态、趋势与理论研究；能够基于动画设计原理，采用专业创作方法进行研究，包括调研与数据分析，并得到合理有效的结论。具备研究生课程学习所需的认知和基础能力，能够对创作实践过程中的思考、体会与经验，进行理论的归纳与总
结 。

5. 使用现代工具:具备动画实践与操作的能力，能够掌握和应用数字绘画、影视制作、动画制作、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真设计等相关制作软件。

6. 社会影响:在项目策划和创作实践中，能够考虑、理解和评价项目创作成果对受众及社会环境
的 影 响 。

7. 政策法规与职业规范: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。能理解并遵守社会道德和职业规范，履行社会责任并勇于担当。

8. 个人和团队:能够胜任专业相关的职业岗位，具有良好的团队意识和合作精神；能够在多学科背景团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。

9. 沟通:具备良好的口头和书面表达和交流能力，至少熟练掌握一门外语进行技术沟通和交流
。

10. 项目管理:理解并掌握艺术或设计管理原理与方法，具备项目管理能力，并能在多学科环境
中 应 用 。

11. 自主学习:具有自主学习和适应发展的能力;了解本专业的最新发展前沿,了解相关艺术及设计门类,拓展专业知识,扩大知识面,提升就业面。

2.2 Graduation Requirements

Upon graduation, students in this major should meet the abilities required by the Engineering Education Certification Standards of the China Engineering Education Professional Certification Association, namely:

1.To master the relevant art theory, history, management knowledge and to understand the excellent culture and art at home and abroad; And to have the high humanity qualities, the artistic taste and aesthetic judgment.

2.To have the basic modeling ability and thinking ability required by the professional field and master the basic theory, basic knowledge and animation creation rules of the major; Be able to establish the thinking mode of film and television, animation, digital media, game development, virtual reality simulation.

3. To have professional creative practice ability, and reflect the innovative consciousness in the creative process, considering social, safety, legal, cultural and other factors.

4.To master the methods of obtaining modern information, have the ability of literature retrieval and data search, and understand the latest cutting-edge developments, trends and theoretical research in film and television, animation, digital media, games, virtual reality simulation and other fields; Based on the principles of animation design, I can use professional creative methods to conduct research, including investigation and data analysis, and get reasonable and effective conclusions. Have the cognitive and basic abilities required for postgraduate study, and be able to theoretically summarize and summarize the thinking, experience and experience in the process of creative practice.

5.To have the ability of animation practice and operation and master related production software such as digital painting, film and television production, animation production, digital media, game development, virtual reality simulation design etc.

6.In project planning and creative practice, students are able to consider, understand, and evaluate the impact of project creative outcomes on the audience and social environment.Social Influence:To be able to consider, understand and evaluate the impact of project creation on the target audience and social environment in the practice of project planning and creation.

7.Understand the guidelines and policies of the Party and the state in arts, propaganda, news, and publishing, as well as the policies and regulations of film and television. Be able to understand and abide by social ethics and professional norms, fulfill social responsibilities, and have the courage to take on responsibilities.

8.To be competent for professional positions and have good team spirit and cooperation spirit, and be able to play the roles of individual, team member and leader in a multidisciplinary team.

9.To have good verbal and written communication skills, at least proficient in a foreign language for communication skills.

10.To understand and master the principles and methods of art or design management, have the ability to manage projects and apply them in a multidisciplinary environment.

11.To have the ability to learn independently and adapt to development, understand the latest development, frontier, trend and expand their professional knowledge, broaden their knowledge and enhance their employment.

附：培养目标实现矩阵

毕业要求	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
毕业要求 1		√	√		
毕业要求 2		√	√		
毕业要求 3		√	√		√
毕业要求 4		√	√		

毕业要求 5		√	√		
毕业要求 6		√	√		
毕业要求 7	√				
毕业要求 8				√	
毕业要求 9				√	
毕业要求 10		√	√		
毕业要求 11					√

毕业要求的达成需以课程（教学环节）的教学活动为支撑。本专业为合理设置课程体系、落实对毕业要求的支撑课程，对各项毕业要求进行了解。每项毕业要求（一级指标）被分解为若干层层递进的指标点（二级指标），前一指标点的达成是下一指标点达成的基础，而下一指标点的达成是前一指标点的升华，所有指标点一起，支撑了该毕业要求的达成。根据上述分解方法，本专业各项毕业要求的指标点分解如下表所示。

表：毕业要求指标点的分解

毕业要求	指标点
毕业要求 1. 艺术素养:掌握相关艺术理论、史论、管理知识，了解国内外优秀文化艺术，并具有较高的的人文素养、艺术修养和审美能力。	1.1 能将相关的艺术理论、史论和管理知识，用于艺术创作问题的表述。
毕业要求 1. 艺术素养:掌握相关艺术理论、史论、管理知识，了解国内外优秀文化艺术，并具有较高的的人文素养、艺术修养和审美能力。	1.2 能针对具体的创作项目构思方案并完成前期策略规划。
毕业要求 1. 艺术素养:掌握相关艺术理论、史论、管理知识，了解国内外优秀文化艺术，并具有较高的的人文素养、艺术修养和审美能力。	1.3 能够将相关艺术知识和设计方法用于分析专业的创作和制作问题。
毕业要求 1. 艺术素养:掌握相关艺术理论、史论、管理知识，了解国内外优秀文化艺术，并具有较高的的人文素养、艺术修养和审美能力。	1.4 能够将相关艺术知识和设计方法用于专业创作问题解决方案的比较与综合。
毕业要求 2. 专业基础:具备从事本专业领域所需的基础造型能力和思维能力，掌握本专业的基本理论、基本知识和动画创作规律，能够建立影视、动画、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真等创作的思维方式。	2.1 能运用相关艺术原理，识别和判断复杂创作与制作问题的关键环节。

毕业要求 2. 专业基础:具备从事本专业领域所需的基础造型能力和思维能力,掌握本专业的基本理论、基本知识和动画创作规律,能够建立影视、动画、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真等创作的思维方式。	2.2 能基于相关艺术原理和设计方法,在创作中进行正确的专业表达。
毕业要求 2. 专业基础:具备从事本专业领域所需的基础造型能力和思维能力,掌握本专业的基本理论、基本知识和动画创作规律,能够建立影视、动画、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真等创作的思维方式。	2.3 能认识到创作中解决问题有多种方案可选择,会通过文献和案例研究来寻求可替代的解决方案。
毕业要求 2. 专业基础:具备从事本专业领域所需的基础造型能力和思维能力,掌握本专业的基本理论、基本知识和动画创作规律,能够建立影视、动画、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真等创作的思维方式。	2.4 能运用基本原理,借助文献和案例研究,分析过程的影响因素,获得有效结论和找到解决问题的途径。
毕业要求 3. 创作实践:具备专业创作实践能力,并在创作过程中体现创新意识,考虑社会、安全、法律、文化等因素。	3.1 掌握动画及周边产品的创作和制作全周期、全流程的基本方法和技术,了解其发行、发布与开发的流程。
毕业要求 3. 创作实践:具备专业创作实践能力,并在创作过程中体现创新意识,考虑社会、安全、法律、文化等因素。	3.2 能够针对特定需求,完成相应的具体设计。
毕业要求 3. 创作实践:具备专业创作实践能力,并在创作过程中体现创新意识,考虑社会、安全、法律、文化等因素。	3.3 能够根据影响设计目标和技术方案的各种因素,及具体创作要求,调整制作方式或工艺流程,在设计中体现创新性。
毕业要求 3. 创作实践:具备专业创作实践能力,并在创作过程中体现创新意识,考虑社会、安全、法律、文化等因素。	3.4 在设计中能够考虑社会、安全、法律、文化及环境等制约因素。
毕业要求 4. 研究:掌握现代的信息获取方法,具备文献检索和资料查找的能力;了解影视、动画、数字媒体、游戏、虚拟现实仿真等领域的最新前沿发展动态、趋势与理论研究;能够基于动画设计原理,采用专业创作方法进行研究,包括调研与数据分析,并得到合理有效的结论。具备研究生课程学习所需的认知和基础能力,能够对创作实践过程中的思考、体会与经验,进行理论的归纳与总结。	4.1 能够基于艺术创作原则,通过文献、案例研究或相关方法,调研和分析复杂创作问题的解决方案。
毕业要求 4. 研究:掌握现代的信息获取方法,具备文献检索和资料查找的能力;了解影视、动画、数字媒体、游戏、虚拟现实仿真等领域的最新前沿发展动态、趋势与理论研究;能够基于动画设计原理,采用专业创作方法进行研究,包括调研与数据分析,并得到合理有效的结论。具备研究生课程学习所需的认知和基础能力,能够对创作实践过程中的思考、体会与经验,进行理论的归纳与总结。	4.2 能够根据研究对象的特征,选择研究路线,构思和制定创作方案。

毕业要求 4. 研究:掌握现代的信息获取方法,具备文献检索和资料查找的能力;了解影视、动画、数字媒体、游戏、虚拟现实仿真等领域的最新前沿发展动态、趋势与理论研究;能够基于动画设计原理,采用专业创作方法进行研究,包括调研与数据分析,并得到合理有效的结论。具备研究生课程学习所需的认知和基础能力,能够对创作实践过程中的思考、体会与经验,进行理论的归纳与总结。	4.3 能够根据具体项目制定创作计划和方案,组建创作团队,整合所需软、硬件资源,以及专业技术、设备和场地支持,安全地开展和完成创作。
毕业要求 4. 研究:掌握现代的信息获取方法,具备文献检索和资料查找的能力;了解影视、动画、数字媒体、游戏、虚拟现实仿真等领域的最新前沿发展动态、趋势与理论研究;能够基于动画设计原理,采用专业创作方法进行研究,包括调研与数据分析,并得到合理有效的结论。具备研究生课程学习所需的认知和基础能力,能够对创作实践过程中的思考、体会与经验,进行理论的归纳与总结。	4.4 能对创作过程和作品效果进行理论分析和解释,并通过信息综合得到合理有效的结论,撰写论文或报告。
毕业要求 5. 使用现代工具:具备动画实践与操作的能力,能够掌握和应用数字绘画、影视制作、动画制作、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真设计等相关制作软件。	5.1 了解专业常用的软件、硬件及相关设备的使用原理和方法,并理解其局限性。
毕业要求 5. 使用现代工具:具备动画实践与操作的能力,能够掌握和应用数字绘画、影视制作、动画制作、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真设计等相关制作软件。	5.2 能够选择与使用恰当的软、硬件和相关设备,对复杂创作问题进行分析、策划与设计。
毕业要求 5. 使用现代工具:具备动画实践与操作的能力,能够掌握和应用数字绘画、影视制作、动画制作、数字媒体、游戏开发、虚拟现实仿真设计等相关制作软件。	5.3 能够针对具体项目,选用满足特定需求的现代工具,模拟和预测专业问题,并能够分析其局限性。
毕业要求 6. 社会影响:在项目策划和创作实践中,能够考虑、理解和评价项目创作成果对受众及社会环境的影响。	6.1 知晓作为艺术创作者的社会责任,理解动画相关创作成果对青少年成长、观念形成、身心健康等所起的作用,以及对整体社会环境的影响。
毕业要求 6. 社会影响:在项目策划和创作实践中,能够考虑、理解和评价项目创作成果对受众及社会环境的影响。	6.2 建立作为艺术创作者的社会责任感,思考专业创作成果对受众及社会环境的影响作用,评价作品的社会效应。
毕业要求 7. 政策法规与职业规范: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。能理解并遵守社会道德和职业规范,履行社会责任并勇于担当。	7.1 有正确价值观,理解个人与社会的关系,了解中国国情。

毕业要求 7. 政策法规与职业规范: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。能理解并遵守社会道德和职业规范，履行社会责任并勇于担当。	7.2 理解诚实守信公正的职业道德和规范，并能在创作实践中自觉遵守。了解专业相关领域的技术标准体系、知识产权、产业政策和法律法规。
毕业要求 7. 政策法规与职业规范: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。能理解并遵守社会道德和职业规范，履行社会责任并勇于担当。	7.3 能分析和评价专业创作作品对社会、健康、安全、法律、文化的影响，以及这些制约因素对项目实施的影响，并理解应承担的责任。理解艺术创作者对公众的道德观念、心理健康、社会安全等方面的社会责任，能够在创作实践中自觉履行责任。
毕业要求 8. 个人和团队:能够胜任专业相关的职业岗位，具有良好的团队意识和合作精神；能够在多学科背景团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	8.1 能与其他学科的成员有效沟通，合作共事。
毕业要求 8. 个人和团队:能够胜任专业相关的职业岗位，具有良好的团队意识和合作精神；能够在多学科背景团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	8.2 能够在团队中独立或合作开展工作。
毕业要求 8. 个人和团队:能够胜任专业相关的职业岗位，具有良好的团队意识和合作精神；能够在多学科背景团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	8.3 能够组织、协调和指挥团队开展工作。
毕业要求 9. 沟通:具备良好的口头和书面表达和交流能力，至少熟练掌握一门外语进行技术沟通和交流。	9.1 能就专业问题，以口头、文稿、图表、图形、影音等方式，准确表达自己的观点，回应质疑，理解与业界同行和社会公众交流的差异性。
毕业要求 9. 沟通:具备良好的口头和书面表达和交流能力，至少熟练掌握一门外语进行技术沟通和交流。	9.2 了解专业领域的国际发展趋势、研究热点，理解和尊重世界不同文化的差异性和多样性。
毕业要求 9. 沟通:具备良好的口头和书面表达和交流能力，至少熟练掌握一门外语进行技术沟通和交流。	9.3 具备跨文化交流的语言和书面表达能力，能就专业问题，在跨文化背景下进行基本沟通和交流。
毕业要求 10. 项目管理:理解并掌握艺术或设计管理原理与方法，具备项目管理能力，并能在多学科环境中应用。	10.1 掌握创作项目中涉及的管理与经济决策方法。
毕业要求 10. 项目管理:理解并掌握艺术或设计管理原理与方法，具备项目管理能力，并能在多学科环境中应用。	10.2 了解创作、制作及产品发布发行全周期、全流程的成本构成，理解其中涉及的设计管理与经济决策问题。
毕业要求 10. 项目管理:理解并掌握艺术或设计管理原理与方法，具备项目管理能力，并能在	10.3 能在多学科环境下（包括模拟环境），在设计解决方案的过程中，运用设计管理与经济

多 学 科 环 境 中 应 用 。	决 策 方 法 。
毕业要求 11. 自主学习:具有自主学习和适应发展的能力;了解本专业的最新发展前沿,了解相关艺术及设计门类,拓展专业知识,扩大知识面,提升就业面。	11.1 能在社会发展的大背景下,认识到自主和终身学习的必要性。
毕业要求 11. 自主学习:具有自主学习和适应发展的能力;了解本专业的最新发展前沿,了解相关艺术及设计门类,拓展专业知识,扩大知识面,提升就业面。	11.2 具有自主学习的能力,包括对创作和技术问题的理解能力,归纳总结的能力和提出问题的能力等。

附：毕业要求实现矩阵

课程名称	动画专业毕业要求											
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	
艺用人体解剖(10074111002)	M	H									L	
计算机艺术设计基础 2(10191121231)		M			H						L	
色彩 B(10193111002)	M	H									L	
视觉艺术语言(10193124262)	M	H									L	
人工智能艺术设计基础(10193124263)		M			H						L	
速写 B(10194112027)	M	H									L	
专业导论(10194115003)				L			H				M	
人体素描(10194117169)	M	H									L	
素描 B(10194117177)	M	H									L	
设计概论(10194121125)	H			L							M	
论文写作指导(10194121196)	M			H							L	
交互与游戏开发(10194121197)		L	M		H							
动画分镜头台本创作 B(10194121201)			H	M				M				
影视制作及影视声音 C(10194121204)					H			L			M	
雕塑与三维角色造型(10194124106)		M		L	H							
动画综合实践 2A(10194124183)		M	H		L							
世界动画史(10194124290)	H			L							M	
动画制作技法 B(原画与运动规律)(10194124291)		M	H		L							
影视动画剧作(10194124297)		M				H	L					
动画角色设计(10194124298)			H		M				L			
动画场景设计(10194124300)			H		M				L			
三维动画创作(10194124311)		M	H		H						L	
定格动画创作(10194124312)			H	M				L				
人工智能动画创作(10194124314)			H	M				L		M		
短片拍摄(10194124702)			M				L	H		M		
影视戏剧表演与小品艺术(10195111007)	L							M	H			
透视学(10195111008)	M	H									L	
动画音乐(10195111009)	M		L				H					

游戏美术设计(10195117031)			H		M				L			
中外建筑史 C(10195117063)	H			L							M	
中外美术史 C(10195117065)	H			L							M	
风景色彩(10195117066)	M	H									L	
UI 设计(10195121049)			H			M					L	
影视心理学(10195121081)	M	L		H								
影视制片及管理(10195124109)						L	L		M	H		
影视动画创作 C(10195124310)			H	M				H		L		
线性造型语言(10195124328)	H	L									L	
数字影像创作 C(10195124334)		L	H		M							
新媒体动画(10195124335)			H	M				L				
影视特效 B(10195124339)	L		H	M								
漫画及插画设计(10195124340)	M	H	M			L						
公共艺术及文创设计(10195124341)	M		H			L						
虚拟现实仿真(10195124342)		L	M		H							
文字与版式设计 B(10196121271)			H			M					L	
专业考察(10197312077)	M	H							L			
外出写生(艺术采风)B(10197317206)	M	H						L				
毕业实习(10197321236)			M	H			M		L			
毕业设计(论文)(10197321252)			H	H		L		M			H	
动画专业创新创业实践(10197321258)			M				H			L		
动画综合实践 1A(10197324375)		M	H		L							
大学英语 C4(10201121063)						L		M	H			
大学英语 C3(10201121064)						L		M	H			
大学英语 C2(10201121065)						L		M	H			
大学英语 C1(10201121068)						L		M	H			
思想道德与法治(10211124001)		L				M	L				M	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (10211124002)							L			M	M	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (10211124003)						M	L				M	
马克思主义基本原理(10211124004)		M								L	M	
中国近现代史纲要(10211124005)		L				M	L				M	
形势与政策(10218116001)									M		H	
形势与政策(10218116002)									M		H	
形势与政策(10218116003)									M		H	
形势与政策(10218116004)									M		H	
形势与政策(10218116005)									M		H	
形势与政策(10218116006)									M		H	
形势与政策(10218116007)									M		H	
形势与政策(10218116008)									M		H	
体育 4(10271117043)								M	H		L	
体育 3(10271117044)								M	H		L	
体育 2(10271117045)								M	H		L	

体育 1 (10271117046)								M	H		L	
军事理论 (10381121001)								H				
军事技能训练 (10381321003)								H				
心理健康教育 (10388117003)							L	M				
通识教育选修课	“四史”类						L				M	
	人文社科类						L					
	科技创新类						L				M	
	经济管理类										M	
	创新创业类			M							L	
	艺术审美类							M				
	体育健康类								M			
备注：表中用“H”、“M”、“L”分别表示该课程对指标点的支撑强度为“高”、“中”、“低”。												

三、专业核心课程

3 Core Courses

专业导论, 动画分镜头台本创作 B, 影视制作及影视声音 C, 动画制作技法 B（原画与运动规律）, 动画角色设计, 动画场景设计, 影视动画创作 C

Introduction to Specialty, Animation Creation With Different Lens, Techniques of Animation Making B (Key Frame and Movement Rules) , Role Design, Scene Design, Film & TV Animation Creation C

四、 教学建议进程表

4 Course Schedule

开课单位 Course College	课程编号 Course Number	课程名称 Course Title	学分 Crs	学时分配 Including						建议修读学 期 Suggested Term	先修课程 Prerequisite Course
				总学时 Tot hrs.	理论 Theory	实验 Exp.	上机 Ope-ratio.	实践 Prac-tice.	课外 Extra-cur.		
(一) 通识教育必修课程 1 General Education Compulsory Courses											
艺术与设计学院	10191121231	计算机艺术设计基础 2 Fundamentals of Computer Art Design 2	3	48	16	0	32	0	0	1	
外国语学院	10201121063	大学英语 C4 College English C4	2	48	32	0	0	0	16	4	大学英语 C3
外国语学院	10201121064	大学英语 C3 College English C3	2	32	32	0	0	0	0	3	大学英语 C2
外国语学院	10201121065	大学英语 C2 College English C2	2	32	32	0	0	0	0	2	
外国语学院	10201121068	大学英语 C1 College English C1	2	32	32	0	0	0	0	1	
马克思主义学院	10211124001	思想道德与法治 Morality and the rule of law	3	48	42	0	0	6	0	2	
马克思主义学院	10211124002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 Introduction to Mao Zedong Thought and Socialism with Chinese Characteristics	3	48	30	0	0	18	0	3	
马克思主义学院	10211124003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	48	36	0	0	12	0	4	
马克思主义学院	10211124004	马克思主义基本原理 Fundamental Principles of Marxism	3	48	42	0	0	6	0	4	
马克思主义学院	10211124005	中国近现代史纲要 Outline of Contemporary and Modern Chinese History	3	48	42	0	0	6	0	1	
马克思主义学院	10218116001	形势与政策 Situation & Policy	0.25	8	8	0	0	0	0	1	
马克思主义学院	10218116002	形势与政策 Situation & Policy	0.25	8	8	0	0	0	0	2	
马克思主义学院	10218116003	形势与政策 Situation & Policy	0.25	8	8	0	0	0	0	3	
马克思主义学院	10218116004	形势与政策 Situation & Policy	0.25	8	8	0	0	0	0	4	
马克思主义学院	10218116005	形势与政策	0.25	8	8	0	0	0	0	5	

Sports and Health											
小 计 Subtotal			9	144							
(三) 学科基础课程 3 Disciplinary Fundamental Courses											
艺术与设计学院	10193111002	色彩 B Color	3	48	48	0	0	0	0	1	
艺术与设计学院	10193124262	视觉艺术语言 Audiovisual Art Language	4	64	32	0	0	32	0	2	
艺术与设计学院	10193124263	人工智能艺术设计基础 Art Design of Artificial Intelligence Generated Content	2	32	16	0	0	16	0	2	
艺术与设计学院	10194112027	速写 B Sketch	2	32	32	0	0	0	0	1	
艺术与设计学院	10194115003	专业导论 Introduction to Specialty	1	16	16	0	0	0	0	1	
艺术与设计学院	10194117169	人体素描 Figure Drawing	3	48	48	0	0	0	0	2	
艺术与设计学院	10194117177	素描 B Drawing	3	48	48	0	0	0	0	1	
艺术与设计学院	10195117066	风景色彩 Landscape Color	3	48	48	0	0	0	0	2	
小 计 Subtotal			21	336	288	0	0	48	0		
修读说明: NOTE:											
(四) 专业必修课程 4 Specialized Required Courses											
艺术与设计学院	10194121196	论文写作指导 Thesis Writing Supervisor	1	16	16	0	0	0	0	7	设计美学, 艺术概论
艺术与设计学院	10194121201	动画分镜头台本创作 B Animation Creation With Different Lens	3	48	32	0	0	16	0	5	影视制作及 影视声音 C,影视动画 剧作,动画 角色设计, 动画场景设 计
艺术与设计学院	10194121204	影视制作及影视声音 C	2.5	40	24	0	16	0	0	3	
艺术与设计学院	10194124106	雕塑与三维角色造型 Sculpture and 3D Character Design	2.5	40	16	0	0	24	0	4	
艺术与设计学院	10194124290	世界动画史 World Animation History	2	32	32	0	0	0	0	2	

艺术与设计学院	10194124291	动画制作技法 B（原画与运动规律） Techniques of Animation Making B (Key Frame and Movement Rules)	4	64	32	0	0	32	0	3	
艺术与设计学院	10194124297	影视动画剧作 Film & TV Play	2	32	32	0	0	0	0	3	专业导论
艺术与设计学院	10194124298	动画角色设计 Role Design	4	64	32	0	0	32	0	4	
艺术与设计学院	10194124300	动画场景设计 Scene Design	3.5	56	32	0	0	24	0	4	场景设计 B,动画制作 技法 B（原 画与运动规 律）,动画 角色设计, 透视学,剧 本写作,影 视制作及影 视声音 B
艺术与设计学院	10194124311	三维动画创作 3D Animation Creation	3.5	56	16	0	0	40	0	5	计算机艺术 设计基础 2, 计算机艺术 设计基础 2
艺术与设计学院	10194124312	定格动画创作 Stop-motion Animation Production	3.5	56	16	0	0	40	0	6	
艺术与设计学院	10194124314	人工智能动画创作 Artificial intelligence animation creation	3	48	16	0	0	32	0	7	人工智能艺 术设计基础
艺术与设计学院	10194124702	短片拍摄 Short Cartoon Shooting	3	48	16	0	0	32	0	6	
艺术与设计学院	10195117031	游戏美术设计 Game Artistic Design	3	48	16	0		32		6	
艺术与设计学院	10195124310	影视动画创作 C Film & TV Animation Creation C	4.5	72	32	0	0	40	0	5	动画分镜头 台本创作 B,影视制作 及影视声音 C,影视动画 剧作,动画 角色设计, 动画场景设 计
小 计 Subtotal			45	720	360	0	16	344	0		

修读说明： NOTE:											
(五) 专业选修课程 5 Specialized Elective Courses											
(1) 专业选修											
艺术与设计学院	10074111002	艺用人体解剖 Artistic Human Anatomy	2	32	32	0	0	0	0	2	
艺术与设计学院	10194121197	交互与游戏开发 Interaction and Game Development	2.5	40	16	0	0	24	0	7	
艺术与设计学院	10195111007	影视戏剧表演与小品艺术 Screen and Theatre Performance & Opusculum Art	2	32	32	0	0	0	0	4	
艺术与设计学院	10195111008	透视学 Perspective Course	2	32	32	0	0	0	0	3	
艺术与设计学院	10195111009	动画音乐 Animation Music	2	32	32	0	0	0	0	7	
艺术与设计学院	10195117063	中外建筑史 C History of Chinese and Foreign Architecture	2.5	40	40	0		0		7	
艺术与设计学院	10195117065	中外美术史 C History of Chinese and Foreign Fine Arts	2.5	40	40	0		0		5	
艺术与设计学院	10195121081	影视心理学 Film psychology	2	32	32	0	0	0	0	6	
艺术与设计学院	10195124109	影视制片及管理 Film and Television Production and Management	2.5	40	40	0	0	0	0	6	
艺术与设计学院	10195124328	线性造型语言 Linear Modeling Language	2	32	32	0	0	0	0	2	
艺术与设计学院	10195124334	数字影像创作 C Digital Image Creation C	2	32	16	0	0	16	0	3	
艺术与设计学院	10195124335	新媒体动画 New Media Animation Creation3	2	32	16	0	0	16	0	4	
艺术与设计学院	10195124339	影视特效 B Film Special Effects	2	32	16	0	0	16	0	5	
艺术与设计学院	10195124340	漫画及插画设计 Cartoon & Illustration Design	2	32	24	0	0	8	0	6	动画角色设计,动画场景设计
艺术与设计学院	10195124341	公共艺术及文创设计 Public Art and Cultural Creative Design	2.5	40	16	0	0	24	0	6	
艺术与设计学院	10195124342	虚拟现实仿真 Virtual Reality Simulation	2.5	40	16	0	0	24	0	7	计算机艺术设计基础 2

小 计 Subtotal			35	560	432	0	0	128	0		
修读说明:要求至少选修 22 学分。 NOTE:Minimum subtotal credits:22.											
(六) 个性课程 6 Personalized Elective Courses											
艺术与设计学院	10194121125	设计概论 Introduction of Design	2	32	32	0	0	0	0	6	
艺术与设计学院	10195121049	UI 设计 User Interface Design	2	32	16	0	0	16	0	7	计算机辅助设计
艺术与设计学院	10196121271	文字与版式设计 B Text and Layout design	2	32	16	0	0	16	0	5	
小 计 Subtotal			6	96	64	0	0	32	0		
修读说明:学生从全校发布的个性课程目录中选课, 要求至少选修 6 学分。 NOTE:Students choose from the personalized curriculum catalog of the entire school, and are required to obtain at least 6 credits.											
(七) 集中性实践教学环节 7 Specialized Practice Schedule											
(1)集中性实践教学环节											
艺术与设计学院	10194124183	动画综合实践 2A Comprehensive Practice of Animation II	2	32	0	0	0	32	0	7	影视动画创作 C
艺术与设计学院	10197312077	专业考察 Major Investigation	3	48	0	0	0	48	0	5	中外建筑史 A
艺术与设计学院	10197317206	外出写生(艺术采风)B Field Practice(Landscape Painting)	2	32	0	0	0	32	0	3	
艺术与设计学院	10197321236	毕业实习 Graduation Practice	4	64	0	0	0	64	0	7	
艺术与设计学院	10197321252	毕业设计(论文) Graduate Design (Thesis)	8.5	272	0	0	0	272	0	8	影视动画创作 C
艺术与设计学院	10197321258	动画专业创新创业实践 Practice of Innovation and Entrepreneurship	1.5	24	0	0	0	24	0	6	
艺术与设计学院	10197324375	动画综合实践 1A Comprehensive Practice of Animation I	3	48	0	0	0	48	0	6	影视动画创作 C
小 计 Subtotal			24	520	0	0	0	520	0		
修读说明: NOTE:											

五、 修读指导

5 Recommendations on Course Studies

1. 课外培养方案详见《武汉理工大学第二课堂课外学分实施办法》。
2. 汉语授课本科层次国际学生汉语类课程修读要求详见《武汉理工大学本科层次国际学生公共汉语课程设置与修读要求》，其它课程修读与中国学生培养方案保持一致。
3. 各专业应不断强化劳动教育，将劳动要素融入专业教育，充分依托实习实训、社会调查等实践教学环节，设置劳动教育模块，标注含不少于 32 学时（2 学分）的劳动教育，明确劳动教育的目标、内容、形式和考核要求。

1.Please refer to the cultivation plan of the second class-Implementation Measures for Extracurricular Credits of the Second Class of Wuhan University of Technology.

2.Chinese courses for International students accepting Chinese teaching at undergraduate level can be found in detail the Public Chinese Curriculum and Study Requirements for International Students at undergraduate level of Wuhan University of Technology, and the study of other courses should be consistent with the undergraduate training program for Chinese students.

3.All majors should continue to strengthen labor education, integrate labor elements into specialty education, fully rely on practical teaching links such as practical training and social investigation, set up labor education modules, label labor education with no less than 32 class hours (2 credits), and clarify the goal, content, form and assessment requirements of labor education.

可添加本专业其他修读指导要求

课外培养方案详见《武汉理工大学第二课堂课外学分实施办法》

学院教学负责人：童彦婷
专业培养方案负责人：易乐平, 周艳

附件：课程教学进程图

Annex: Teaching Process Map

