

美术学院动画_454 本科人才培养方案

学院简介

美术学院前身为 1952 年组建的华中高等师范学校图画制图系,1985 年学校重新恢复美术系,2004 年 4 月在美术系的基础上成立美术学院。学院下设美术学系、艺术设计系、造型艺术系和城市形象与当代艺术中心及美术文化研究所,现有艺术教育(美术)、视觉传达设计、环境设计、动画、绘画五个本科专业,美术学、设计艺术学两个硕士学位点。2008 年,美术学立项建设为湖北省重点学科。美术学院现有教职工 80 人,专业教师 68 人,其中教授和副教授 25 人,讲师 36 人,助教 7 人。教师中具有硕士、博士学位的教师占教师总人数比例 90%以上,在岗教师中有硕士生导师 10 人。学院教师先后承担和完成国家社会科学青年基金规划课题、教育部人文社科规划项目、湖北省社会科学研究项目等多项。师生作品多次参加国内外展览并获奖。学院作为华中地区美术教育与研究的重要基地,为国家培养了大量优秀的师资和专门人才。毕业生就业率近年来都保持在 95%以上。美术学院为适应学校确立的建设教师教育特色鲜明的、综合性研究型、高水平大学的办学目标,制定了本院的学科发展规划,重新确立了学院建设发展的总目标,即突出美术教育研究特色,积极拓展设计艺术、动画和造型艺术学科的发展空间,把学院建设成为高水平的美术教育、美术创作与应用美术兼备的研创型学院。

专业代码：130310

校内代码：454

一、专业简介

华中师范大学美术学院动画专业游戏设计方向是国内较早开办游戏设计教学科研的院校之一，2005 年招生，2006 年起获得硕士招生资格，已经形成了自己的办学特色，确立了在国内游戏设计领域的重要地位，代表了新兴学科的发展方向。学生入学不分专业，进入二年级根据双向选择的原则划分专业，二年级为专业学习阶段，三年级进入导师工作室，根据学生意愿和导师指导分别从游戏设计、新媒体艺术、动漫插画三个方向进行教学和设计实践。

二、培养目标

本专业培养掌握游戏策划、游戏艺术设计、新媒体艺术的理论知识和专业技能，具备三维游戏的策划、交互、界面等艺术设计能力，能从事大型网络游戏、跨平台游戏、新媒体艺术、交互设计、界面设计、动漫、CG 插画等岗位工作的高素质专门人才。

三、基本要求

毕业生应获得以下几方面的知识和能力： 1.系统掌握三维游戏艺术设计的基本理论、基本知识及基本技能； 2.具备使用游戏引擎进行三维人物、物品和场景的策划、创意表现、制作以及新媒体艺术创作能力； 3、培养运用艺术与技术结合能力，解决数字媒体产品的设计问题； 4、了解国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视政策法规及本专业领域的前沿和发展动态； 5.掌握一门外国语和计算机应用技能，达到规定等级。

四、主要课程

游戏美术基础 2、三维角色艺术造型、新媒体互动设计、游戏关卡设计与制作

五、学制及授予学位

学制：4 年

授予学位：艺术类

六、课程教学学分、学时分布表

类别	课类		学期											总计	百分比		
			—1	—2	—3	二1	二2	二3	三1	三2	三3	四1	四2			四3	
学 分	通识 教育 课程	必修课	9.0	8.0	0.0	8.0	7.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	32.0	24.62
		核心课	0.0	0.0	0.0	1.0	2.0	0.0	2.0	2.0	0.0	1.0	0.0	0.0	8.0	6.15	
		选修课	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	9.0	6.92	
	专业主干课程		9.5	11.5	0.0	15.0	15.0	0.0	3.0	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	57.0	43.85	
	个性发展课程(专业选修系列)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	9.0	9.0	0.0	6.0	0.0	0.0	24.0	18.46	
	小 计		18.5	19.5	1	25	25	1	16	15	1	8	0	0	130	100	

类别	课类		学期											总计	百分比	
			—1	—2	—3	二1	二2	二3	三1	三2	三3	四1	四2			四3
学 时	通识 教育 课程	必修课	144	128	0	128	112	0	0	0	0	0	0	0	512	24.62
		核心课	0	0	0	0	32	0	32	32	0	32	0	0	128	6.15
		选修课	0	0	0	0	64	0	80	80	0	16	0	0	240	11.54
	专业主干课程		152	184	0	240	240	0	0	0	0	0	0	0	816	39.23
	个性发展课程(专业选修系列)		0	0	0	0	0	0	144	144	0	96	0	0	384	18.46
	小 计		296	312	0	368	448	0	256	256	0	144	0	0	2,080	100

七、课程计划表

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课	
					讲授	研讨	实验(实践)				
通识教育课程	必修课	35000000	大学英语(入校测试分级教学共开3学期)	—1	12.0	192	0	0	4		否
		33000000	大学体育(俱乐部教学共开4学期)	—1	4.0	64	0	0	2		否
		34000022	中国近现代史纲要	—1	2.0	24	0	8	3		否
		20900018	新生研讨课(美术)	—1	2.0	24	8	0	2		否
		34000021	思想道德修养与法律基础	—1	3.0	32	0	16	2		否
		34000023	马克思主义基本原理	—2	3.0	32	0	16	2		否
		34000025	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	二2	6.0	48	0	48	3		否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
专业主干课程	20900002	中国美术史	一 1	3.0	32	16	0	2		否
	20900004	色彩 1	一 1	2.0	64	0	0	16		否
	20900003	素描 1	一 1	2.5	80	0	0	16		否
	20900005	视觉语言 1	一 1	2.0	64	0	0	16		否
	20930001	视觉语言 2	一 2	2.0	64	0	0	16		否
	20900008	色彩 2	一 2	2.0	64	0	0	16		否
	20900006	外国美术史	一 2	3.0	32	16	0	2		否
	20900007	素描 2	一 2	2.5	80	0	0	16		否
	20930002	数字媒体设计基础	一 2	2.0	64	0	0	16		否
	20900010	设计概论	二 1	2.0	24	8	0	2		否
	45410004	游戏美术基础 1	二 1	3.0	96	0	0	16		否
	45410006	游戏美术基础 2	二 1	3.0	96	0	0	16		否
	20910014	中国传统工艺美术专题	二 1	2.0	24	8	0	2		否
	20910001	艺用解剖学	二 1	1.0	12	0	4	2		否
	45410014	摄影	二 1	2.0	64	0	0	16		否
	45410013	专业导视与市场调查	二 1	2.0	64	0	0	8		否
	20900017	艺术概论	二 2	2.0	24	8	0	2		否
	20910003	透视基础	二 2	1.0	16	0	0	2		否
	45410015	UI 设计	二 2	3.0	96	0	0	16		否
	45410016	二维角色艺术造型	二 2	3.0	96	0	0	16		否
	45410017	三维角色艺术造型	二 2	3.0	96	0	0	16		否
	20920003	西方设计史	二 2	3.0	32	16	0	2		否
20930003	方案设计与实施 1	三 1	3.0	96	0	0	8		否	
20930004	方案设计与实施 2	三 2	3.0	96	0	0	8		否	
个性发展课程 (专业选)	45420008	游戏原型手工塑造	三 1	3.0	96	0	0	16		否
	45420026	虚拟造型艺术表现	三 1	3.0	96	0	0	16		否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
修系列)	45420027	数字化游戏场景设计	三 1	3.0	96	0	0	16		否
	45420017	数码影像与视频特效	三 2	3.0	96	0	0	16		否
	45420029	艺术编码与游戏引擎	三 2	2.0	64	0	0	2		否
	45420028	新媒体互动设计	三 2	2.0	64	0	0	16		否
	45420018	角色动态设计	三 2	2.0	64	0	0	16		否
	45420031	游戏关卡设计与制作	四 1	3.0	96	0	0	16		否
	45420030	媒体整合设计与应用	四 1	3.0	96	0	0	16		否