

明德至诚

博学远志

——福州大学校训

# 给新生的一封信

亲爱的同学，你好：

欢迎你们加入福州大学的大家庭，来到坐落在“海上花园”福建省厦门市的厦门工艺美术学院，成为一名福州大学厦门工艺美术学院新成员，福州大学厦门工艺美术学院数字媒体艺术系非常欢迎你们。

十二年寒窗苦读，多少载苦涩和泪痕，最终收获了梦想与希望。迎接你们的将是人生一个新的起点，这是学道授业的延续，更是开拓创新的开始。珍藏起你曾经的辉煌和荣耀，与你的同学将共同面对一个完全不同的学习环境与生活空间，在同一个起跑点上，只有明确了自己的目标，主动、自觉，你们才能在知识学习上攀登顶峰。

提醒你们：“儿行千里母担忧”，经常给家里父母、亲人打个电话。很多事情别人告知你了，要说谢谢，没有告知你，不要责怪，因为那些事你其实应该自己弄清楚。交几个知心的朋友、读几本好书、学会一种新的运动、参加公益活动等，不要迷失学习和生活的方向，学会管理自己。

除了学习和生活，你们需要更多地关注我们的社会，更多地为你的未来付出，为振兴中华、祖国强盛、自身未来，肩负起历史的使命；做一个有崇高理想、高尚品格、诚实守信、遵纪守法、视野开阔、勇于创新、敢于拼搏的人。

福州大学厦门工艺美术学院是一个充满活力的校园，数字媒体艺术系是一个充满热情的团队，请珍惜时光赐予你们的洋溢的青春，无论大事还是小事，只要坚持不懈就会有收获。

同学们，我们精心制作了这本《厦门工艺美术学院数字媒体艺术专业修读指南》，是为你们指引学习方向。衷心祝愿你们快乐而充实地渡过四年的大学时光，拥有无悔的青春！期待我们师生的共同成长，期待你们人生的美满丰收。一起来享受活力与热情的校园生活，当个快乐的福大美院人！

# 目 录

福州大学本科生创新创业实践与素质拓展学分认定管理实施办法.....	1
厦门工艺美术学院简介.....	8
数字媒体艺术专业介绍.....	10
数字媒体艺术专业培养方案.....	10
数字媒体艺术系培养方案解读.....	19
主要课程简介.....	21
学生在校四年八个学期的课程表.....	28
通识教育选修课开课课程.....	34

# 福州大学本科生创新创业实践与素质拓展学分认定管理实施办法

## 第一章 总则

**第一条**为贯彻落实党和国家的教育方针，遵循高等教育发展规律和人才成长规律，按照“立德树人、能力为重、注重个性、全面发展”的人才培养方针，培养大学生的创新精神、创业意识和实践能力，促进学生个性发展，鼓励人才冒尖，落实创新创业实践与素质拓展学分认定制度，特制定本办法。

**第二条**创新创业实践与素质拓展学分是指学生根据自己的特长和爱好从事课外科研、创新创业、社会实践与志愿服务、文体艺术与身心发展、社团活动与社会工作、体育活动、技能培训等实践活动而取得具有一定创新意义的智力劳动成果或其他优秀成果，经学校审核认定后给予认可的学分。

**第三条**创新创业实践与素质拓展学分由创新创业实践学分、素质拓展活动学分两部分组成。

**第四条**本科生在校学习期间，除完成本科人才培养方案规定的课内必修课、选修课和实践环节学分外，必须同时获得不低于2个创新创业实践与素质拓展学分，达到本科人才培养方案学分的有关要求，方可取得毕业资格。学校鼓励有条件的学生通过积极参与各项素质拓展活动获得学分，超过2学分以上，最多可再替代3学分的通识教育选修课或专业选修课。

**第五条**学生参加不同项目所获创新创业实践与素质拓展学分可以累加，但同一作品（或项目）在同一年度（或同一届）参加同一竞赛项目获得不同奖项，均按应获最高分值计算，不重复累加记分。

**第六条**学生修满人才培养方案规定的各类专业课程学分和创新创业实践与素质拓展学分，毕业时的“福州大学大学生创新创业实践与素质拓展项目情况表”与学生学籍成绩档案一块同时装入学生档案。

## 第二章 组织实施机构

**第七条**学校教务处是创新创业实践与素质拓展学分认定的组织与管理部门，负责该类学分的最终审核、认定及检查等工作，教务处对学生获得的创新创业实践与素质拓展学分进行审批并登记进学生学籍档案。各学院或相关部处依据所具体管理的项目分别对学生所申请的相应创新创业实践与素质拓展学分进行审核把关。

## 第三章 认定对象、范围、程序

**第八条**认定对象和有效时间

创新创业实践与素质拓展学分获得的对象是在校全日制本科生，获取有效时间为本科生在校学习期间。

**第九条**认定范围

1. 校级及以上各类竞赛活动；
2. 大学生科研训练、创新创业训练计划项目；
3. 公开发表的作品和成果（论文、知识产权、科技成果）；

4. 大学生个性素质拓展（思想政治与道德素养、社会实践与志愿服务、文体艺术与身心发展、社团活动与社会工作、技能培训等）。

#### **第十条 认定程序**

1. 学校每年定期公布可以认定创新创业实践与素质拓展学分的项目与活动。首次公布后，以后每学期仅对新增项目进行审核并公布。相关部处负责的项目与活动应汇总到教务处统一公布。

2. 创新创业实践与素质拓展学分原则上以一个学年为审核认定单位时间，学校每学年第二学期初受理创新创业实践与素质拓展学分的申报工作。

3. 学生申报。每学年第二学期第一周前为学生申请时间，学生登录学校本科教务管理系统，填写创新创业实践与素质拓展学分认定申请并上传必要的证明材料扫描原件，学生打印创新创业实践与素质拓展学分认定申请表连同必要的证明材料复印件报送各学院教学办。

4. 各学院或活动主管相关部门审核。第二周为学生所在学院或活动主管相关部门审核时间，各学院或活动主管相关部门领导对学生申报的创新创业实践与素质拓展项目进行审核。

5. 教务处学分审批。第三至第四周为教务处依据本办法规定对经各学院或各相关部门审核的学生所申请的相应创新创业实践与素质拓展学分进行复核与审批。

6. 学分记载。第五周为创新创业实践与素质拓展学分记载时间，教务处依据审批结果将认定的创新创业实践与素质拓展学分分别记入学生的福州大学大学生创新创业实践与素质拓展项目情况表和学生学籍成绩档案。

7. 学生上网查询结果。第六周以后，学生可登陆学校本科教务管理系统查询创新创业实践与素质拓展项目、学分认定与记载情况。

如遇特殊情况，学校可以举行临时性创新创业实践与素质拓展学分评审会议，以及时评定学生的成果。

### **第四章 认定学分记载方式**

**第十一条** 创新创业实践与素质拓展项目记入学生学籍成绩档案的课程名称为：创新创业实践与素质拓展课程、通识教育选修课和专业选修课三类。

**第十二条** 在学校规定的项目范围内，每个项目根据相应的获奖级别或成果优秀程度对应一个原始分值，原始分值可累计，学校根据原始分值累计结果及学生申请情况分别记为创新创业实践与素质拓展课程、通识教育选修课和专业选修课三类。

**第十三条** 学校将对学生参与并经认定的各类大学生创新创业实践与素质拓展项目情况全部予以记载，形成“福州大学大学生创新创业实践与素质拓展项目情况表”，每生一份，作为学生学籍成绩档案中有关“创新创业实践与素质拓展课程”学分的具体说明。

**第十四条** 记入学生学籍成绩档案的创新创业实践与素质拓展学分一般不超过 5 学分，其中创新创业实践与素质拓展课程 2 学分、通识教育选修课或专业选修课 3 学分，成绩全部记为合格，不纳入课程绩点计算。

**第十五条** 学生最后获得的创新创业实践与素质拓展学分，按照各个单项的得分累加计算，每个单项得分只能计算一次，不能重复累计。

**第十六条** 本科生学籍成绩档案创新创业实践与素质拓展学分与成绩记载方式。

本科生学籍成绩档案创新创业实践与素质拓展学分与成绩记载方式

项目内容	累计项目原始分值	记载成绩		
		申请记载学分	记载课程名称	记载成绩
所有认定的创新创业实践与素质拓展学分	2分及以上	2学分	创新创业实践与素质拓展课程	合格
所有认定的创新创业实践与素质拓展学分	1~3分及以上	1~3学分	通识教育选修课	合格
与本专业相关的创新创业项目、科研训练项目、科技类学科竞赛、发明专利、论文成果等	1~3分及以上	1~3学分	专业选修课	合格

第五章认定的标准

第十七条 各类竞赛活动

主要包括：国际级、国家级、省部级、校级的各类竞赛。如：创新创业竞赛、机器人竞赛、数学建模竞赛、电子设计竞赛、ACM/ICPC（国际大学生程序设计竞赛）、机械创新设计竞赛、高等数学竞赛、物理实验竞赛及今后推出的校级及校级以上的各类学科竞赛等。国家级、省级竞赛级别以主办单位是否为行政管理部门、教学指导委员会、专业一级学会为认定标准和依据。多个主办单位联合举办的竞赛活动，根据主办单位的级别以级别低的单位为准。特殊情况下的级别认定须报教务处认定审核。

学科竞赛活动原始分值评定标准表

级别	获奖等级或排名	所得原始分值	
		个人	集体
国际级	特等奖（第1名）	6分	5分
	一等奖、单项奖	5分	4分
	二等奖	4分	3分
	三等奖	3分	2分
国家级	特等奖（第1名）	5分	4分
	一等奖	4分	3分
	二等奖、单项奖	3分	2分
	三等奖	2分	1.5分
省部级	特等奖（第1名）	4分	3分
	一等奖	3分	2分
	二等奖、单项奖	2分	1.5分
	三等奖	1.5分	1分
校级	特等奖（第1名）	2分	1.5分
	一等奖	1.5分	1分
	二等奖、单项奖	1分	0.5分

### 第十八条 大学生科研训练计划、创新创业训练项目

学生参加并完成国家、省级大学生创新创业训练计划项目以及校级本科生科研训练计划（SRTP）项目的全过程，且项目结题评审合格以上，可获得相应分值。

大学生创新创业训练、SRTP 项目原始分值评定标准表

完成内容		级别	所得原始分值	
			自选项目	导师项目
大学生创新创业训练计划项目	项目负责人	国家级	4分	3分
		省级	3分	2分
	参加人员	国家级	3分	2分
		省级	2	1
SRTP 项目	项目负责人		2分	1分
	参加人员		1分	0.5分

获得优秀大学生创新创业训练计划的项目另加创新创业实践与素质拓展分值 1 分。获得校优秀本科生科研训练计划的项目另加创新创业实践与素质拓展分值 0.5 分。

### 第十九条 公开发表的论文

学生以第一作者在正式刊物或 EI 收录的学术会议上发表的学术论文均可获得相应课外素质拓展学分。学术论文发表以收到论文录用通知书或正式出版为准。

公开发表论文原始分值评定标准表

项目	获奖名称和等级		所得原始分值
论文	被 SCI、SSCI、SCIE 检索	第一作者	5分
	EI 检索、一级刊物上发表	第一作者	4分
	会议 EI 检索、国外期刊和国内核心期刊上发表	第一作者	3分
	其它 CN 号学术刊物上发表	第一作者	2分

### 第二十条 知识产权

知识产权主要包括第一专利人申请的发明、实用新型、外观专利以及知识产权转让等，专利获准以收到交证书费的收录通知书或正式的专利证书为准。

知识产权原始分值评定标准表

获奖名称和等级		所得原始分值
发明专利	第一专利人	5分
实用新型专利	第一专利人	3分
外观专利	第一专利人	2分
专利转让	第一专利人	5分

注：项目第一、二、三完成人所取得的分值，按项目相应的得分数分别乘以 1、0.75、0.5 系数计算，其余参与者乘以 0.25 系数计算后取整记分（不做四舍五入）保留小数点后一位数字，以 0.5 位界限。如：0.1-0.4 则取 0；0.5~0.9 则取 0.5。

## 第二十一条 科技成果

科技成果的内容主要包括：国家、省级科技活动以及各种产品、软件、课件等技术成果获得鉴定和转让等。产品、软件、课件等技术成果转让，以双方鉴定的技术成果转让合同书和打入学校的转让经费为准；产品、软件、课件的技术成果鉴定，以校级以上组织的专家鉴定会形成的科技成果鉴定文件为准。

科技成果原始分值评定标准表

项目	获奖名称和等级		所得原始分值
国家级 科技活动	特等奖或第 1 名	第一负责人	8 分
	一等奖、单项奖或第 2~6 名	第一负责人	6 分
	二、三等奖或第 7~18 名	第一负责人	4 分
	优胜奖或鼓励奖	第一负责人	3 分
省级 科技活动	特等奖或第 1 名	第一负责人	6 分
	一等奖、单项奖或第 2~6 名	第一负责人	4 分
	二、三等奖或第 7~18 名	第一负责人	3 分
	优胜奖或鼓励奖	第一负责人	2.5 分
产品 软件 课件	技术转让	第一转让人	3 分
	开发转让	第一开发人	2 分
	一般性研制	第一研制人	1 分
	注：项目第一、二、三完成人所取得的分值，按项目相应的得分数分别乘以 1、0.75、0.5 系数计算，其余参与者乘以 0.25 系数计算后取整记分值（不做四舍五入）保留小数点后一位数字，以 0.5 位界限。如：0.1~0.4 则取 0；0.5~0.9 则取 0.5。		

## 第二十二条 创办企业

学生注册公司以自主创业方式进行创业实践，达到一定条件的可申请获得“创新创业实践与素质拓展”课程 2 学分及其他学分，具体规定见《福州大学本科生创业学籍管理实施办法》。

## 第二十三条 听取福州大学“嘉锡讲坛”讲座

福州大学“嘉锡讲坛”是学校为了提升校园文化内涵，推进校园精品文化建设，邀请知名专家教授、政界及企业精英、文化名人、知名校友等到校讲座，搭建集人文、学术、科技为一体的综合性交流平台，属于学校层面的精品讲坛。

1. 学校对学生平时听取福州大学“嘉锡讲坛”讲座的次数先予以记录，待学生毕业时，将按下表的方式具体认定学分。

听讲座次数	1 至 3 次	4 至 7 次	8 至 11 次	12 至 15 次	16 次及以上
获学分数	0	0.5	1.0	1.5	2.0

2. 讲座学分认定为通识教育选修课学分，学生在校期间累计获得的讲座学分不超过 2 学分。

3. 学生在规定时间内登录教务处主页的“本科教学管理系统”进行网上报名。未上网报名的学生自行听取讲座的，学校不给予记录学分。累计 3 次报名而不听取讲座的学生将取消其今后听取福州大学“嘉锡讲坛”的资格。



4. 学生到指定地点凭学生证刷卡入场听取讲座，讲座结束时须刷卡离场，否则不予记录讲座学分。
5. 每学期期末教务处根据讲座组织者提供的学生考勤记录对学生取得的讲座次数予以记录。
6. 学生毕业学期，学校根据学生修读通识教育选修课类别学分需要将学生所获学分登记在学生成绩档案中。

#### 第二十四条 社会实践与志愿服务

社会实践与志愿服务活动包括：大学生“三下乡”、社区援助、法律援助、支教扫盲、社会调查、勤工助学等社会实践活动和校内外的志愿服务活动。

1. 社会实践。在社会实践中表现突出，获得全国、省级、校级奖励的学生，可获得相应的素质拓展分值。

社会实践原始分值评定标准表

项目	获奖等级	所得原始分值
大学生志愿者暑期“三下乡”社会实践活动先进个人	国家级	1.5分
	省级	1分

2. 志愿服务。主要包括参加学校或学院组织的各类志愿服务项目在国家、省获得奖项，所获奖励可以累加，但同一活动区间获得多项奖励，取最高奖项相应分计算，不得累加记分（一学期为一个周期）。

志愿服务原始分值评定标准表

项目名称	获奖级别	所得原始分值	备注
志愿服务项目或活动	国家级	3分	项目（活动）负责人或第一作者
	省部级	2分	
日常志愿服务活动		2分	四年获得300小时志愿服务时长

#### 第二十五条 文化艺术与身心发展

文化艺术与身心发展指学生参与的文体艺术活动、身心健康锻炼的经历和取得的成绩，以及有益于身心健康发展的其它重要经历。

文化、艺术、体育类竞赛活动原始分值评定标准表

级别	获奖等级或排名	所得原始分值	
		个人	集体
国家级	特等奖、一等奖	2分	1.5分
	二等奖、三等奖、单项奖	1.5分	1分
省部级	特等奖、一等奖	1.5分	1分
	二等奖、三等奖、单项奖	1分	0.5分
校级	特等奖、一等奖、二等奖	1分	0.5分

注：集体项目按主要参与者或主力队员计，非主要参与者或主力队员乘以调节系数 50%后取整记分（不做四舍五入）保留小数点后一位数字，以 0.5 位界限。如：0.1~0.4 则取 0；0.5~0.9 则取 0.5。

## 第二十六条 社团活动与社会工作

社团活动与社会工作指校级社团在各自社团发展中推动社团良性发展，并取得国家、省级或者校级十佳社团称号的社团骨干，可获得相应的素质拓展学分。

社团活动与社会工作原始分值评定标准表

项目名称	级别	所得原始分值	备注
优秀社团	国家级	2分	获奖的社团骨干 2名予以加分
	省级	1分	
	校级十佳	0.5分	

## 第二十七条 技能培训

技能培训指学生通过自身努力参加技能培训及其它活动所获得各种专业技能证书。国家级证书2学分/项、省部级证书1学分/项。

## 第六章 检查与监督

**第二十八条** 实行创新创业实践与素质拓展学分检查制度。教务处每学年第一学期初对上一学年记载的创新创业实践与素质拓展学分进行检查。

**第二十九条** 学院成立创新创业实践与素质拓展学分审查领导小组，负责创新创业实践与素质拓展学分初审工作。经认定后的创新创业实践与素质拓展学分应在本学院公布，以便监督。

**第三十条** 创新创业实践与素质拓展学分申请与认定期间，学生本人或之间可以互相察看、监督，发现问题的，由学校教务处等相关部门调查处理。

**第三十一条** 凡经查实弄虚作假者，取消该项目所得分值，对三次以上者，报学校教务处和学生工作部（处）以作弊处理，有关责任人按学校有关规章制度处理。

## 第七章 附则

**第三十二条** 创新创业实践与素质拓展学分的实施，对促进教育教学改革有重要作用。各学院应认真组织教师和学生管理学习管理办法及有关细则，并落实本学院创新创业实践与素质拓展学分实施的具体措施。

**第三十三条** 各单位要建立健全相应学生创新创业实践与素质拓展学分的纸质档案和电子文档的管理。教务处负责本科教学信息管理系统开发、维护以及各单位管理人员的业务培训，确保数据安全。

**第三十四条** 本办法自从2017级学生开始执行。

**第三十五条** 本办法由教务处负责解释。

# 厦门工艺美术学院简介

福州大学厦门工艺美术学院是福州大学重点建设的学院之一。学院位于素有“海上花园”之称的海滨城市福建省厦门市；学院现有新旧两个院区，老院区坐落于国家AAAAA级景区鼓浪屿，新院区位于集美区大学城。

1952年，学院前身——鹭潮美术学校创办于鼓浪屿，1958年更名为厦门工艺美术学校，1960年更名为厦门工艺美术学院，1963年更名为福建工艺美术学校，1989年成立福州大学工艺美术系；1993年挂牌成立福州大学工艺美术学院；2000年正式并入国家“211工程”大学、“双一流”建设高校——福州大学。

## 定位与目标：

围绕福州大学创建具有若干世界一流学科的创业型国际知名高水平大学的宏伟目标，聚焦学院“十三五”发展规划，深化内部体制机制改革，以立德树人为根本，推进“双一流”建设，朝着建设“亚洲知名、国内一流，以传统工艺美术与现代创意设计为特色的艺术学院”的目标迈进。

## 学科建设：

学院现有十一系二部一社：绘画系、雕塑系、视觉传达设计系、环境设计系、产品设计系、工业设计系、服装与服饰设计系、工艺美术系、数字媒体艺术系、漆艺系、艺术史论系；公共文化教学部、体育教学部；《艺术·生活》杂志社；学院有美术学、设计学两个一级学科硕士授权点，其中设计学为福建省级重点学科、高原学科；有艺术硕士、工业设计工程两个专业型硕士学位授权点。

## 师资队伍：

现有教职工219名，专任教师164名，其中教授14名，副教授54名；教师中具有博士学位21人，具有海外教育经历23人。目前学院具有教育部教学指导委员会委员2人，中国美协服装艺委会副主任1名，中国美协艺委会委员4人，福建省高校新世纪优秀人才1人，厦门市高层次留学人员5人。

## 人才培养：

学院现有在校生3044人，其中本科生2891人，研究生153人。2000年以来，已为国家培养了本科毕业生7022人，硕士研究生417人。学院拥有1个福建省环境艺术设计研究生教育创新基地、1个福建省艺术创意与制作实验中心，1个省级特色专业，1个省级专业综合改革试点项目，2部国家级规划教材。近5年，学院获得省级教学成果奖2项、校级教学成果奖3项；国家级大学生创新创业训练项目7项，省级大学生创新创业训练项目12项；学生参加各类美术、设计竞赛近千项（次），其中：国际级60余项（次），国家级300余项（次），名列全省艺术类院校前茅。毕业生就业率连续多年保持在97%以上，所培养的毕业生受到不同层次用人单位的欢迎。

#### 科研情况：

学院现有 1 个省级行业技术开发基地, 1 个省级公共服务平台, 1 个福建省漆艺创作研究基地, 4 个校级研究院(所、中心), 6 个院级研究所。师生作品获得过全国美展金奖、银奖、铜奖等权威赛事奖项, 一大批大型漆画作品在全国许多重要政府大楼会议厅呈现, 如北京人民大会堂福建厅、台湾厅, 福建、厦门的党政机关与重要会堂馆所, 香港、新加坡等地都悬挂有学院师生制作的大型漆壁画, 产生了良好的社会影响。近五年来, 学院教师主持国家社会科学基金项目 6 项、教育部人文社会科学项目 3 项、中国博士后科学基金艺术学项目 1 项、省厅级项目 53 项、横向项目 60 项, 出版高质量的学术专著和画册 19 部, 发表高水平论文 56 篇。

#### 对外合作交流：

近 5 年, 学院与英国诺丁汉特伦特大学、韩国公州大学、台湾艺术大学等多所高校签订了框架合作协议。与台湾云林科技大学联合成立了两岸博士生教学实践基地, 与韩国游戏学会联合成立了“中韩游戏设计研究中心”, 举办了厦门国际艺术设计与设计教育论坛、环太平洋国际教师作品展、两岸工艺美术暨设计学博士学术研讨会等多场国内外学术会议。80 多名名学生赴海外交换学习, 近 60 名境外学生(含港澳台学生)来院学习; 聘请了多名海外专家在学院长期任教。

#### 经典作品：

1. 漆画作品《武夷之春》、《日月潭》——人民大会堂福建厅、台湾厅收藏
2. 漆画作品《花季》——第九届全国美展金奖
3. 2013 年苏国伟老师漆画作品展·《漆海南风》在中国美术馆举行
4. 雕塑作品《白鹭女神》——厦门标志性城雕
5. 雕塑作品《永不止步》——瑞士国际奥林匹克博物馆收藏
6. 油画作品《雨霁》、《青涩季》、《梦旅人》——均获第八届全国美育成果展一等奖
7. 工业设计《Get Down Beer Bottles》——获 2013 年红点奖
8. 服装·第十三届中华杯国际时装设计大赛金奖
9. 动画作品《家后》——2015 第八届厦门国际动漫节“金海豚”动画作品大赛 海西创新奖金奖
10. 包装设计《藏香》——2014 中国包装之星金奖

# 数字媒体艺术专业介绍

厦门工艺美术学院是福建省首批开办动画专业的本科院校之一，数字媒体艺术系是学院在 2013 年整合原艺术设计（动画）专业的本科师资与资源后开设的专业，于 2013 年度第一学期（秋季）正式招生，是我省唯一具有一级学科学位点的数字媒体艺术专业。专业建设以基于现代大学人才的四个基本要素，即知识、创新、能力与人格，这一理念发展本科教学新体系作为指导思想，将国家倡导人格本位的全人教育与专业成就建设融入本科培养方案与教学课程中，塑造同时具有健康人格与专业知识的学子。可持续发展、社会化、数字化、国际化，是数字媒体艺术系的基本发展策略，依托学校、院相关专业强大的学科优势，以培养具备整合程序、美术、企划、文化传播能力，以及具有创意、创新、设计、团队合作精神的数字内容艺术创作与文化传播的应用型、复合型高级专门人才。

数字媒体艺术系有年轻的师资队伍（35 岁以下的教达 50%）以及强大的师资力量，现有硕士生导师 3 人，具有博士学位 7 人（全部海外博士）、硕士 6 人（海外硕士 1 人，985、211 高校硕士 5 人），其中从台湾引进的设计学专业教授 2 人、设计学与信息学专业博士 4 人，韩国游戏专业博士 1 人。数字媒体专业强调开放办学，已与包括：韩国国立公州大学、韩国韩南大学、澳州莫纳什大学、台湾艺术大学、云林科技大学（台湾）等拟定了长期的教学与培养合作计划。

数字媒体艺术系分三个专业方向：**(1) 数字动漫艺术设计方向：**动画视觉风格设计、动画表演设计、二维动画创作、三维动画创作、定格动画等；**(2) 数字游戏艺术设计方向：**3D 动态捕捉实务、手机游戏设计基础、数字游戏创作、手机游戏创作等；**(3) 新媒体艺术设计方向：**微电影编导基础、数字交互界面艺术设计、进阶网页设计与网站规划、手机应用设计基础、互动媒体设计、数字影视创作、数字艺术行销等。专业定位于“透过信息系统平台，以数字化方法传播产业创意内容的一种现代化专业”，是结合数字艺术之视觉包装及数字科技之展现效能，将各种知识之内容加以数字化与生活化，并经由各种数字传播媒介提供知识服务的新兴现代化专业；以如何“善用数字艺术与信息科技，学习知识、管理知识、包装知识、传播知识、行销知识，进而经营知识，以因应知识经济新兴产业的来临”为人才培养的能力目标，以培育具有“创意设计、数字艺术、信息科技、数字媒体、网路传播等数字知识体系”的高阶专业人才。数字媒体艺术专业具体可以服务“动漫、游戏、影视、设计、时尚、广告、观光、餐饮、仪典、传播、会议、网络”等国家重点文化创意产业。

# 数字媒体艺术专业培养方案

## 一、学制和授予学位

- 1、标准学制：四年
- 2、授予学位：艺术学学士学位

## 二、培养目标

本专业培养有奉献意识、创新精神、设计能力且具备文化基础知识和专业基础理论知识，掌握本专业基本技能的数字媒体艺术设计专门人才，以具有良好的美术修养以及科学素养、既懂艺术又懂技术、能利用计算机等新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型应用设计人才为人才培养的能力目标，从而为社会输送具有复合型设计能力的高级设计专门人才。

## 三、毕业要求

学生主要学习本专业的的设计基本理论、基本知识和基本技能，兼顾学习其他学科的专业知识，接受专业设计的基本训练，具备整合美术、程序、企划、文化传播能力，以及具有创意、创新、设计、团队合作精神的数字内容艺术创作与文化传播的设计能力。毕业生应获得的知识和能力：

1. 品德修养：具有坚定正确的政治方向、良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有正确的世界观、人生观、价值观；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观；
- 2、掌握设计学高等教育的必修知识；
- 3、掌握数字媒体艺术设计的基础理论、基本知识及专业技能和方法；
- 4、具有跨学科、融合文化、理念相关之处的能力；
- 5、具有清楚的思维、表达和创作的能力；
- 6、具备较强的创新意识、创新思维及独立创业精神和创业能力；
- 7、具有独立思考及与团队协作的能力；
- 8、具备使用现代信息技术和获得相关信息的能力。

## 四、核心课程

本专业主干课程：动态造型与运动规律、剧本创作与故事分析、游戏 CG 设计、动画视觉风格设计、原画设计、视听语言、游戏企划、分镜头设计、非线性剪辑、动画表演、二维动画设计基础、声音设计、非线性编辑、微电影编导与设计基础、三维设计基础等。

## 五、毕业最低学分

课程类别			学分	学时数					各模块学分占总学分百分比
				总学时/周数	其中				
					其它	实验	上机	独立设课实验(上机)	
课堂 教学	必修 课程	通识教育必修课	32	616	/	/	24	/	19.8%
		学科基础必修课	23	428	192	/	/	/	14.2%
		专业必修课	58	928	610	/	/	/	35.8%
	选修 课程	专业选修课	8	128	64	/	/	/	4.9%
		通识教育选修课	4	128	/	/	/	/	2.5%
		跨专业任意选修课	6	192	/	/	/	/	3.7%
		创新创业实践与素质拓展课	2	32	/	/	/	/	1.2%
小计		133	2452	866	/	24	/	82.1%	
集中性实践环节			29	42周	/	/	/	/	17.9%
合计			162	2452+ 42周	/	/	/	/	100%

## 六、课程设置，各教学环节安排

### (一) 必修课

#### 1. 通识教育必修课

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	思想道德修养与法律基础(上)	Moral Cultivation and Introduction of Law (part 1)	1	16				2	1	1
美院	思想道德修养与法律基础(下)	Moral Cultivation and Introduction of Law (part 2)	1	16				2	1	2
美院	中国近现代史纲要	The Outline of Chinese Modern and Contemporary History	3	48				2	1	2
美院	马克思主义基本原理	The Basic Principles of Marxism	3	48				3	1	4
美院	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(上)	The Conspectus of Mao Zedong Thought and the System of Theories of Socialism with Chinese Characteristics(part 1)	2	32				2	1	3
美院	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(下)	The Conspectus of Mao Zedong Thought and the System of Theories of Socialism with Chinese Characteristics(part2)	2	32				2	1	4
美院	形势与政策(一)	Situation and Policy(一)	2	8				2	2	1
美院	形势与政策(二)	Situation and Policy(二)		8				2	2	2

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期
				总学时	其中				
					其他	实验			
美院	形势与政策（三）	Situation and Policy（三）		8			2	2	3
美院	形势与政策（四）	Situation and Policy（四）		8			2	2	4
美院	形势与政策（五）	Situation and Policy（五）		8			2	2	5
美院	形势与政策（六）	Situation and Policy（六）		8			2	2	6
美院	形势与政策（七）	Situation and Policy（七）		8			2	2	7
美院	形势与政策（八）	Situation and Policy（八）		8			2	2	8
美院	大学英语（一）	College English（1）	2	32			2	1	1
美院	大学英语（二）	College English（2）	2	32			2	1	2
美院	计算机基础	Basis of computer	2	48		24	3	1	2
美院	体育（一）	Physical Education（1）	1	36			2	2	1
美院	体育（二）	Physical Education（2）	1	36			2	2	2
美院	体育（三）	Physical Education（3）	1	36			2	2	3
美院	体育（四）	Physical Education（4）	1	36			2	2	4
美院	军事理论	Military Theory Curriculum	2	36			2	2	1
美院	大学生就业与创业指导	The Employment and Entrepreneurship Guidance for College Students	0.5	8			2	2	6
美院	大学生职业生涯规划	Career Planning and Management of College Students	0.5	8			2	2	1
美院	大学生心理健康教育	Mental Health Education for College Students	1	16			2	1	1
美院	大学语文	College Chinese	2	36			2	2	5
美院	应用文写作	College Practical Writing	2	32			2	1	6
小计			32	616		24			

注：考核方式：1 表示考试，2 表示考查，下同。



## 2. 学科基础必修课

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	设计素描	Design Sketch	3	60	48			12	2	1
美院	设计色彩	Color Design	3	60	48			12	2	1
美院	速写	Quick Sketch	3	60	32			12	2	1
美院	平面构成	Plane Composition	2	36	32			4	2	2
美院	色彩构成	Color Composition	2	36	32			4	2	2
美院	中国工艺美术史	Chinese Arts and Crafts History	2	36	/			2	1	2
美院	外国工艺美术史	Foreign Arts and Crafts History	2	36	/			2	1	3
美院	设计史	History of Art and Design	2	36	/			2	1	4
美院	设计概论	Design Conspectus	2	36	/			2	1	5
美院	专家系列讲座	Expert Lectures	1	16	/				2	6
美院	学科导论	Introduction to Displine	1	16	/			4	2	2
小计			23	428	192					

## 3. 专业基础必修课

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	动画概论	Introduction Animation	1.5	24				4	2	2
美院	动态造型与运动规律	Dynamic Modeling & Motion Law	2	32	16			4	2	2
美院	影视编剧艺术	Film and Television Screenwirter Art	2	32	16			4	2	2
美院	视听语言	Audio-Visual Language	2	32	16			4	2	2
美院	漫画技法	Technique of Drawing Manga	3	48	32			4	2	2
美院	动画表演	Animation Performance	1.5	24	12			4	2	2
美院	原画设计	Animation Key-Frame Design	2.5	40	32			4	2	3
美院	动画剧本写作	Animated script writing	2	32	16			4	2	3
美院	动画视觉风格设计	Animation Visual Style Design	3	48	32			4	2	3

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	非线性编辑	Digital Editing	2	32	24			4	2	3
美院	数字艺术与本土文化	Digital Art and Indigenous Culture	2	32	16			4	2	3
美院	分镜头设计	Storyboard Classical Design	2.5	40	30			4	2	3
美院	二维动画设计基础	2D Animation Design Basics	3	48	32			4	2	4
美院	三维设计基础	3D Design Basics	3	48	32			4	2	4
美院	声音设计	Audio Design	3	48	24			4	2	4
美院	游戏CG设计	Game Computer Graphics Design	2	32	24			4	2	4
美院	微电影编导与设计基础	Micro Film Director and Design basis	2	32	24			4	2	4
小计			39	624	386					

(二) 专业方向课程，应完整修满其中一个方向的所有课程共计 19 学分

(1) 动画 方向

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					实践	实验				上机
美院	商业动画	Experimental Animation	2	32	24			4	2	5
美院	二维动画创作	Creation of 2D Animation	4	64	48			4	2	5
美院	三维动画基础	3D Animation Design Basics	4	48	32			4	2	5
美院	实验动画	Commercial Animation	2	32	24			4	2	6
美院	三维动画创作	Creation of 3D Animation	4	64	48			4	2	6
美院	定格动画创作	Creation of Stop-motion Animation	3	64	48			4	2	6
小计			19	304	224					

(2) 游戏 方向

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					实践	实验				上机
美院	游戏企划	Game Program Design Basics	3	48	8			4	2	5
美院	游戏特效设计	Game Effects	3	48	40			4	2	5

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					实践	实验				上机
美院	游戏程序设计基础	Game Plan design	3	48	40			4	2	5
美院	数字游戏设计基础	Game Design Basics	4	64	48			4	2	6
美院	数字游戏创作	Game Design	3	48	40			4	2	6
美院	VR/AR 设计	VR/AR Design	3	48	32			8	2	6
小 计			19	304	208					

### (3) 数字影像 方向

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					实践	实验				上机
美院	实验短片创作	Experimental short film creation	3	48	40			4	2	5
美院	电影表演	Film performance	2	32	32			4	2	5
美院	导演创作	Director creation	4	64	56			4	2	5
美院	影视营销	film marketing	2	32	16			4	2	6
美院	纪录片创作	Documentary creation	4	64	56			4	2	6
美院	影视短片创作	Digital film creation	4	64	56			4	2	6
小 计			19	304	256					

### (三) 选修课

#### 1. 专业选修课，应修 8 学分。

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	立体构成	3D Composition	2	32	16			4	2	3
美院	数字绘画技巧	Digital Painting Technology	2	32	24			4	2	3
美院	矢量图像处理	Vector image Design	2	32	24			4	2	3
美院	UI 设计	UI Design	2	32	24			4	2	3
美院	展示设计	Display Design	2	32	16			4	2	4
美院	数字摄影与影像处理	Digital photography and Design	2	32	16			4	2	4

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分 数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
				总学时	其中					
					其他	实验				上机
美院	虚拟交互艺术	3D Motion Capture	2	32	16			4	2	4
美院	数字产业设计 研发	Intellectual Property Design & Research	2	32	16			4	2	4

## 2. 通识教育选修课，应修 4 学分

学生在校期间应修满 4 学分的通识教育选修课。

## 3. 跨专业任意选修课，应修 6 学分

学生在校期间应跨专业修满 6 学分的通识教育选修课，每位同学 5、6 学期可任意选报 1 个非本专业课程组进行选修。

## 4. 创新创业实践与素质拓展课，应修 2 学分

学生在校期间应修满 2 学分的创新创业实践与素质拓展课，有以下 2 种渠道获得相应学分：

(1) 学生可按照《福州大学本科生创新创业实践与素质拓展学分认定管理实施办法》中的有关规定获得学分；

(2) 学生修读由专业专门开设的创新创业类实践课程。

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数	周学时	考核方式	开设学期
美院	数字艺术设计工作坊	Digital Art Design Workshop	2	32	20	2	7

### (三) 集中性实践环节

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	周数	考核方式	开设学期
美院	军事技能	Military Skills	2	2	2	1
美院	思政课实践	A Guide to Classical Works of Political and Ideological Theory	2	2	2	4
美院	社会考察	Social Examination	1	1	2	4
美院	创新实践	Innovative Practice	1	1	2	5
美院	艺术调研	Art Research	2	2	2	6
美院	专业实训	Professional Training	2	2	2	7

开课单位	中文课程名称	英文课程名称	学分数	周数	考核方式	开设学期
美院	毕业设计	Graduation Project	14	20	2	8
美院	毕业实习	Graduation Internship	5	12	2	8
小计			29	42	/	/

七、备注：

# 数字媒体艺术系培养方案解读

数字媒体艺术专业的培养方案一共由六部分组成，它们分别是学制与授予学位、培养目标、毕业要求、核心课程、毕业最低学分要求、课程设置和各教学环节安排。

**学制与授予学位：**实行 4-6 年弹性学习制。基本修业年限为 4 年，允许符合条件的学生延长学习年限。本专业的学生在符合学位授予条件后可以获得艺术学学士学位。

**培养目标：**有奉献意识、创新精神、设计能力且具备文化基础知识和专业基础理论知识，掌握本专业基本技能的数字媒体艺术设计专门人才，以具有良好的科学素养以及美术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机等新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型应用设计人才为人才培养的能力目标。

**专业基本要求：**从数字媒体艺术三大主要内容（动漫、游戏、新媒体）来构建本专业的课程体系及主要教育内容，注重学生的学习能力、实践能力、发展能力和创新能力的培养。学生应获得扎实的自然科学理论基础，具备较好的人文社会科学基础，掌握系统的艺术科学与计算机基础知识、基本的实验技能、基本的项目创作实践思维和科学创新的研究方法，较熟练掌握一门外语，具有计算机应用的基本知识与技能，具有复合型设计能力的高级设计专门人才，具备较好的社会适应性和终身学习能力。

**毕业最低学分：**本专业毕业的最低学分为 160 学分，其中课堂教学 135 学分。集中性实践环节 25 学分，其中毕业实习与毕业设计 16 学分。

**课程设置和各教学环节安排**将本专业学生应接受教育的课程分成课堂教学、集中性实践环节、毕业实习和毕业设计三个模块。

课堂教学模块含必修课程和选修课程两类。必修课程共 79 学分，要求所有学生修读，是为数字媒体艺术专业开设的通识教育必修课、学科基础必修课和专业必修课，通过课程的学习学生获得本专业必须具备的人文、哲学、艺术、计算机基础以及数字媒体艺术学科专业基础。选修课程要求共修 56 学分，分专业选修课、通识教育选修课和创新创业实践与素质拓展课三类。其中，专业选修课共开设 23 门课程，学生根据自己的学习兴趣、就业需求以及将来的个人发展规划至少修够 46 学分。学生在校期间应修满 8 学分的通识教育选修课。学生在校期间应修满 2 学分的创新创业实践与素质拓展课，具体要求详见《福州大学本科创新创业实践与素质拓展学分认定管理实施办法》。教学课程 1 学分对应 16 学时。

集中性实践环节模块是为训练和培养学生的项目实践能力、实验技能、对专业的认知、分析思考与创新能力而开设的实践与实验教学课程，共 25 学分。实践课程 1 学分对应 1 周教学安排。

**毕业实习与毕业论文（设计）：**毕业实习 4 周，4 学分，安排在第七学期初，学生按专业方向分组，在老师带领下到不同的对口企业集中实习，允许学生根据就业需要申请到与专业相关的企业分散实习。毕业设计 12 学分，共 18 周，安排在第七至八学期。允许学生根据需要申请到拟就业的企业做毕业设计。申请要求与程序请查阅教务处相关文件。

修读注意事项：

1、本专业获取毕业资格的规定：必须在最高在校年限内（六年）修读 160 学分，并按培养方案要求完成各模块的修读学分。

2、课堂教学分基础必修课程与选修课程。其中，必修课程是每位学生都必须修读的，不合格必须重修；选修课程可以重修或重选其他课程。

3、在开课学期学生如未通过非专业课的必修课程考试，在下一学期初均安排一次补考，补考后仍未合格则必须重修。专业必修和选修课程没有安排补考。集中性实践环节课程以及毕业实习、毕业论文（设计）等，没有安排补考，不合格必须重修。

4、学生本人在教务网上完成选课。15 人以下的选修课程原则上停开，选了停开的课程，可进行重选。如有任何疑问，应及时向教学部门咨询。

## 主要课程简介

**课程名称：**动态造型与运动规律

**英文名称：**Dynamic Modeling & Motion Law

**开课学期：**第一学年第二学期

**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**无

**选用教材：**《动画运动规律及案例分析》 李艳霞 编著 水利水电出版社 2014

**主要参考书：**《动画运动规律》 李伟编著 清华大学出版社 2013

《动画运动规律全攻略》 周霞编著 武汉理工大学出版社 2011

《动画运动规律》 王育新 许洁 编著 电子工业出版社 2013

《动画绘制与实训》 李华编著 京华出版社 2010



**课程性质和目的：**本课程通过对动画运动规律的系统总结和绘制训练，使学生领悟动画中动作的意义及动画特殊的动作表现力，并熟练掌握动画中动作绘制的表现技法及规范，充分认识动作在现实与动画中的转变及根本差异。

**主要内容：**教学旨在于使学生更好地掌握动画中期创作中对动作的夸张及提炼式的表达，进而通过规范性的动作绘制表现出动画角色的性格特质、情绪、思想并营造出动画戏剧性的效果。

**课程名称：**原画设计

**英文名称：**Animation Key-Frame Design

**开课学期：**第二学年第一学期

**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**动态造型与运动规律

**选用教材：**《原画设计》 汪璿 编著 上海人民美术出版社 2016

**主要参考书：**《原画设计实训教程》 李杰 张爱华 编著 上海人民美术出版社 2014

《原画设计》 朱方胜 编著 中国纺织出版社 2015

《原画设计》 高星 岳春伶 编著 中国建筑工业出版社 2013

《动画运动规律》 贾京鹏编著 中国青年出版社 2013

《动画运动规律》 王守平编著 辽宁美术出版社 2013



**课程性质和目的：**本课程旨在加强动画专业学生的原画设计能力，提高学生动画前期制作水平，以及对动画基础语言的理解。从原画创作的基本概念出发，将透视原理、力学原理、动画表演以及运动规律等基本理论贯穿于整个课程教学中，配合企业项目的案例实践，深入浅出地讲解原画创作的基本规律、绘制技法和思维方法。同时，通过对项目实践案例和经典动画作品的重点讲解，明晰了原画设计教学中的知识点，使学生能够学以致用，在理论与实践相结合的教学过程中，逐步具备作为原画设计师的基本素养，提升动画专业学生的原创能力。

**主要内容：**原画是动漫角色动作表演设计方面的综合概念，是动漫角色造型设计中关键的环节。本课程从原画概念、动作修饰、软体运动、夸张语言、人物动态、四足运动、飞翔运动、实践综合讲解、角色入景出景等九个部分进行分类讲解，结合丰富详实的镜头实例，系统全面地介绍原画设计理论和动画规律，带领学生学习原画创作技法。



**课程名称：**剧本创作与故事分析

**英文名称：**Scenario Design

**开课学期：**第一学年第二学期

**学分/学时：**2 学分/32 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**无

**选用教材：**《影视动画剧本创作》 葛竞编著 海洋出版社，2012 年版

**主要参考书：**《电影剧本写作基础》 [美]悉德·菲尔德 著，中国电影出版社

《故事——材质·结构·风格和银幕剧作的原理》，[美]罗伯特·麦基 著，天津人民出版社 2014 年版

《电影编剧学》 汪流 著 中国传媒大学出版社

《21 天搞定电影剧本》，[美]维基·金 (Viki King) 著，周舟译，世界图书出版公司 2010 年版



**课程性质和目的：**

1、通过本课程的学习，掌握影视剧本创作的基本原理，提升对影视艺术的鉴赏水平，提高分析影视作品的的能力。2、掌握鉴别剧本优劣的正确方法、学会创作影视作品的评论和故事梗概；掌握电影叙事的基本手法，学会从生活中提取素材，创作简单的影视剧本。3、培养学生的剧本思维和架构故事的能力，掌握叙述故事的技巧。

**主要内容：**

1、了解电影电视的基本理论；学会用镜头讲故事；用声画相结合的方式讲故事；用时空的变化去结构剧本。

2、学会分辨剧本的好坏，掌握编剧的几个重要元素，掌握影视动画的叙事技巧和艺术；

3、培养架构故事和塑造人物、编织情节的能力；能写出简单的可拍摄的剧本。

**课程名称：**二维动画设计基础

**英文名称：**2D Animation Design Basics

**开课学期：**第二学年第二学期

**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**原画设计，动画视觉风格设计

**选用教材：**《二维动画基础》 王琳琳 编著 上海人民美术出版社 2014

**主要参考书：**《二维动画与数码技术》 姚光华 编著 辽宁美术出版社 2014

《重新理解动画》 刘书亮 编著 电子工业出版社 2016

《现代动画设计》 孙立军 李捷 编著 河北美术出版社 2010

《影视动画短片制作基础》 於水编著 海军出版社 2010

《原画设计》 汪璿编著 上海人民美术出版社 2012

《卡通故事创作》 郭竞雄编著 吉林摄影出版社 2010



**课程性质和目的：**本课程系统阐述动画创作的根本特性，通过引导学生认识动画的本质及表达要素，使学生能够综合运用所学的基础动画技术，通过二维动画这种创作形式表达理念。课程以理论讲授为辅，实践引导为主。引导学生在创作时将所学的动画知识及技能灵活应用于动画的创作，领悟动画设计的目的，认识二维动画特殊的表现力及实际运用。

**主要内容：**本课程旨在讲授二维动画的基本创作原则,表现方式,技术难点及解决方法。通过系统的理论讲解和系列化的创作练习,使学生能够以不同的表现方式来完成二维动画的基本创作,使学生掌握二维动画的制作,了解动画设计的商业性与艺术性的互为关系,认识二维动画特殊的表现力。

**课程名称：**动画视觉风格设计  
**英文名称：**Animation Visual Style Design  
**开课学期：**第二学年第一学期  
**学分/学时：**3 学分/48 学时  
**课程类型：**专业选修课  
**先修课程：**无



**选用教材：**《动画角色设计》(美)班克罗夫特 著 王俐、何锐清华大学出版社 2014  
**主要参考书：**《动画角色与场景设计》于静宜、张渊 著 辽宁美术出版社 2013  
《动画角色造型设计》梁洁梅 著 南京大学出版社 2013  
《动画场景设计》杨诺 著 清华大学出版社 2013  
《奇幻卡通创作技法场景设计篇》罗布·亚历山大著 中国青年出版社 2007  
《WOW! 不一样的插画设计: Chunso 的梦幻世界》李正贤 著 中国青年出版社 2011  
《新世纪-卡通漫画技法——光影篇》——塚本博义 著 中国青年出版社 2010

**课程性质和目的：**本课程是通过对角色设计的系统讲解和专题练习，让学生掌握角色设计中的基本原理和设计原则，并且运用色彩表现的四要素将理论要点结合动画场景设计的需要，达到表现场景的情境气氛、环境塑造或情节表达等作用，为动画角色的表演搭建个良好舞台。在教学过程中通过讲解不同动画风格的基本规律与特点，以及风格化的处理的系统理论讲授与系列化的创作练习，解决画面、构图艺术、表现张力等问题。

**主要内容：**通过夸张变形创作训练掌握场景色彩艺术构成的方法。通过优秀动漫作品的赏析与深入讲解分析，丰富学生的创作经验，提高学生对动画前期整体风格把控的能力。

**课程名称：**动画表演  
**英文名称：**Animation Performance  
**开课学期：**第二学年第一学期  
**学分/学时：**2 学分/32 学时  
**课程类型：**专业选修课  
**先修课程：**无



**选用教材：**《动画表演教程》薛燕平 著 中国传媒大学出版社 2014  
**主要参考书：**《动画表演》李思思、张晓叶编 中国水利水电出版社 2014  
《影视动画表演教程》路清、米高峰 编著 中国传媒大学大学出版社 2013  
《动画运动规律》王育新 许洁 编著 电子工业出版社 2013  
《动画表演规律》南希·贝曼·著 中国青年出版社 2011

**课程性质和目的：**作为专业选修课动画表演是一门强调理论指导实践的学科。开设本课程的目的是使学生通过对表演艺术概论的学习了解表演具有的实质内涵、基本元素、表现形式和美学原则，让学生学习表演的基本技巧，通过对表演知识的认识，掌握游戏动画制作中，角色运动的规律以及如何运用戏剧的夸张表演手段去塑造角色，让角色进行表演。

目的是在动画表演上做到理论性与实践性相融合，趣味性和可操作性相贯通。

**主要内容：**动画表演的人体元素、动画表演的夸张变形、动画表演的戏剧元素及实训内容（模仿力、观察力、想象力、体验力和综合表现力。）

**课程名称：**非线性编辑

**英文名称：**Digital Editing

**开课学期：**第二学年第一学期

**学分/学时：**2 学分/32 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**电影视听语言、 数字摄影与影像处理、影视动画配音与音效

**选用教材：**《Adobe Premiere Pro CC 经典教程》Maxim Jago 编著 人民邮电出版社 2017 年

**主要参考书：**

《眨眼之间》 朗西斯·科波拉编著 北京联合出版公司 2012 年

《情绪：影像表意的魅力与体验》 孙承健编著 中国电影出版 2010 年

《电影语言的语法》 Daniel Arijon 编著陈国铎;黎锡译 北京联合出版公司 2013 年

《看不见的剪辑》 Bobbie O 'Steen 编著张晓元译 世界图书出版公司 2013 年

**课程性质和目的：**通过课程的学习让学生掌握数字剪辑技术及蒙太奇的表现手法，了解影视摄像原理及计算机影像处理理论与方法，并结合影视动漫专业特点实践练习，掌握对画面的结构、造型、角度、用光、运动、景别等诸摄影与摄像要素的控制，以及掌握数字影像编辑的各种表现形式的方法。并可以利用相关软件进行计算机影像的处理和数字图像的创作。

**主要内容：**本课程对影视后期编辑软件 Premiere Pro CC 和 after effects CS6 的技术进行较全面而又详细的讲授，主要目的是让学生掌握影视后期剪辑的理论与技巧、后期剪辑与合成技术和特效合成相应的操作技术，掌握如何利用软件进行影视后期编辑合成，了解影视后期编辑的发展动向。利用实例分析和实践操作练习，让学生通过《影视后期编辑》的学习能够掌握实实在在的影视后期编辑合成技术。



**课程名称：**微电影编导与设计基础

**英文名称：**Micro Film Director and Design Basis

**开课学期：**第二学年第二学期

**学分/学时：**2 学分/32 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**电影视听语言、 数字摄影与影像处理、视频非线性编辑

**选用教材：**《微电影创作实录与教程》 李宇宁编著 清华大学出版社 2014

**主要参考书：**《数字影像文化导论》 王国燕 张致远编著 中国科学技术大学出版社 2014

《影视短片创作》 宋靖编著 浙江摄影出版社 2007

**课程性质和目的：**本课程的教学目的旨在通过课程的学习让学生掌握微电影编导基础，了解影视编导与制作，并结合学生的专业特点实践拍摄微电影作品，掌握微电影的理论、技术、文化形态。对微电影发展、媒体优势、分工、运动、制作流程、编剧、导演等方面有较为全面立体的认识。

**主要内容：**教学旨在于使学生更好地全方位地掌握影视微电影的创作技巧及技术特点，了解数字影像的文化形态，通过创作实践，学习微电影的创作与制作。



**课程名称：**数字摄影与影像处理

**英文名称：**Digital Photography and Design

**开课学期：**第二学年第二学期

**学分/学时：**2 学分/32 学时

**课程类型：**专业选修课

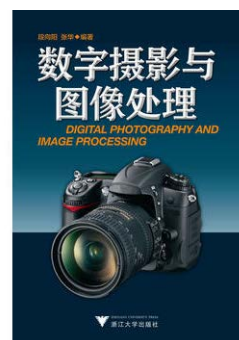
**先修课程：**无

**选用教材：**《数字摄影与图像处理》 段向阳 张华编著 浙江大学出版社 2012

**主要参考书：**《摄影后期专业技法》 创锐设计编著 人民邮电出版社 2014

《摄影构图与色彩设计》 哈拉尔德·曼特编著 中国青年出版社 2014

《摄影构图与图像语言》 科拉·巴尼克编著 北京科学技术出版社 2012



**课程性质和目的：**本课程是数字媒体艺术专业的一门专业核心课，本课程的教学目的旨在通过教学，使学生掌握摄影与摄像的相关知识、技能技巧，培养学生用另一种角度观察世界和思考问题，提高学生的审美能力、观察能力，创造美和表现美的能力，陶冶学生情操，为以后的相关创作实践打好基础。

**主要内容：**教学旨在通过摄影、摄像创作实践，增强学生的摄像摄像技术的同时，提高学术的审美能力。理论与实践并行，让学生在学习过程中了解最新相关技术，提升创作理念，创作出优秀有创意的作品。

**课程名称：**分镜头设计

**英文名称：**Storyboard Classical Design

**开课学期：**第二学年第二学期

**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**无

**选用教材：**《动画分镜头脚本设计》 殷俊 编著 上海人民美术出版社 2014

**主要参考书：**《动画分镜头设计》 张乐鉴 马胜 编著 清华大学出版社 2013

《动画分镜头设计》 武军 编著 水利水电出版社 2012

《动画分镜头设计》 薛轶丹 编著 人民邮电出版社 2016



**课程性质和目的：**本课程的教学目的旨在讲授影视动画分镜头表现方法方式的一般规律，引导学生在学习中以影视动画镜头特有的表现语言与规律来传达故事叙述的主题与情感。分镜头设计是体现动画整体叙事语言风格，构架故事逻辑，控制节奏的重要环节，是影视动画创作者对一部影片的理解和表现的周密思考，同时也是导演对影片的总体设计和施工蓝图，因此分镜头的创作过程实际上已经是对一部影片的初剪，通过课程的学习使同学们掌握从宏观角度去整体构思影视前期创作的方法。

**主要内容：**教学旨在使学生更好地掌握影视动画前期设计中使用镜头和画面表达创作主题的方法和技巧，进而通过规范性的分镜头脚本绘制制定影视动画前期策划。

**课程名称：**声音设计

**英文名称：**Audio Design

**开课学期：**第二学年第二学期

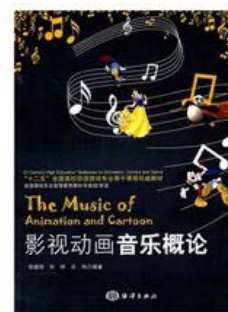
**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**无

**选用教材：**《影视动画音乐概论》 张建翔、孙林编著 海洋出版社 2010

**主要参考书：**《拟音圣经》 Vanessa Theme Ament 著 人民邮电出版社 2013





《数字音频基础》安栋、杨杰编著 上海音乐学院出版社 2012

《动画音乐与音效》金桥 著 上海交通大学出版社 2014

《电影电视配音艺术》田园曲 编著 清华大学出版社 2012

**课程性质和目的：**本课程旨在通过对音乐、语言、音效基本定义的学习以及相关的作业练习，明确声音的类型、要素；配音的技巧、各种类型的配音；音效的分类、音效的写实与写意，从而进一步理解好的配音与音效该如何设计，重在逐步提高学生的听觉感受力与声音想象力，并将这种理解运用到实践中。

**主要内容：**声音概述、声音类型、语言、音效、音乐及运用软件。

**课程名称：**三维设计基础

**英文名称：**3D Design Basics

**开课学期：**第二学年第二学期

**学分/学时：**3 学分/48 学时

**课程类型：**专业选修课

**先修课程：**无

**选用教材：**《3ds Max 三维动画设计与制作》唐杰晓 编著 化学出版社 2015

**主要参考书：**《动画师生存手册》理查德·威廉姆斯 编著 中国青年出版社 2009

《新媒体艺术设计与应用：三维动画创意设计》陈宜人 编著 广东高等教育出版社. 2014

**课程性质和目的：**本课程实验目的是：掌握三维动画软件的基本操作和使用特点，全面使用各种建模技术；掌握场景中各关键元素的建立，如灯光，材质等；认识粒子系统及刚体与柔体动力学；熟练掌握基本动画制作技术和流程，了解三维动画在影视剧、节目片头、多媒体、广告、游戏、建筑浏览、虚拟技术等领域的运用技巧。具备一定的三维动画制作能力，并能灵活地运用到艺术设计与创作中去，以达到本课程教学目的。

**主要内容：**本课程阐述了动画视频从前期准备、中期设计到后期完成输出的一个整体流程，并选择性地介绍 3dmax 软件以及三维动画生产的工艺流程。编写架构从三维动画的应用开始，逐步深入到三维动画的制作环节，通过 3dmax 软件的界面、建模、动画、灯光、渲染以及模拟动力学等方面的因素，探究了关于三维动画的基本设计技术与创意设计方法。



**课程名称:** UI 设计

**英文名称:** UI Design

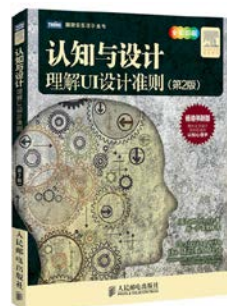
**开课学期:** 第二学年第一学期

**学分/学时:** 2 学分/32 学时

**课程类型:** 专业选修课

**先修课程:** 无

**选用教材:**《认知与设计：理解 UI 设计准则(第 2 版)》Jeff Johnson 人民邮电出版社出版 2014



**主要参考书:**《动静之美 Sketch 移动 UI 与交互设计详解》黄方闻 人民邮电出版社出版 2016

《好设计不简单 II》古贺直树 人民邮电出版社出版 2014

**课程性质和目的:** 本课程为两部分: 首部分是 UI 界面的设计部分, 遵循 iOS、Material Design、Apple Watch 设计规范, 学生应该学习如何使用 Sketch 进行移动 UI 界面、图标和 Apple Watch 界面的设计; 第二部分是交互设计学习, 如何将 Sketch、Keynote、Principle 和 Pixate 四大交互设计软件搭配进行动效设计, 从 UI 到 UX, 让界面由静到动。

**主要内容:** 用户界面设计准则是人们在长期实践中总结出的规律。从简单的认知心理学理论出发, 辅以丰富的案例, 将设计与心理学有机结合起来, 阐明了一系列用户界面设计准则以及在实践中的运用。讨论人类如何做决定, 以及手眼协调的规律。

**课程名称:** 游戏企划

**英文名称:** Game Plan Design

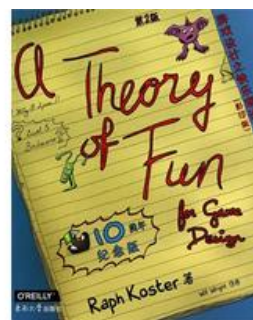
**开课学期:** 第二学年第一学期

**学分/学时:** 3 学分/48 学时

**课程类型:** 专业选修课

**先修课程:** 无

**选用教材:**《游戏设计之快乐理论》科斯特 著 东南大学出版社 2014



**主要参考书:**《Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games》Tracy Fullerton 2008

《游戏策划与设计》张帆、潘瑞芳、周忠成 清华大学出版社 2016

**课程性质和目的:** 通过课程的学习让学生掌握游戏的设计、构建和测试, 掌握整体游戏设计的流程和进度, 对游戏设计项目的调控和资源分配有着深度的了解, 能独立的完成整个游戏项目的研发创作过程。

**主要内容:** 游戏企划基础是游戏设计专业的一门基础课程, 主要任务是让学生掌握游戏从立项开始到最后制作完成的流程, 了解游戏产品所具备的内容和意义, 学习如何制作一份由创意的游戏企划案。了解游戏最基本的元素, 学习游戏企划中涉及到的内容和要求, 理解游戏企划的流程和结构, 明确游戏企划工作的目的。

## 学生在校四年八个学期的课程表

### 第一学年第一学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
军事训练	集中性实践环节	2	2周	3-4	考查	
思想道德修养与法律基础 (上)	通识教育必修课	1	2	11-18	考试	
大学英语(一)	通识教育必修课	2	2	5-19	考试	
军事理论	通识教育必修课	2	2	5-19	考查	
大学生职业生涯规划	通识教育必修课	0.5	2	16-19	考试	
大学生心理健康教育	通识教育必修课	1	2	6-13	考查	
体育(一)	通识教育必修课	1	2	5-19	考查	
设计素描	学科基础必修课	3	12	5-9	考查	
设计色彩	学科基础必修课	3	12	10-14	考查	
速写	学科基础必修课	3	12	15-19	考查	
形势与政策(一)	通识教育必修课		2		考查	
小计		18.5				

### 第一学年第二学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学英语(二)	通识教育必修课	2	2	1-16	考试	
计算机基础	通识教育必修课	2	3	1-16	考试	
体育(二)	通识教育必修课	1	2	1-18	考查	
思想道德修养与法律基础 (下)	通识教育必修课	1	2	11-18	考试	
中国近现代史纲要	通识教育必修课	3	3	1-16	考试	
中国工艺美术史	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	
学科导论	学科基础必修课	1	4	1-4	考查	
平面构成	学科基础必修课	2	4	1-9	考查	
色彩构成	学科基础必修课	2	4	10-18	考查	
动态造型与运动规律	专业必修课	2	4	1-8	考查	
影视编剧艺术	专业必修课	2	4	11-18	考查	
视听语言	专业必修课	2	4	1-8	考查	
漫画技法	专业必修课	3	4	3-14	考查	

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
动画表演	专业必修课	1.5	4	9-16	考查	
动画概论	专业必修课	2	4	1-6	考查	
形势与政策（二）	通识教育必修课		2		考查	
小计		28.5				

### 第二学年第一学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
形势与政策（三）	通识教育必修课		2		考查	
体育（三）	通识教育必修课	1	2	1-18	考查	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（上）	通识教育必修课	2	2	1-16	考试	
外国工艺美术史	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	
原画设计	专业必修课	2.5	4	1-10	考查	
动画剧本写作	专业必修课	2	4	11-18	考查	
动画视觉风格设计	专业必修课	3	4	1-12	考查	
非线性编辑	专业必修课	2	4	1-8	考查	
数字艺术与本土文化	专业必修课	2	4	9-16	考查	
分镜头设计	专业必修课	2.5	4	1-10	考查	
立体构成	专业选修课	2	4	1-8	考查	
数字绘画技巧	专业选修课	2	4	9-16	考查	
矢量图像处理	专业选修课	2	4	1-8	考查	
UI设计	专业选修课	2	4	9-16	考查	
小计		23				

### 第二学年第二学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
思政课实践	集中性实践环节	2	2周	21	考查	
马克思主义基本原理	通识教育必修课	3	3	1-16	考试	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（下）	通识教育必修课	2	2	1-16	考试	
形势与政策（四）	通识教育必修课		2		考查	
体育（四）	通识教育必修课	2	2	1-18	考查	
设计史	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	



课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
社会考察	集中性实践环节	1	1周	19	考查	
二维动画设计基础	专业必修课	3	4	1-12	考查	
三维设计基础	专业必修课	3	4	1-12	考查	
声音设计	专业必修课	3	4	3-14	考查	
游戏CG设计	专业必修课	2	4	9-16	考查	
微电影编导与设计基础	专业必修课	2	4	9-16	考查	
展示设计	专业选修课	2	4	1-8	考查	
数字摄影与影像处理	专业选修课	2	4	9-16	考查	
虚拟交互艺术	专业选修课	2	4	1-8	考查	
数字产业设计研发	专业选修课	2	4	9-16	考查	
小计		29				

### 第三学年第一学期

#### 动画方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学语文	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
选修课	通识教育选修课	3	4	3-18	考查	2门课程
形势与政策（五）	通识教育必修课		2		考查	
创新实践	集中性实践环节	1	1周	19	考查	
设计概论	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	
商业动画	专业必修课	2	4	1-8	考查	
二维动画创作	专业必修课	4	4	1-16	考查	
三维动画基础	专业必修课	4	4	1-16	考查	
小计		18				

### 游戏方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学语文	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
选修课	通识教育选修课	3	4	3-18	考查	2门课程
形势与政策（五）	通识教育必修课		2		考查	
创新实践	集中性实践环节	1	1周	19	考查	
设计概论	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	
游戏企划	专业必修课	3	4	1-12	考查	
游戏特效设计	专业必修课	3	4	1-12	考查	
游戏程序设计基础	专业必修课	3	4	1-12	考查	
小计		17				

### 数字影像方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学语文	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
选修课	通识教育选修课	3	4	3-18	考查	2门课程
形势与政策（五）	通识教育必修课		2		考查	
创新实践	集中性实践环节	1	1周	19	考查	
设计概论	学科基础必修课	2	2	1-18	考试	
实验短片创作	专业必修课	3	4	1-12	考查	
电影表演	专业必修课	2	4	1-8	考查	
导演创作	专业必修课	4	4	1-16	考查	
小计		19				

### 第三学年第二学期

#### 动画方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
------	------	----	-----	-------	------	----

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学生就业与创业指导	通识教育必修课	0.5	2	3-10 单周	考查	
应用文写作	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
专家系列讲座	学科基础必修课	1	/		考查	
选修课	通识教育选修课	3	4	3-20	考查	2 门课程
艺术调研	集中性实践环节	2	2 周	14-15	考查	
形势与政策（六）	通识教育必修课		2		考查	
实验动画创作	专业必修课	2	4	1-8	考查	
三维动画创作	专业必修课	4	4	1-16	考查	
定格动画创作	专业必修课	3	4	1-12	考查	
小计		17.5				

### 游戏方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学生就业与创业指导	通识教育必修课	0.5	2	3-10 单周	考查	
应用文写作	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
专家系列讲座	学科基础必修课	1	/		考查	
选修课	通识教育选修课	3	4	3-20	考查	2 门课程
艺术调研	集中性实践环节	2	2 周	14-15	考查	
形势与政策（六）	通识教育必修课		2		考查	
数字游戏设计基础	专业必修课	4	4	1-18	考查	
数字游戏创作	专业必修课	3	4	1-12	考查	
VR/AR 设计	专业必修课	3	4	1-6	考查	
小计		22.5				

### 数字影像方向

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
大学生就业与创业指导	通识教育必修课	0.5	2	3-10 单周	考查	
应用文写作	通识教育必修课	2	2	1-18	考试	
专家系列讲座	学科基础必修课	1	/		考查	

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
选修课	通识教育选修课	3	4	3-20	考查	2门课程
艺术调研	集中性实践环节	2	2周	14-15	考查	
形势与政策（六）	通识教育必修课		2		考查	
影视营销	专业必修课	2	4	1-8	考查	
纪录片创作	专业必修课	4	4	1-18	考查	
影视短片创作	专业必修课	4	4	1-18	考查	
小计		18.5				

#### 第四学年第一学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
形势与政策（七）	通识教育必修课		2		考查	
创新创业实践	创新创业实践与素质拓展课	2			考查	
专业实训	集中性实践环节	2	2周		考查	
毕业设计	集中性实践环节				考查	
小计		4				

#### 第四学年第二学期

课程名称	课程性质	学分	周学时	开课起止周	考核方式	备注
形势与政策（八）	通识教育必修课		2		考查	
毕业实习	集中性实践环节	4	12周		考查	
毕业设计	集中性实践环节	12	20周		考查	
小计		16				

## 通识教育选修课开课课程

开课单位	专业组别	中文课程名称	英文课程名称	学分数	学时数			周学时	考核方式	开设学期	
					总学时	其中					
						其它	实验				上机
美院	数字媒体艺术课程组	漫画基础	Technique of Drawing Manga Basics	2	32	8			4	2	5
		视听语言基础	Audio-Visual Language Basics	2	32	8			4	2	6
		游戏设计制作	Game Design	2	32	16			4	2	5
		听觉传达设计	Auditory communication design	2	32	16			4	2	6
美院	产品设计课程组	产品设计基础	Product Design Basis	2	32	8			4	2	5
		产品设计理论	Theory of Product Design	2	32	8			4	2	5
		产品设计表达	Product Design Show	2	32	16			4	2	6
		产品设计实践	Product Design Practice	2	32	16			4	2	6
美院	视觉传达设计课程组	品牌形象设计	Brand Image Design	2	32	16			4	2	5
		广告策划与设计	Advertising Planning & Design	2	32	16			4	2	5
		陈列设计	Design for Exhibition	2	32	16			4	2	6
		书籍装帧设计	Book Graphic Design	2	32	16			4	2	6
美院	环境设计课程组	室内陈设艺术	Interior Display Art	2	32	16			4	2	5
		园林艺术设计	Garden Art Design	2	32	16			4	2	5
		商业空间设计	Commercial Space Design	2	32	16			4	2	6
		景观艺术设计	Landscape Art Design	2	32	16			4	2	6
美院	服装与服饰设计课程组	时装赏析	Fashion Appreciation	2	32	8			4	2	5
		服装搭配艺术	Dress Collocation Art	2	32	16			4	2	5
		发型与化妆	Hair and make up	2	32	16			4	2	6
		手绘与印染	Freehand Sketching	2	32	16			4	2	6

美院	工业设计课程组	创意机构设计	Creative Mechanism Design	2	32	16			4	2	5
		家居产品设计	Household Product Design	2	32	16			4	2	5
		3D 建模与制作	3D modeling and production	2	32	16			4	2	6
		智能硬件开发	Smart Hardware Development	2	32	16			4	2	6
美院	绘画（中国画）课程组	中国人物画	Chinese Figure Painting	2	32	16			4	2	5
		中国书法	Chinese Calligraphy	2	32	16			4	2	5
		中国花鸟画	Chinese Flower-and-Bird Painting	2	32	16			4	2	6
		中国山水画	Chinese Landscape Painting	2	32	16			4	2	6
美院	绘画（油画）课程组	油画材料与技法	Oil Painting Materials and Techniques	2	32	16			4	2	5
		油画人物肖像	Oil Painting Portraits	2	32	16			4	2	5
		油画风景技法	Oil Painting Landscape Techniques	2	32	16			4	2	6
		水彩技法	Watercolor Techniques	2	32	16			4	2	6
美院	绘画（漆画）课程组	漆艺基础	Lacquer Art Basis	2	32	16			4	2	5
		漆画基础	Lacquer Painting Basis	2	32	16			4	2	5
		漆画创作	Creation of Lacquer Painting	2	32	16			4	2	6
		漆画创意表现	Lacquer Painting Creative Performance	2	32	16			4	2	6
美院	雕塑课程组	雕塑赏析	Lacquer Appreciation	2	32	8			4	2	5
		浮雕艺术	Relief Art	2	32	16			4	2	5
		人物速塑	Body Speed Molding	2	32	16			4	2	6
		动物速塑	Animal Speed Molding	2	32	16			4	2	6
美院	工艺美术课程组	工艺美术基础	Technology Base	2	32	16			4	2	5
		手工陶艺	Handmade Pottery	2	32	16			4	2	5
		综合工艺	Comprehensive Crafts	2	32	16			4	2	6
		彩绘装饰	Painted Decoration	2	32	16			4	2	6

美院	综合素养课程组	英语电影赏析	Appreciating Cinema	2	32				4	2	5
		日本语	Japanese	2	32				4	2	5
		日本艺术与文化	Japanese art and culture	2	32				4	2	6
		外文阅读与写作	Reading and Writing	2	32				4	2	6
美院	语言提升课程组	电影音乐解读	Appreciation of "A dream of Red Mansions"	2	32				4	2	5
		唐诗宋词鉴赏	Tang Poetry and Song Poems Appreciation	2	32				4	2	5
		《红楼梦》赏析	Analysis on the Movie Music	2	32				4	2	6
		西方古典音乐鉴赏	Appreciation of the Western Classical Music	2	32				4	2	6