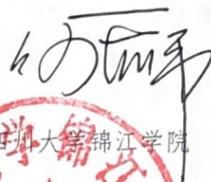


# 普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：



学校名称（盖章）：四川大学锦江学院

学校主管部门：四川省

专业名称：动画

专业代码：5130310



所属学科门类及专业类：艺术学 戏剧与影视学类

学位授予门类：艺术学

修业年限：四年

申请时间：2020-07-24

专业负责人：程丛林

联系电话：17713601002

教育部制

## 1. 学校基本情况

学校名称	四川大学锦江学院	学校代码	14039	
学校主管部门	四川省	学校网址	http://www.scujj.com/	
学校所在省市区	四川眉山四川省眉山市彭山县锦江大道一号	邮政编码	620860	
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 教育部直属院校 <input type="checkbox"/> 其他部委所属院校 <input checked="" type="checkbox"/> 地方院校			
	<input type="checkbox"/> 公办 <input checked="" type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构			
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input checked="" type="checkbox"/> 经济学 <input type="checkbox"/> 法学 <input type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input checked="" type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input checked="" type="checkbox"/> 艺术学			
学校性质	<input checked="" type="radio"/> 综合 <input type="radio"/> 理工 <input type="radio"/> 农业 <input type="radio"/> 林业 <input type="radio"/> 医药 <input type="radio"/> 师范 <input type="radio"/> 语言 <input type="radio"/> 财经 <input type="radio"/> 政法 <input type="radio"/> 体育 <input type="radio"/> 艺术 <input type="radio"/> 民族			
曾用名				
建校时间	2006年	首次举办本科教育年份	2006年	
通过教育部本科教学评估类型	尚未通过本科教学评估		通过时间	—
专任教师总数	841	专任教师中副教授及以上职称教师数	267	
现有本科专业数	50	上一年度全校本科招生人数	4998	
上一年度全校本科毕业生人数	3790	近三年本科毕业生平均就业率	96.09%	
学校简要历史沿革 (150字以内)	四川大学锦江学院是2006年经国家教育部批准，由四川大学举办的独立学院；是一所按照新机制、新模式运行的全日制普通本科高等学校。学校设14个学院，50个本科专业、24个专科专业，学科涵盖文、理、工、经、管、艺等门类，在校学生19000余人。学校践行“学生为本，通专并重，知行合一，教学相长”的办学理念。			
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300字以内)	学校近五年增设了14个本科专业：秘书学、电气工程及其自动化、经济与金融、食品科学与工程、物联网工程、电子商务、数据科学与大数据技术、文化产业管理、机器人工程、智能科学与技术、戏剧影视导演、人工智能、数字媒体艺术、数字媒体技术；停招了3个本科专业：旅游管理、食品科学与工程、秘书学；撤销了2个本科专业：动画、测控技术与仪器。			

## 2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130310	专业名称	动画
学位授予门类	艺术学	修业年限	四年
专业类	戏剧与影视学类	专业类代码	1303
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	媒体艺术学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	数字媒体艺术	开设年份	2020年
相近专业2专业名称	—	开设年份	—
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

### 3. 申报专业人才需求情况

<p>申报专业主要就业领域</p>	<p>动画专业的定位是以影视理论为基础，以能够独立进行动画创作为目标，综合应用技术所涉及的各个知识门类，研究具备艺术形象思维和技术逻辑、编辑思维的人才培养模式。因此，培养学生具备良好的科学素养和艺术素养，能够以数字技术为支撑，以传播理论为指导，将文化创意应用到艺术、商业、教育和管理领域的理论知识和专业技能，成为技术过硬、实践能力强的专业人才。</p> <p>动画专业就业渠道非常广。按照行业划分，主要就职于电影公司、动画、游戏、电影、电视、广告、文创等机构，以及教育培训机构等，部分掌握VR、AR技术的学生，可在建筑、交通、航天、医学等行业从事设计和特效类工作。按职位划分，执行导演、概念美术师、layout设计师、故事板设计师、原画设计师、角色模型师、材质设计师、场景绘景师、作画监修、渲染合成师、动画剪辑师、三维特效师等。</p>														
<p>人才需求情况</p>	<p>随着计算机、移动通讯和互联网等新技术广泛进入影视、动漫、游戏、虚拟现实、广告等领域，动画的创作方式发生了翻天覆地的变化，如今的动画作品已经成为以数字技术为基础、以大众传播理论为依据、以现代艺术表达为手段，集生产、传播和消费为一体的综合艺术形式。我国动漫产业从2015年进入高速发展期，每年递增率超过10%，2019年已达到1914亿元的规模；并且随着数字技术主流化，流程分工越来越细，从模型材质、灯光渲染、特效合成等，细分的工艺标准专业性更强，对人才需求更广，专业性更强。</p> <p>建设新技术背景下动画专业的教学结构和课程内容，并且通过创作实践使产学研融合，探索应用本科的学科建设和道路，是我校申报“动画”专业的初衷。我校在数字技术和艺术领域有相当杰出的师资和研究力量，依托四川大学计算机学院、软件学院、艺术学院的优质学术资源，联合优质的企业力量，推动校企生态建设，开展产学研项目，为学生提供实践、实习就业机会。</p> <p>目前已经和我校达成合作的优质企业，已经在教学、实践、实习、就业方面发挥了重要作用。其中成都育碧电脑软件有限公司成立于2007年，总部设在法国雷恩，成都公司承担着《刺客信条》《全境封锁》等多部爆款游戏的开发制作，委托本专业培养游戏、动画后备力量，计划定期从学生中选拔优秀者到公司实习，并且成都公司员工在积累经验后，将被派往上海设计公司、北京公司以及蒙特利尔加拿大公司等。成都蛇鲨科技有限公司成立于2012年，目前已经成为国内最好的3D美术机构之一，技术优势明显，对我校高端就业有非常大的支撑作用。成都夏尔天逸科技有限公司成立于2005年，是西南地区最大的游戏外包机构，预计每年可吸收原画设计、模型制作、动画制作等岗位的本专业学生不少于50人。成都小微云联科技有限公司成立于2016年，虽然只有短短三年时间，但已成长为成都地区虚拟现实领域的佼佼者，与数十所高校合作，为他们提供在线课程解决方案以及沉浸体验课堂，公司将在校内设立工作室，选派技术人员任教，开展虚拟现实内容的实战项目学习。</p> <p>除此之外，北京青青树动漫科技有限公司、江苏原力电脑动画制作有限公司、成都奇影动漫文化有限责任公司、成都大眼怪科技有限公司、成都艾尔平方传播有限公司、深圳腾讯计算机系统有限公司、维塔士电脑软件有限公司、网易游戏等多家企业，都经过深度调研和洽谈，达成合作意向，为本专业毕业生提供实习和就业岗位。</p>														
<p>申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）</p>	<table border="1"> <tr> <td>年度计划招生人数</td> <td>120</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td>110</td> </tr> <tr> <td>北京亿和文华数字技术有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>成都蛇鲨科技有限公司</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>成都育碧电脑软件有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>成都夏尔天逸科技有限</td> <td>15</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	120	预计升学人数	10	预计就业人数	110	北京亿和文华数字技术有限公司	10	成都蛇鲨科技有限公司	15	成都育碧电脑软件有限公司	10	成都夏尔天逸科技有限	15
年度计划招生人数	120														
预计升学人数	10														
预计就业人数	110														
北京亿和文华数字技术有限公司	10														
成都蛇鲨科技有限公司	15														
成都育碧电脑软件有限公司	10														
成都夏尔天逸科技有限	15														

	公司	
	成都小微云联科技有限公司	5
	北京青青树动漫科技有限公司	15
	成都奇影动漫文化有限公司	10
	成都大眼怪科技有限公司	15
	成都艾尔平方文化传播有限公司	15

## 4. 申请增设专业人才培养方案

# 动画专业人才培养方案

专业代码：130310

学科门类：艺术学

### 一、培养目标

培养具有良好的科学素养以及艺术素养，能够将科学、艺术等交叉学科深度融合的创造性人才，拥有以数字技术为支撑，以传播理论为指导，将文化创意应用到艺术、商业、教育和管理领域的专业理论知识和技能。能熟练掌握动画创作原理和多种数字技术软件，能够在传媒及文化产业相关领域从事动漫、游戏、影视的策划、创作、制作、传播的创新型专门人才。且具有较高的人文素养和文学底蕴，具有较高影视鉴赏能力、捕捉时尚、审美敏锐的应用型人才。

本专业毕业生可以从事动画、影视、文创、游戏、教育、多媒体等行业的工作。

### 二、毕业要求

参照培养目标定位，本专业的毕业要求具备一定的专业知识，专业技术能力和基础素质要求。

#### 1. 知识要求

(1) 学科基础知识：具备比较专业的视听鉴赏能力，掌握动画基本原理和数字动画软件技术，熟悉影视镜头分镜技巧和视听艺术基本原理，对美术风格设计和角色表演设计具有一定的能力。

(2) 专业基础知识：熟练运用 MAYA、PS、Flash、Retas、Tvp、Tbs、AE 等软件，熟练掌握动画设计原理，掌握多种数字动画技术，深入了解视听艺术原理，掌握动画视觉多种表现风格。

#### 2. 能力要求

(1) 分析和解决问题的能力：热爱影视艺术、动漫作品与文学读物，有敏锐的观察能力和良好的逻辑思维能力。

(2) 知识应用能力：具有良好的艺术基础，能够熟练掌握专业课程要领，融入实践，实现项目推进和完成。

(3) 创新创业能力：具备问题分析能力、鉴赏能力和创新意识，能够在解

决问题中不断进步，寻求创新。

### 3. 素质要求

(1) 思想道德素质：热爱祖国，拥护中国共产党领导，树立科学的世界观、人生观和价值观；具备责任心和社会责任感；遵纪守法，遵守职业道德规范。

(2) 文化素质：具有一定的艺术修养，人际沟通修养，具备良好的英语读写能力。

(3) 专业素质：具备良好的专业知识及技能，有责任心，懂得团队合作，对团队性工作要有很好的契合能力。

(4) 身心素质：具备良好的身体素质和心理素质。有较强的自学能力，要能不断地用开放心态学习，不断学习提高，不断冲破瓶颈。

### 三、主干学科：动画

**四、核心课程：**运动规律、角色动态速写、动画分镜设计、二维动画流程、三维动画流程、影视美术设计、动画表演设计、定格动画设计与制作、新媒体动画技术。

**五、主要实践环节：**课程实践、专业综合实践课程、第二课堂等。

**六、基本学制：**四年

**七、授予学位：**艺术学学位

### 八、各类型课程学分统计表

课程类型	学分	比例
通识必修课	46	28%
专业基础课	37	23%
专业核心课	33	20%
专业方向拓展必修课	29	18%
专业综合实践课	10	6%
第二课堂教育	8	5%
合计	163	100%

## 九、教学计划进度表

课程类别	课程性质	课程编号	课程名称	学分		学时分配			开设学期	开课单位
				总学分	实践	总学时	理论	实践		
通识教育	通识必修课	10111001	思想道德修养与法律基础	3	1	48	32	16	1	思政教学部
		20111002	中国近现代史纲要	2		32	32		2	思政教学部
		30111003	马克思主义基本原理	3	1	48	32	16	3	思政教学部
		40111004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	6	3	96	48	48	4	思政教学部
		10111005	军事理论	1		16	16		1	学生工作处
		10111006	形势与政策 1-8	2					1-8	学生工作处
		10111007	体育俱乐部 1-4	4	4	88		88	1-4	体育教学部
		10111008	大学英语 II-1	3		48	48		1	外国语学院
		20111009	大学英语 II-2	3		48	48		2	外国语学院
		30111010	专业外语	2		32	32		3	媒体艺术学院
		10111011	计算机图形处理	3		48	48		1	媒体艺术学院
		10111012	动画专业导论	0.5		8	8		1	媒体艺术学院
		20111013	大学生职业规划	0.5		8	8		2	媒体艺术学院
		40111014	动漫行业导论	0.5		8	8		4	媒体艺术学院
		60111015	就业与创业指导	0.5		8	8		6	媒体艺术学院
		40111016	实用文书与公文处理	2		32	32		4	通识教学部
		30111017	逻辑与思维	1		16	16		3	通识教学部
		30111018	中外名著导读	1		16	16		3	通识教学部
		10111019	礼仪与口才	1		16	16		1	通识教学部

专业教育		20111020	大学生心理健康教育	1		16	16		2	通识教学部	
		20111021	美与人生	2		32	32		2	通识教学部	
		学分小计			<b>42</b>						
	通识选修课		文学修养与艺术鉴赏								
			科学发现与技术革新								
			经济活动与社会管理								
			自我认知与发展								
		学分小计			<b>4</b>						
	<b>通识教育合计</b>				<b>46</b>						
	专业基础课	10711022	结构素描		3		48	24	24	1	媒体艺术学院
		10711023	数字色彩与原理		3		48	24	24	1	媒体艺术学院
10711024		影视类型分析		3		48	48		1	媒体艺术学院	
10711025		三维建模基础		4		64	32	32	1	媒体艺术学院	
20711026		中外动画电影史		3		48	48		2	媒体艺术学院	
20711027		光影素描		3		48	24	24	2	媒体艺术学院	
20711028		动漫角色设计		4		64	32	32	2	媒体艺术学院	
20711029		影视场景设计		3		48	24	24	2	媒体艺术学院	
30711030		动画剧作基础		4		64	32	32	3	媒体艺术学院	
30711031		视听语言		3		48	24	24	3	媒体艺术学院	
40711032		摄影与摄像		4		64	16	48	4	媒体艺术学院	
学分小计				<b>37</b>							
专业核心课	20811033	运动规律		4		64	16	48	2	媒体艺术学院	
	20811034	角色动态速写		3		48	24	24	2	媒体艺术学院	
	30811035	动画分镜设计		4		64	32	32	3	媒体艺术学院	
	30811036	二维动画流程		4		64	16	48	3	媒体艺术学院	
	30811037	三维动画流程		4		64	16	48	3	媒体艺术学院	

									学院	
	40811038	影视美术设计	4		64	32	32	4	媒体艺术学院	
	40811039	动画表演设计	3		48	24	24	4	媒体艺术学院	
	40811040	定格动画设计与制作	3		48	24	24	4	媒体艺术学院	
	40811041	新媒体动画技术	4		64	16	48	4	媒体艺术学院	
	<b>学分小计</b>		<b>33</b>							
专业方向拓展必修课	40811042	影视剪辑技术	4		64	16	48	4	媒体艺术学院	
	50811043	动态捕捉技术	3		48	24	24	5	媒体艺术学院	
	50811044	表情捕捉技术	3		48	24	24	5	媒体艺术学院	
	50811045	三维动画预览技术	3		48	24	24	5	媒体艺术学院	
	50811046	动画音效编辑	3		48	24	24	5	媒体艺术学院	
	50811047	影视特效技术	3		48	24	24	5	媒体艺术学院	
	60811048	三维动画绑定渲染技术	3		48	8	40	6	媒体艺术学院	
	60811049	衍生品设计与制作	3		48	8	40	6	媒体艺术学院	
	60811050	动画短片创作	4		64		64	6	媒体艺术学院	
		<b>应选修学分</b>		<b>29</b>						
专业综合实践课程	70811051	毕业实习	2	2	6周			7-8		
	80811052	毕业论文（设计）	8	8	16周			7-8		
	<b>学分小计</b>		<b>10</b>							
<b>专业教育学分合计</b>			<b>109</b>							
第二课堂	第二课堂	10111053	军训	1	2	2周		2周	1	学生工作处
		10111054	晨练	1	1				1-2	学生工作处
		10111055	创新创业教育实践	2	2				1-7	

	10111056	素质养成实践	2	2	6		1-7	通识教学 部/学生工 作处
	10111057	劳动训练	2	2			1-7	团委
<b>第二课堂学分合计</b>			<b>8</b>					
<b>毕业要求总学分</b>			<b>163</b>					

## 5. 教师及课程基本情况表

### 5.1 专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
结构素描	48	3	程丛林	1
计算机图形处理	48	3	王蓓	1
影视类型分析	48	3	谢徽	1
数字色彩与原理	48	3	黄润生	1
影视场景设计	48	3	刘杏林	2
动漫角色设计	64	4	万露	2
光影素描	48	3	徐艳	2
运动规律	64	4	齐舒怡	2
动画剧作基础	64	4	张先	3
二维动画流程	64	4	赵宇凡	3
三维动画流程	64	4	唐将军	3
视听语言	48	3	刘红杰	3
影视美术设计	64	4	熊宇	4
新媒体动画技术	64	4	邓育林	4
动画表演设计	48	3	吴霜	4
动画音效编辑	48	3	吴兰	5
三维动画预览技术	48	3	李晓华	5
动态捕捉技术	48	3	余跃海	5
动画短片创作	64	4	丁溢	6
衍生品设计与制作	48	3	张晋	6

### 5.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
程丛林	男	1954-11	结构素描	教授	四川美术学院	美术学	学士	新媒体艺术、油画艺术	专职
刘杏林	男	1954-07	影视场景设计	教授	四川美术学院	影视学	学士	影视美术	兼职
张先	男	1957-02	动画剧作基础	教授	中央戏剧学院	戏剧文学	硕士	编剧	兼职
王蓓	女	1972-05	计算机图形处理	教授	西南大学	艺术设计	学士	平面设计、动画	专职
丁溢	男	1976-07	动画短片创作	其他正高级	四川大学	设计学	学士	动画、漫画	专职
吴兰	女	1961-06	动画音效编辑	其他正高级	四川省管理干部学院	经贸英语	学士	编导、制片	兼职
谢徽	男	1955-01	影视类型分析	副教授	西南交通大学	哲学	学士	出版、编剧	兼职
黄润生	男	1972-05	数字色彩与原理	副教授	四川大学	美术学	博士	美术、数字媒体	专职
李晓华	女	1971-04	三维动画预览技术	其他副高级	四川大学	软件工程	硕士	动画、设计	专职
余跃海	男	1972-06	动态捕捉技术	其他副高级	四川大学	软件工程	硕士	动画、游戏	专职
赵宇凡	男	1975-02	二维动画流程	其他副高级	成都大学	商业美术	学士	动画、影视	专职

熊宇	男	1975-10	影视美术设计	副教授	四川大学	美术学	博士	新媒体艺术、油画艺术	专职
邓育林	男	1977-08	新媒体动画技术	副教授	四川大学	美术学	硕士	数字艺术	专职
唐将军	男	1986-09	三维动画流程	其他副高级	北京交通大学	软件工程	硕士	游戏、动画	专职
张晋	男	1978-07	衍生品设计与制作	其他中级	布鲁克林理工学院	材料化学	博士	影视像技术、材料设计	专职
徐艳	女	1980-08	光影素描	讲师	四川大学	美术学	硕士	绘画、动画	专职
刘红杰	女	1981-02	视听语言	其他中级	四川大学	软件工程	硕士	影视技术	专职
万露	女	1982-06	动漫角色设计	讲师	四川大学	油画	硕士	美术、动画	专职
齐舒怡	女	1986-02	运动规律	讲师	四川大学	软件工程	硕士	动画、数字媒体	专职
吴霜	女	1988-11	动画表演设计	讲师	四川大学	软件工程	硕士	动画、影视	专职

### 5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	16		
具有教授(含其他正高级)职称教师数	6	比例	30.00%
具有副教授及以上(含其他副高级)职称教师数	14	比例	70.00%
具有硕士及以上学位教师数	13	比例	65.00%
具有博士学位教师数	3	比例	15.00%
35岁及以下青年教师数	3	比例	15.00%
36-55岁教师数	12	比例	60.00%
兼职/专职教师比例	4:16		
专业核心课程门数	20		
专业核心课程任课教师数	20		

## 6. 专业主要带头人简介

姓名	程丛林	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	媒体艺术学院院长
拟承担课程	结构素描			现在所在单位	四川大学锦江学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	1982年毕业于四川美术学院油画专业						
主要研究方向	新媒体艺术、油画艺术						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	1、2008年，《技术与艺术同步培养——计算机图形艺术复合型人才培养的探索与实践》项目获得四川省高等教育教学成果二等奖。 2、2009年，国家重大历史题材美术创作工程《恢复高考》项目，获得一等奖。						
从事科学研究及获奖情况	1、1979年《1968年×月×日雪》，获得二等奖。 2、1984年《码头的台阶》，获得优秀奖。 3、2004年《白山·色山》获得优秀奖。						
近三年获得教学研究经费（万元）	0			近三年获得科学研究经费（万元）	0		
近三年给本科生授课课程及学时数	素描课程学时96；油画课程学时96			近三年指导本科毕业设计（人次）	16		

姓名	丁溢	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	教研室主任
拟承担课程	动画短片创作			现在所在单位	四川大学锦江学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2020年毕业于四川大学产品设计专业						
主要研究方向	动画、漫画、游戏						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	1、2013年，成功申报省级专业综合改革试点项目：《动画》。 2、2013年，成功申报省级实验教学示范中心：《图形艺术实验教学示范中心》。 3、2019年，申报国家级一流本科课程（CG色彩设计），目前在审核状态。 4、2020年，申报国家社会科学基金艺术学项目：《跨学科学术视野中的动画专业理论建构和应用实践研究》，目前在审核状态。						
从事科学研究及获奖情况	1、参与制作动画电影《魁拔》，第八届“金龙奖”最佳动画长片。 2、参与制作动画连续剧《福娃奥运漫游记》，第四届“金龙奖”年度最佳电视动画。 3、参与制作动画连续剧《三星堆·荣耀觉醒》，全国优秀国产电视动画片。 4、参与制作动画电影《小兵张嘎》，第11届中国政府华表奖优秀动画片奖。 5、参与制作动画连续剧《长征》，目前在研状态。 6、参与制作动画连续剧《蹴鞠小子》，目前在研状态。 7、参与制作动画连续剧《时空龙骑士》，目前在研状态。						

近三年获得教学研究经费(万元)	0	近三年获得科学研究经费(万元)	300
近三年给本科生授课课程及学时数	角色动态速写64课时；人体绘画基础32课时；二维动态分镜48课时；动画角色设计48课时；分镜设计48课时。	近三年指导本科毕业设计(人次)	24

姓名	唐将军	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	教研室主任
拟承担课程	三维动画流程			现在所在单位	四川大学锦江学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	工程硕士，2018年毕业于北京交通大学，软件工程						
主要研究方向	动画、游戏						
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	1、2016年，参与完成院级教改项目《数字媒体技术导论》课程建设。 2、2017年，参与完成院级教改项目《基于人才培养方案改革下教学团队建设》。 3、2018年，参与完成院级教改项目《Python Plus - 探索Python插件在CG制作中的应用》。 4、2020年，申报国家社会科学基金项目《电子竞技学学科体系与基础理论研究》，目前在审核状态。						
从事科学研究及获奖情况	1、参与制作游戏项目《王者荣耀》，“阅文杯”第29届中国科幻银河奖，最佳科幻游戏奖。 2、参与制作游戏项目《梦幻西游》。 3、参与制作游戏项目《明日以后》。 4、参与制作游戏项目《圣斗士星矢》。						
近三年获得教学研究经费(万元)	0	近三年获得科学研究经费(万元)	60				
近三年给本科生授课课程及学时数	三维游戏动画48课时；游戏战斗动画48课时；游戏动作96课时；视频剪辑64课时；制作流程64课时。	近三年指导本科毕业设计(人次)	24				

## 7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	750	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	699（台/件）
开办经费及来源	1000万 学校自筹		
生均年教学日常运行支出（元）	1500		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	7		
教学条件建设规划及保障措施	动画专业要求学生有艺术功底，注重实践能力培养。目前，学校现已建成不同规模和功能的实验室16个，实验室已经能够满足学生开展教学实践及参与项目制作的需求。未来三年，学校还将陆续投入1000万元，专项用于建设、完善动画专业实验中心，进一步提升实验实训条件。		

### 主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
电子手绘板	Wacom PTH-660/K2-F	41	2020年	122.18
二维动画制作软件	TVPainte	82	2020年	1230
三维快速动画制作软件（套装）	超视界IC7教育终生版	41	2020年	254.2
二维快速动画专业软件（套装）	超视界CTA4教育终生版	82	2020年	401.8
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	V2.2 红外摄像机	16	2019年	972.8
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	Vue Video Camera 高速同步全高清视频摄像机	1	2019年	50.95
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	光学动作捕捉系统专用线材	16	2019年	30.4
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	光学动作捕捉系统专用交换机	1	2019年	12.3
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	光学动作捕捉系统专用校准箱	1	2019年	14.3
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	光学动作捕捉系统专用视觉特效配件包	1	2019年	16
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	光学动作捕捉系统演员专用服装	1	2019年	9.99
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	由2个许可组成（每个许可含Live 和 Post 两大模块）、智能数据处理软件套包-角色	1	2019年	150
迪生VICON 动作捕捉系统2.0	大力夹万向云台、摄像机/镜头固定用设备（大力夹，万向云台）	16	2019年	22.4
图形工作站	DELL/戴尔T5820图形工作站至强W2123渲染仿真台式机设计主机	123	2019年	1338.24
图形工作站	戴尔（DELL）U2718Q 27英寸4K超高清四边微边框旋转升降IPS屏HDR滤蓝光	82	2019年	319.72
手绘屏幕	Wacom新帝22HD液晶数位屏DTK-2200数位板手绘屏电脑绘图板绘画屏	82	2019年	1377.6
激光投影仪	奥图码激光投影仪	12	2019年	492
抗光幕布	120寸黑栅抗光幕布	12	2019年	115.2
数位板	Wacom	88	2019年	228.8

## 校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p>理由：</p> <p>学校于 2020 年 7 月 16 日召开了新增动画专业专家审议会，专家组从学科建设、行业发展趋势、专业人才需求、以及我校开办该专业的条件等方面进行了充分论证，同意开设动画专业。</p> <p>如今的“动画”专业已打破受众与行业的边界，成为将信息传播技术应用到文化、娱乐、艺术和管理等各个领域，科学与艺术高度融合的交叉学科。</p> <p>建设新技术背景下动画专业的教学结构和课程内容，并且通过创作实践使产学研融合，探索应用本科的学科建设道路，是行业持续向上发展，对专业人才培养的迫切需求。</p> <p>我校在数字技术和艺术领域有相当杰出的师资团队，拥有与行业接轨的研究力量，特别是依托四川大学计算机学院、软件学院、艺术学院的优质学术资源，以及合作企业的人才吸纳能力等诸多优势，能够适应新时期国家对国际型动画创作人才的要求，在丰富的教学资源的支撑下，我校可以和产业界通力合作，不断开发和广泛应用高效率的技术，创造出色的教学成果和完美的创意产品，因此非常有必要组建符合市场需要的应用型动画专业人才培养体系。</p>		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p>专家签字：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>同意设置。</p> <p>何丽书</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>李茂 黄润生</p> <p>陈秋然、梁笑</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>邓育林</p> <p>顾建</p> </div> </div>		