



艺考强化训练丛书

游戏设计

应试技巧

◎ 赵贵胜 编著



- 艺考速成攻略 考纲重点解析
- 考点全解视频 资深导师答疑



扫码看视频



艺考强化训练丛书

游戏设计 应试技巧

◎ 赵贵胜 编著

例
全



SMPH

上海音乐出版社
WWW.SMPH.CN



SLAU

上海文艺音像电子出版社
WWW.SLAU.CN

图书在版编目(CIP)数据

游戏设计应试技巧 / 赵贵胜 编著 - 上海: 上海音乐出版社, 2016.10

艺考强化训练丛书

ISBN 978-7-5523-1105-1

I. 游… II. 赵… III. 电子游戏 - 软件设计 - 高等学校 - 入学考试 - 自学参考资料 IV. TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 221305 号

书 名: 游戏设计应试技巧

编 著: 赵贵胜

出 品 人: 费维耀

项目负责: 龚 蓓

责任编辑: 李 琼

音响编辑: 李 琼

封面设计: 翟晓峰

印务总监: 李霄云

出版: 上海世纪出版集团 上海市福建中路 193 号 200001

上海音乐出版社 上海市绍兴路 7 号 200020

网址: www.ewen.co

www.smph.cn

发行: 上海音乐出版社

印订: 上海盛通时代印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 印张: 8.25 图、文 132 面

2016 年 10 月第 1 版 2016 年 10 月第 1 次印刷

印数: 1-3,000 册

ISBN 978-7-5523-1105-1/J · 1008

定价: 36.00 元

读者服务热线: (021) 64375066 印装质量热线: (021) 64310542

反盗版热线: (021) 64734302 (021) 64375066-241

郑重声明: 版权所有 翻印必究

编者的话

随着时代的发展,中国高校的专业设置也在不断更新,一些复合型专业应运而生。动画、数字媒体、游戏便是横跨艺术和科学两个领域的新兴专业。这些专业顺应社会的需求,涉及的内容又符合现代青少年的心理需要,迅速得到了广大青少年的青睐。但如何敲开开设这些专业的高校大门却并不为怀揣梦想的考生所知。笔者本着为莘莘学子解开这个困惑的目的,编写了此书。此书适合准备艺考的高中生学习,也可供准备研究生考试的大学生参考。

此书只是一盏指引大家走近象牙塔的明灯,笔者只能告诉有关考试的一些基本规律,想要打开那扇通往梦想的大门走进象牙塔,还需要大家为之付出艰辛的努力,反复实践,从源头上掌握艺术的基本规律。从艺术创作本身来讲,书中所说的技巧也不是千古定律,希望你能从“有法”到“无法”,既有扎实的功底又有本真的天赋,因为这样,才能在专业的道路上越走越宽。真诚的希望此书能帮助各位考生顺利圆梦!

由于篇幅原因,许多问题无法深入阐述,希望大家能借助配套视频和所列参考书单来完善自己的学习。由于水平所限,书中错误在所难免,欢迎各位指正。



编者的话



目录

编者的话

第一章 专业介绍及专业招生情况 001

第一节 游戏专业简介 001

第二节 游戏专业前景 002

第三节 各校游戏专业招生及录取方式 003

一、中国传媒大学 003

二、北京电影学院 007

三、广州美术学院 009

四、中国美术学院 012

第二章 专业考试内容概况 014

第一节 面试 015

一、回答考官提问 015

二、作品展示 016

三、才艺展示 017

第二节 专业笔试 017

一、素描 017

二、速写（默写）018

三、命题创作 023

第三章 专业知识前期准备 026

第一节 专业书籍的选择 026

一、素描 026

二、速写 026

三、角色、场景设计 027

四、面试 027

五、其他 027

第二节 基本技能训练 027

一、素描 027

二、速写 038

三、命题创作（角色、道具、配件与场景设计）046

第三节 日常生活积累 084

第四章 应试策略与技巧 085

第一节 面试应试技巧 085

一、自我介绍 085

二、回答考官提问 086

三、作品、才艺展示 087

第二节 笔试应试技巧 088

一、素描（以半身像为例）088

二、速写 091

三、角色设定、场景设计 093

四、多格漫画、动画分镜 094

附录 096

一、国内开设游戏专业的大学汇总 096

二、考官提问高频题目汇编 097

三、优秀作品选编 098

（一）素描 098

（二）速写 104

（三）命题创作 110

四、中国传媒大学“小白杨奖”历届试题汇总 120

五、高考文化课分数线参考 122

第一章 专业介绍及专业招生情况

第一节 游戏专业简介

随着数字技术的不断发展,人们对娱乐产品数量的需求不断增长、对质量的要求不断提高,游戏行业分工越来越细。同时,应当前动漫游戏行业人才紧缺和国家大力发展动漫游戏产业的市场环境需求,游戏作为一门新兴学科应运而生。该专业依托数字化技术、网络化技术和信息化技术对媒体从形式到内容进行改造和创新,覆盖图形图像、动画、音效、多媒体等技术和艺术设计学科,是技术和艺术的融合与升华。该专业在全面、深度培养学生游戏设计技术、技能的同时,也注重对学生综合素质和艺术创新思维的培养。毕业学生能够在游戏公司、门户网站、手机运营企业、动画公司等单位从事游戏设计、游戏制作、游戏策划、游戏运营、游戏开发(非艺术类)及其他相关工作。目前,大部分学校只开设游戏设计方向和程序开发方向,而程序开发方向目前主要招收理工类学生。不管是设计方向还是程序开发方向的同学都可根据自己的兴趣从事策划或者运营方面的工作。

游戏设计:包括游戏概念设计、场景设计、角色设计、动画设计、关卡设计等核心工作。学习中需要熟练掌握游戏设计与制作中软件工具操作与应用。熟悉游戏设计与制作的各个生产环节,具备游戏产品设计与制作的核心能力。包括:游戏策划、场景道具设计制作、游戏角色设计与制作、纹理贴图设计制作、游戏动画与特效设计制作能力等。

游戏程序开发:要熟悉计算机的语言和开发环境,如 c/c++、java、C#、VC、Xcode 等,还需要学习与游戏有关的数学、线性代数、离散数学,以及非数学类的数据结构、设计模式、计算机图形学等。

游戏策划:这是一个对综合素质要求比较高的岗位,要负责游戏市场的调研与分析,游戏业务模型建立,游戏创意设计、游戏原型制作等工作,需要与整个游戏

部门沟通。从事游戏策划,需要有丰富的游戏经验,能够深刻理解游戏玩家的心理和需求,这样才能策划出符合玩家兴趣的游戏。另外,游戏策划最好有一点游戏技术基础,熟悉游戏开发的整个流程。

游戏运营:主要负责游戏的日常运营、数据分析、游戏推广和活动策划工作。同样,一名好的游戏运营,需要有丰富的游戏经验,熟悉游戏的盈利模式,熟悉行业的一些重要指标,比如 PCU (Peak concurrent users,最高同时在线玩家人数)、ACU (Average concurrent users,平均同时在线玩家人数)、ARPU (Average Revenue Per User,每用户平均收入)、渗透率等。

第二节 游戏专业前景

党的十六大以来,国家大力扶持文化创意产业发展,我国游戏市场的规模不断扩大。2001 年我国网络游戏市场规模为 3.1 亿元人民币,往后历年数据分别为 2002 年 9.1 亿元、2003 年 13.2 亿元、2004 年 24.7 亿元、2005 年 61 亿元、2006 年 65.4 亿元、2007 年 105.7 亿元、2008 年 183.8 亿元、2010 年 323.7 亿、2011 年 428.5 亿。近年来我国游戏市场更是呈现爆发式发展态势。《2015 年中国游戏产业报告》公布中国游戏市场实际销售收入达到 1407 亿元,同比增长 22.9%(见下表);批准出版游戏中,北京占 16.2%,上海占 51.2%,广东占 9.0%;中国上市游戏企业 171 家,A 股上市游戏企业占 79.6%,港股上市游戏企业占 9.9%,美股上市游戏企业占 10.5%;中国上市游戏企业市值 47605.84 亿元,A 股上市游戏企业市值占 65.2%,港股上市游戏企业市值比 32.3%,美股上市游戏企业市值占 2.5%。

2015 年	用户	销售收入	自主研发网络游戏市场实际销售收入	自主研发网络游戏海外出口销售收入	客户端游戏收入	网页游戏市收入	移动游戏市场收入
	5.34 亿	1407.0 亿元	986.7 亿元人民币	53.1 亿美元	611.6 亿元人民币	219.6 亿元人民币	514.6 亿元人民币
同比增长	3.3%	22.9%	35.8%	72.4%	0.4%	8.3%	87.2%

另外,TalkingData 联合业内数据公司 Newzoo 发布的数据也显示,中国将会超越美国成为全球最大的游戏市场,移动游戏收入将超越日本和美国成为全球第一大手游市场。

游戏是互联网行业盈利模式相对比较成熟和清晰的产业,开发后的利润非常高,因此,无论从营业额还是公司增长来看都呈现出“井喷”状态。腾讯、网易、搜狐、新浪、盛大、完美时空、百度、久游、金山等大型互联网公司都积极投入到游戏市场的抢夺战中。另外,还有非常大一批中小型互联网公司专门从事网络游戏开发。但是,目前国内开设对口游戏行业专业的学校不多,特别是游戏策划和运营方面,缺少游戏行业人才输送渠道。这些都造成游戏行业人才缺口大、炙手可热的局面。

第三节 各校游戏专业招生及录取方式

一、中国传媒大学

1. 学校概况

中国传媒大学是教育部直属的国家“211 工程”重点建设大学,已正式进入国家 985“优势学科创新平台”项目重点建设高校行列,前身是创建于 1954 年的中央广播事业局技术人员训练班。1959 年 4 月,经国务院批准,学校升格为北京广播学院。2004 年 8 月,北京广播学院更名为中国传媒大学。

中国传媒大学致力于高层次、复合型创新人才培养,被誉为“中国广播电视及传媒人才摇篮”“信息传播领域知名学府”。中国传媒大学坚持“结构合理、层次分明,重点突出、特色鲜明,优势互补、相互支撑”的学科建设思路,充分发挥传媒领域学科特色和综合优势,形成了以新闻传播学、艺术学、信息与通信工程为龙头,文学、工学、艺术学、管理学、经济学、法学、理学等多学科协调发展,相互交叉渗透的学科体系。

学校建有校园多媒体网络、数字有线综合业务网、图书文献信息资源网、现代远程教育网,公共服务体系日趋完善;建有 2 个国家级实验教学示范中心——广播电视与新媒体实验教学中心、动画与数字媒体实验教学中心,6 个北京市实验教学示范中心——广告实践教学中心、动画实验教学中心、影视艺术实验教学中心、传媒技术实验教学中心、电视节目制作实验教学中心等;多媒体教室、演播馆、实

验室等装备精良,功能完善;图书馆形成了信息传播学科内容丰富,纸质、电子、网络形式多样的馆藏体系。

中国传媒大学动画与数字艺术学院(原动画学院),成立于2001年,是我国最早从事动画教学、创作、科研的院校之一,也是国内数字媒体艺术专业(包括新媒体艺术与影视特效)、数字游戏设计专业的始创院校。依托中国传媒大学“大传播”和“小综合”的学科特色,坚持国际化、开放式办学方向,建立起了动画与数字媒体艺术专业完整的本、硕、博人才培养体系,形成了跨学科、跨媒体,科学、艺术与人文相融合的办学特色与优势,成为国内领先的动画与新媒体专业院校之一。

人才培养理念:传统与现代融合、中西文化融合、多学科交叉融合。

人才培养目标:培育优秀的复合型动漫及数字媒体人才。

人才培养方式:与国际对接、与业界对接、与中学对接。

人才培养平台:与美国南加州大学、美国高科思科技大学、加拿大谢里丹学院、加拿大国家数字媒体中心、德国波兹坦影视学院、法国高布兰学院、英国伯恩茅斯大学、韩国国立艺术大学、新加坡南洋理工学院、香港城市大学等50多所知名大学建立了长期的项目式教育合作关系;与美国梦工厂动画公司、美国尼克儿童频道、法国育碧游戏公司、德国皮克斯蒙多电影特效公司、微软、惠普等国际顶级企业建立了教学实践与人才输出的伙伴关系。

人才培养环境:拥有各类专业实验室和创作室4千余平米,软硬件资金投入超过数千万元,其中包括动画制作实验室、互动艺术实验室和CG实验室3个211重点实验室;拥有先进的媒资管理系统、数字影视特效创作室、网络多媒体创作室、游戏设计创作室、虚拟演播室、数字合成机房、数字录音棚、惠普教育卓越中心实验室、苹果联合实验室、上海美术电影制片厂定格动画联合实验室、移动多媒体与NGN实验室、三维互联网与流媒体应用实验室、移动内容开发与创作实验室、无纸动画实验室、数字动画创作室、手绘动画创作室、动画声音创作室、动画表演创作室、数字高清实验室、动画生产车间、动画渲染农场和运动捕捉系统等教学、创作设施。

人才培养特色:学院已建设成国家动画教学研究基地、动画特色专业建设单位、教育部文化部动漫类教材建设专家委员会所在地、中国动画学会教育委员会所在地。聘请国内外兼职教授、专家百余人,开设国内首创的“夏季国际学院”“国际大师课堂”;鼓励跨专业联合创作和大学生创新实践,初步形成了与国际、业界相

互交融的办学特色。发起和创办的“中国(北京)国际大学生动画节”,已经成为国内最重要的动漫和数字媒体盛事之一,每年吸引几十个国家上百所高校的近千名动漫与数字媒体专业学生参与,提供与世界一流大师直接交流的机会,拓展视野和学习、创作空间。

人才培养成果:创作了大量动漫、数字影视、网络多媒体、数字游戏等各种类型的作品,其中二百余部短片获得国内外大奖,奖项包括美国 Siggraph 动画节、法国昂西动画节、日本东京国际动漫节、德国斯图加特国际动画节、oneshow 金铅笔奖、D & AD 全球创意设计奖、美国 NextFrame 国际大学生巡回电影节、中国国际动漫节原创动漫大赛、韩国富川国际学生动画节、欧洲国际大学生电影节、金犸奖以及中国动画成就奖等诸多节展奖项。成功孵化了“兔斯基”“三国杀”“功夫兔”等商业作品。

专业优势:国际交流非常频繁,师生视野开阔。学院实行开放式办学,广泛吸纳国内外动画教育资源,2000 年以来已与德国波兹坦影视学院、加拿大魁北克大学、香港理工大学、韩国国立艺术综合大学、韩国中央大学、英国赫特福德大学及加拿大谢丽丹学院等知名大学建立了长期的教育合作项目,为构建国际合作网络奠定了基础。

学院与世界动画协会、国际影视高校联合会等国际组织建立了良好的合作关系,曾举办了多场影响深远的国际学术交流活动。一年一度的“中国(北京)国际大学生动画节”因其高质量的参赛作品、残酷的竞赛比拼、强大的评委阵容、高含金量的大师讲座已经成为全校师生和国际动画爱好者的狂欢节。

小学期创作实践活动是学院另一大特色。每年夏季学院组织二年级和三年级本科学生和国外学生一起开展小学期创作实践活动。集中时间、集中力量,以团队合作的形式创作完整的动画和数字媒体艺术作品,这些作品将成为盛大的国际大学生动画节宣传片。这种形式的学术交流和实践教学在国内属首创,在国际上也不多见。

2. 专业简介

学制:四年制本科

该专业旨在培养具有良好人文与艺术修养,熟悉游戏产品开发流程,具有创新游戏策划思想,具有较强游戏美术设计能力,熟练掌握三维游戏制作手段,能在游戏公司、门户网站、电视台、手机内容提供企业、动画公司等单位从事游戏美术设

计、策划、开发、运营、管理等工作的富于竞争力与创新精神的高级复合型人才。

该专业方向师资以毕业于中国科学院、清华大学、北京理工大学、中国传媒大学、英国阿伯泰大学等知名院校的专职教师为核心,结合来自于暴雪、完美、Crytec、腾讯、搜狐、网易等业界一线专家组成的教学团队,对学生在理论和实践等多方面进行教学和指导,并提供在合作企业实习的机会。

主干课程:设计基础、艺用解剖学、用户体验分析、互动叙事、三维游戏美术、游戏界面设计、游戏角色绑定与动画、运动捕捉、三维游戏特效、游戏概论、游戏策划、游戏心理学、游戏概念设计、游戏项目管理等。

3. 招生及录取

(1) 凡参加该校艺术类专业考试的考生,生源所在地省级统考有要求且涉及的专业,考生须参加省级统考合格,同时获得校考相应专业合格证书;省级统考不合格的考生,省(自治区、直辖市)招生办在录取时不予投档。省级统考不要求或未涉及的专业,考生须参加校考并获得相应专业合格证书,同时按照省(自治区、直辖市)招生办的要求参加考生所在省(自治区、直辖市)艺术类高考。

(2) 华侨及香港、澳门、台湾地区的考生,按规定到普通高等学校联合招生办公室、北京市高招办、厦门市高招办、香港考试局、澳门中国旅行社等地报名,参加统一文化考试。

(3) 录取时,各专业志愿之间无分数级差,同等条件下优先考虑第一志愿。

(4) 录取时,学校使用的文化考试成绩为考生实际高考成绩,不含任何加分。考生文化考试成绩需达到生源省份艺术类本科专业录取控制分数线。

(5) 学校以文化折算比值和专业折算比值为依据进行录取。其中,文化折算比值 = 考生文化考试成绩 $\div$ 生源省份本科第一批次录取控制分数线(以下简称一本线);专业折算比值 = 考生参加学校组织的专业考试总分 $\div$ 该专业合格分数线。对于合并本科批次的省份,一本线以各省相关规定为准。对于艺术类考生文化考试总分与普通类考生文化考试总分不一致的省份,一本线以该省给定的参考分数线为准,未给定参考分数线的省份,参考分数线 = (一本线 $\div$ 普通类考生文化考试总分) $\times$ 艺术类考生文化考试总分。

(6) 数字媒体艺术(游戏设计艺术方向),在考生文化折算比值达到学校确定的本专业最低折算比值情况下,按照文化折算比值从高到低择优录取。各省(自治区、直辖市)录取人数不超过本专业计划总数的 20%。数字媒体艺术(游戏设

计艺术方向)按文科和理科分别排队录取,对于艺术类专业不分文理的省份,按理科进行排队。其中文科或文科综合类考生的录取人数不超过本专业计划总数的 1/2。

专业(招考方向)	最低文化折算比值
数字媒体艺术(游戏设计艺术方向)	0.7

二、北京电影学院

1. 学校概况

北京电影学院是中国电影工作者的摇篮,是目前中国高等艺术院校中唯一的电影专业院校,在国内电影教育界和文化艺术界享有盛誉,也是世界著名的电影艺术高等学府。学校以优良的教学传统,雄厚的师资力量,齐全的学科专业,完善的教学设备以及规范的教学秩序,成为中国培养电影艺术创作、管理及理论研究人才的重要基地。

动画学院的前身是北京电影学院美术系动画专业,该专业最初成立于 1952 年。多年来,北京电影学院动画专业在国内动画教学科研领域取得显著成绩,在该领域保持着领先地位,为我国培养了一大批优秀的动画人才,曾经培养出阿达(动画短片《三个和尚》导演)、戴铁郎(动画片《黑猫警长》导演),严定宪(《哪吒闹海》导演),林文肖(《雪孩子》导演),胡进庆(水墨剪纸动画片《鹬蚌相争》)等老一辈动画艺术家和一大批活跃于中国动画舞台的中、青年动画导演,为中国动画事业的发展做出了重要贡献。2000 年,北京电影学院为了适应动画发展的需要,增强我国动画的创作力量,在动画专业的基础上成立了全国第一所动画学院,并得到国家的高度重视和大力支持。动画学院以培养动画电影和动画电视导演、高级动画创作及动画制作人才为主要目标,采用数字技术与传统动画相结合的培养方式,实现动画学院“产学研”一体化,努力培养出具备创新能力,能够掌握新技术,同时兼备高修养的综合性艺术人才。

学院现开设了一个博士研究方向(电影艺术创作理论方向)、六个硕士研究方向(动画创作及理论方向、动画创作与多媒体应用方向、动画史论方向、动画剧作方向、电视动画制片方向和动漫策划方向),五个本科专业方向(动画艺术方向、电脑动画方向、漫画方向、游戏设计和动漫策划方向),还开设了专业进修班、教师进

修班及专科升本科班。

动画学院充分利用传统动画教学优势与计算机数字新科技相结合的模式,以动画创作为主,兼顾电影、游戏、多媒体等各个学科的学习创作以及相关理论和史论的研究;广泛开展国际交流活动,进行开放式教学,保证“教”和“学”保持最新观念。动画学院具备世界先进水平的配套教育设施,现在有动画实验室2个、游戏实验室1个、定格实验室1个、5D(立体动感)动画电影实验室1个、3D沉浸式实验室1个,为本院的教学创作和科研提供了良好的物质基础。

动画学院每年有三项盛会,一项是每年上半年举办的漫画节;另两项是每年下半年举办的“动画学院奖”和游戏节。北京电影学院动画学院漫画节于2001年5月第一次举办,每年举办一届。漫画节以商业性展示和学术论坛为主,并有漫画作品展、动画展映以及cosplay表演等内容。北京电影学院主办的中国大学生游戏设计大赛“金辰奖”,每年10月举行,是中国首个基于专业院校,强调专业领域、学术思维与创意、创新能力的国际化游戏大赛。吸引了越来越多国内院校学生参与,并已经在业内具有一定的影响。北京电影学院动画学院奖(简称“动画学院奖”)是由北京电影学院动画学院于2001年12月创立的创造性动画评奖活动,每年举办一届,年底举行颁奖,届时还会进行一系列学术交流等活动,旨在鼓励、推动具有独立精神与创造性的动画创作,不断挖掘与充分展示动画作为艺术的多样性。为真正热爱动画艺术的人提供展现自我与互相交流的机会,促进动画创作中的学术思考。目前已经吸引了国内300多所艺术院校、上万名学生及国内外专家同行的热情参与。“动画学院奖”不仅成为北京电影学院的一个品牌,也成为各大院校交流、展示的平台,它和中国传媒大学“中国(北京)国际大学生动画节”遥相呼应。

2. 专业简介

学制:四年制本科

北京电影学院游戏设计方向依托动画学院下的动画专业开设。旨在培养学生具有一定游戏美术原画能力,熟练掌握游戏美术设计及游戏动画制作的技能;熟悉游戏开发流程,掌握一定的交互式设计、游戏策划基础知识;熟练掌握主流二维图形、三维动画软件,能进行电子游戏研发、交互式多媒体设计、虚拟现实制作。为电子游戏制作和发行单位培养优秀的游戏美术设计、游戏策划、游戏制作人才。

在掌握外语工具方面,要求学生具有一定水平的听力和阅读本专业外文书刊的能力以及初步的写和说的能力。

3. 招生及录取

(1)北京电影学院本科各专业面向全国招生(含华侨、港澳台地区),无分省计划(文化产业管理专业除外)。

系别	专业(招考方向)	录取原则
动画学院	动画专业(游戏设计方向)	专业考试合格的考生,文化考试成绩达到考生所在省本科一批录取最低控制分数线(文、理)的70%后,按专业考试成绩排序,择优录取。

注:分数比值=考生文化课成绩÷考生所在省本科一批录取最低控制分数线(对于合并本科批次的省份按考生所在省相关规定执行)(文、理)×100

(2)对于个别省份艺术类考生文化成绩满分与普通类考生成绩满分不一致时:高考文化课成绩比值计算办法依据考生所在省规定执行;对于考生所在省未做出相关规定的,分数比值计算办法为:(艺术类考生文化成绩+艺术类高考文化满分×普通类高考文化满分)÷考生所在省本科一批录取最低控制分数线(文、理)×100。

(3)同等成绩下:优先照顾边疆、山区、牧区、少数民族聚居地区和西部省份的考生和归侨、华侨以及台湾省籍考生、荣立二等功以上的退役军人、烈士子女、有特殊贡献的优秀青年。

三、广州美术学院

1. 学校概况

广州美术学院是华南地区唯一一所高等美术学院。学校前身是中南美术专科学校,1953年经高等教育部批准创建于湖北武汉,时由中南文艺学院、华南人民文学艺术学院、广西省艺术专科学校等院校相关系科合并而成。1958年中南美术专科学校由武汉南迁广州,更名为广州美术学院。2004年学校在广州大学城建成新校区,形成“一校两区”办学格局。学校现为广东省省属高校。

学校现有中国画学院、造型艺术学院、建筑艺术设计学院、工业设计学院、视觉艺术设计学院、美术教育学院、艺术与人文学院、城市学院等8个学院和1个思想政治理论课教学部。本科教育设有美术学、绘画、雕塑、摄影、艺术设计学、视觉传达设计、环境设计、产品设计、服装与服饰设计、工艺美术、数字媒体艺术、艺术与科

技、戏剧影视文学、广播电视编导、戏剧影视导演、戏剧影视美术设计、播音与主持艺术、动画、影视摄影与制作、艺术教育、文物与博物馆学、工业设计、服装设计与工程、建筑学、风景园林、公共艺术等 29 个专业,55 个专业方向。研究生教育有美术学、设计学、艺术学理论 3 个一级学科硕士点,有艺术硕士、风景园林硕士、文物与博物馆硕士 3 个专业学位授权点。

学校有雄厚的师资力量。胡一川、关山月、黎雄才、王肇民、高永坚、迟轲、陈少丰、潘鹤、杨之光、郭绍纲、陈金章、梁明诚、尹定邦、王受之、张治安、黎明、赵健、方楚雄、郭润文等一批当代中国艺术史上的大师名家,都长期在该校执教。教师队伍中,聚集了享受国务院政府特殊津贴专家,国务院学科评议组成员,教育部教学指导委员会委员,中国美术家协会的艺术委员会主任、副主任,中国各美术与设计专业学会理事等一批优秀人才。

学校以人才培养为根本任务,立德树人,注重培养具有社会责任感、创新精神和实践能力的高水平艺术人才和文化创意人才。近年来,该校学生在各类重要赛事与活动中取得优异成绩,如全国美展、国际知名的红点奖、iF 设计奖等。

学校积极参与和融入区域经济文化建设。深圳城雕《开荒牛》、珠海城雕《珠海渔女》、长沙橘子洲《青年毛泽东艺术雕像》,香港、澳门两地回归的广东省政府礼品设计,人民大会堂广东厅、星海音乐厅、广东美术馆、2005 年日本世博会中国馆、2010 年上海世博会主题馆“城市与人”、山西馆等的设计工程,2010 年广州亚运会吉祥物、奖牌、核心图形、色彩体系等 52 项视觉设计等,均出自广州美术学院。

学校积极开展对外教育和学术交流。迄今为止,已与美国加州州立大学长滩分校、英国斯莱德美术学院、法国阿维尼翁高等艺术学院、德国白湖艺术设计学院、意大利罗马美术学院、俄罗斯列宾美术学院、比利时安特卫普皇家艺术学院、瑞士苏黎世艺术大学、日本东京艺术大学、韩国首尔科技大学、泰国艺术大学和台北艺术大学等近 30 个国家和地区的 60 多所艺术院校建立了交流与合作关系。学校积极选派优秀教师、学生到国(境)外学习、进修、交流或从事学术研究;引进高水平美术设计展览,举办高水平国际学术研讨会,创造条件在国际舞台展示该校学术成果和师生优秀作品。近年来,学校通过各种渠道,聘请包括俄罗斯列宾美术学院院长西蒙·伊里奇·米哈伊洛夫斯基教授、意大利罗马美术学院终身教授特劳蒂先生、意大利后现代主义设计之父门迪尼先生、澳大利亚平面设计大师理查德·亨德森先生和美国好莱坞特效大师恰克·康米斯基先生在内的世界知名专家学者来校

讲学或担任客座教授,进一步提升学校国际化水平。

2. 专业简介

学制:四年制本科

广州美术学院视觉艺术设计学院动画专业下设娱乐与衍生设计方向。该方向旨在培养面向新兴数字娱乐方向相关产业的专业人才,领域覆盖数字游戏(主机游戏,网络游戏,手机游戏及其他平台游戏)设计制作,商业动画,影像制作,动漫衍生产品,数码类娱乐产品设计,数字玩具设计及其他相关娱乐产业所涉及的设计与制作行业。

3. 招生及录取

(1)根据教育部有关规定,美术类考生须参加省级艺术统考,并取得合格证,方有资格被本科院校录取(未组织艺术统考或对考生报考29所独立设置的本科艺术院校另做规定的省份除外;报考生源所在地省级艺术统考未涉及的专业除外)。报考该校,除美术学(美术教育)、艺术教育、工业设计、建筑学、风景园林以外各专业,均需参加该校组织的普通本科招生专业考试。

(2)外省:校考专业成绩、文化成绩和外语单科成绩达到学校规定的录取最低控制线,根据考生综合分从高到低择优录取。如综合分相同,则按专业成绩择优录取。在综合分达到录取条件后,各专业优先录取第一志愿考生。若考生未被录取至第一专业志愿,则按综合分优先,遵循专业志愿顺序的原则,确定录取专业。同一省份,录取人数总和最多不超过45人。综合分计算方法:文化总分 $\div$ 文化满分 $\times 30$ +专业总分 $\div$ 专业满分 $\times 70$ 。

(3)广东省:文化成绩参照广东省美术类第一批本科院校录取分数线,由学校自行划定。校考专业成绩、文化成绩和外语单科成绩达到学校规定的录取最低控制线,根据考生综合分从高到低,择优录取。如综合分相同,则按专业成绩择优录取。在综合分达到录取条件后,各专业优先录取第一志愿考生。若考生未被录取至第一专业志愿,则按综合分优先,遵循专业志愿顺序的原则,确定录取专业。综合分计算公式:专业成绩 $\times 70\%$ +文化成绩 $\times 30\%$ 。

(4)当考生未被录取至填报的专业志愿时,按各专业录取原则调剂到未满额且考生符合录取要求的专业,若考生不服从专业调剂,将予以退档。

(5)校考专业成绩在260(含260)分以上,文化成绩和外语成绩达到学校规定的录取最低控制线,不计算综合分,优先录取。若同一专业符合优录条件人数超过