# 学院概况

北京电影学院动画学院

北京电影学院动画学院成立于2000年，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，在60多年中，北京电影学院动画专业为中国培养了一大批优秀的动画人才，并且在国内外取得了举世瞩目的成就。

自创建动画专业以来培养了阿达(动画短片《三个和尚》导演)、戴铁郎（动画系列片《黑猫警长》导演）、严定宪（动画影院片《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》导演）等老一辈动画艺术家，也培养了一大批正活跃于中国影视动画舞台的中青年动画导演及专业相关的各类艺术人才，成为中国动画事业发展的重要力量。

动画学院为了适应动画发展的需要，增强动画创作力量，在培养传统动画艺术人才的基础上，对动画艺术创作、理论和科研进行全方位的发展，并在数字技术人才、数字技术制作与应用、计算机图形图像处理和数字传媒人才培养上进行研究，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材为主要目标，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材。多年来，动画学院建立了完整的教学体系和科学培养方法，拥有着国内最完善的影视动画教学实习设施和最优秀的师资队伍。使动画教学科研始终在该领域保持领先地位。

北京电影学院动画学院专业设置：

1．研究生专业方向包括：

动画创作及理论方向、动画制作方向、动画创作与多媒体应用研究方向、动画史论方向、动画剧作方向、动画制片和动漫策划方向等。通过研究生阶段的学习，学生将拥有全面的知识结构、丰富的创作经验以及理论研究能力，毕业后不仅可以担当动画艺术设计总指导、动画电影导演和主创，而且能够进行深入的动画理论探索。

2．本科生专业方向包括：

动画专业（动画艺术方向、电脑动画方向、游戏设计方向）、漫画专业和戏剧影视文学专业（动漫策划方向）。本科学生通过四年的学习，将具备扎实的动画专业基本知识、创作经验以及熟练的专业技能，毕业后可以胜任动画导演、动画编剧、动画设计及电脑动画创作、漫画创作、游戏设计等相关工作。

动画学院还常年开设有面向社会行业的专业进修班和面向高校的专业教师进修班。

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。具备世界先进水平的配套教育设施，设立动画实验室、游戏实验室、定格动画实验室、立体动感动画电影实验室、VR沉浸式实验室等，为本院的教学创作和科研提供了良好的物质基础。

动画学院先后编辑出版了上百本动画教材。其中《动画概论》获得了全国的“精品教材”荣誉称号。这些教材在国内外同类教材中深受好评。

动画学院多年来在动画理论研究方面取得了突出的建树，特别是在中国动画史研究、外国动画史研究、动画导演研究、中国绘画、民间工艺美术和动画的结合等课题上硕果累累，大量研究成果和相关论文在全国各重要学术刊物上发表，并出版了一批学术专著。

动画学院利用各个实验室支持教学和师生的科研，目前有：微软亚洲《微软数字化卡通与动画北京电影学院实验室》、教育部《数字影视动画创作教育部工程研究中心》、北京市教委《数字电影技术与艺术重点实验室-动画分实验室》、北京市科委《数字新媒体技术北京市重点实验室》、中国文化部《沉浸式交互动漫文化部重点实验室》、北京市高小示范性校内创新实践基地、北京市市级实验教学示范中心等。

动画学院坚持理论研究和创作实践相结合。专业教师坚持创作带动教学，同时积极鼓励学生进行具有独立精神与创作性的动画创作，并取得了很好的成效。

教师们在动画影院片、动画电视系列片、动画艺术短片、动画剧本、动画技术研究和应用、漫画创作等多方面都取得了的有目共睹的成果。

动画学院广泛吸收社会上的优秀人才来任课，充实教学力量。先后聘请了多位国内外著名动画、漫画和计算机专家学者作为客座教授。

动画学院还定期举行国际性的学术交流活动，邀请国内外著名动画艺术家和制片人举行学术讲座，使学生更全面地了解国内外动画发展状态，开阔眼界，拓展创作思维。

2001年12月动画学院创立的“动画学院奖”专业性学生动画评奖活动每年举办一届，至今举办了十七届，举行颁奖及学术交流等一系列活动，宗旨是鼓励与推动具有独立精神与创造性的学生动画创作，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以学生为主的人群提供展现自我与互相交流的机会，促进动画创作中的学术发展。已经成为一个非常有影响力的国内外动画交流活动。同时每年还举办 “大学生漫画节”和“游戏金辰奖”活动。