



ACADEMY *of* ART UNIVERSITY®

课程目录



FOUNDED IN SAN FRANCISCO 1929 BY ARTISTS FOR ARTISTS

你的未来从这里出发

本手册不仅仅是一份课程目录。它讲述的是和你一样的人们
立志去做他们终日热爱的事。以下是学生、
毕业生和教师们的纪事，他们倾注时间将世界充满美，
使自己计划成真并以新眼光看待事物。

如果以下内容触动了你，那就是适合你的专业。
这可能是另一个故事的开始 - 你的故事。

2016 年夏季/秋季 课程目录



我们的专业



表演

表演副文学士
表演艺术学士
表演文学硕士
表演艺术硕士

广告

广告副文学士
演播室制作副文学士
广告艺术学士
广告专业证书
广告文学硕士
广告艺术硕士

动画与视觉特效

动画与视觉特效副文学士
动画与视觉特效艺术学士
动画与视觉特效专业证书
动画与视觉特效文学硕士
动画与视觉特效艺术硕士

动画与视觉特效艺术学士、文学硕士、艺术硕士侧重：

- 3D 动画
- 3D 建模
- 分镜脚本设计
- 2D 动画和定格动画
- 视觉特效

建筑

建筑设计文学士
建筑学建筑学士
高级建筑设计文学硕士
建筑学建筑硕士

艺术教育

艺术教育学士
艺术教育资格认证
艺术教育硕士
艺术教学硕士

艺术史

美术史学士
艺术史硕士

时装

时装副文学士
时尚新闻副文学士
时装营销副文学士
时装销售副文学士
时装产品开发副文学士
时装造型副文学士
视觉营销副文学士
时尚新闻文学士
戏服设计艺术学士
时装艺术学士
时装营销艺术学士
时装销售艺术学士
时装产品开发艺术学士
时装造型艺术学士
视觉营销艺术学士
时装专业证书
戏服设计文学硕士
时装文学硕士
时尚新闻文学硕士
时装销售文学硕士
戏服设计艺术硕士
时装艺术硕士
时装营销与品牌管理艺术硕士
时装销售与管理艺术硕士
时装产品开发艺术硕士

时装副文学士侧重：

- 针织服装设计
- 时装技术设计
- 纺织品设计

时装艺术学士侧重：

- 时装设计
- 针织服装设计
- 纺织品设计

时装文学硕士侧重：

- 时装设计

时装艺术硕士侧重：

- 时装设计

美术

美术副文学士
美术艺术学士
美术专业证书
美术文学硕士
美术艺术硕士

美术副文学士、艺术学士、文学硕士、艺术硕士侧重：

- 绘画
- 版画
- 雕刻

游戏开发

游戏开发副文学士
游戏开发艺术学士
游戏编程理学士
游戏开发文学硕士
游戏开发艺术硕士

游戏开发艺术学士侧重：

- 游戏 3D 建模
- 游戏动画
- 游戏原画
- 游戏设计
- 游戏用户界面及用户体验

平面设计

平面设计副文学士
平面设计艺术学士
平面设计专业证书
平面设计文学硕士
平面设计艺术硕士

插画

插画副文学士
插画艺术学士
插画专业证书
插画文学硕士
插画艺术硕士

插画艺术学士、艺术硕士侧重：

- 漫画

工业设计

汽车修复副文学士
工业设计副文学士
工业设计艺术学士
工业设计专业证书
工业设计文学硕士
工业设计艺术硕士

工业设计副文学士、艺术学士侧重：

- 交通设计

室内建筑设计

室内建筑设计副文学士
室内建筑设计艺术学士
室内建筑设计专业证书
室内建筑设计文学硕士
室内建筑设计艺术硕士

珠宝及金属工艺

珠宝及金属工艺副文学士
珠宝及金属工艺艺术学士
珠宝及金属工艺文学硕士
珠宝及金属工艺艺术硕士

景观建筑

景观建筑副文学士
景观建筑艺术学士
景观建筑文学硕士
景观建筑艺术硕士

电影与电视

电影与电视副文学士
电影与电视艺术学士
电影与电视专业证书
电影编导文学硕士
电影与电视艺术硕士

电影与电视艺术学士侧重：

- 电影摄影
- 导演
- 剪辑
- 制作
- 制片
- 剧本创作

多媒体传播

多媒体传播文学士
多媒体传播文学硕士

视觉媒体音乐

音乐制作副文学士
音效设计副文学士
音乐制作艺术学士
配乐作曲艺术学士
音效设计艺术学士
配乐作曲文学硕士
音效设计文学硕士
配乐作曲艺术硕士
音效设计艺术硕士

摄影

摄影副文学士
摄影艺术学士
摄影专业证书
摄影文学硕士
摄影艺术硕士

摄影艺术学士侧重：

- 纪实摄影
- 艺术摄影
- 广告/摄影插画

视觉开发

视觉开发副文学士
视觉开发艺术学士
视觉开发文学硕士
视觉开发艺术硕士

网页设计与新媒体

网页设计与新媒体副文学士
网页设计与新媒体艺术学士
网页设计与新媒体专业证书
网页设计与新媒体文学硕士
网页设计与新媒体艺术硕士

电影电视及数字媒体编剧

电影电视及数字媒体编剧艺术学士
电影电视及数字媒体编剧艺术硕士

目录



旧金山艺术大学创始人 Richard S. Stephens 的水彩画

简介

6	我们提供
10	学校历史
14	欢迎辞
16	了解我们
17	理念
18	认证/会员资格
19	宗旨

院系及课程

20	表演
38	广告
58	动画与视觉特效
84	建筑
106	艺术教育
124	艺术史
138	时装
200	美术
238	游戏开发
262	平面设计
278	插画
298	工业设计
322	室内建筑设计
342	珠宝及金属工艺
358	景观建筑
376	电影与电视
400	多媒体传播
416	视觉媒体音乐制作和声效设计
438	摄影
458	视觉开发
474	网页设计与新媒体
492	电影电视及数字媒体编剧

辅助院系课程

511	基础课程
515	艺术专业英语
519	文科课程
533	研究生文科课程
539	网上教育

各级课程

547	大学预科课程
548	个人充实课程
548	艺术进修教育
548	专业发展
555	体育运动

校园资讯

576	经济资助及学费
581	校园生活（住宿及活动）
584	学术资源
587	教学日历
591	招生信息
596	注册信息
597	转学信息
599	大学政策和学业 信息

[目录补充 1: 学业及学生政策](#)

[目录补充 2: 董事会、行政管理人员和教职人员](#)

我们提供

大学预科课程

高中艺术体验
免学费高中奖学金

专业发展

在职教师
执业专业人士

个人充实

艺术进修教育
网上结业证书
面向从初级到高级的所有水平

灵活排课

日间、夜间、周末、网上
学期间提供假期课程*
*假期课程不提供经济资助。在以下网站搜索最新课程安排 www.academyart.edu



初学者课程

各级基础课程
无障碍录取政策；无需相关作品集



体育运动

全国大学体育运动协会西太平洋联盟
校际运动队
休闲及校内运动



本科学位

副文学士
文学士
理学士
建筑学学士
艺术学士
专业证书

研究生学位

文学硕士
艺术硕士
建筑学硕士

文凭课程

艺术教师证书

经济资助和校园住宿

访问我们的网站 www.academyart.edu



网上教育

本科 + 研究生学位
完全网上学习，或者参加学位网上课程
取得与在校上课同样的学分
如需更多信息，请访问 <http://online.academyart.edu>



国际学生服务

对移民和签证问题的帮助
同时并修艺术专业英语辅助课程和其他大学课程



我们能满足各种能力水平和背景的学生的需求。立即致电招生代表，定制你的教育计划：1.800.544.2787。

在你探索我们这个精彩世界时
我们邀请你访问
我们的网站以了解更多信息，
观看视频及更多学生作品。

WWW.ACADEMYART.EDU



学校历史



1929 《日落》杂志的艺术总监 Richard S. Stephens 和他的妻子 Clara 一起成立了广告艺术学院，最初有 45 名学生。

1933 课程中增设了时装插画。

1936 课程中增加了美术系。

1946 入学学生增加到 250 人；提供的课程有普通广告与商业美术、时装插画、卡通制作，以及文字造型和排版课程。



1951 RICHARD A. STEPHENS, 即创始人 Richard S. Stephens 的儿子成为院长。

1955 更改了广告艺术学院这一名称的拼写；增设了杂志插画和摄影课程。

1957 增设艺术史、英语和美洲史课程。

1966 学院获准授予艺术学士学位；提供美术、时装设计、摄影、室内设计、广告和插画课；学院在 740 Taylor Street 购置了自有物业。

1968 学院扩址到 625 Sutter。

1976 学院继续扩址到 540 Powell Street；大约有 750 名学生就读；开设图书馆；开办内部广告社 (ADCOM)。

1977 开启艺术硕士专业并获得加州教育部批准。

1980 学院交通部开始为学生提供公车服务；如今，学院的车队拥有 50 多辆车。

1981 学院获得国家贸易与技术学校协会 (NATTS) 认证；开设平面设计课程。

我们坚信所有愿意投入精力的学生都有内在能力。我们致力于聘请知名专业人士任教，帮我们的学生也成为专业人士。

这是我们 80 年来的传统。

1983 学院扩址，在 625 Sutter 街对面提供学生宿舍。

1985 学院获得全国艺术与设计院校协会 (NASAD) 认证。

1988 学院获得室内设计教育研究基金会 (FIDER)，即现在的室内设计认证委员会 (CIDA) 认证。



1992 创始人 Richard S. Stephens 的孙女 Elisa Stephens 被任命为院长；购置了位于 79 New Montgomery 的大楼；开设了工业设计学院，最初名为产品设计学院。

1993 开设了电影与电视学院，最初名为电影及视频系；在 680 Sutter 购置了学院的第一个宿舍楼。

1994 学院推出电脑艺术专业，开始提供 3D 建模、动画和新媒体课程；产品设计更名为产品及工业设计。

1998 学院获得独立院校认证委员会 (ACICS) 认证；室内设计更名为室内建筑与设计。

1999 产品及工业设计更名为工业设计工作室，扩充了课程设置，纳入交通和汽车设计课程。

2001 工业设计工作室更名为工业设计。

2002 开设建筑学院；最初的电影及视频更名为电影与电视。

2003 首次开设网上课程。

2004 艺术学院升级为旧金山艺术大学；动画从电脑艺术学院分离出来，成为动画与视觉特效学院；电脑艺术学院更名为电脑艺术与新媒体学院。

2006 建筑学院获得国家建筑认证委员会（NAAB）的建筑学硕士学位认证。

2007 大学获得美国西部高校联盟 (WASC) 认证；位于 2151 Van Ness 的古董车博物馆开放，该馆藏有超过 100 辆老爷车，包括一辆 1929 年的奥本 Auburn Speedster。

2008 开设多媒体传播学院，授予文学士和文学硕士学位；开设国家大学体育协会 (NCAA) Division II 体育专业，由前旧金山 49 人队的 Jamie Williams 领导。

2009 开设视觉媒体音乐学院，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；游戏开发从动画与视觉特效学院分离出来，成为游戏开发学院，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；电脑艺术与新媒体学院更名为网页设计与新媒体学院。

2010 开设艺术教育学院，授予艺术学士学位；建筑学院授予艺术学士学位。

2011 开设景观建筑学院，授予副文学士和艺术学士学位；开设表演学院，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；视觉媒体音乐学院更名为视觉媒体音乐制作和音效设计学院。

2012 开设艺术史学院，授予艺术学士学位；旧金山艺术大学获得 NCAA Division II 的正式成员资格；室内建筑设计学院获得 CIDA 的艺术硕士专业认证。

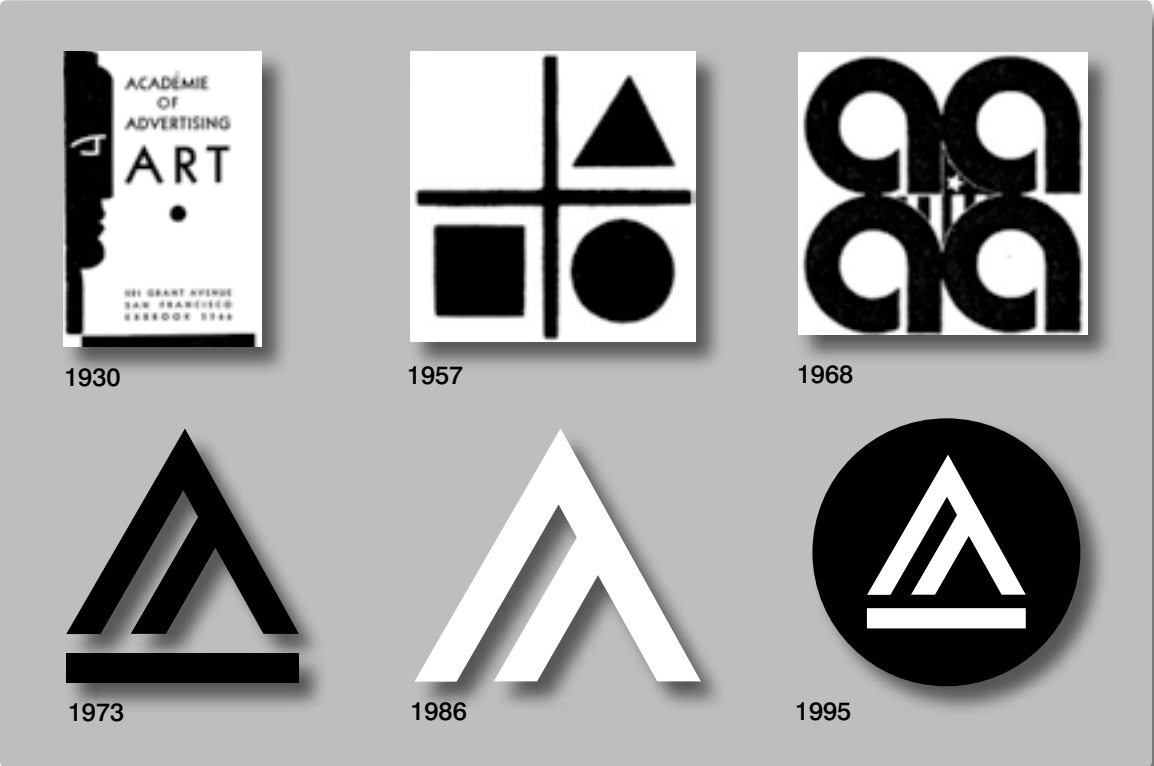
2013 视觉开发从动画与视觉特效学院分离出来，成为视觉开发学院，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；珠宝及金属工艺从美术学院分离出来，成为珠宝及金属工艺学院，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；插图学院重点增设漫画，授予副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；时装学院授予时尚新闻副文学士、文学士和文学硕士学位；时装学院授予时尚造型副文学士和艺术学士学位；艺术史学院授予文学硕士学位；建筑学院获得国家建筑认证委员会 (NAAB) 建筑学士学位候选资格。

2014 艺术教育学院提供艺术教师证书并获得加州教师认证委员会 (CTC) 认证；广告学院授予广告设计制作副文学士学位；开设电影电视及数字媒体编剧学院，授予艺术学士和艺术硕士学位。

2015 游戏开发学院授予旧金山艺术大学的第一个理学士学位 - 游戏编程理学士；时装学院授予戏服设计艺术学士和艺术硕士学位；游戏开发学院更名为游戏开发学院；艺术教育学院授予两种教育文学硕士学位；建筑学院授予高级建筑设计文学硕士学位；工业设计学院授予汽车修复副文学士学位；建筑学院授予建筑设计文学学士学位；表演学院授予文学硕士学位；景观建筑学院授予文学硕士学位；视觉媒体音乐制作和音效设计学院授予配乐作曲文学硕士学位，以及音效设计文学硕士学位。

2016 时装学院授予时装营销、时装销售、时装产品开发副文学士和艺术学士学位；以及时装视觉营销副文学士和艺术学士学位。视觉媒体音乐制作和音效设计学院授予音乐制作副文学士和艺术学士学位，配乐作曲艺术学士和艺术硕士学位，以及音效设计副文学士、艺术学士和艺术硕士学位；建筑学院获得国家建筑认证委员会 (NAAB) 建筑学学士学位认证。

80 年的创作热忱



如今

今天培养的一班
创意人员将成为
明天的问题处理
专家和远见卓识
者。我们是塑造
下一代的教学机
构的服务者。

— Elisa 博士Stephens,
院长



欢迎辞

感谢你考虑将旧金山艺术大学作为你的事业起点。之所以称为起点是因为你从第一天开始就会置身于一个专业的氛围中。这里的艺术教育为你提供一个机会，发展你的才华，学习创意市场上所需的技能。

1929 年，我的祖父秉承一种前所未有的理念创办了一间艺术学院：任何执着坚持的人，无论既往的教育如何，都可以成为一名艺术家。

他还坚信，以创意为生的专业艺术家应开发课程。他们是向学生传授现实世界需求的最佳人选。

这两个建校初衷仍然是旧金山艺术大学的核心，是我们从祖父最初实现梦想时的 45 名学生一路发展到今天近 17,000 名学生的关键。

希望本目录手册中详细介绍的热忱的教职人员、现代化的设施和广泛的课程能让你确信：旧金山艺术大学就是你接受正式艺术和设计训练的首选。

此致

Elisa Stephens 博士
院长

了解我们



我们首先是一所专业学院，一个为了以艺术、设计、表演、音乐和传播为职业的专门学习场所。这里会教授实用技能和切实可行的原则。从建筑、游戏开发到美术均如此。这些求职和从业必备的技能 and 原则由顶尖专业人士教授，他们以所授专业为生。

我们的技术设施和网上教学资源均属一流。我们有顶尖的制作设施和教育资源。这些为你提供取得成功所需的技术优势。

我们的宗旨：旧金山艺术大学提供优异的本科和研究生学位课程以及证书课程和作品集拓展课程，培养有远大抱负的设计、传播和艺术领域专业人士。

访问我们的网站 www.academyart.edu，更详细地了解我们提供的课程。

招生理念

我们的包容性招生制度在艺术院校中很罕见。我们发现，我们学生的潜力并不取决于他们在其他地方的过去，而是他们今后在我们这里的学习。

申请方式：
参见本手册背面的“招生”一节，了解基本招生要求、说明和申请。还可以致电 800.544.2787（仅限美国境内）或 415.274.2200 联系我们，或在 www.academyart.edu 进行网上申请。

本科招生

旧金山艺术大学的所有本科专业均采用包容性招生制度。*录取无需既往艺术和设计经验，欢迎不同技能水平的学生申请。我们相信，所有愿意投入适当精力的学生都有能力学习专业级技能。

艺术教师证书专业招生

我们的艺术教师证书专业专为立志指导他人探索自身创意和个人艺术发展的艺术专业毕业生而设计。学生必须取得视觉艺术或相关专业的本科学位或更高学位，才有资格申请这个第五年的专业。

研究生招生

大学要求研究生申请人展示其完成文学硕士、艺术硕士或建筑硕士专业的能力和意向。

国际学生

国际学生招生/服务部协助每位学生完成申请和录取流程、学生签证和移民程序、学业建议和课程注册。在我们的网站上还提供繁体中文、简体中文、韩文、葡萄牙文、西班牙文、印度尼西亚文和泰文大学申请表及申请程序，网址为 www.academyart.edu。

在家学习的学生

我们欢迎并鼓励在家学习的学生注册我们的学位和非学位课程。旧金山艺术大学的包容性招生制度同样适用于在家学习的学生，他们可参加其居住的州所正式认可的专业。

转学学生

我们的招生办公室会尽量简便办理学分转入。如果你先前已经完成了学院级课程，我们欢迎你提交正式成绩单以便审核是否给予相应学分。

大学制度和学业信息

本课程目录仅供参考；本目录中的信息可能会随时变更。我们的网站有详细的大学制度和学业信息，网址为。

[目录补充 1：学业及学生政策](#)

[目录补充 2：董事会、行政管理人员和教职人员](#)

* 请注意，大学可能会拒绝以往记录表明准备不足和/或对专业缺乏兴趣的任何申请人。未被录取的申请人不允许注册课程。

认证 / 会员资格

认证

WSCUC 认证

旧金山艺术大学获得 WASC 高等学院和大学认证委员会 (WSCUC) 的地区性认证，该委员会是认证美国公立和私立大专院校的七个地区性协会之一。WSCUC 的地址是 985 Atlantic Avenue #100, Alameda, CA, 94501。电话 510.748.9001。

WSCUC 网上专业认证

旧金山艺术大学的在校和网上学位专业均获得 WASC 高等学院和大学认证委员会 (WSCUC) 认证。目前网上暂不提供以下学位专业：表演副文学士、艺术学士和艺术硕士；高级建筑设计文学硕士；游戏编程理学士；以及汽车修复副文学士。

专业认证

CTC 认证

加州教师认证委员会认证加州教师认证委员会 (CTC) 是加利福尼亚州政府行政部門的一个机构。该机构是州立标准委员会，主要目的是服务为加州公立院校作教育准备的人士，为本州专业教育人士发放许可和证书、贯彻教育人士专业实践、以及纪律约束加州的证书持有人。CTC 认证了旧金山艺术大学的单科艺术教师证书专业。其地址是 1900 Capitol Avenue, Sacramento, CA 95811。电话：916-322-6253。

注：网上艺术教师证书和艺术教师硕士课程要求完成观摩本地湾区公立学校并在现场给学生教授艺术的任务。

CIDA 认证

室内设计认证委员会

室内设计认证委员会 (CIDA) 是一家独立的非赢利性认证机构，对美国 and 加拿大大专院校的室内设计教育专业进行认证。室内建筑设计艺术学士和室内建筑设计艺术硕士专业均获得室内设计认证委员会的认证。室内设计认证委员会 (CIDA) 的地址是 206 Grandville Avenue, Suite 350, Grand Rapids, MI 49503-4014。电话 616.458.0400

NAAB 认证

国家建筑认证委员会

在美国，大多数注册委员会均要求拥有经过认证的专业学位，这是颁发执照的先决条件。国家建筑认证委员会 (NAAB) 是唯一一家获准认证拥有美国地区性认证的院校授予的建筑专业学位的机构，该机构承认三类学位：建筑学学士、建筑学硕士和建筑学博士。根据与既定教学标准的符合程度，一个专业可能获得八年、三年或两年认证。

建筑博士和建筑硕士学位专业要求建筑本科准专业学位方可录取。但是准专业学位本身并不被视为一种获得认证的学位。

旧金山艺术大学建筑学院提供以下 NAAB 认证的学位专业：

- 建筑学学士（本科学分 162 分）
下次认证评审 2018 年
- 建筑学硕士（准专业学位 + 研究生学分 63 分）
- 建筑硕士（非准专业学位 + 研究生学分 87 分）
下次认证评审 2021 年

NASAD 认证

全国艺术与设计院校协会

全国艺术与设计院校协会 (NASAD) 是艺术设计以及与艺术设计相关学科的国家级认证机构。旧金山艺术大学获得全国艺术与设计院校协会 (NASAD) 认证，可授予副文学士、文学士、艺术学士、艺术硕士、文学硕士学位及专业证书。旧金山艺术大学的所有副文学士、文学士、艺术学士、文学硕士、艺术硕士和艺术教师证书专业均获得 NASAD 认证，但是下列各学院提供的专业除外：表演学院、建筑学院、景观建筑 学院、多媒体传播学院、视觉媒体音乐制作和声效设计学院、电影电视及数字媒体编剧学院，以及工业设计学院提供的汽车修复副文学士和游戏开发学院提供的游戏编程理学士。全国艺术与设计院校协会 (NASAD) 的地址是 11250 Roger Bacon Drive, Suite 21, Reston, VA, 20190。电话 703.437.0700

不歧视声明

旧金山艺术大学承认：任何种族、肤色、年龄、宗教、国籍或民族的学生享有向该校学生普遍提供的所有相应权利、特权、专业和活动。本校在执行教育政策、奖学金和贷款计划以及学校执行的其他计划时，不会因种族、肤色、年龄、性别、宗教、身体残疾、性取向、籍贯或族裔施加歧视。

宗旨

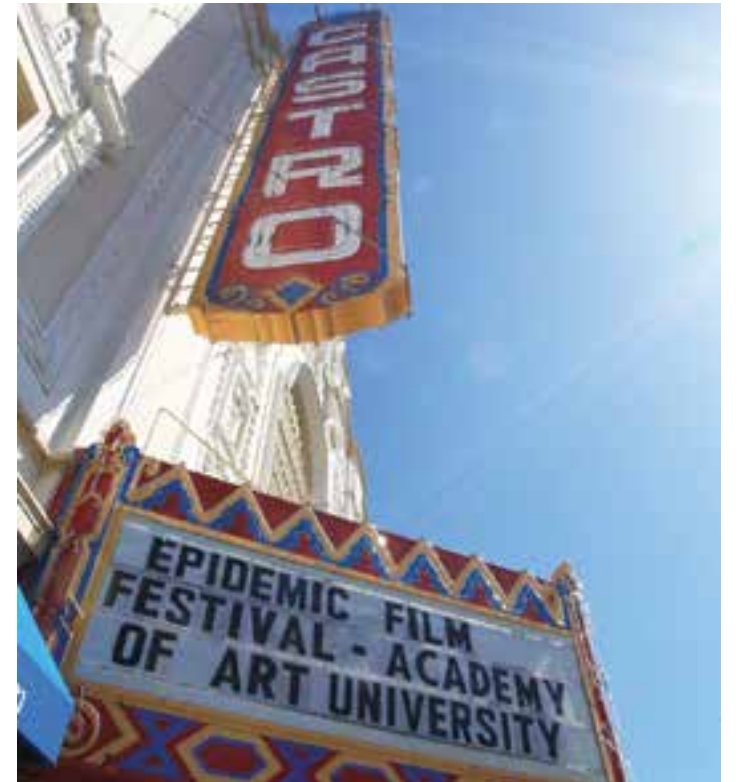
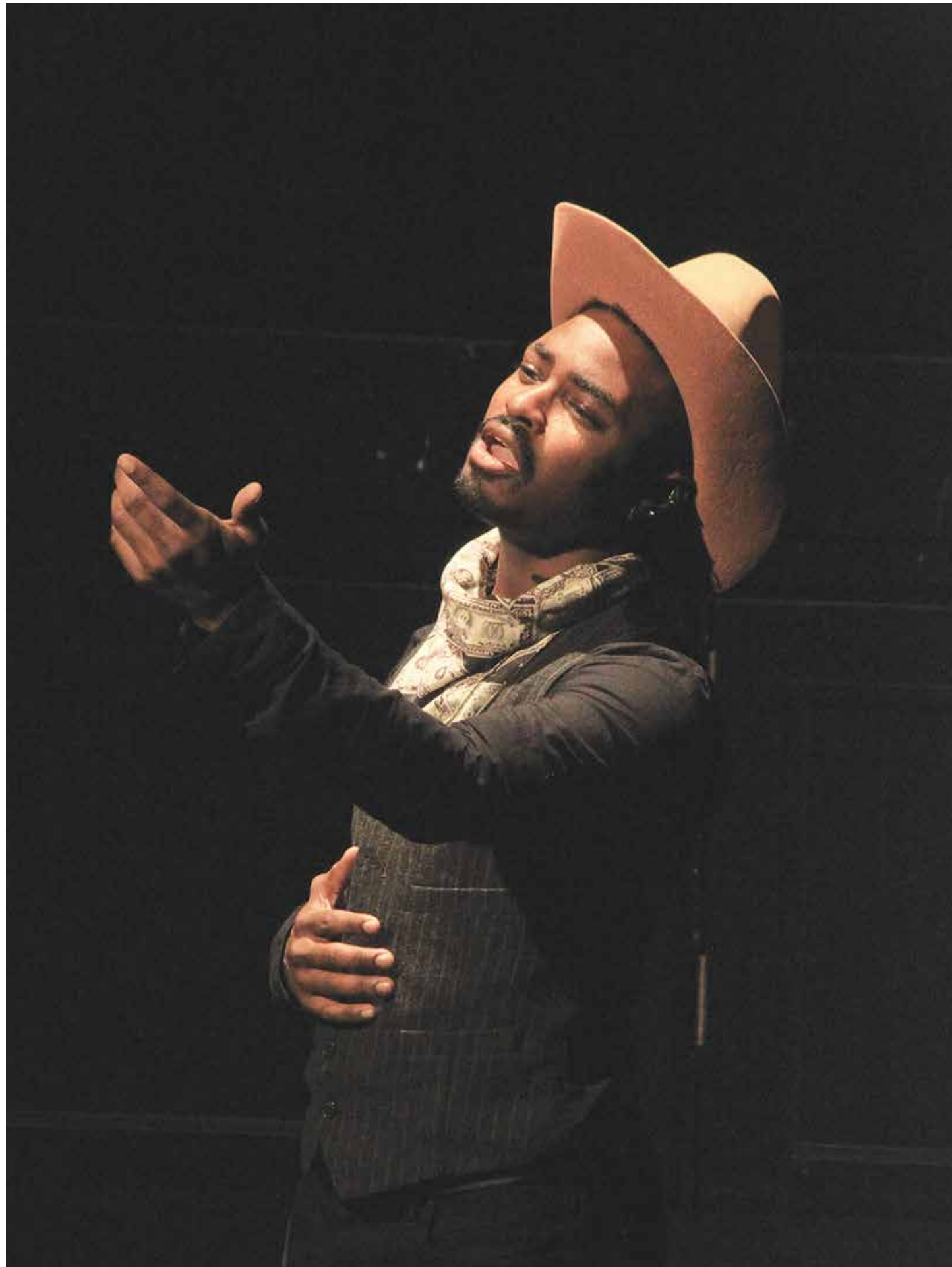
旧金山艺术大学提供优异本科、研究生学位课程、证书课程以及作品集拓展计划，培养有抱负的设计、传播和艺术领域专业人士。

为实现其宗旨，旧金山艺术大学：

- 对于符合基本录取和教学要求，且希望在广泛的艺术和设计学科领域获得高等教育的所有人采用包容性招生制度；
- 教授严格规范的学习艺术和设计的方法，鼓励学生将自己的才华、技能和创作灵感与专业知识融汇贯通，发展自己的风格；
- 招募致力于教学且有能力的全职和兼职专业艺术家、设计师和学者任教，作为成功的教育者，他们所用的是通过自身多年的经验和学习所积累的智慧 and 技能。
- 在城市中开展教学，使学业课程可以吸取所服务社区的文化财富并回馈这些社区；
- 提供既有支持又具挑战性的创作环境，并以优异个性化教学和支持服务为后盾，解决不同年龄和背景的学生的需求；
- 提供本科通用教育课程，这些课程旨在促进培养批判性思维和沟通能力，鼓励新兴艺术工作者吸取各个学科知识，从多个角度看问题，并能够成长为有良好教育 的世界公民；
- 以合乎职业道德且有效的方式进行管理，以审慎的态度管理资金；促进课程和服务的各个方面达到最佳质量，学习广泛的艺术和设计学科。

表演





我们提供

训练和技法：表演学院以过程、技法和真实地讲叙故事为根基。学生将塑造角色、逼真演出并磨练演技。与顶级表演院校一样，我们的表演课包括各种技法：挖掘内心世界、运用想象力、强化声音器官和身体、演绎潜台词以及独特的荧幕要求。

表演简历：毕业生将带着当今演员必备的技艺、手段和表演简历进入这一领域。

专业教员：师从业内顶级表演专业人士，他们致力于在你攻读表演学位的过程中启发并培养你的独特才华。

舞台和荧幕：表演学院提供一个适于舞台和荧幕表演的独特训练场所。

表演学院的设施包括：

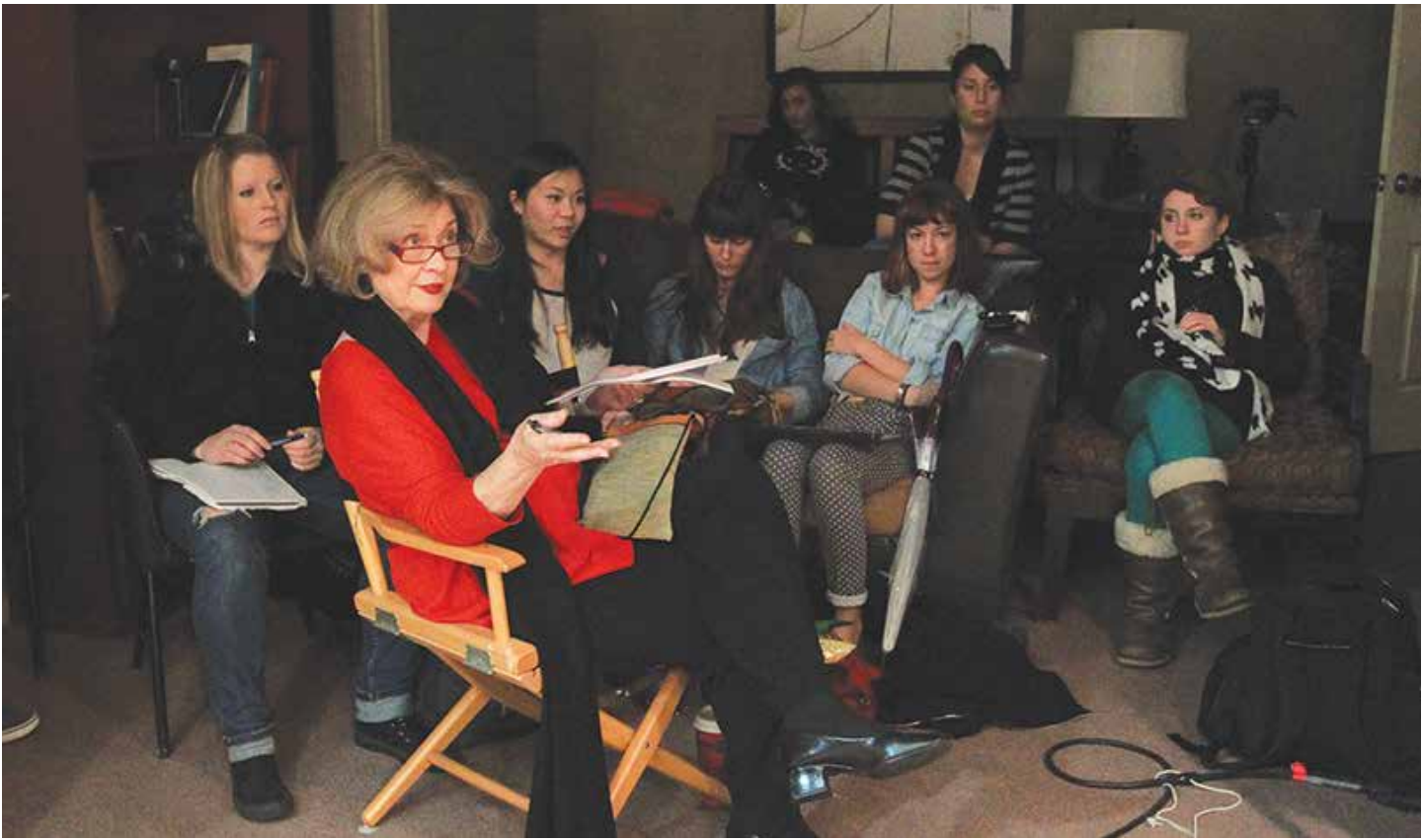
- 配备摄像机、视屏和灯光的摄影棚
- 配备全套灯光控制台的表演场地
- 剧本和电影剧本图书馆
- 配音室
- 带钢琴的声乐室
- 道具室
- 舞蹈室
- 亚历山大训练室
- 锻炼设施包括一个泳池、瑜伽室、重量训练室、伸展和心肺锻炼室。



聘用我院毕业生的公司和客户：

- ABS CBN 国际电视台
- 美国偶像
- Artist International
- Boxcar Theatre Company
- Current TV, LLC
- PBS/探索频道
- Radium
- 世贝高表演艺术中心
- 联合航空
- Vivian Weisman Productions
- Zephyr Films
- Lifetime TV
- The Will Geer Theatricum Botanicum
- New Conservatory Theatre
- Lorraine Hansberry Theatre
- Nancy Hayes Casting
- 等等！

职业方向



学位要求

表演副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 表演学位要求

- 所有核心课、专业课以及LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育 要求：
 - 2 写作课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 表演核心课程

ACT 101	对表演之尊重
ACT 105	表演 1
ACT 112	言语 1：强化声音
ACT 123	即兴表演 1
ACT 141	动作：身体表演
ACT 155	表演 2
ACT 166	声乐 1：声音技法
ACT 181	动作：身体认知与意识演员
ACT 205	表演 3
ACT 212	言语 2：声音的力量
ACT 223	即兴表演 2

通识教育要求

书面交流

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至15 世纪末艺术史
LA 121	至19 世纪末艺术史

表演艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 表演学位要求

- 所有核心课、专业课以及LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 3 书面交流课程
 - 2 艺术的历史认知课程
 - 2 戏剧、电影与表演欣赏要求
 - 1 历史认知课程
 - 1 量化启蒙课程
 - 1 文化思想与影响课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 表演核心课程

ACT 101	对表演之尊重
ACT 105	表演 1
ACT 112	言语 1：强化声音
ACT 123	即兴表演 1
ACT 141	动作：身体表演
ACT 155	表演 2
ACT 166	声乐 1：声音技法
ACT 181	动作：身体认知和意识演员
ACT 205	表演 3
ACT 212	言语 2：声音的力量
ACT 223	即兴表演 2
ACT 468	试镜过程：从冷读到复试

通识教育要求

写作

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文：叙事性讲故事
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	职业设计
--------	------

艺术的历史认知

LA 120	至15 世纪末艺术史
LA 121	至19 世纪末艺术史

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	佛罗伦萨文艺复兴时的艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程简介
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景中的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	编程与文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术生的人类学
LA 462	神话和符号的力量

戏剧、电影与表演欣赏

选两门：	
LA 126LA	各种艺术研讨班：洛杉矶
LA 126SF	各种艺术研讨班：旧金山
LA 132	动画史
LA 134	视觉特效与电脑的历史与技术动画
LA 182	电影类型
LA 190	歌剧史
LA 244	时尚史
LA 281	电影史 1：1940年前的
LA 282	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 300	公开演讲简介
LA 306	创作性演讲：设计师推介
LA 382	电影史 3：当代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究



表演文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 专业选修课	3 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 表演学位要求

- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

表演艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	57 个学分
+ 选修*	6 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 表演学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修课学分最低达到 C

MA 表演必修专业课

ACT 611	表演简介
ACT 612	即兴表演简介
ACT 615	声音 1
ACT 616	言语 1
ACT 620	亚历山大技巧 1
ACT 635	表演技巧：梅斯纳 1
ACT 637	表演技巧：梅斯纳 2
ACT 640	动作：塑造形体个性
ACT 650	镜头前表演 1
ACT 680	试镜技巧

MA 表演研究生文科要求

跨文化理解

GLA 619	现代美国影院中的文化与个性
---------	---------------

MFA 表演必修专业课

ACT 615	声音 1
ACT 616	言语 1
ACT 617	声音 2
ACT 618	言语 2
ACT 620	亚历山大技法1
ACT 622	亚历山大技法2 - 演出中的亚历山大技法
ACT 625	声乐制作
ACT 635	表演技法：梅斯纳 1
ACT 637	表演技法：梅斯纳 2
ACT 639	演出表演
ACT 640	动作：塑造形体个性
ACT 642	莎士比亚 1
ACT 644	莎士比亚 2
ACT 645	即兴表演技法
ACT 650	镜头前表演 1
ACT 660	独白技法
ACT 670	镜头前表演 2
ACT 680	试镜技法
ACT 690	镜头前表演 3

本科生课程

ACT 101 对表演之尊重

本课程通过亲身体验场景研究、练习和剧本分析向学生介绍表演技艺。学生将学习用于和演员沟通的特定术语，以及提高演技的方法。将侧重于群演合作与搭档合作。

ACT 105 表演 1

表演是在假设的情景下真实地生活。学生将学习运用追求真实的当下反应来呈现剧本。学生将进行一系列以搭档为主的练习，以建立两位演员之间的真情实感。

ACT 112 言语 1：强化声音

注重并调整姿势、气息和言语以达到声音的全部潜能。在本课程中，学生将实践这些原则，利用国际音标为任何媒体清楚地吐字，清晰有力地传达信息并表演其片断。

ACT 121 身体表达

这一动作入门课侧重利用身体和声音作为全面表达的手段。融入小丑戏、默剧、喜剧叙事和声音风格，学生将通过身体动作和声音表现角色和故事。学生将表情、夸张、预期动作、反应、动作和时间配合带入故事发展中。

ACT 123 即兴表演 1

即兴表演的关键是积极倾听并反应。在本课程中，学生将参与一些体验活动，这些活动涉及冒险、创作和自然流露。学生将自信地在现场呈现搭档的暗示、与角色建立联系、创造环境并清楚地展现故事。

ACT 141 动作：身体表演

身体表演运用身体作为表达和交流的主要工具。在本课程中，学生将利用行为、姿势、即兴喜剧、默剧和道具来塑造角色。将侧重于想象力、身体意识和身体交流。

ACT 155 表演 2

学生将在表演 1 课程所介绍的原则基础上，对场景运用相互联系的练习。学生将继续培养自发的积极倾听技能，以及表现出真实行为和动态潜台词的身体动作。

ACT 166 声乐 1：声音技法

本课程介绍运用演员的声音作为说话和唱歌的工具。学生将练习基本的声音技法：综合运用气息、身体和思想来培养声音的创造力、音域和表现力。学生将通过诗歌和音乐剧的歌曲表演来练习声音，获得第一手经验。

ACT 181 动作：身体认知及有意识的演员

在本课程中，学生将亚历山大技法和现代舞揉合起来，建立一个动态中性的个体。学生将找出并丢掉妨碍表演和有效动作的习惯。通过练习和即兴表演动作，学生将拓展自身的灵活性、范围、关注点和深度，从而能更真实地表演。

ACT 205 表演 3

在本课程中，学生将利用潜台词，找出可以表演的目标，创作基本动作来体现某个场景的活力。学生将根据增强的给定环境，综合运用行为和想象力进行真实的表演。

ACT 212 言语 2：声音的力量

本课程拓展动态声音呈现的各个组成部分，加强肌肉辅助并提高自然语音的质量。学生将采用国际音标掌握更复杂的文本和方言。练习包括呼吸、共鸣和吐字。

ACT 223 即兴表演 2

在本课程中，学生将自创故事情节和角色，使自己的即兴表演和观察能力提高一级。将注重有创意地运用潜台词、入戏并创作真实的表演。将练习以即兴表演作为剧本素材的彩排技法。

ACT 241 动作：面具、默剧与小丑

在本高级课程中，学生会将具体的身体舞台技巧运用到面具、默剧技法、喜剧和小丑戏表演中。学生将运用想象力、培养群演意识，并利用即兴表演完全以身体表达来发展角色。将创作表演原创独角戏和集体演出。

ACT 243 喜剧技巧

本课程提供喜剧史和技巧概览。学生将在场景研究中结合即兴表演和喜剧表演技法，从而进一步提高表演和即兴表演技能。将介绍罗马喜剧、意大利即兴喜剧和经典喜剧演员。

ACT 261 动作：音乐剧舞蹈

在本课程中，将向学生介绍踢踏舞和爵士舞技法、音乐剧剧目和编舞。重点在于身体认知、控制和调节。学生将培养功能性对准、形状、呈现、动态、力量和集中的意识，以及对时间和节奏的意识。

ACT 266 声乐 2：表演的力量

在本课程中，学生将侧重于音乐剧的舞台面试过程，从而进一步提高声乐技巧。将培养学生对音乐剧时代和风格的了解，建立适合其类型的曲目并提升其作为一名歌唱演员的表演技艺。

ACT 275 古典表演 1

莎士比亚的戏剧仍然与流行文化有关联，因为其提供的诗意架构与人的条件相关。在本课程中，场景研究和独白将挑战学生，要求运用莎翁剧本特有的韵律和抑扬格，展示所有表演科目的技巧成熟度。

ACT 281 舞台格斗 1

舞台格斗是戏剧性故事叙述的重要手段。在本课程中，学生将学习基本打斗的舞术技巧，包括舞台暴力及在历史和现代场景中使用最新武器，有腰刀、长剑、短刀和独剑。

ACT 305 镜头前表演 1

本课程以表演核心原则为基础，使学生为镜头前表演做好准备。需要练习此媒体独有的技术难题，包括：音质、在多次拍摄下真实地表演、准确走位及符合拍摄角度。学生将与整个制作团队合作完成各场景拍摄。

ACT 312 配音

在本课程中，学生将运用其表演技巧为动画、视频游戏、广告、叙述、收音机、电视和角色作品进行声音演出。学生将根据要求找出自己的声音特质、学习口音、塑造角色并制作声音。学生将分析自己录音作品的深度、多面性和准确性。

ACT 321 言语 3：口音和方言

学生将养成一种系统的方法，对舞台、荧幕和配音等各种媒体的剧本，学习并运用关键的方言和口音。除了考虑具体地域、历史和文化影响以外，还要分析主要声音变化、音高、节奏、语调和重音位置。

ACT 323 即兴表演 3

在本高级课程中，学生将练习“长篇”即兴表演和小品表演艺术。学生将利用即兴表演方法，即兴表演舞台和电影场景并创作原创的舞台或电影剧本。将侧重故事叙述和群演中有效地表演。

ACT 333 独白技法1

在本课程中，演员将利用情感回忆过程，以自身内心深处的个人故事为基础，创作动态独白。从个人生活体验出发，然后变为带个人色彩的剧本独白，这一独特过程可应用于任何剧本。

ACT 355 镜头前表演 2

学生将通过行为和意图创作动态角色，进一步培养自己在镜头前的演技。通过利用潜台词表现故事中的故事，学生表演复杂的场景并学习演出各种角色。

ACT 366 声乐 3：音乐剧场景研究

在本课程中，学生将侧重音乐剧的剧本和特色词曲作家组的曲目。学生将通过独唱、小合唱及合唱的曲目进行应用场景研究，培养自己的表演和声乐技巧。将邀请观众观看汇报演出。

ACT 370 剧场表演：舞台剧

在本课程中，高级表演学生将投入其技艺上演戏剧。将侧重进行深入的彩排、剧本分析和角色研究。学生将综合这些元素，根据剧本并发挥想象力进行表演。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ACT 375 古典表演 2

古典剧要求演员针对历史条件下特定的身体、语言和文化的复杂性。通过排练不同时期的场景和独白，学生将建立一种更多样、细致和有层次的方法，以准确塑造一个真正生活在某个时间或地点的角色。

ACT 381 舞台格斗 2

在本课程中，学生将通过高级格斗编舞，在场景研究中巩固其舞台格斗基本功，按照演员/武师水平测试要求训练。这一综合课将侧重于徒手、独剑、腰刀、长剑和短刀，并介绍轻剑和长棍。

ACT 395 出演广告

广告表演是演员职业的一个重要且利润丰厚的部分。在本课程中，学生将学习如何采用具体表演技法来传达广告中的叙述。将特别注重在故事中代言产品时真实地塑造角色和建立关系。

ACT 405 镜头前表演 3

本课程侧重于从演员的角度了解电影制作流程。学生将在摄影棚中专业、快节奏的环境下工作。学生将剪辑制作片段作为学生展示作品。

ACT 412 配音 2：展示品制作

广告展示品和营销方案是预约配音工作所需的基本工具。在本课程中，学生将通过分析脚本、确定风格、创作展示品脚本和最终录制展示品并建立营销活动。主题包括星探、试音和入行从业。

ACT 433 独白技巧 2

本课程探索各种表演情景，将利用个人叙述来刻画源于你的真实生活的原创作品。从感情丰富的生活体验出发，采用回忆过程将素材完全变为独白，创作自然、本能、毫无保留的作品。

ACT 466 声乐 4：音乐剧演出

在本课程中，学生将通过创作音乐剧，进一步培养其演唱、动作和表演技巧。学生将钻研独唱、双人唱及合唱作品，建立多样、动态的音乐剧剧目，为观众打造一出现场演出。

ACT 468 试镜过程：从冷读到复试

培养影视行业成功试镜的必要技能至关重要。在本课程中，学生将练习电影、电视、配音、行业、平面作品和网络戏剧试镜。还将考察试镜和面试准备，基本冷读术并建立一套有效的作品集。

ACT 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行方面的专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

ACT 498 合作项目

本课程向符合既定标准、由系里选出与其他课程的学生一起开展跨学科合作项目的学生提供。

ACT 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ACT 500 表演实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在电影、电视和广告领域工作的机会。

研究生课程

ACT 604 动作： 身体创作与表达

这一动作入门课程利用演员的身体作为戏剧和喜剧表达的主要手段。学生将运用即兴表演和动作组成，并练习运用动作表现意图。还将练习将身体表达和书面文字融为一体。

ACT 605 演员舞蹈考察

本课程旨在训练演员分析并创作摄人的运动。学生将通过密集舞蹈编排来实践拉邦原理、动作设计、抽象、舞蹈设备和形式。重点是适当的身体准直、力量和柔韧性、周期运动以及古典舞和现代舞。

ACT 606 声音及言语 1

这一观察实践课程是针对英语能力有限的艺术硕士学生设计的。互动示范旨在拓展言语和声音功课中的词汇及理解。重点将翻译密集的热身、练习、演讲和测验。学生将表演原创和戏剧剧本。

ACT 607 声音及言语 2

这一研究生课程侧重于传达和表演英语戏剧剧本，全靠声音支持及理解。学生将编排并表演各种戏剧场景，以标准美式英语准确地说出台词。

ACT 611 表演简介

在本课程中，学生在练习和剧本素材中运用想象力、肢体和声音，从而培养叙述故事的技巧。通过剧本分析、角色塑照和集体表演，学生将融入具体表演术语以生动呈现给定场景环境。

ACT 612 即兴表演简介

即兴表演要求演员在创作过程中运用积极倾听并当众呈现表达，这两项都是剧本场景呈现和角色塑照的重要因素。采用肢体表达即兴练习和戏剧游戏，鼓励学生运用想象力创作真实的即兴呈现的场景。

ACT 615 声音 1

学生将利用动态声音指令的各个组成部分，拓展表演技艺。将利用气息、找准和声音振动来培养和支持自然说话的声音。练习将侧重意识、放松、共鸣和放大，以强化训练所有声音器官。

ACT 616 言语 1

学生将学习国际音标，并将其作为一种说出适中美国口音的工具。通过弱化地方口音或方言，演员个人将获得更广泛的角色选择范围、增加出演机会并提高学习特定方言和口音的能力。

ACT 617 声音 2

这一高级课程将在学生拓展练习运用气息、发出高音共鸣、拓宽音域以及吐字清晰地演绎现代和古典剧本的同时，继续钻研发音。学生还将利用同学之间的相互教学进行个人声音热身，作为一种合唱手段。

ACT 618 言语 2

学生将培养适中的美国口音的声音与音符组合，并磨练和加强声音变化以及生动呈现言语 1 中介绍的清晰吐字练习。学生将在更复杂的现代和古典剧本中，运用口语和书面语以及国际音标。

ACT 620亚历山大技巧 1

本课程将采用亚历山大技巧作为演员完善动作和声音的具体实践方法。学生将培养全面的身体意识，以找出并去掉习惯和紧张。学生将采用亚历山大技巧和即兴表演刻画多面性的角色。

ACT 622 亚历山大技巧 2 - 表演的亚历山大技巧

在这一高级动作课程中，学生将把亚历山大技巧 1 中的实践运用到表演中并加以拓展。演员将利用剧本、电影剧本和电视剧本叙述故事，通过动态身体表达和声音表达刻画角色，没有过度紧张和习惯性行为。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ACT 625 声音呈现

学生将审视并加强相关技巧，利用演员的声音作为说话和歌唱的手段。学生将综合运用气息、身体和思想来培养声音的创造力、音域和表现力。学生将通过诗歌和音乐剧的歌曲表演练习声音，获得第一手经验。

ACT 635 表演技巧：梅斯纳 1

梅斯纳技巧侧重自发、真实的反应，是专业演员的基本手段。学生将运用积极倾听和高度集中的原则，接受一系列相互关联的搭档练习挑战。学生将根据这种动态表演方法，培养一种非常具体、严谨的表演。

ACT 637 表演技巧：梅斯纳 2

在本课程中，学生将侧重于完全处于当下，同时探索更深入、更多样地运用演员的情感。情感酝酿和不断进行相互关联的搭档练习，使学生能探索并拓展他们的表演手法。

ACT 639 演出表演

本课程侧重于职业演员的基本功。将侧重并练习场景、独白、剧本分析、术语和各种彩排方法。将运用声音技法、想象力和身体动作表现角色行为并创作动态表演。

ACT 640 形体动作：塑造形体个性

身体是表达和沟通的主要手段。在本课程中，学生将钻研身体行为来塑造角色。学生将练习节奏、欲望、身份、心态、物体操控，并将这些手段运用到角色面具、默剧、中性面具、小丑、即兴喜剧和现代原型中。

ACT 642 莎士比亚 1

在本课程中，学生将从威廉·莎士比亚的戏剧中挑选片段和独白进行准备。文字揣摩和研究将结合特定历史时期的身体、语言和文化复杂性。演员将通过塑造这一古典时期的复杂角色，真实、贴切地生活在莎翁时代。

ACT 644 莎士比亚 2

在这一高级表演课程中，学生将利用莎翁的作品和多样化的精选古典作家及剧本，继续拓展表演能力。学生将通过抑扬顿挫和诗句，刻画完全真实的角色，融入符合那个时代历史环境的特定身体动作和文化面貌。

ACT 645 即兴表演技巧

即兴表演给演员提供了手段，让其在故事中塑造角色时作出自然反应和举动。在本课程中，学生将利用人之间和群体的动态来呈现场景，并根据剧本素材和剧本中没有的素材，运用即兴表演的原则积极倾听并作出自然的反应。

ACT 650 镜头前表演 1

在本课程中，学生将与制作团队合作，运用荧幕作品所需的具体技术元素。将运用并练习想象力、身体动作和剧本分析。这些手段将运用于鲜明、真实的拍档表演中，呈现令人信服的动力表演。

ACT 660 独白技巧

这种有强烈个人色彩、由过程驱动的课程探索独白过程中的情感回忆和感官回忆方法。学生将个人叙述放入剧本素材中，创作自然、真实的作品。学生将磨练技艺，呈现合理且感情丰富的表演。

ACT 670 镜头前表演 2

在本课程中，学生将努力提高表演技艺，同时侧重彩排技巧和剧本准备的关键因素。进入这一课程，将要求学生展现精湛的表演技艺。

ACT 680 试镜技巧

本课程将详细介绍试镜和面试技巧，以及演员为进入这一行业所要准备的必须材料。将培养冷读技巧，同时准备现代和古典独白。还将分析照片、简历、配音、企业宣传片、平面广告和网络戏剧。

ACT 690 镜头前表演 3

演员的样片是打入娱乐界的敲门砖。在这一镜头前表演高级课程中，学生将为其作品集增添专业级的现场作品。演员将采用行业标准、预期和方案，在专业标准环境下寻找工作。

ACT 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

ACT 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ACT 800 指导研究

指导研究主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ACT 801 小组指导研究

做自己的毕业作品和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学互相讨论其毕业作品和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ACT 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究的导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

ACT 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品作批评以外，研究生还作为同学互相讨论其毕业作品所用的方法。

ACT 900 实习

学生将在主办公司的监督实习计划下，通过在专业环境下表演获得实际经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

广告





我们提供

专业教员：我们拥有德高望重的专业人士任教，引领和指导我们的学生。此外，还有业内领袖参加许多课程和特别活动，提供他们对好工作和如何找到好工作的看法。

行业外展：我们每个学期都举办的作品集之夜和训练营活动对所有学生开放，提供宝贵的合作与交际经验。大广告公司的代表和来自全国各地的创意招聘专员，与即将毕业的高年级学生一起参加学校每年一度的作品集评鉴。

机会：我们鼓励我们的学生参加几十种竞赛。获胜者将出席全国和全球举行的颁奖典礼。

职业经验：学生在学校自办广告公司 [Young & Hungry](#) 参与完成真实客户的实际跨学科项目。每年都有学生在本地和全球的广告公司实习，开始他们的职业生涯。

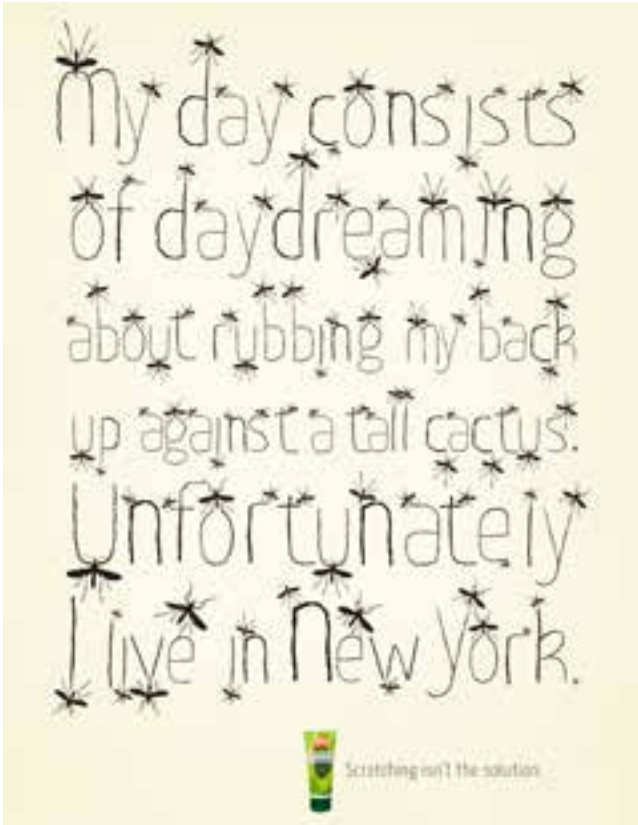
广告专业的学生每年都参与真实客户的实际项目。以下是我们的学生最近合作的部分客户：

Esurance：学生参加该公司开展的“Erin Esurance”广告宣传活动的广告创意竞赛。媒体包括：交互广告、公关活动、户外广告和游击广告。Esurance 的营销团队选出获胜的宣传作品并向艺术大学的一名学生提供带薪暑期实习。他们还赞助建设了艺术大学室内建筑与设计专业的学生所设计的一个最先进的会议室。奖金包括向 5 名学生提供 2,500 美元的奖学金。

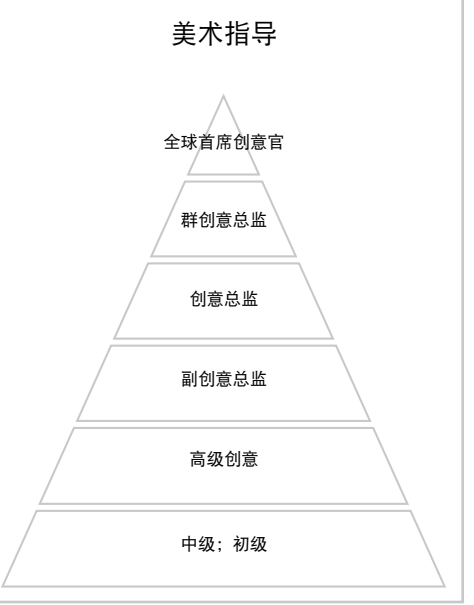
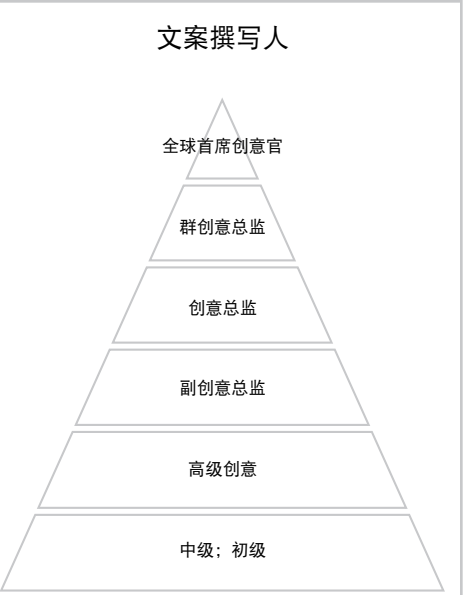
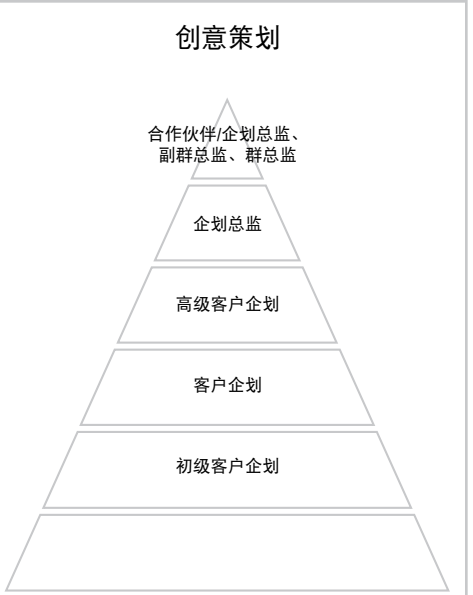
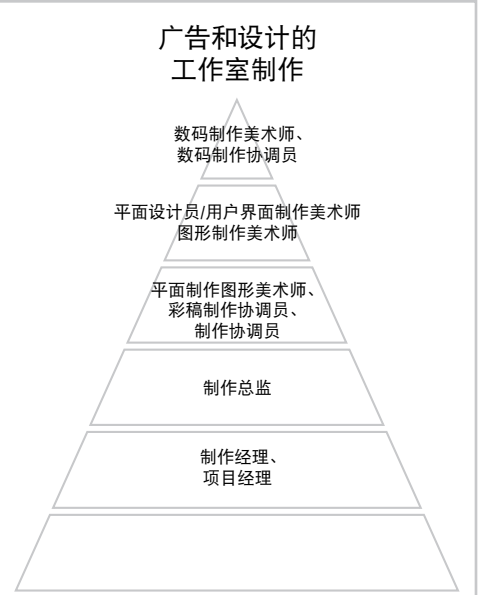
Charles Schwab：为目前开展的“Ask Chuck”宣传活动的获奖创意提供奖金，包括向 7 名学生提供 7,000 美元奖学金。参赛学生综合运用的媒体包括：平面、互动和创意广告。Charles Schwab 的广告经理和广告部选出获奖宣传创意作品。

Rainbow Light, Green Dog Naturals：在校和网络学生参加针对 Rainbow Light 的 GreenDog Naturals 爱犬营养品的新兴媒体宣传活动的创作竞赛。媒体包括：社交媒体网站、YouTube 视频、博客、横幅广告以及平面广告。Rainbow Light 的业务发展副总裁选出获奖宣传创意作品。奖金包括向 6 名学生提供 2,000 美元奖学金。

湾区水族馆：在校和网络学生参加水族馆下列三个新展区的伞式宣传广告设计竞赛：章鱼区、水母区和湾区实验室。媒体包括：《旧金山纪事报》、《观察家报》和《旧金山周报》 新闻广告；BART 车站布告板；BART 列车内饰海报；广播广告；网站横幅广告；旧金山渡轮大厦的展示片；以及湾区大桥上的数码布告板。湾区水族馆的营销团队和首席执行官选出获奖作品。奖金包括向 4 名学生提供 2,000 美元奖学金。



职业方向



学位要求

广告副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 广告学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多种语言艺术生写作或 108作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2
- 书面交流课程
- 2
- 艺术史认知课程
- 1
- 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

- 选一门：
- LA 107
- 多语言艺术生写作
- LA 108
- 艺术生作文

- 选一门：
- LA 202
- 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280
- 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291
- 设计职业

艺术史认知

- LA 120
- 至十五世纪末艺术史
- LA 121
- 至十九世纪末艺术史

广告设计工作室制作副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	60 个学分

AA 广告设计工作室制作核心课程

- ADV 109
- 广告表现手法与趋势
- ADV 115
- 创意过程
- ADV 150
- 工作室制作 1
- ADV 250
- 工作室制作 2
- COM 102
- 影像故事讲述：短视频内容非线性剪辑基础
- FND 122
- 色彩基础
- GR 104
- 制作的艺术
- WNM 105
- 设计技术：视觉传达设计工具
- WNM 110
- 视觉传达设计原理
- WNM 230
- 数字成像 1
- WNM 249
- 网页设计 1

通识教育要求

写作

- LA 133
- 短篇写作

- 选一门：
- LA 107
- 多语言艺术生写作
- LA 108
- 艺术生作文

- 选一门：
- LA 202
- 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280
- 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291
- 设计职业

艺术史认知

- LA 120
- 至十五世纪末艺术史
- LA 121
- 至十九世纪末艺术史

广告艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 广告学位要求

- 所有核心课、专业课以及LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 写作课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后， 根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

- | | |
|--------|----------|
| LA 107 | 多语言艺术生写作 |
| LA 108 | 艺术生作文 |

选一门：

- | | |
|--------|---------|
| LA 110 | 英语作文：叙事 |
| LA 133 | 短篇写作 |

选一门：

- | | |
|--------|--------------|
| LA 202 | 英语作文：创意说服与辩论 |
| LA 280 | 视角新闻学 |

就业沟通与实践课程

- | | |
|--------|------|
| LA 291 | 职业设计 |
|--------|------|

历史认知

选一门：

- | | |
|--------|-----------------|
| LA 171 | 西方文明 |
| LA 270 | 美国历史 |
| LA 274 | 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑 |
| LA 276 | 英国研讨班 |
| LA 278 | 法国研讨班 |
| LA 279 | 意大利研讨班 |
| LA 359 | 都市社会学 |

艺术史认知

- | | |
|--------|-----------|
| LA 120 | 至十五世纪末艺术史 |
| LA 121 | 至十九世纪末艺术史 |

选两门：

- | | |
|-----------------|-------------------|
| LA/LAN 117 | 景观建筑设计概观 |
| LA/IND 118 | 工业设计史 |
| LA 127 | 世界艺术中的主题 |
| LA 128 | 身体艺术：纹身与身体装饰史 |
| LA 129 | 汽车设计史 |
| LA/GAM 131 | 游戏制作史 |
| LA 132/ANM 102 | 动画史 |
| LA 134/ANM 104 | 视觉特效与电脑动画历史与技术 |
| LA/VIS 137 | 视觉设计史 |
| LA/LAN 177 | 前工业社会城市开放空间 |
| LA 182 | 电影类型 |
| LA/ILL 195 | 漫画史：美国漫画 |
| LA/ILL 197 | 漫画史：国际与其他漫画 |
| LA/ARH 219 | 建筑史：从古代到哥特时代 |
| LA 220 | 美洲艺术史 |
| LA 221 | 文化背景下的加州艺术 |
| LA 222 | 二十世纪艺术 |
| LA 224 | 女性、艺术与社会 |
| LA 226 /IAD 230 | 传统室内建筑概观 |
| LA 229 /IAD 231 | 现代室内建筑概观 |
| LA 236 /IAD 232 | 湾区建筑概观 |
| LA 242/GR 242 | 平面设计史 |
| LA 243/ILL 310 | 美国插画史 |
| LA/FSH 244 | 时尚设计史 |
| LA/JEM 245 | 珠宝及金属工艺史 |
| LA/FSH 246 | 纺织史 |
| LA 247 | 制版史与技法 |
| LA/FASCU 248 | 美术雕塑历史及理论 |
| LA 249 | 文艺复兴艺术与思想史 |
| LA 274 | 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑 |
| LA 276 | 英国研讨班 |
| LA/LAN 277 | 后工业社会城市开放空间 |
| LA 278 | 法国研讨班 |
| LA 279 | 意大利研讨班 |
| LA 281/MPT 255 | 电影史 1：1940 年前 |
| LA 282/MPT 256 | 电影史 2：1940-1974 年 |
| LA 283 | 黑色电影研究 |
| LA 284 | 恐怖电影的演变 |
| LA 319 | 建筑史：当代性 |
| LA 327 | 古典世界艺术 |

- | | |
|--------|------------------------|
| LA 333 | 中世纪艺术 |
| LA 361 | 现代世界艺术家 |
| LA 382 | 电影史 3：现代电影 |
| LA 383 | 世界电影 |
| LA 384 | 被低估的电影 |
| LA 385 | 希区柯克详解 |
| LA 386 | 探索科幻电影 |
| LA 387 | 电影界女性导演 |
| LA 388 | 亚洲电影研究 |
| LA 408 | 数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐 |
| LA 420 | 意大利文艺复兴艺术 |
| LA 421 | 北方文艺复兴艺术 |
| LA 422 | 意大利巴洛克艺术 |
| LA 423 | 荷兰艺术的黄金时期 |
| LA 432 | 西班牙艺术：从格列柯到毕加索 |
| LA 433 | 十八与十九世纪欧洲艺术 |
| LA 464 | 达达主义与超现实主义研究 |
| PH 101 | 照片历史与概念 |

量化认知

选一门：

- | | |
|--------|---------------|
| LA 124 | 艺术生物理 |
| LA 146 | 汽车解构 |
| LA 200 | 电脑编程概论 |
| LA 233 | 健康、营养及生理学流行主题 |
| LA 254 | 以人为本的设计 |
| LA 255 | 大学数学 |
| LA 271 | 大学代数几何 |
| LA 286 | 离散数学 |
| LA 288 | 向量、矩阵与变换 |
| LA 293 | 微积分预备 |
| LA 296 | 应用物理 |

文化思想与影响

选一门：

- | | |
|--------|----------------|
| LA 127 | 世界艺术主题 |
| LA 221 | 文化背景下的加州艺术 |
| LA 238 | 世界文学 |
| LA 292 | 功能设计及文化 |
| LA 343 | 宗教对比 |
| LA 368 | 体验文化：当今艺术生的人类学 |
| LA 462 | 神话和符号的力量 |

广告专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

总计	120 个学分
----	---------

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课程以及专业课最低 C-

广告文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 [MA]
+ 研究生文科	3 个学分

总计	36 [MA]
----	---------

MA 广告必修专业课

ADV 602	美术指导
ADV 604	文案撰写技巧
ADV 605	数码绘图
ADV 606	宣传
ADV 616	高级广告概念构思
或 ADV 699	专题：影像故事讲述
ADV 620	高级美术指导
或 ADV 621	高级文案撰写技巧
或 ADV 624	广告的创意思维
ADV 622	广告视角
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互动广告
ADV 630	数码动态影像
或 COM 602	影像故事讲述：短视频内容剪辑
	+1 门专业课

MA 广告学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 广告研究生文科要求

GLA	艺术史认知和美学性课程
-----	-------------

广告艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分
*须经系主任批准	

MFA 广告必修专业课

ADV 602	美术指导
ADV 604	文案撰写技巧
ADV 605	数码绘图
ADV 606	宣传
ADV 616	高级广告概念构思
或 ADV 699	专题：影像故事讲述
ADV 622	广告视角
ADV 623	品牌策略
ADV 630	数码动态影像
或 COM 602	影像故事讲述：短视频内容剪辑
ADV 625	互动广告

MFA 广告必修专业课程 – 创意策略

ADV 600	战略思维
ADV 602	美术指导
ADV 604	文案撰写技巧
ADV 605	数码绘图
或 ADV 606	宣传
ADV 699	专题：影像故事讲述
ADV 622	广告视角
ADV 623	品牌策略
ADV 624	广告的创意思维
COM 602	影像故事讲述：短视频内容剪辑

MFA 广告学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 广告必修专业课程 – 文案撰写

ADV 602	美术指导
ADV 604	文案撰写技巧
ADV 606	宣传
ADV 616	高级广告概念构思
ADV 621	高级文案撰写技巧
ADV 622	广告视角
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互动广告
COM 602	影像故事讲述：短视频内容剪辑

MFA 广告必修专业课程 – 美术指导

ADV 602	美术指导
ADV 604	文案撰写技巧
ADV 606	宣传
ADV 616	高级广告概念构思
ADV 620	高级美术指导
ADV 622	广告视角
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互动广告
ADV 630	数码动态影像

MFA 广告研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门：	
GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门：	
GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国影院中的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 676	设计师与广告专业实践
---------	------------

本科生课程

ADV 109 广告方法与趋势

本课程探讨广告和社会之间的联系。学生将参加集思广益研讨会、换位思考练习并就广告作为人和企业之间的交流进行讨论。学生将根据所学的风格，研究并提出推销一个想法的基本概念。

ADV 112 营销及广告策略

本课程将向学生介绍基本营销和广告策略的要领，侧重消费者及行业营销、研究、产品规划与开发、定价以及营销渠道。学生将运用营销基础概念并制定一个全面的公司营销计划和提案。

ADV 150 工作室制作 1

本课程介绍工作室制作环境、工作流程和制作美术师软件工具。学生将为模拟广告公司会议创制数码演示文档、修改平面广告和网络广告的尺寸，并进行基本的修图。还将介绍版面布局、数码绘图、PDF 文档操作和网络编辑工具。

ADV 158 美国现代生活

本课程向我们的艺术生介绍基本的互联网研究技巧、访谈技法和影像故事讲述。学生将练习在研究期间找出适当的资讯来源，并为访谈设计能引出故事的问题。还将强调把动人的影像放入叙述中。

ADV 207 创意策略

本课程侧重策略在现代应用创意方面的作用。学生将根据对文化和市场的观察，制定相应策略，支持企业和人之间的对话。学生将在演示中传达想法，并建立策略工具，包括地图和可视化数据。

ADV 215 短宣传文案

在本课程中，学生将应用创意过程及其写作技巧编写切题的文案。将重点采用概念性和策略性思维，侧重创作标题、标语、文案和影像环环相扣的广告宣传。

ADV 226 创意策略研究方法

本课程侧重于研究创意策略文化。学生将运用文化人类学的原则和实践来收集对消费者的洞察。学生以摘要总结、故事和有洞见的视频来展现其成果。

ADV 230 快速视觉呈现方法

在本构思课程中，学生将利用快速激发灵感和素描法磨练其概念性思维。学生将从创意简报入手，为各种品牌、产品和服务建立以平面、视频、网络内容和户外媒体为载体的广告和设计概念。将注重迅速产生多条构思。

ADV 236 数码摄影

本课程涵盖数码艺术家运用的一般摄影学原理，包括传统和数码摄影的基本概念和术语、摄影构图、色彩理论、布光方法和器材。学生学习用于数字媒体和平面作品的构图和图像捕捉。

ADV 241 构思方法

学生将学习广告创作艺术，重点是产生有说服力的概念。将探索创作广告的目的、可能性和具体实践。

ADV 244 广告美术指导

完成本课程后，学生将牢牢掌握广告美术指导的基础知识。将涉猎相关广告史、字体使用、页面布局 and 美术指导的责任。

ADV 250 工作室制作 2

在本课程中，学生将运用 ADV 150 中所学的技能履行制作美术师的角色。作业任务将包括：尺寸检查、打样、修图、徽标设计，以及根据电子表单数据绘制图表和图形。将侧重有效作出决定和沟通规格以便进行胶印。

ADV 267 创意策略 2

在本课程中，学生将学习如何像一名创意策划师一样思考和行动。将涵盖发现流行样式、研究市场、建立目标对象分析，以及策划师在品牌推广中的职责。最终项目将包括品牌定位和创意简报。

ADV 314 高级创意策略

在本高级课程中，学生会将分散的和集成的思维运用到其创意策略设计过程中。学生将根据多视角综合分析讲述有意义的故事。主题将包括：消费者洞察、案例分析、操作数据和以数据支持策略。

ADV 315 广播文案

在此实践课中，学生将学习为广播媒体撰写和制作插播广告所需的技巧。他们将学习在背景音乐和声效下，利用叙事、节奏、对话建构和配音演员出演创作打动听众的 60 秒精华。

ADV 341 中期作品集

本课程帮助学生改进以往作品，建立一个适于获得实习机会并展示美术指导、文案和策略的连贯作品集。学生还将建立一个个人徽标和形象，并针对作品集集中的弱项定制一个拓展案例分析。

ADV 342 宣传设计

构思可宣传概念中的特殊问题，本课程对此作更深入细致地研究。在创作有力的宣传方面，学生探索所存在的机会和责任。

ADV 343 整合广告 1

学生根据作业任务中所述的客户需求和市场实际情况，采用策略思维原则制作一整套销售推广和营销材料。本课程要求学生作深入思考，制定一套完整的综合营销宣传。

ADV 346 整合广告 2

本课程向学生介绍迅速发展的网络广告单元世界。本课程将侧重于以展示的方式为富媒体构思概念并进行制作。将利用创意简报、情节串联图板和 Flash 样片的方法将学生的想法呈现出来。

ADV 348 娱乐广告

学生分析流行文化的当前趋势，并为电视、游戏、音乐和电影等娱乐媒体构思文案和营销概念。学生将对目标受众开展研究，根据自己的纲要构思概念并创作预告片脚本、关键艺术图和广告。

ADV 355 网上及电视游击广告

在本课程中，学生将考察新兴游击广告媒体的当前状态，并探索如何将这一形式纳入更大型的广告宣传中。

ADV 362 创意交流策略

在本课程中，学生将分析与目标客户、其行为和品牌互动交叠的文化环境。学生将制定侧重实用性、吸引力和相关性的创意策略。将涵盖利用文化考察有效确定目标消费者。

ADV 367 展示艺术

本课程旨在向学生提供必要的工具和经验，从而向潜在雇主和客户以专业的方式展示想法、宣传和作品集。它是对中期作品集课程的有利补充，学生将培养建立行业人际网所需的技能。将侧重现实生活情景和角色扮演。

ADV 370 品牌及品牌形象

本课程着眼于品牌营销的基本内容并对其进行探讨。学生将学习量身定制营销工作，以提高某个产品或某项服务的知名度和价值，使其从饱和市场中脱颖而出，并随之产生一批忠实顾客。

ADV 415 长宣传文案

本课程面向文案撰写人，侧重创意发展和学生可用于其作品集集中的更复杂的项目，比如制作长文案广告。

ADV 446 整合广告 3

在本课程中，学生将把其创意概念拓展到平面、户外和电视制作之外。美术指导、文案撰写人和客户企划将合作创造新的娱乐和资讯提供方式。将特别注重创意媒体之间的交集，以创造与消费者之间的有力的新交流。

ADV 462 数码策略

本课程侧重品牌及其与沉浸在新兴科技中的社会之间的关系。学生将分析我们文化中的数码行为，从而为某个品牌的目标受众建立一种数码用户定位。学生将根据结果制定策略，让消费者参与并鼓励与品牌互动。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ADV 467 电视广告制作

在本合作课程中，广告专业和影视专业的学生将在制作团队中制作完成电视商业广告。鼓励在所有制作阶段与其他专业进行积极合作。题目将包括选角、竞标过程、音乐和声效设计、图片、特效以及其他广播媒体。

ADV 470 创意作品集

在本课程中，学生将开始准备制作必胜作品集，这是在广告行业稳获工作的绝对必备资料。将分析以往作品并考虑纳入作品集。学生将开始琢磨选出的作品，使其达到高度精良水准。

ADV 475 创意策略作品集

本课程将侧重于全力制作能展示一个人的形象、对广告工作的看法以及作品素质的作品集。学生将集中全力构思整体概念和所需素材，以便交付成果（即：简报、创意作品、筛选分类方法、关注群体和研究项目）。

ADV 490 作品集完善

学生将进一步提高系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行方面的专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

ADV 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。该项目将反映现实生活中的项目，并可以用多样、复杂的方法解决问题。

ADV 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ADV 500 广告实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在广告相关领域工作的机会。

研究生课程

ADV 600 战略思维

这是一门研究生水平的课程，涵盖所有广告的策略基础。本课程将广告视为一种商业、一个创意交流过程、一种社会现象，以及自由企业制度的基本组成部分。学生制作创意简报，并据此构思核心广告概念。

ADV 602 美术指导

本课程侧重于排版设计和排版方法，以提高研究生清晰、有力且真正精密地交流其广告概念的能力。练习、作业任务和项目均使用电脑，且将在课上和老师的指导督促下完成。

ADV 604 文案撰写技巧

本课程侧重创作精心编写、富有创意的广告，以及培养广告文案撰写能力。作业任务基于研究生撰写的创意策略。

ADV 605 数码绘图

在本课程中，学生将了解 Adobe InDesign、Illustrator 和 Photoshop 并将其作为广告页面排版的基本设计程序。重点在于充分利用每个程序的工具和功能。

ADV 606 宣传

本课程培养研究生有效针对具体消费者构思绝佳概念的能力。美术指导和文案撰写学生与客户企划学生合作，根据创意简报制定广告宣传。

ADV 616 高级广告概念构思

研究生继续致力于根据具体策略和创意简报制定广告宣传的创意方法。美术指导和文案撰写人继续与客户企划合作设计概念宣传。

ADV 620 高级美术指导

学生将以所学技能为基础，致力于学习美术指导的更深层面。学生将采用排版设计、排版技巧和概念能力来高效且创意地执行其工作。美术指导及其在新兴互动交流中的作用会受到管理问题的影响，本课程将对此作探讨。

ADV 621 高级文案撰写技巧

本课程将研究生的文案撰写知识应用于更大型、更复杂的广告项目，包括涉及传统以及非传统媒体的项目。

ADV 622 广告视角

在本课程中，学生将回顾 21 世纪的广告史，重点了解有效地素描、推销和设计平面广告宣传，以及将影响未来广告的趋势。学生还将研究塑造当今行业的人物、广告公司、事件和宣传。

ADV 623 品牌策略

研究生将与顶级客户企划合作，利用直观思维、创意研究和沟通技巧，揭开刺激消费者购买行为的隐秘见解和真相。

ADV 624 广告的创意思维

利用相互合作、集思广益的方法完善广告问题所需的创意技能。学生从各种创意学科学学习概念性思维。

ADV 625 互动广告

本课程向学生介绍不断变化的网络广告世界。本课程将侧重以展示的方式为富媒体构思概念并进行制作。学生将利用简报、情节串联图板和动态影像来呈现其想法。

ADV 626 品牌及品牌形象

本课程探讨品牌营销的错综复杂。学生将量身定制营销工作，以提高某个产品或某项服务的知名度和价值，使其从饱和市场中脱颖而出，并随之产生一批忠实顾客。

ADV 630 数码动态影像

在本课程中，学生将培养熟练构思和制作专业级动画/互动作品。

ADV 658 迷人地讲叙故事

本课程向我们的艺术生介绍基本的互联网研究技能、访谈技巧和影像故事讲述。学生将练习在研究期间找出适当的资讯来源，并为访谈设计能引出故事的问题。还将强调把动人的影像植入故事讲述中。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ADV 670 影像故事讲述

在本课程中，学生将学习传统故事讲述的普遍主题，及其如何将其应用于现代影像故事讲述中。学生将学习成功讲述故事的各个方面、常现主题的变化形式、历史事件的影响和确定受众的重要性。学生将使用影像、文字、传统和非传统的讲述故事技巧来创作影像叙述。

ADV 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以符合其工作室的要求。

ADV 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ADV 800 指导研究

指导研究主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。经系主任批准，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品和/或成功完成毕业设计所需的具体概念和技术能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ADV 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学互相讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ADV 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其引导研究的导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

ADV 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品作批评以外，研究生还作为同学互相讨论其毕业作品所用的方法。

ADV 850 毕业作品集

本课程旨在指导学生制作毕业作品集，并建立他们作为积极求职者的形象。将开展独立项目，以扩充学生的独特作品集，同时纳入以往完成的作品。

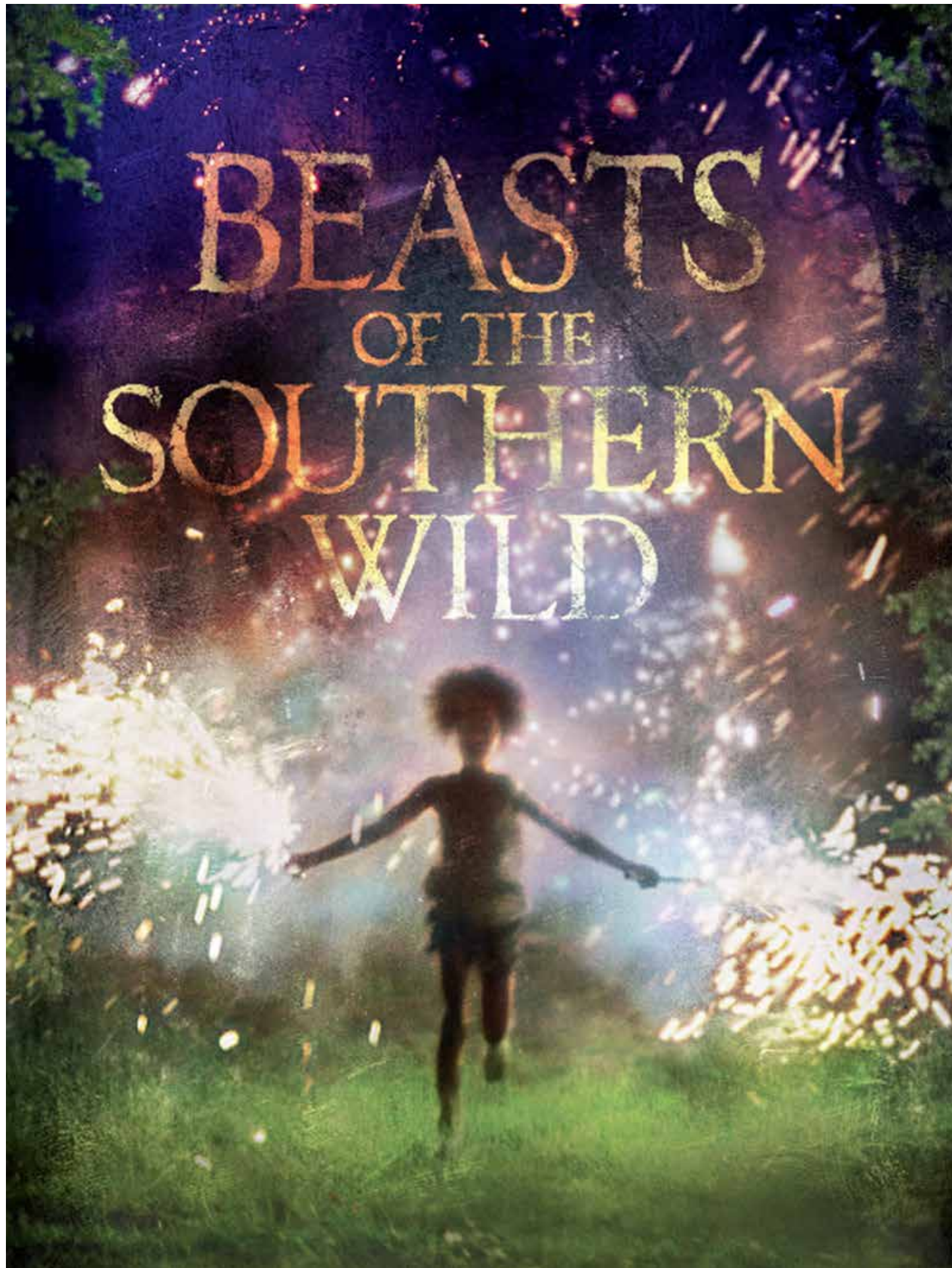
ADV 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实际经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。



动画 与视觉 效果





我们提供

最前沿的课程：我们的课程与行业标准齐肩并步。学生学习最新技术并参与二维和三维课程之间的合作项目。

行业关系：旧金山艺术大学位于旧金山湾区，这里是动画产业的中心之一。我们提供你在任何院校所能获得的最精彩的行业体验。在许多课程中，学生现场参观或网上游览知名的动画工作室。

专业教员：我们的教员中有 Academy Award™、Clio、VES、BAFTA 和戛纳奖得主和提名人，还有其他重要的行业认可。显赫的师资有助于帮助学生和当前产业建立重要、深入的创作和职业介绍联系。

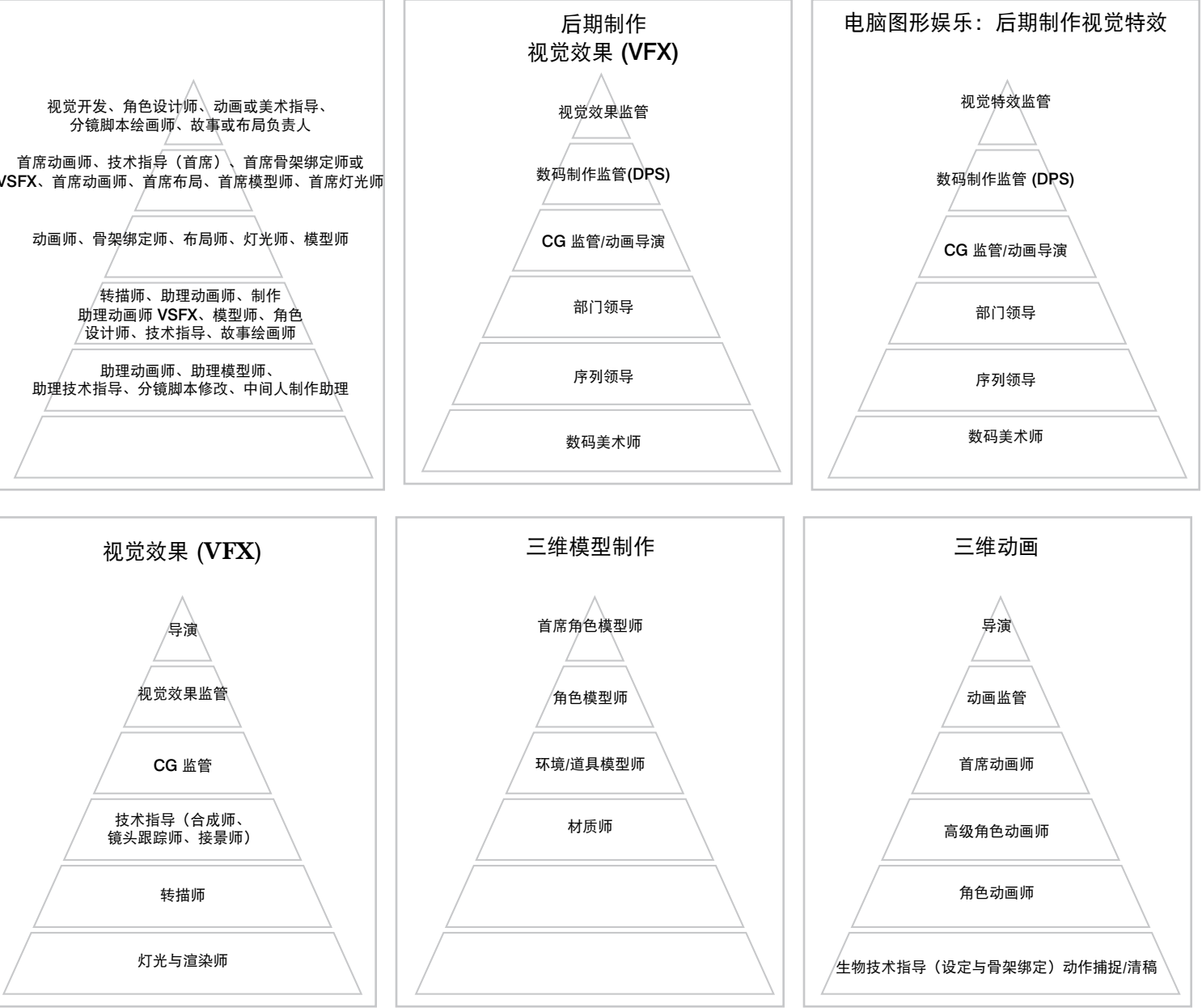
客座授课：每个学期，动画产业的顶级英才都会为我们的学生讲课并评鉴学生作品集。

行业活动：动画与视觉效果学院全面参加所有重大行业活动，包括 SIGGRAPH、WonderCon、Comic-Con 以及游戏开发者大会。大学设有展示亭、举办专属行业聚会，给学生提供无数可资利用的机会。

秋季动画节学院每年举办秋季动画节，邀请行业嘉宾进行演讲和评判。



职业方向



学位要求

动画与视觉效果副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 动画与视觉效果学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2 写作课程
- 2 艺术史认知课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

动画与视觉效果艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 动画与视觉效果学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 3 写作课程
- 4 艺术史认知课程
- 1 历史认知课程
- 1 量化认知课程
- 1 文化思想与影响课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 动画与视觉效果核心课程

ANM 101	用于动画的电脑图形简介
ANM 105	电脑动画制作
ANM 180	动画原理和技法简介
ANM 203	前期制作原则
或 ANM 207	分镜脚本原则
ANM 205	动画与视觉效果的职业
FA 213	解剖简介
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
或 ANM 341	视觉效果 2 - 中级数码合成
FND 110	形状分析
或 FND 113	用于交流的写生
FND 112	人体素描
或 ADV 236	数码摄影
FND 116	透视
或 ANM 206	动画与视觉效果制作 1
FND 122	色彩基本知识
或 ANM 109	动画与特效剪辑
ILL 120	着衣人物绘画 1
ANM 241	视觉效果 1 - 合成原则

通识教育要求

写作

选一门：

- LA 107 多语言艺术生写作
- LA 108 艺术生作文

选一门：

- LA 202 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291 设计职业

艺术史认知

- LA 120 至十五世纪末艺术史
- LA 121 至十九世纪末艺术史

BFA 动画与视觉效果核心课程

ANM 101	动画电脑绘图简介
ANM 105	电脑动画制作
ANM 180	动画原理和技术简介
ANM 203	前期制作原则
或 ANM 207	分镜脚本原则
ANM 205	动画与视觉效果职业
ANM 405	动画与视觉效果毕业班作品集
FA 213	解剖概论
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
或 ANM 341	视觉效果 2 - 中间数码合成
FND 110	形状分析
或 FND 113	用于交流的写生
FND 112	人体素描
或 ADV 236	数码摄影
FND 116	透视
或 ANM 206	动画与视觉效果制作 1
FND 122	色彩基本知识
或 ANM 109	动画与视觉效果剪辑
ILL 120	着衣人物绘画 1
或 ANM 241	视觉效果 1 - 合成原则

通识教育要求

写作

选一门：

- LA 107 多语言艺术生写作
- LA 108 艺术生作文

选一门：

- LA 110 英语作文：叙事
- LA 133 短篇写作

选一门：

- LA 202 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291 设计职业

历史认知

选一门：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美国历史
- LA 274 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
- LA 276 英国研讨班
- LA 278 法国研讨班
- LA 279 意大利研讨班
- LA 359 都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	身体艺术：纹身与身体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉效果和电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229 /IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236 /IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插画史
LA/FSH 244	时装设计史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴艺术与思想史
LA 274	文艺复兴艺术建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典世界艺术

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

动画与视觉效果专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

总计	120 个学分
----	---------

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课程以及专业课最低 C-

动画（二维动画与定格动画方向）
文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 动画（二维动画与定格动画方向）学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

动画（三维动画方向）
文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 动画（三维动画方向）学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 动画（二维动画与定格动画方向）必修专业课

ANM 605	动画师所用的布局设计
ANM 610	人体概念
ANM 612	传统动画原则和制作流程
ANM 614	动画的色彩与设计应用
ANM 633	动画的绘画与设计
ANM 648	用于制作的数字动画
ANM 671	定格木偶动画
或 ANM 691	高级分镜脚本制作
或 VIS 611	故事的视觉元素
ANM 685	分镜脚本制作
ANM 688	传统动画
ANM 692	传统动画 2

MA 动画（二维动画与定格动画方向）毕业生文科要求

GLA 621	角色动画历史与技巧
GLA 636	动画师所用的表演

MA 动画（三维动画方向）必修专业课

ANM 609	动画师所用的姿态及快速写生
ANM 610	人体概念
ANM 620	高级角色动画
ANM 623	三维模型制作与动画 1 (Maya)
ANM 652	骨架绑定简介
ANM 685	分镜脚本制作
ANM 686	三维角色动画 1
ANM 687	三维角色动画 2
ANM 699	专题：高级研究生动画工作室
或 ANM 676	三维动画的物理学和力学
或 NM 629	材质贴图与布光的基本知识
ANM 699	专题：电脑动画的原则
或 ANM 633	动画的绘画与设计

MA 动画（三维动画方向）研究生文科要求

GLA 621	角色动画的历史与技法
GLA 670	动画与特效的专业实践

动画（三维模型制作方向） 文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 动画（三维模型制作方向）学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

动画（视觉效果方向） 文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 动画（视觉效果方向）学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 动画（三维模型制作方向）必修专业课

ANM 623	三维模型制作与动画 1 (Maya)
ANM 629	材质贴图与布光的基本知识
ANM 632	硬表面模型 1
ANM 636	有机模型 1
ANM 639	三维材质绘制
或 ANM 654	模型制作工作室
ANM 656	有机模型制作 2
ANM 682	硬表面模型制作 2
FA 622	艺术师所用的解剖
FASCU 620	人体雕塑
FASCU 632	肌肉骨骼部位：从内到外雕塑人体

MA 动画（三维模型方向）研究生文科要求

GLA 621	角色动画的历史与技法
GLA 670	动画与视觉效果的专业实践

MA 动画（视觉效果方向）必修专业课

ANM 604	视觉效果：电影摄影
ANM 615	用于视觉效果的模型制作及动画
ANM 629	材质贴图与布光的基本知识
ANM 630	基于节点的合成 1
ANM 640	高级材质贴图与布光
ANM 642	制作合成原则
ANM 650	镜头跟踪
或 ANM 639	三维材质绘制
或 ANM 631	接景
或 ANM 643	动力学 1 - 粒子
ANM 655	脚本写作
或 ANM 695	合作：工作室 X：CG 布光与材质贴图
ANM 695	合作：工作室 X：特效合成
ANM 699	专题：用于技术主管的特效制作流程

MA 动画（视觉效果方向）研究生文科要求

GLA 622	视觉效果的历史与技法
GLA 670	动画与视觉效果的专业实践

动画与视觉效果艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 动画与视觉效果学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 动画与视觉效果必修专业课 – 二维动画与定格动画

ANM 605	动画师所用的布局设计
ANM 610	人体概念
ANM 612	传统动画原则和制作流程
ANM 633	动画绘画与设计
ANM 634	传统动画 3（角色开发）
或 ANM 620	高级角色动画
ANM 670	前期制作
ANM 685	分镜脚本制作
ANM 688	传统动画
ANM 692	传统动画 2

MFA 动画与视觉效果必修专业课 – 三维动画

ANM 609	动画师所用的姿态及快速写生
或 ANM 610	人体概念
ANM 623	三维模型与动画 1 (Maya)
ANM 670	前期制作
ANM 683	论文用分镜脚本制作
ANM 685	分镜脚本
ANM 686	三维角色动画 1
ANM 687	三维角色动画 2
ANM 688	传统动画
ANM 699	专题：用于动画的视觉效果
或 NM 629	材质贴图与布光的基本知识
ILL 625	插画师所用的透视

MFA 动画与视觉效果必修专业课 – 三维模型制作

ANM 623	三维模型制作与动画 1 (Maya)
ANM 629	材质贴图与布光的基本知识
ANM 632	硬表面模型制作 1
ANM 636	有机模型制作
ANM 670	前期制作
FA 622	艺术师所用的解剖
FA 626	明暗对比
FASCU 620	人体模型制作
FASCU 632	肌肉骨骼部位：从内到外雕塑人体

MFA 动画与视觉效果必修专业课 – 分镜脚本

ANM 610	人体概念
ANM 614	动画的色彩与设计应用
ANM 633	动画的绘画与设计
ANM 670	前期制作
ANM 685	分镜脚本制作
ANM 689	故事发展
ANM 691	高级分镜脚本制作
FA 626	明暗对比
或 ANM 690	故事的拍摄布局
ILL 625	插画师所用的透视

MFA 动画与视觉效果必修专业课 – 视觉效果

ANM 604	特效：电影摄影
ANM 615	用于特效的模型制作及动画
ANM 629	材质贴图与布光的基本知识
ANM 630	基于节点的合成 1
ANM 655	脚本写作
ANM 640	高级材质贴图与布光
或 NM 650	镜头跟踪
或 ANM 631	接景
或 ANM 644	用于技术方向的特效制作流程
ANM 642	制作合成原则
ANM 650	镜头跟踪
或 ANM 651	转描
或 ANM 643	动力学 1 - 粒子
ANM 670	前期制作
MPT 625	剪辑概念

MFA 动画与视觉效果必修按主攻方向 – 视觉效果

选择一个主攻方向：

合成师：

ANM 630	基于节点的合成 1
ANM 650	镜头跟踪
ANM 651	转描

灯光师：

ANM 630	基于节点的合成 1
ANM 640	高级材质贴图与布光
ANM 650	镜头跟踪

材质/绘景师：

ANM 630	基于节点的合成 1
ANM 631	接景
ANM 650	镜头跟踪

技术方向特效（技术特效师）

ANM 643	动力学 1 - 粒子
ANM 644	用于技术方向的特效制作流程
ANM 655	脚本写作

MFA 动画与视觉效果研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 621	角色动画的历史与技法
或 GLA 622	特效的历史与技法

跨文化理解

GLA 617	现代世界神话学
---------	---------

专业实践与沟通

GLA 670	动画与视觉效果专业实践
---------	-------------

专业指定的毕业生文科

GLA 636	动画师所用的表演
---------	----------

本科生课程

ANM 101 用于动画的电脑图形简介

本课程旨在向学生介绍用于电影、视觉效果、游戏和动画的电脑图形的基本概念和术语。学生将更好地了解共同组成电脑绘图制作的各个学科。

LA 102 动画史

本课程研究动画在历史景观中的美学和技术演变。学生将确定并分析兔八哥等经典动画角色及现代动画故事片等背后的创意视觉大师、美术师以及技术先锋的作品。

ANM 104 视觉特效和电脑动画的历史与技术

本课程将分析特效技巧的历史，并将这种知识应用到当代视觉效果和动画上。将从镜头技术入手，主题涵盖传统定格动画、运动控制、绘景、模型和微缩模型，及至现代电脑制作的视觉效果和动画、合成及制作方法。

ANM 105 电脑动画制作

在本课程中，学生将学习从故事构思和展开到录制动画的整个制作流程。将探讨数码动画的语言、流程和器材及其制作环境。本课程侧重标题、图像处理、合成和三维动画。

ANM 108 动画与特效的电影制作法

电影制作法侧重电影制作的语言和技术，尤其是它如何与动画和特效关联。我们将介绍故事、拍摄、剪辑等方面，以及如何批判地分析电影内容，以此作为一个教学手段。学生将对电影进行分镜、拍摄和剪辑，并分析电影制作案例，以了解电影制作中所作选择的原因。

ANM 109 动画与特效剪辑

本课程通过在技术层面剪辑动画电影，作出知性的剪辑决定来介绍剪辑理论和实践。学生将学习使用 Final Cut Pro 来称职地剪辑数码视频和音频文件，并准备好最终作品以供制作 DVD 和网络传送。

ANM 180 动画原理和技法简介

本概览课程通过实验和定格动画艺术向学生介绍动画原理，为今后所有动画学习奠定基础。学生将获得亲身技法体验，包括泥塑、剪纸、随手物品、真人动画和定格动画木偶等媒介。

ANM 182 混合媒体动画

在本课程中，学生将合作作为一个具体客户创作一个动画项目。学生将使用定格、传统和数码动画技法等综合媒体来构思概念、提出想法和制作动画。

ANM 190 传统动画 1

本课程为所有其他本科二维动画课程奠定基础。学生将使用业内标准软件探索动画原理，同时跟随教员的演示用基础动画练习来重制。

ANM 202 三维模型与动画 1 (Maya)

本课程介绍三维模型制作与动画的基本概念。通过了解构成电脑模型的基本要素，教授电脑几何学的基础知识。在制作环境下介绍模型制作、动画、灯光、材质贴图 and 渲染。学生将制作几个实践动画作品。

ANM 203 前期制作原则

本课程将向学生介绍专业前期制作，重点是创意构思、概念设计、视觉开发和分镜脚本。将向学生介绍动画和特效中使用的最新前期制作技法。

ANM 204 特效三维模型制作与动画 (Maya)

本课程涵盖与特效相关的三维模型制作和动画的基本概念。将在生产环境下介绍流体、nParticles、nCloth、毛发和柔体/刚体，以达到制作作品集的目标。

ANM 205 动画与视觉特效职业

学生有机会回顾审视其作品集。学生和教员分析并确定优势、弱势和兴趣领域，为课程设置一个明确的主攻重点。本课程是制作作品集的第一步，以达到业内当前标准。

ANM 206 动画与视觉效果制作 1

本课程将介绍前期制作管理的商务，涉及动画故事片和游戏，也将介绍后期制作视觉效果娱乐项目的流程。学生将在专业实践中得到训练，所作的娱乐项目从头到尾，始于开发制作至交付。学生在本学期中将通过选择和制作若干商业项目，获得实践训练。

ANM 207 分镜脚本原则

本课程向学生介绍分镜脚本的基础知识。涵盖的主题包括故事、镜头语言、分镜脚本的各个阶段和全套前期制作。学生将阅读短脚本并草绘一系列图像，从而对如何演出场景提出更好的想法。

ANM 220 三维动画基本知识

学生在本三维动画课程中将根据动画的十二条原则建立一套扎实的基本功。课上练习将包括图形编辑器演练、从策划到润色的最佳实践，以及细致引导的演示。本课程对想要加强动画基本物理学和力学知识的学生将很有用。

ANM 221 三维角色动画 1

本课程是三维模型制作与动画2内容的继续。学生侧重概念设计、分镜脚本制作和执行高品质的动画项目。

ANM 222 骨架绑定简介

本课程旨在为动画师提供角色设计和三维角色设定概念的基础知识。这一基础为设计和创作可随时修改的角色提供了方法和一些策略，以便在三维环境下实现最大的灵活性。

ANM 223 三维动画工作流

本课程是三维动画基本知识的延续。本课程将侧重良好的工作流、工作利落、有效率、摆姿势、使镜头有视觉吸引力，以及场景干净卫生。学生将花更多时间策划其拍摄镜头，从而将其想法清晰地呈现给观众。

ANM 236 动画与视觉效果制作 2

本课程将对正在制作动画 / 视觉效果项目的学生制片人提供指导。制片人将每周介绍其作品的当前状态，并与同学一起回顾大事记和风险。将进行有针对性的研习，以提高全套技能，包括运作有效的样片、强化沟通技能和加强项目管理。

ANM 241 视觉效果 1 - 合成原则

学生将接触成功合成所需的主要概念。本课程将介绍基本合成方法，例如绿幕抠像、样条线、合并图层和色彩校正。学生将学习如何将合成应用于动画与视觉效果制作流程。

ANM 242 程序化效果：Houdini 1

本课程教授学生用于动态模拟真实世界现象以制作电影效果的 CG 效果的关键技术，为学生在这一领域进一步学习奠定坚实的基础。

ANM 243 转描

本课程提供电影电视制作后期视觉效果程序的全面概况，包括诸如去除钢索和影像转描等主题。将侧重电影背景板的使用和学生有效地分解效果拍摄的能力。

ANM 246 特效美术师的数码绘画

本课程侧重连接传统美术技艺与数码美术媒体。学生将学习理论、视觉呈现、写生和绘画作为特效工作的基础。本课程将针对特效专业学生的关键需求，培养其强艺术和美学眼光以辅助其技术技能。

ANM 251 材质贴图与布光基本知识

本课程教授学生基本的材质贴图与布光艺术和技术，为学生在这一领域进一步学习奠定坚实的基础。

ANM 253 特效灯光

本课程旨在向学生提供必要的工具，使其了解摄影导演在视觉效果电影制作期间的职责。学生将学习蓝幕灯光和录像的基本知识。本课程还介绍现场表演灯光和 CG 灯光的异同。

ANM 254 动力学 1：粒子

本课程侧重三维效果动画。作品将包括制作雪、雨、风和火等效果，这些元素将合成到一个实景画面中。学生将开始学习如何控制作品的样子并将其融入视觉效果拍摄中。

ANM 255 脚本写作

本课程为学生奠定坚实的基础，培养其使用 Mel 和 Python 编写脚本和进行基本编程的技能。本课程为立志从事技术方向职业、特效外观开发和效果动画职业的视觉效果美术师拓展技能。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ANM 260 传统动画 2

在本课程中，学生回忆动画原理并将其具体用于角色动画。学生拓展其动画绘制技巧，特别侧重量与形。还将扩充学生的数码工具库并发展专业工作室实践和程序。

ANM 270 分镜脚本 1：镜头语言及动画影像分镜

本课程向学生介绍专业分镜脚本的基础知识。涵盖的主题包括故事展开、镜头语言、分镜脚本的各阶段、整个前期制作及提案。还将介绍编辑和剪辑动画影像和故事影带的基础知识。

ANM 277 动态快速写生

本课程向学生介绍美术师注记方法，这是动画师、故事美术师和游戏开发人员在工作场所交流想法时所通常使用的。这是在工作场所开发创意所用的标准专业符号。

ANM 285 用于定格动画的木偶制作

为定格动画制作木偶的结构造和造型，学生将学习其基本要素。每个学生将运用其创造力、自我表达、绘画和雕塑能力。学生将在纸上设计一个角色并使用各种技法创作此角色。

ANM 287 定格动画场景设计与制作

本课程提供创作简单定格动画布景及道具所需的基本设计、制作、表面技法和工艺的实用概览。重点是基本展示与动画直接相关的设计基本知识、构造、制作和场景技能。

ANM 303 预演与动画影像分镜

预演（或动画影像分镜）是前期制作的一个重要部分，布局是设计每个镜头的重要一步。本课程为有意致力于动画、模型制作、电影摄影和剪辑，希望将其广泛技能用于制作的艺术生提供一个新机会。

ANM 312 硬表面模型制作 1

在本课程中，学生将在 Maya 中探索各种几何形状（多边形、非均匀有理B样条曲线和细分曲面），侧重多边形和细分曲面。将审视Maya 中加强模型制作体验的基本和高级工具。将重点探讨制作方法。

ANM 313 有机模型制作 1

本课程涵盖用 Maya制作多面片、多边形和细分角色模型的全过程。本课程将侧重使用 Maya 中的各种工具构建细节表面，以及为角色的骨架绑定建立良好的拓扑结构。

ANM 316 环境制作

在本课程中，学生侧重开发原创环境，作为作品集内容。在制作环境下介绍合成、接景、渲染、植物制作以及环境动画。

ANM 317 三维打印简介

本课程将介绍三维打印的基本知识。学生将学习如何设计和准备模型以进行打印。将指导他们整个三维打印过程，涉及对材料和支持结构的理解，以及如何清理和完成其打印模型。

ANM 321 三维角色动画 2

本课程主要侧重各种动画原则，例如时间控制、空间幅度、力量、动态姿势、重量、弧线和技法。学生将通过实践练习直观理解角色动画的主要原则。

ANM 322 高级骨架绑定

本课程使用多种用于动画的三维物体和最新的技法和风格，进一步探讨骨架绑定这一专门艺术和机械科学。学生将解决复杂的现实问题，涉及角色和机械设备的控制和变形。学生还将学习解决问题的技能，以克服软件和电脑的局限性。

ANM 324 对口型和面部表演

这是一门高级角色动画课程，侧重创作强烈的面部表演。学生将学习如何在面部和眼睛表现情感和思想过程，以及表演中微妙的重要性。学生将使用对口型的技术，并将其应用到其角色动画中。

ANM 325 三维真实动画

在本课程中，学生将创作模拟真实动物运动的动画。将分析真实生物模型和动物参考，以了解其运动和肌肉。学生将运用研究和物理知识为四足动物制作关键帧和动画。最终动画会将一个走路的过程和实景表演胶片结合起来。

ANM 326 动作捕捉

本课程介绍用动作捕捉来制作三维角色动画的理论与实践。将详细讨论行业专用软件及其在制作流程中的应用。学生将捕捉自己的动作，制作个人动画作品，然后将这些技法运用到更为复杂的小组动画项目中。

ANM 336 动画与视觉效果制作 3

本课程围绕创作/企业制片人而设计。学生将学习为一部原创电影制定开发和商业计划。还将涵盖筹资策略、建立一个 LLC 和设立一间工作室。

ANM 341 视觉效果 2 - 中级数码合成

学生将接触成功合成所需的中级概念。课堂作业包括去除蓝幕、动态背景合成、图像矫正，并介绍专业电影电视工作采用的制作流程。

ANM 342 特效 3：基于节点的合成 1

本高级课程介绍成为专业合成师所需的技能。学生将着重学习注重细节、眼力的提高、错误排除能力、工作效率，以及维持最高标准的影像质量。还将涵盖高级抠图技法、浮点型颜色空间、跟踪和各种行业窍门。

ANM 344 流体：Houdini 2

本课程教授 Houdini 的流体动力学功能，着重介绍液体视觉效果。本课程教授使用计算流体动力学的基础知识，并学习流体动力学的常用术语。本课程让学生了解如何在 Houdini 中模拟流体、对流体布光、打阴影和渲染。

ANM 345 接景

本课程致力于为视觉效果拍摄而生成数字接景。将涵盖影像投射和基本模型制作技法，以及如何将其应用于环境制作。将涵盖高级拍摄布局、图层合并、布光、角度和深度感。

ANM 352 镜头跟踪

本课程将全面概述实景表演的三维镜头跟踪。学生将学习如何通过环境测量、镜头信息和应用跟踪标记，在实景表演环境下准备镜头跟踪。

ANM 353 高级材质贴图与布光

本课程进一步探讨用高级技法的材质贴图和布光过程。主题包括次表面散射、影像布光、渲染层和材质层次结构。我们的课堂作品将侧重为一个人物角色进行材质贴图和布光，并将其融入特定场景布光中。

ANM 354 动力学 2：流体模拟

在本课程中，学生将使用 Real Flow 4 软件对真实水和液体模拟进行探索、渲染和布光。学生将确定何时使用 Real Flow 相对于Maya Fluids。由复杂布光方案和机器局限性所引起的渲染大问题使学生可以分析并提高其技能。

ANM 355 高级脚本写作

本课程在学生学习 Python 脚本语言同时，为学生奠定坚实的高级编程技能基础。本课程面向有意从事技术方向职业、需要将其艺术才华与技术能力相结合的学生。

ANM 356 布料模拟

本课程向学生介绍布料动画和模拟，并介绍其如何用于当今行业的背景。学生将从使用 Maya 的 Softbody 动力学建立自己的算法入手，了解布料算法的功能。然后将通过两个练习介绍和实践 Maya 的布料算法。将介绍 Syflex 布料模拟器，学生将学习裁剪制作自己的衣服并在动画上进行模拟，将此用于最终项目。

ANM 357 三维材质绘制

学生将使用一流软件，学习直接在三维几何图形上绘制细致的材质的技艺。学生将创作作品，包括正常贴图和位移贴图、盖住接缝的绘制和投射绘制。学生将使用绘制表面和图层，呈现各种有真实感的物体。

ANM 362 传统动画 3

在本课程中，学生将把对实际世界的观察运用到其动画中的角色个性、动作和反应的开发上。这将通过在课堂上创作并制作一套各情景动画练习来实现。练习中包括对口型的对话。

ANM 370 分镜脚本 2：卡通绘画

在本课程中，学生将创建用于快节奏的卡通动画系列制作环境的分镜脚本。学生将观看演出、研究脚本并创作原创作品。

ANM 372 分镜脚本制作 3：故事片绘画

在本课程中，学生将学习为故事片制作分镜脚本的一套综合技能。将探索动画和真人表演的故事片风格。重点是绘画、写作、漫画、布景、动作和提案。

ANM 375 模形雕塑

作为电影故事片、电视节目、电视广告或游戏的小组工作成员，进行角色开发所需的概念和理念是本课程将向学生介绍的内容。将与学生讨论并向其展示适合其具体项目的最新技术、材料和专业窍门。

ANM 377 二维制作与布局 1

本课程使学生初步理解使用业内标准软件，为工作室、独立和个体制作流程进行数字动画场景布局 and 制作。

ANM 380 定格动画 1

学生将使用定格木偶进行一系列经典动画制作练习。在这一过程中，他们将加深对角色表情、哑剧和应用动画原则的理解。

ANM 382 定格动画 2

在本课程中，学生将通过制作对好口型的定格动画而拓展其动画作品资源库。随着学生通过作品项目取得进步，将重点介绍各种动画制作元素。将侧重叙述交流、作品计划、布光和制作设计。

ANM 385 定格动画木偶制作 2

本课程教授定格动画木偶制作先进概念，从木偶结构加工到模型制造再到最终泡沫铸造。每个学生将运用自己的创造力、自我表达、绘画和雕塑能力，以及在本课程中学到的技能来创作自己的定格动画木偶。

ANM 405 动画与特效毕业班作品集

本课程旨在开发由学生的最佳作品组成的专业级可面市样片。学生将练习展示艺术和行为技巧，磨练与客户/艺术家建立关系，将建立一致的形象、制作一致的简历、样片集和文具用品。

ANM 412 硬表面模型 2

在本课程中，学生将继续在 Maya 中探索各种几何形状（多边形、非均匀有理B样条曲线和细分曲面），重点致力于非均匀有理B样条曲线模型。

ANM 413 有机模型 2

在本课程中，学生将学习新的模型和绘画程序Zbrush，同时应用高级雕塑技艺。

ANM 414 头像雕塑与面部表情

这是一门为三维模型专业学生设计的高级工作室课程。本课程中涵盖的主题有：如何用规整的拓扑结构正确地头部模型、制作面容、建立面部表情以融入这些元素，以及对如何创作可信的面部动画的基本了解。

ANM 415 模型工作室

本课程中涵盖的主题有：数据转换、明暗渲染和材质制作、衣服及毛发。学生追求高级作品，努力创作全面展现作品集水准的形象。

ANM 419 有机模型 3

本课程将侧重为摆姿势的模特用精准的平衡、重量和解剖构造进行雕塑。随着制作行业需求的不断发展，需要涌现出更多的模型师，因而务必了解人体肌肉骨骼系统的运动力学。还将讨论动物解剖结构和姿势。

ANM 421 三维角色动画 3

在本课程中，学生将大致了解应用于角色动画的表演。本课程的主要重点是深入了解角色表演，包括对口型、面部表情、方法派演技、眼部动画、潜台词和参考素材。

ANM 441 特效 4：基于节点的合成 2

本课程涵盖高级合成技法，包括影像投射、创建基本插件、图像变形和高级色彩校正。学生将继续深入学习抠像技能和整体拍摄方法。将继续监督注重细节、 workflow 效率和保护影像质量。将探讨三维摄像。

ANM 443 高级转描

本课程深入学习电影电视制作中的转描和数码绘画效果程序。重点是视觉效果行业涉及此主题而常用的技法和实践。

ANM 445 高级接景

本课程主要侧重在制作环境下进行计划和解决问题，对用于电影、广告和互动作品中的现实场景运用相应的技能，创作有真实感的特效。学生将学习不依赖于软件的技能，还将学习布光和阴影制作效果。

ANM 451 渲染器

这是一门利用电影摄影、布光和制作设计的高级渲染课程。将探讨渲染程序和制作设计中的高级概念，以及电脑动画故事片制作的具体“样子”。将要求学生完全达到影像写实主义，然后再进行风格化渲染。

ANM 461 传统动画师的 Maya

本课程介绍电脑角色动画的天地。将向学生展示如何使用 Maya 制作动画，同时侧重其传统的二维技能。将讨论三维动画和二维动画之间的美学和技术差异，以及 workflow、表演、对口型、对话分节和时间控制。

ANM 462 角色动画工作室

在本高级概念课程中，学生将磨练其动画技能，尤其是对展现情感和角色思想过程而言极其重要的技能。还将涵盖有效的对口型练习。

ANM 466 传统动画 4

本课程将使学生的传统动画技能更加精致。学生将制作一个 20 秒的动画插播片。重点在于弥补个人的不足并培养个人风格。这为学生的片子提供丰富的素材，并使其牢牢掌握从概念到后期的制作流程。

ANM 471 动画的背景绘制

本课程侧重电视和电影故事片标准。学生将首先学习背景，并将获得制作背景所需的技术知识。然后学生将绘制缩略图，并继续完成绘景，包括大型全景。

ANM 477 二维制作与布局2

本课程提供解决问题的方案和对项目 workflow 更全面的了解，从而拓展学生的制作和布局技能。还侧重创造性的变通以加速制作流程。

ANM 478 分镜脚本 4：电视 /现场表演 / 特效

本课程介绍自由职业者分镜脚本市场。将探讨各种项目，例如广告制作、电影、游戏、动画和现场表演。学生学习根据脚本和客户提议而制作分镜脚本。

ANM 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因主课题的不同而异。

ANM 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

ANM 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ANM 500 动画实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在动画与视觉效果相关领域工作的机会。

研究生课程

ANM 604 特效：电影摄影

本课程将帮助学生获得可能最佳的拍摄影像或元素，以用于视觉效果 的拍摄。涵盖的主题包括灯光的时间控制、选择电影胶片、拍摄背景板和前景板，以及电影特效相对于视频特效。

ANM 605 动画师布局设计

本课程教授学生动画电影故事片的结构，同时重点介绍开发布局设计、明暗和结构。还将涵盖角度原则。本课程旨在教授学生动画电影制作单元的尺寸和结构。

ANM 609 动画师所用的姿态及快速写生

本入门课程是用于动画的人体绘画，将培养学生的人物绘画和快速写生技能，侧重布景、动作分析和夸张。将提出并运用适用于三维动画的姿势、动作、扎实的绘画和布景技能转换。

ANM 610 人体概念

在这门强化入门课程中，学生学习相应的技能和工具，使其能为娱乐美术画出比例准确的裸体和着衣人物。学习内容包括人体的解剖构造、比例、前缩透视、结构、动作和姿势。探索创作简单静物和调性自画像的灯光和形状。

ANM 612 传统动画原则和流程

学生将通过担任助理动画师来运用传统绘画技艺，从动画草稿创作最终场景，从而学习动画的原则和制作过程。在学生使用数码和传统工具完成全色场景时，将向其介绍水墨和色彩技能。

ANM 614 动画的色彩与设计应用

学生将学习当前行业设计，以了解动画电影的艺术方向。他们将学习明暗、色彩的应用和布光。学生将使用传统和数码媒体，研究色彩心理学、光线如何影响色彩，以及各种色彩学组合，从而在合成时创作令人玩味的视觉层次。

M 615 特效的模型制作及动画

本课程涵盖与视觉效果相关的三维模型制作和动画的基本概念。将在制作环境下介绍流体、nParticles、nCloth、毛发和柔体/刚体。学生将这些元素用于其作品集面目。

ANM 620 高级角色动画

本课程教授学生电脑动画的基本理论，重点是角色开发。讨论主题包括传统动画技法、动作和动画的词汇及语言、二次运动，以及动作线。本课程主要侧重动画理论，而不是具体软件技法。

ANM 623 三维模型制作与动画 1 (Maya)

本课程介绍三维模型制作与动画的基本概念。学生将对三维软件基本工具打下坚实的基础，并对文件管理、操作系统环境和制作实务有基本了解。将介绍模型制作、动画、布光、材质贴图 and 渲染。

ANM 628 数码动画基本知识

学生将学习使用二维、向量动画来制作商业节目。主题包括：流程、软件运动策略、效果工具、嵌套符号和使用 Action Script 进行网络互动。学生将在向量软件中使用传统动画技法绘制分镜脚本、制作动画及使用声音。

ANM 629 材质贴图与布光基本知识

本课程教授学生材质贴图与布光的基本艺术和技术，为学生在这一领域进一步学习奠定坚实的基础。

ANM 630 基于节点的合成 1

本研究生课程侧重在制作环境下进行计划和解决问题。将涵盖相关学科的基本理论，例如高级色彩校正技法、元素分层和集成、抠像和溢出抑制。将特别注重合成方法和保护影像质量。

ANM 631 接景

本课程将在学生创作自己的二维接景过程中，向学生介绍接景艺术和技术。本课程将让学生制作中期或毕业评审作品的环境。本课程对各层次的艺术硕士生都适用。

ANM 632 硬表面模型制作 1

在本课程中，学生将在 Maya 中探索各种几何形状（多边形、非均匀有理 B 样条曲线和细分曲面），侧重多边形和细分曲面。将审视 Maya 中加强模型制作体验的基本和高级工具。将重点探讨制作方法。

ANM 633 为动画而绘画和设计

学生将根据真人模特作画，以满足电视、故事片、游戏和分镜脚本的动画制作需求。将侧重设计灵活性、动画表演的连续画、动作线和利用各种风格进行量的控制。将介绍缩略雕塑和动物绘画。学生将在整个学期用一本素描簿。

ANM 634 传统动画 3（角色开发）

学生将学习在动画行业工作所必备的具体角色开发技能。学生还将根据现有的和创作的造型表“与模型一致”地制作动画和清稿。

ANM 636 有机模型制作

本课程涵盖若干模型制作技法的主题，以及有关材质贴图、明暗处理和角色设定等模型制作主题。将展示非均匀有理 B 样条曲线、多边形和细分模型。要求每个学生至少完成一个展示样片质量的模型制作作为毕业项目的一部分。

ANM 639 三维材质绘制

学生将使用一流软件，学习直接在三维几何图形上绘制细致的质地的技艺。涵盖的其他主题包括正常和置换贴图、接缝处理、多区域 UV 绘制和投射绘制。

ANM 640 高级材质贴图与布光

本课程使用高级技术进一步探讨材质贴图和布光过程。主题包括：次表面散射、影像布光、渲染过程和材质层次结构。我们的课堂项目将侧重为一个人物角色进行材质贴图和布光，并将其融入特定场景布光。

ANM 641 基于节点的合成 2

本研究生课程主要侧重在制作环境下进行计划和解决问题。将涵盖相关学科的基本理论。虽然本课程侧重 Shake，但是学生将学习软件之外的技能并有机会将其应用于现实情形中。

ANM 642 制作合成原则

本课程介绍高级合成和效果技法。本课程侧重将实景表演胶片与 CG 元素结合起来，同时强调分析效果镜头、影像写实及一系列方法。

ANM 643 动力学 1 - 粒子

在本课程中，学生将侧重为动画创造视觉效果。项目将包括制作雪、雨、风、彩屑和火等效果，并把这些元素合成到动画中。将特别注重场景、调性及合成。

ANM 644 技术方向特效制作流程

在本课程中，动画专业学生将了解各种动态模拟工具作为关键帧动画的替代手段：刚体、柔体、服装、毛发、粒子及流体。此外，学生将学习关键帧运动相对于模拟运动这两种不同类型的动画之间的差别，以及应该在什么时候使用哪一种。

ANM 648 用于制作的数字动画

这是一门数码水墨和色彩及合成课。学生将探索在数码广告动画制作领域工作所需的各种制作技能。将探讨各种制作步骤，包括分镜脚本、动画、绘画、合成及后期制作。

ANM 650 镜头跟踪

本课程将全面概述制作环境下使用的基于影像的技术。研究生将学习使用 Realviz 的 ImageModeler 和其他摄影制图技术，通过图片来创作模型。镜头跟踪也是该课程的主要部分。

ANM 651 转描

本研究生课程全面概述电影电视制作中的转描和数字画效果过程，包括去钢索、铰链式接景、景板恢复、景板延伸、绘画动画和其他行业秘密的“隐藏效果”等主题。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ANM 652 骨架绑定简介

本课程探讨用于设计和设定三维动画角色的方法和技法。本课程首先探究角色设定的基本概念，进而讨论更复杂的主题。主题还将包括为动画的角色制作模型、面部动画设定以及动画工作流。

ANM 654 模型制作工作室

本课程面向想要探索多面片非均匀有理B样条曲线和多边形模型、明暗处理、渲染和材质贴图的模型制作和质地专业的学生。学生追求高级作品，努力创作全面展现作品集水准的影像。

ANM 655 脚本写作

本课程旨在为学生奠定坚实的基本编程技能基础，同时学习 Maya 的嵌入式编程脚本语言 Mel。本课程面向有意从事技术方向职业、需要将其艺术才华与技术能力相结合的学生。

ANM 656 有机模型制作 2

本课程将涵盖带高清细节的模型制作、雕塑制作、进行材质贴图 and 为模型摆姿势。还包括创作可以让模型在 Maya 中正确显示的正常和置换贴图。

ANM 670 前期制作

本课程介绍前期制作流程以及为任何数码制作进行规划。学生将学习前期制作美术师的各种职责，同时确定并提炼论文主题。课程重点将包括在学生准备中期评审时，教员进行一对一指导研究。作业包括写论文、概念绘制、角色研究、分镜脚本和故事影带（动画）。

ANM 671 定格木偶动画

本课程探索最古老的动画形式之一：木偶制作的传统。通过木偶制作和操纵学习并应用动画原则，同时研究动作和表演学科。

ANM 675 论文开展

本课程向即将进行中期或毕业评审的学生提供更高级、更深入的指导。学生会就故事构建、电影制作和展现等主题，及其具体个性化需求获得详细的指导。

ANM 676 三维动画物理学和力学

学生将运用扎实的动画原则基础以及良好的 Maya 工作流。学生将学习不同类型的帧制作方法。本课程适合新生或需加强理解动画的基本物理学和力学的学生。

ANM 682 硬表面模型制作 2

在本课程中，学生将探索多边形和非均匀有理B样条曲线模型制作的差异。作品将侧重非均匀有理B样条曲线的模型制作。学生将学习如何将非均匀有理B样条曲线模型转为多边形模型。

ANM 683 用于论文的分镜脚本制作

本课程介绍基础分镜脚本制作技能，从而为论文项目创作一个分镜脚本。将侧重短题材原创故事开发以及呈现分镜脚本，用于论文级的项目。

ANM 685 分镜脚本

本课程侧重动画和插图式故事讲述。主题包括故事讲述的结构元素、分镜脚本格式、动作和动画以及角色开发。本课程将用分镜脚本作媒介逐步展开故事。还将介绍和探讨创作和使用动画。

ANM 686 三维角色动画 1

本课程侧重三维角色模型的动画制作。学生将学习各种专业工作室环境下独特的角色动画技法。探讨的概念将包括真实重量、物理学、物体交互、哑剧、角色草图和动作分析。

ANM 687 三维角色动画 2

本课程进一步培养角色动画概念。学生将练习角色思维、情感变化和对口型动画。本课程将涉及动画作品。

ANM 688 传统动画

本课程将帮助学生探索和掌握动画原理。将涵盖动画术语和动画史。课程将涉及分镜脚本和使用角色造型来应用和理解动画的十二条原理。

ANM 689 故事发展

本课程旨在培养学生的讲故事技能，教授学生创作、给故事提案和批评故事。本课程以分镜脚本为工具，探索短动画所用的方法、工具和技术。本课程还将探讨摘要和概念片、预告片、音乐视频和广告。

ANM 690 故事的镜头布局

本课程面向分镜脚本和传统动画专业的学生，以培养他们将分镜脚本与最终动画布局联系起来的技能。将在学生涉及传统动画流程和布局过程中，介绍故事、摄影、工作手册，以及色彩和设计。

ANM 691 高级分镜脚本

本课程教授分镜师的行业标准，全面学习如何架构分镜脚本以进行展示。重点是绘画、编写、漫画、布景和对管理层提案。

ANM 692 传统动画 2

本课程旨在学习扎实的动画知识。将侧重补间、正确翻转、笔触压力和绘画一致性。学生将学习简单角色设计、简单分镜脚本和使用工作单的重要性。

ANM 694 头像雕塑与面部表情

这是一门高级 Maya 三维模型制作研究生课程，侧重头部和面部表情。

ANM 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

ANM 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ANM 706 动画与特效制作

在本课程中，学生将接受制作管理的实际培训，涉及动画故事片和后期制作视觉效果工作流。学生将学习娱乐项目从头至尾的培育和交付的专业实务。学生将通过在该学期选择和制作若干学校作品，获得实践训练。

ANM 743 动力学 2：流体

本课程探讨流体动力学模拟，包括流体（从水溢出到大规模水模拟，如海洋、瀑布和海啸）以及各种流动气体（火、烟、尘土、爆炸等）。学生将探索各种流体模拟软件工具，如：Maya 和 Realflow，学习解决与复杂流体模拟相关的渲染问题和机器的局限性。

ANM 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业设计所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ANM 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ANM 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

ANM 805 继续小组指导研究

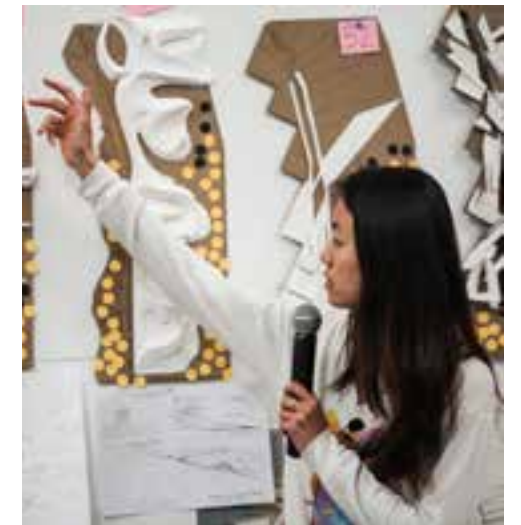
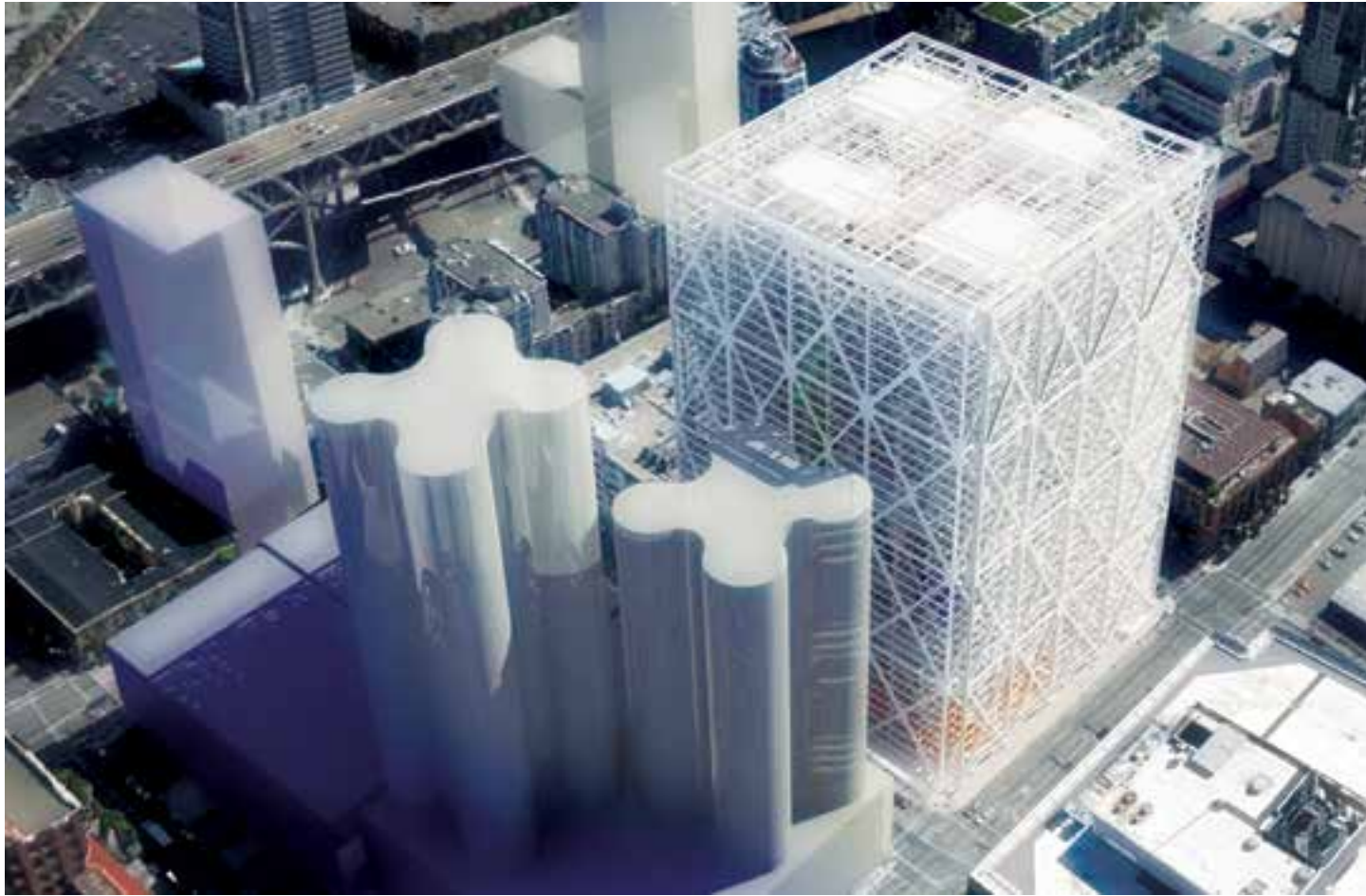
继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

ANM 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

建筑





我们提供

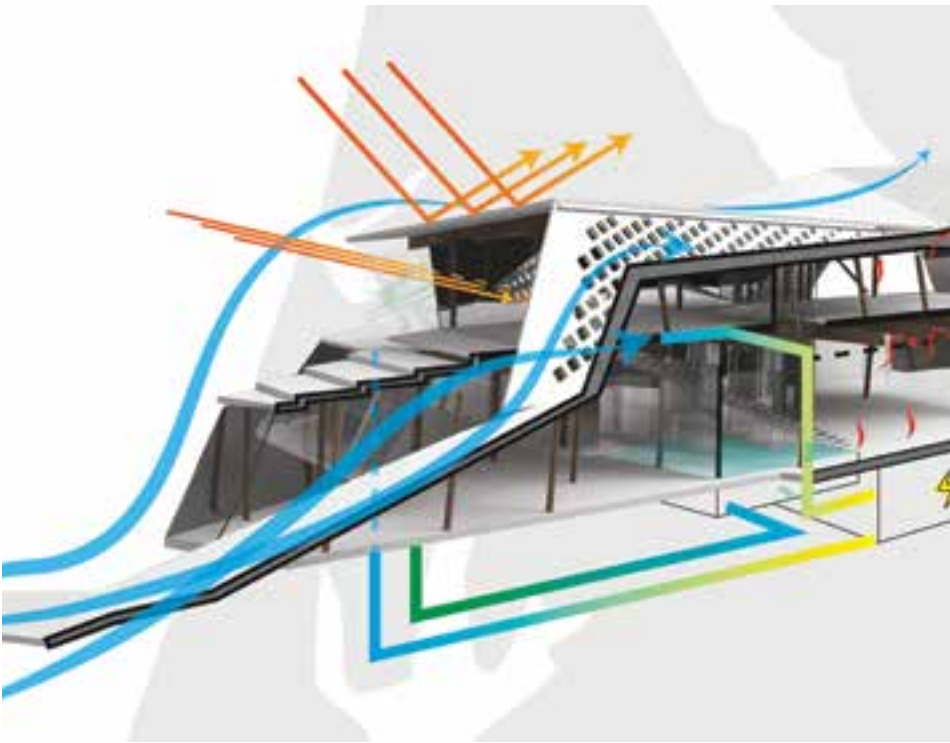
NAAB 认证：
经 NAAB 认证的建筑学硕士是以双轨提供的整体专业课程。建筑学学士提供第一专业学位，这是在已取得 NAAB 候选资格的基础上（见第 18 页）。

专业教员：
学院及教职员工与本行业有密切联系，为学生提供优异的资源以建立人脉并获得宝贵的经验。

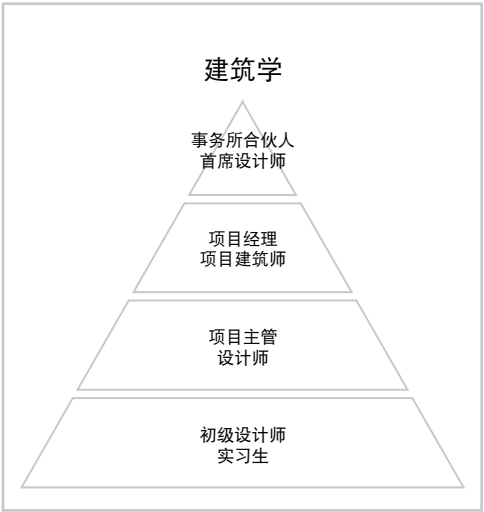
激发灵感的工作室环境：
建筑学院是一个没有壁垒约束的地方。学生在开放式的工作室里利用自己专门的工作空间与同学们一起进行项目设计。我们努力维持一个非常有利于集体和个人探索的工作室环境。

客座讲座：
通过设计研讨会、评审和讲座，国际领军人物和来自著名建筑事务所的设计专业人士积极参加工作室的工作。根据设计主题安排的现场参观和实地考察活动与课程交织融会，增强学习体验。

一流的设施：
建筑学院为学生提供一系列先进资源、技术和工具，为创意制作和实验提供支持。这些资源包括最先进的数字化建造系统，一个巨大的木材和金属模型工作间，配备有高级电脑和软件的计算机实验室，以及设备齐全的打印实验室。我们的建筑图书馆藏书既可以通过实体方式也可以通过数字方式获取，支持并增强每个学生设计过程。



职业道路



学位要求

建筑学学士 [B.Arch]

建筑学学士学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	69 个学分
+ 文科	45 个学分
+ 工作室艺术与人文学广度	12 个学分
总计	162 个学分

AA 广告核心课程

ADV 109	广告方法与趋势
ADV 112	营销及广告策略
ADV 207	创意策略
ADV 230	快速视觉呈现技法
ADV 241	构思方法
ADV 244	广告美术指导
GR 102	设计技术：数字出版工具
GR 150	视觉交流简介
WNM 105	设计技术：视觉设计工具
WNM 205	动态影像 1
WNM 210	视觉设计 1

B.ARCH 建筑学核心课程

ARH 110	工作室 1：概念设计工作室
ARH 150	工作室 2：空间层次表现及形式*
ARH 170	投影图和透视
ARH 180	2D 数字视觉媒体
ARH 210	工作室 3：现场作业和构造系统*
ARH 250	工作室 4：场址文化和综合城市化*
ARH 399	建筑信息模型
ARH 475	建筑师的专业实践
FND 113	草图沟通
	* 6 学分课程

B.ARCH 建筑专业课程

ARH 230	色彩、感受和空间
ARH 239	材料和方法
ARH 240	场地设计与映射
ARH 310	工作室 5：公众聚集建筑及环境*
ARH 320	结构：木材与钢材
ARH 330	结构：混凝土、砖石和拉伸系统
ARH 350	工作室 6：场地条件和建筑性能*
ARH 390	三维数字模型
ARH 410	工作室 7：构造和结构*
ARH 420	结构：系统调研
ARH 430	气候与能源利用：可持续的策略
ARH 440	建筑系统：机械、电气和给排水
ARH 441	构造：规范分析和建筑物围护结构文档
ARH 450	工作室 8：住宅与综合设计*
ARH 510	工作室 9：城市化与研究的混合使用*
ARH 550	工作室 10：毕业设计项目*
	+ 1 门主选修课
	*6 学分课程

B.ARCH 建筑学学位要求

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课、专业课以及以下文科课程最低 C-

LA 107	多语种种艺术生写作
或 LA 108	艺术生作文
LA 219	建筑史：古代至哥特时代
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 292	功能设计及文化
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理
LA 319	建筑史：当代性
LA 449	都市设计理论

且达到以下通识教育要求：

2	书面交流课程
3	建筑史课程
1	环境设计数学课程
1	应用数学课程
1	高等数学课程
1	物理课程
1	文化影响和人类行为课程
1	社会因素与历史认知课程
1	城市研究课程
1	建筑就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

LA 429	建筑理论
--------	------

选一门：

LA 107	多语种种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

建筑史

LA 219	建筑史：古代至哥特时代
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 319	建筑史：当代性

环境设计数学

LA 255	大学数学
--------	------

应用数学

LA 271	大学代数几何
--------	--------

高等数学

LA 293	微积分预备
--------	-------

物理

LA 296	应用物理
--------	------

文化影响和人类行为

LA 292	功能设计及文化
--------	---------

社会因素与历史认知

LA 359	都市社会学
--------	-------

城市研究

LA 449	都市设计理论
--------	--------

建筑就业沟通与实践

ARH 475	建筑师的专业实践**
	**核心课程要求

建筑设计专业文学士 [BA]

建筑学学士学位学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	45 个学分
+ 文科	45 个学分
+ 工作室艺术与人文学广度	6 个学分
总计	132 个学分

BA 建筑设计核心课程

ARH 110	工作室 1：初步设计工作室
ARH 150	工作室 2：空间层次表现及形式*
ARH 170	投影图和透视
ARH 180	二维数字视觉媒体
ARH 210	工作室 3：现场作业和构造系统*
ARH 250	工作室 4：场址文化和综合城市化*
ARH 410	工作室 7：构造和结构*
FND 113	草图表达
	* 6 学分课程

BA 建筑设计学位要求

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课、专业课以及以下文科课程最低 C-
 - LA 107 多语种艺术生写作
 - 或 LA 108 艺术生作文
 - LA 219 建筑史：古代至哥特时代
 - LA 249 文艺复兴的艺术和知识史
 - LA 255 大学数学
 - LA 271 大学代数几何
 - LA 292 功能设计及文化
 - LA 293 微积分预备
 - LA 296 应用物理
 - LA 319 建筑史：当代性
 - LA 449 都市设计理论

且达到以下通识教育要求：

- 2 书面交流课程
- 3 建筑史课程
- 1 环境设计数学课程
- 1 应用数学课程
- 1 高等数学课程
- 1 物理课程
- 1 文化影响和人类行为课程
- 1 社会因素与历史认知课程
- 1 城市研究课程
- 1 建筑就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

写作表达

LA 429	建筑理论
--------	------

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

建筑史

LA 219	建筑史：古代至哥特时代
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 319	建筑史：当代性

环境设计数学

LA 255	大学数学
--------	------

应用数学

LA 271	大学代数几何
--------	--------

高等数学

LA 293	微积分预备
--------	-------

物理

LA 296	应用物理
--------	------

文化影响和人类行为

LA 292	功能设计及文化
--------	---------

社会因素与历史认知

LA 359	都市社会学
--------	-------

城市研究

LA 449	都市设计理论
--------	--------

建筑就业沟通与实践

ARH 475	建筑师的专业实践**
	**核心课程要求

建筑学硕士 [M.Arch]

建筑学硕士学分要求 - 方向 I

专业课	48 个学分
+ 指导研究	6 个学分
+ 选修课*	9 个学分

总计	63 个学分
----	--------

* 须经系主任批准

建筑学硕士建筑学学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

建筑学硕士 [M.Arch]

建筑学硕士学分要求 - 方向 II

专业课	66 个学分
+ 指导研究	6 个学分
+ 选修*	15 个学分

总计	87 个学分
----	--------

* 须经系主任批准

建筑学硕士建筑学学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 87 个学分的必修课最低达到 C

M.ARCH 建筑学专业必修课程

ARH 602	研究生设计技术 1：结构
ARH 604	材料和施工方法：建筑细部设计
ARH 605	研究生设计技术 2：环境控制
ARH 606	施工图和建筑规范
ARH 608	高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学*
ARH 609	中级设计工作室 1*
ARH 614	建筑行业的专业实践
ARH 619	高级设计工作室 2 - 概念与综合性*
ARH 620	数字生成的形态
ARH 641	建筑史：现代主义及其全球影响
ARH 642	建筑理论
ARH 659	数字生成制作
ARH 690	毕业设计准备
* 6 学分课程	

M.ARCH 建筑学专业必修课程

ARH 602	研究生设计技术 1：结构
ARH 604	材料和施工方法：建筑细部设计
ARH 605	研究生设计技术 2：环境控制
ARH 606	施工图和建筑规范
ARH 608	高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学*
ARH 609	中级设计工作室 1*
ARH 614	建筑行业的专业实践
ARH 619	高级设计工作室 2 - 概念与综合性*
ARH 620	数字生成的形态
ARH 640	建筑史 - 简介
ARH 641	建筑史：现代主义及其全球影响
ARH 642	建筑理论
ARH 650	设计工作室简介 1
ARH 651	设计过程和二维媒体
ARH 652	建筑构造
ARH 653	设计工作室简介 2
ARH 654	设计过程和三维媒体
ARH 659	数字生成制作
ARH 690	毕业设计准备
*6 学分课程	

高级建筑设计文学硕士学位 [MA]

建筑学硕士学分要求 - 方向 I

专业课	27 个学分
+ 指导研究	6 个学分
+ 选修	9 个学分
总计	42 个学分

MA 建筑学学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 42 个学分的必修课最低达到 C

高级建筑设计文学硕士学位 [MA]

建筑学硕士学分要求 - 方向 II

专业课	45 个学分
+ 指导研究	6 个学分
+ 选修	15 个学分
总计	66 个学分

M.ARCH 建筑学学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 66 个学分的必修课最低达到 C

MA 高级建筑设计专业课程

ARH 608A	高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学*
ARH 609A	中级设计工作室 1*
ARH 620A	数字生成的形态
ARH 642A	建筑理论
ARH 659A	数字生成制作
	+2 门专业选修课
	* 6 学分课程

MA 高级建筑设计专业课程

ARH 608A	高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学*
ARH 609A	中级设计工作室 1*
ARH 620A	数字生成的形态
ARH 640A	建筑史 - 简介
ARH 642A	建筑理论
ARH 650A	设计工作室简介 1
ARH 651A	设计过程和二维媒体
ARH 652A	建筑构造
ARH 653A	设计工作室简介 2
ARH 654A	设计过程和三维媒体
ARH 659A	数字生成制作
	+2 门专业选修课
	* 6 学分课程

本科生课程

ARH 110 工作室 1：初步设计工作室

学生将通过设计评判、步骤和使用空间设计原则来学习为人们创造空间的原则。设计工作室项目和练习将介绍环境设计中的基本概念和考量，以及后续景观、建筑和室内设计工作室所需的知识和技能。本课程将向学生介绍下列美国建筑认证委员会（NAAB）学生成绩标准：A.06 基本设计技能：有效运用基本建筑概念的能力，而且本课程将向学生介绍下列美国建筑认证委员会（NAAB）学生成绩标准：环保设计原则。A.07 使用设计先例：检查和理解相关先例中存在的基本原则的能力，并针对在建筑和城市设计项目中就采纳这些原则做出选择。A.08 层次表现系统技能：了解自然和正式层次表现系统的基本原理，以及每个系统表达二维和三维设计的能力。

ARH 150 工作室 2：空间层次表现及形式

本课程教授学生基本的设计技能，让学生能够从中追求他们对建筑的兴趣。项目包括先例分析、示意图、模型制作、初步设计思考和小型建筑设计，可共同增强学生构思、扩初和表达空间构思的能力。

ARH 170 投影图和透视

本课程旨在通过严格构建建筑图的练习来促进三维思维和沟通能力。将探讨涉及线条宽度、线条质量和构图的技巧。选择性地应用透明度和明晰的细部，增强建筑设计，将成为帮助表达设计意图的手段。

ARH 180 二维数字视觉媒体

本课程将向学生介绍二维图像处理的基本技能。学生将学习结合各种软件工具和方法来综合和表达想法。将通过一系列讲座和案例研究，向学生介绍一种利用拼贴、示意图和绘图的视觉语言。

ARH 210 工作室 3：现场作业和构造系统

本课程将强调设计过程和规范驱动的设计方法。学生将根据具体的设计方法设计二维和三维图，并尝试模型制作的各种技法。重点将放在理解空间和结构与人类行为的各个方面。

ARH 230 色彩、感受和空间

本课程探讨用绘画作为空间思维的媒介。通过讲授色彩理论、色彩混合和油画技巧，学生将学习使用色域作为一种方式来形成设计问题并探索解决方法。

ARH 239 材料和方法

本课程将向学生介绍各种现代建筑材料及其在施工中的实施方法。学生将学习建造传统型和新型材料的过程，以及社会结构、环境影响和这些选用项的设计机会。

ARH 240 总图设计及制作

本课程指导学生进行场地规划，根据可持续设计原则，通过研究、总图制作、案例研究和总设计图，对项目设计的实地特性和规范要求做出响应。该课程利用土木工程、测量、景观和城市设计来解决总图设计中跨学科方面的问题。

ARH 250 工作室 4：场址文化和综合城市化

本课程探讨建筑在不断变化的城市环境背景下的作用。课程发掘出我们的城市地形的历史、发展趋势和文化，同时发展出一门审慎的学科，从而在具体地段的参数范围内阐明立场并形成应对计划。

ARH 310 工作室 5：公众聚集建筑及环境

在本课程中，学生在学习在设计公众聚集建筑时的设计原则、过程和思维。作为学习的一部份，学生将侧重于建筑功能设计、示意图和对地段及周边环境的批判性分析。学生将探索社会、社区和文化在批判性观点形成过程中所起到的作用。结构系统和建筑出入口的介绍将被整合到设计过程中。

ARH 320 结构：木材与钢材

本课程向学生介绍当地主要建筑材料的结构分析和设计：木材与钢材。将单独考虑这些材料中每种材料的失效属性和性质。学生将学习这些不同系统对重力和横向载荷的独特反应。

ARH 330 结构：混凝土、砖石和拉伸系统

本课程向学生介绍混凝土和砖石系统以及拉伸结构的结构分析和设计。学生将学习混凝土和砖石的承载特性。还将讲授拉伸系统的独特动力。

ARH 350 工作室 6：场地条件和建筑性能

本课程将探索在海洋气候中圣所/游客中心的设计。学生将学习可持续建筑设计、材料评估、建筑物朝向和建筑物性能的基本原理，创造一个支持深思和教育的环境。

ARH 390 三维数字模型

学生将在本课程中学习使用各种三维软件对建筑模型进行可视化、生成和设计所必需的基本技能。通过课堂教学、个人和小组评判和阅读，学生将学习运用软件设计形体。

ARH 399 建筑信息模型

建筑信息模型是建筑行业设计和施工的标准。本课程让学生熟悉Autodesk Revit 及其用于原理图设计、平面图、表现图和施工图的工具。学生将学习如何在技术图纸中表达建筑材料组装。

ARH 410 工作室 7：构造和结构

此工作室课程与 ARH 420 同时选修，最后提出了一个摩天大楼的建议，将结构和围护结构完善地整合在一起。我们将探讨总图设计、建筑体量、功能设计、结构和围护结构是如何具有密不可分的相关性。我们将针对当前的摩天大楼类型学提出质疑，确定其局限性，并提出高层建筑与城市融为一体的新方法。

ARH 420 结构：系统调研

这门交互式课程与 ARH 410 同时选修，让学生有机会在亲自动手的环境中推测、构建和检验结构想法。学生将通过基于研究的问题来学习结构系统。本课程要求学生把他们的研究与物理试验合成在一起，以测试其假设的局限性。

ARH 430 气候与能源利用：可持续的策略

本课程探讨最小化建筑能耗的被动建筑策略方法。本课程将考虑可再生能源做法的成本和收益，如光伏板和风力发电。学生将学习评估被动太阳能设计、热质量、玻璃类型和墙体结构的效果。

ARH 440 建筑系统：机械、电气和给排水

本课程与 ARH 450 同时选修。学生学习建筑物的供暖、制冷、给排水和通风的策略。学生将接触到创造人类舒适的可持续实践，例如被动加热和制冷，不同气候的最佳场址朝向和建筑物围护系统。

ARH 441 构造学：规范分析和建筑物围护结构文档

本课程将学习规划和建筑规范分析，以及建筑物围护结构和细部文档。学生将研究设计理念如何指导建筑物围护结构细部的形成。将制作技术文件来描述对建筑材料的选择和组装。

ARH 450 工作室 8：住宅与综合设计

此工作室课程与 ARH 440 同时选修，要求学生设想并落实一个城市住宅综合体的综合设计建议。学生将研究建筑模块尺度的空间，以及它在塑造与周边环境相关的更大实体中的作用。学生将研究住房类型及其在塑造城市结构中的作用。

ARH 475 建筑师的专业实践

本课程向学生介绍建筑实践的运作。涉及的主题包括执照获取过程、建筑事务所的组织结构、职业道德、业务发展、薪酬、合同和保险。本课程还涉及跨越整个项目过程的专业问题。

ARH 490 作品集完善

学生将进一步提高系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行的专业标准。结果视具体题目而定。须经系主任批准。各个科目的课程学费和资格要求有所不同。

ARH 493 当代建筑国外研究

外国研究将通过对整个特定地区进行密集现场参观，重点探讨当代建筑作品、其概念内涵，及其在最近建筑话语中的作用。将通过讨论、导游参观、步行和公车旅游和现场讲座来加深对这些建筑实例的理解。

ARH 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由专家教授。可以联系你所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ARH 500 建筑实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在建筑学相关领域工作的机会。

ARH 510 工作室 9：城市化与研究的混合使用

此工作室作为学生毕业设计的前奏，由两部分组成。学生将在混合使用的城市建筑设计中进行人口统计和城市系统分析，然后对选定的地段、功能和主题进行以研究为主的调查。

在以下网站查看日程、资格要求和课程学费并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

研究生课程

ARH 529 从理论到实践

学生将以视觉和叙事文档的形式准备他们的毕业设计，强调研究、沟通和专业表达。专题研究、案例研究先例以及地段和功能研究的图形表达都会以文档方式记录下来，同时学习著名设计师和建筑事务所如何将理论和设计值转化为建筑作品。

ARH 550 工作室 10：毕业设计项目

毕业设计项目是通过项目最终体现获得的知识和技能。学生制定一个研究课题，并提出一个结构，在一个场址用一个功能设计检验他们的毕业设计。项目要求将包括一个先例分析和书面设计。

ARH 601 空间构图

在本课程中，学生将学习在建筑空间的格局和结构中的组织原则。通过一系列重点项目，学生将获得对建筑中的组织、结构和空间系统关系的理解。

ARH 602 研究生设计技术 1：结构

对结构系统或元素及其对结构形式的影响，本课程促进这方面的基本了解。学生将从施工过程的角度研究木结构和钢结构中使用的元素、连接和系统。

ARH 604 材料和施工方法：建筑细部设计

墙截面及其相关的立面、平面和关键细节是对建筑物完整描述的重要组成部分。本课程将通过墙截面的探讨来促进学生在建筑设计技术方面的高水平能力。

ARH 605 研究生设计技术 2：环境控制

本课程将研究能源与建筑环境之间的关系。通过了解气候、建筑物形状、使用者舒适度、温度范围、空调系统、照明系统、音响和整体建筑能耗的相互关联性，学生将学习做出有理有据的设计决策。

ARH 606 施工图和建筑规范

本课程概要介绍对典型建筑设计有影响的各种建筑规范。本课程同时还教授学生掌握施工图设计所需的技能，重点是理解各种施工图。

ARH 608 高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学

本课程将考察环境和实际地段特性，例如气候、朝向、地形、植被和景观，以及法律和其他环境因素。通过对地段的分析和了解，学生将探索项目的功能和环境要求的综合性。

ARH 608A 高级设计工作室 1 - 概念、环境和类型学

这个工作室课程将探索概念、环境和类型学，例如影响建筑设计的实际地段特性、环境和功能因素。通过对功能和地段的分析和了解，学生将从早期设计初步方案的建筑概念探索到其最终实体展现。

ARH 609 中级设计工作室 1

这个基于项目的课程将探讨与建筑环境的所有方面相关的初步设计和设计扩展过程。课程内容将包括城市设计、建筑、景观建筑、室内设计和工业设计。

ARH 609A 中级设计工作室 1

此工作室课程将探讨与构思建筑设计概念相关的不同设计方法。该工作室以与空间现象和建筑物环境相关的形态设计过程为中心，可能涵盖城市设计、建筑、景观建筑、室内设计和工业设计等。

ARH 610 功能设计和空间规划

本课程将探讨空间功能设计和规划的过程，包括研究、确定问题、设计不同方案和分析。由其他学生扮客户，每个学生将选择、精化并向提出建议，并准备初步预算和成本估算。

ARH 614 建筑专业实践

本课程让学生接触建筑实践的业务。重点是理解建筑师许可证要求、如何组织和管理专业建筑事务所、项目管理方法、协议与合同、费用和薪酬、商业道德、保险、土地使用过程，以及与顾问和承包商的关系。

ARH 619 高级设计工作室 2 - 概念与综合性

本课程将要求学生把获得的技能应用于一个与中级设计工作室 1 不同类型的项目。学生将继续在他们的初步设计技能的基础上进一步深入，扩初设计过程将进一步探讨与建筑环境相关的所有方面。

ARH 620 数字生成的形态

在本课程中，学生将使用三维模拟软件学习可视化、生成和设计建筑方案所必需的基本技能和软件。通过课堂教学、小组/个人评判和有选择的读物，学生将学习如何使用计算机作为一个生成设计的工具，而不是纯粹用于表达。

ARH 620A 数字生成的形态

在本课程中，学生将使用三维模拟软件学习可视化、生成和设计建筑方案所必需的基本技能和软件。学生将从数字表达发展到使用计算机作为生成设计的工具。

ARH 631 建筑史 2：文艺复兴的主导地位

本课程将重点讲述欧洲文艺复兴出现的情形及其在不同地区的表现形式。形式和技术的发展将与同时代的艺术和文学创新一起进行探讨。

ARH 635 当代城市理论

本课程研究当代城市化及其社会、文化和法律框架。本课程着重了解城市的组织结构，通过回顾历史案例并研究城市作为创造多个城市地域的一系列事件来进行研究。

ARH 640 建筑史 - 简介

本课程将介绍从西方和非西方建筑学发展的早期到前现代时期，涵盖大约从公元前 3000 年到公元 1890 年。将比较和批评的方法应用于对建筑世界的演变有影响并具有细微差别的文化和社会环境。

ARH 640A 建筑史 - 简介

本课程将介绍从西方和非西方建筑学发展的早期到前现代时期，涵盖大约从公元前 3000 年到公元 1890 年。课程内容将提供重要背景知识，便于理解影响建筑世界的建筑设计文化演变。

ARH 641 建筑史：现代主义及其全球影响

本课程将重点介绍自工业革命以来建筑和城市化的发展。学生将研究文化和技术根源及其对当代设计的影响。本课程还将追踪现代运动的全球影响。

ARH 642 建筑理论

本课程将概要介绍当代建筑理论，并突出建筑理论与社会、政治、技术和科学事件的关系。本课程将提倡批判性思维，向学生介绍建筑学的不同学派。本课程将阐述所选理论主题与理论、当前建筑话语和全球实践之间的联系。

ARH 642A 建筑理论

本课程概要介绍关于建筑设计的当代建筑理论。本课程将提倡批判性思维，向学生介绍建筑学的不同学派。它将阐述所选主题及其与理论、当前建筑话语和全球实践之间的联系。

ARH 650 设计工作室简介 1

本课程涵盖存在于所有建筑元素中的构成和组织方面的基本知识。本课程还介绍各种绘图、示意图和简单的模型技术。学生将学习在建筑设计过程中使用的功能、几何、构图和文字描述之间的相互关系。

ARH 650A 设计工作室简介 1

此工作室课程向学生介绍建筑设计的基本方面。学生将在建筑设计过程中培养对知情设计决策的理解，包括基本建筑原理、空间现象、功能设计要求、构成和构造的相关性。

ARH 651 设计过程和二维媒体

本课程将讲授开始建筑设计教育所需的二维媒体技能的基本知识。将涵盖平面、截面和立面的正交规则。学生将学习线条宽度和类型、标注尺寸和建筑标注在二维媒体中的重要性。学生将学习如何将二维表达与三维空间相关联。

ARH 651A 设计过程和二维媒体

本课程将讲授从事基本建筑设计过程所需的二维表达技能的基本知识。将涵盖平面、截面和立面的正交规则。课程将讲授二维媒体中的线条宽度和类型、标注尺寸、比例尺和建筑标注，学生将学习如何将二维表达与三维空间相关联。

ARH 652 建筑构造

本课程将介绍建筑构造的艺术、理论和科学。课程将支持对设计、技术、结构和理论之间在广泛和整体层面上的关系的理解。本课程将探讨与普通结构及相应的空间/形式、装配和表面相关的代表性建筑概念。

ARH 652A 建筑构造

本课程将介绍建筑构造的艺术、理论和科学。它将支持对设计和技术之间在广泛和整体层面上的关系的理解。本课程将探讨与其普通结构和相应的空间装配系统相关的代表性建筑概念。

ARH 653 设计工作室简介 2

本课程强调发展空间设计技能。学生将提高他们的视觉/图形思维能力，扩大他们的空间元素词汇，并将在他们的设计中进一步表达其内涵。

ARH 653A 设计工作室简介 2

此工作室课程强调发展空间设计技能。学生将增加他们的视觉和空间思维能力，扩大他们界定空间元素的词汇，并将在他们的设计中进一步拓展表象和哲学表现能力，并给出建筑定论描述。

ARH 654 设计过程和三维媒体

本课程将讲授三维媒体和物理模型制作的基本知识，并将培养建筑设计所需的设计过程技能。将介绍三维媒体的初步设计模型、研究模型、材料模型和表达技巧。

ARH 654A 设计过程和三维媒体

本课程将讲授三维媒体和物理模型制作的基本知识，并且还将包括基本建筑设计所需的设计过程技能。将介绍应用多种三维数字应用的初步设计模型、研究模型、精致模型和高级表达技巧。

ARH 657 设计媒体 - 透视

本课程将讲授对当代建筑设计过程至关重要的数字建筑可视化的高级知识。学生将通过发展更多的数字化工作流程和技术，磨练他们已经具备的基本和中级技能。

ARH 658 计算机辅助绘图和建模简介

学生将在本课程中使用 AutoCAD发展基本绘图技能，并使用 Revit 学习基本建模技能。学生将学习基本的建筑技术技能，并制作一套简单绘图和效果图。

ARH 659 数字生成制作

本课程将探讨与建筑设计和施工过程相关的先进建筑制作方法。学生将深入参与许多方法和技术以及在建筑制作施工中应用这些方法图中的。

ARH 659A 数字生成的形态

本课程将应用最新的数字工具，探讨与当代建筑设计和施工过程相关的先进建筑制作方法。学生将深入学习一些先进的制作方法和技术，并将其应用于当代建筑施工中。

ARH 690 毕业设计的准备和完善

本课程是为独立或接受指导的毕业设计做准备，是建筑学硕士87 学分和63 学分的两个专业。学生将确定一个建筑研究领域。在课程结束时，学生已为下学期开始的毕业建筑项目做好充分准备。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程学费并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ARH 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室对这一部分的要求。

ARH 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ARH 800 指导研究

指导研究重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品和/或毕业设计。经系主任批准，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品和/或成功完成毕业设计所需的具体概念和技术能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ARH 801 小组指导研究

正在完成个人毕业作品和/或毕业设计的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此的最终毕业作品和/或毕业设计所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ARH 802 DS 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其设计概念、清晰表达意图并设立个人工作目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

ARH 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此的最终毕业作品所用的方法。

ARH 815 建筑学硕士论文

建筑学硕士论文的目标是让学生个人证明有能力发展出一个与特定建筑设计探索相关的概念，该概念基于个人侧重点，并研究在整个专业中探索的建筑主题和问题。

ARH 900 建筑实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，通过专业环境下工作获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。

ARH 903 国外建筑研究

外国研究将通过对整个特定地区进行密集的现场参观，重点探讨当代建筑作品、其概念内涵，及其在最近建筑话语中的作用。将通过讨论、导游参观、步行和公车旅游和现场讲座来加深对这些建筑实例的理解。

ARH 990 作品集完善

学生将进一步提高系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和制作的专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程学费和资格要求有所不同。



艺术教育





我们提供

我们的艺术教育学位结合理论和实践，提供全面和多方位的教育。

学生将：
探索艺术教育原理、历史和实践应用
设计教学策略，以吸引多元受众
通过亲身体验工作室教学，拓展艺术与设计能力的深度和广度
带着一套既重艺术技艺，又重教学能力的专业作品集毕业
有机会在繁华的旧金山文化中心的若干博物馆、艺术中心、社区中心、学校和画廊进行见习、实习、做实地工作
选择艺术教育专业艺术学士或文学硕士、加州 K-12 艺术教师证书和/或艺术教育专业教育文学硕士



艺术教育专业艺术学士和文学硕士

学生培养自身的广泛视觉艺术技艺以及对教育学，即艺术和科学教学的深入理解。建议希望在博物馆、社区中心和/或私立/独立学校任教，或者想创立自己的艺术教育课程的学生修读本硕士课程。在校学生将参加旧金山湾区的实习（网络学生可以在当地实习）。

艺术学士/加州 K-12 艺术教师证书混合专业*

艺术大学的艺术学士/艺术教育专业学生可以在第五年的专业中获得加州 K-12 教师证书。其中包括额外的一学期（艺术学士后）证书课程并在湾区公立学校任教一学期。

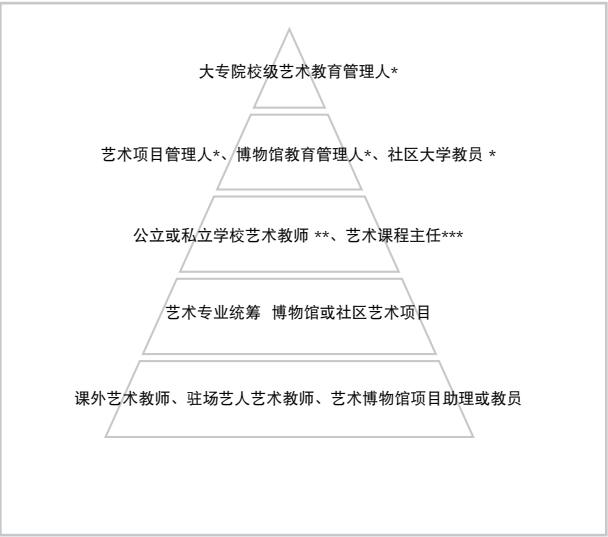
非旧金山艺术大学的学生可以通过修读为期三学期的专业获得加州 K-12 教师证书。

教育文学硕士*

教育文学硕士专业包含四个学期，即在完成艺术教师证书课程后再加一个学期。最后一学期侧重学生的毕业设计论文。建议想要在公立学校教书的学生修读本硕士学位。

* 非旧金山艺术大学的学生如有学士学位并通过 CBEST 和 CSET/ 艺术考试，可以申请修读我们的证书专业和教育文学硕士专业。这两个专业的学生均会在湾区学校教书。

职业方向



*获得硕士或更高学位后

**获得教师证书后

***获得教师证书或硕士学位后



学位要求

艺术教育专业艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

教育学核心课程	21 个学分
+ 艺术与设计核心课程	33 个学分
+ 艺术/设计作品集	21 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 教育学核心课程

ARE 110	艺术教育工作者绘画
ARE 205	成长心理学*
ARE 225	艺术教育史*
ARE 310	艺术课堂的课程设计*
ARE 340	学习讨论艺术*
ARE 460	艺术教育高级研讨班*
ARE 515	将科技融入艺术教育环境
	*要求实习的课程。

BFA 艺术和设计核心课程

FA 110	静态写生 I
FA 145	版画
FA 220	水彩画 1
FA 350	壁画 1
FA 423	抽象画 1
FASCU 130	雕塑 1
FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FND 112	人物绘画
FND 125	色彩与设计
ILL 133	数字媒体 1：摄影和成像
JEM 238	造纸/混合媒体
WNM 249	网页设计 1

BFA 艺术教育学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.5 且达到以下通识教育要求：
 - 3 书面交流课程
 - 3 艺术史认知课程
 - 1 比较艺术史课程
 - 1 美国宪法课程
 - 1 量化认知课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英文写作：讲叙故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英文作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪艺术史
LA 121	至十九世纪艺术史
LA 222	二十世纪艺术

比较艺术史

LA 127	世界艺术话题
--------	--------

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

美国宪法

LA 270	美国历史
--------	------

艺术教师证书 (ATC) - 方向 I

学分要求

专业课	21 个学分
总计	21 个学分

艺术教师证书 - 方向 I 专业课专业课

ARE 610	教授多元社会下的受众
ARE 611	教授有特殊需求的受众
ARE 621	学术素养教学及评估
ARE 641	学生教学研讨班（4 个学分）
ARE 645	评估准备与专业作品集（2 个学分）
ARE 901	公立学校学生课堂教学（6 个学分）

ATC 学位要求

- GPA 累计最低 3.0
- 所有 21 个学分的必修课最低达到 C

ATC - 方向 I 入学要求 *

- 成功完成以下课程并取得 B- 或更高成绩：

ARE 205	成长心理学
ARE 225	艺术教育史
ARE 310	艺术课的课程设计
ARE 460	艺术教育高级研讨班
ARE 515	将科技融入艺术教育环境

- 获得学士学位（或更高），GPA 最低 2.5

- 通过 CBEST 考试
- 通过 CSET/艺术考试

- TB 健康证明

- DOJ 和 FBI 清白证明

- 心肺复苏与急救研讨班证明

- 简历

- 3 封推荐信

* 请参阅《招生要求》，了解一般研究生院的详细入学要求

艺术教师证书 - 方向 II

学分要求

专业课	33 个学分
总计	33 个学分

艺术教师证书 - 方向 II 专业课

ARE 600	成长心理学
ARE 601	艺术教育史
ARE 610	教授多元社会下的受众
ARE 611	教授有特殊需求的受众
ARE 615	将科技融入艺术教育环境
ARE 620	艺术教育环境下的课程设计与分析
ARE 621	学术认知的教学及评估
ARE 641	学生教学研讨班（4 个学分）
ARE 645	评估准备与专业作品集（2 个学分）
ARE 901	公立学校学生课堂教学（6 个学分）

ATC 学位要求

- GPA 累计最低 3.0
- 所有 33 个学分的必修课最低达到 C

ATC - 方向 II 入学要求*

- 获得学士学位（或更高），GPA 最低 2.5

- 通过 CBEST 考试

- 通过 CSET/艺术考试

- TB 健康证明

- DOJ 和 FBI 清白证明

- CPR 与急救研讨班证明

- 简历

- 3 封推荐信

*请参阅《招生要求》，了解一般研究生院的详细入学要求。

艺术教育文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	24 个学分
+ 辅导	6 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
+ 选修 *	3 个学分
总计	39 个学分

*须经系主任批准

MA 艺术教育学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 39 个学分的必修课最低达到 C

艺术教育工作室方向文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	24 个学分
+ 艺术与设计核心课程	24 个学分
+ 辅导	6 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
+ 选修 *	3 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MA 艺术教育学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 艺术教育必修专业课

ARE 600	成长心理学
ARE 601	艺术教育史
ARE 612	在包容的课堂上应对语言和特殊需求
ARE 615	将科技融入艺术教育环境
ARE 625	课程设计与规划
ARE 626	创新教学设计与实践
ARE 630	博物馆认知：学习在博物馆教学
ARE 640	实习安置与同期课堂会议

MA 艺术教育研究生文科要求

艺术史认知和美学感受力

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
---------	----------------

跨文化理解

GLA 606	超越国界：全球化社会中的艺术与文化
---------	-------------------

MA 艺术教育必修专业课

ARE 600	成长心理学
ARE 601	艺术教育史
ARE 612	在包容的课堂上应对语言和特殊需求
ARE 615	将科技融入艺术教育环境
ARE 625	课程设计与规划
ARE 626	创新教学设计与实践
ARE 630	博物馆认知：学习在博物馆教学
ARE 640	实习安置与同期课堂会议
FA 600	人像工作室
FA 601	素描
FA 609	绘画
FA 613	单版和凸版印刷
或 FA 612	丝印
或 FA 610	蚀刻
FA 631	书籍装帧
FASCU 620	人体模型
GR 616	呈现想法
PH 600	数码摄影概念与技术
或 WNM 622	数字捕获

MA 艺术教育研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
---------	----------------

跨文化理解

GLA 606	超越国界：全球化社会中的艺术与文化
---------	-------------------

教育文学硕士 (MAT) 学位 – 方向 I

MAT 艺术教育学分要求

专业课	21 个学分
工作室艺术核心课程	3 个学分
辅导	6 个学分
总计	30 个学分

MAT 艺术教育 – 方向 I 专业课

ARE 610	教授多元社会中的受众
ARE 611	教授有特殊需求的受众
ARE 621	学术认知的教学及评估
ARE 641	学生教学研讨班（4 个学分）
ARE 645	评估准备与专业作品集（2 个学分）
ARE 901	公立学校学生课堂教学（6 个学分）
FA 601	素描
或 FA 609	绘画

MAT 艺术教育学位要求 – 方向 I

- 成功完成毕业设计
- GPA 最低 3.0
- 所有 30 个学分的必修课最低达到 C

MAT 方向 I – 入学要求*

- 成功完成以下课程并取得 B 或更高成绩：

ARE 205	成长心理学
ARE 225	艺术教育史
ARE 310	艺术课的课程设计
ARE 460	艺术教育高级研讨班
ARE 515	将科技融入艺术教育环境

- 获得学士学位（或更高），GPA 最低 2.5
- 通过 CBEST 考试
- 通过 CSET/艺术考试
- TB 健康证明
- DOJ 和 FBI 清白证明
- CPR 与急救研讨班证明
- 简历
- 3 封推荐信

*请参阅《招生要求》，了解一般研究生院的详细入学要求。

教育文学硕士 (MAT) 学位 – 方向 II

MAT 艺术教育学分要求

专业课	33 个学分
工作室艺术核心课程	3 个学分
指导研究	6 个学分
总计	42 个学分

MAT 艺术教育 – 方向 II 专业课

ARE 600	成长心理学
ARE 601	艺术教育史
ARE 610	教授多元社会中的受众
ARE 611	教授有特殊需求的受众
ARE 615	将科技融入艺术教育环境
ARE 620	艺术教育环境下的课程设计与分析
ARE 621	学术认知的教学及评估
ARE 641	学生教学研讨班（4 个学分）
ARE 645	评估准备与专业作品集（2 个学分）
ARE 901	公立学校学生课堂教学（6 个学分）
FA 601	素描
或 FA 609	绘画

MAT 艺术教育学位要求 – 方向 II

- 成功完成毕业论文
- GPA 最低 3.0
- 所有 42 个学分的必修课最低达到 C

MAT 方向 II – 入学要求*

- 获得学士学位（或更高），GPA 最低 2.5
- 通过 CBEST 考试
- 通过 CSET/艺术考试
- TB 健康证明
- DOJ 和 FBI 清白证明
- CPR 与急救研讨班证明
- 简历
- 3 封推荐信

*请参阅《招生要求》，了解一般研究生院的详细入学要求。

本科生课程

ARE 110 艺术教育工作者绘画

本课程通过运用明暗对比技巧介绍传统绘画原理。学生将用碳笔工具绘画各种主题，以训练眼睛观察形状、明暗色调和空间，以及参与评论，从而更全面地拓展学习过程并反映在不同的教学方法上。

ARE 205 成长心理学

学生将研究从婴儿到青少年的认知发展、社会成长、情感和身体发育的当前理论和研究，以及视觉艺术在人类发展方面的作用。本课程要求实习。学生将联系实习地点，在艺术课堂、博物馆和社区环境中进行观察。

ARE 225 艺术教育史

学生将研究艺术教育理论、实践以及布署完善艺术教育项目方面的难题。学生将通过结构化现场体验，考察不同的艺术教学方法。本课程要求实习。学生将联系实习地点，在艺术课堂、博物馆或社区环境中进行观察和案例分析。

ARE 310 艺术课的课程设计

学生将学习如何在课堂、博物馆和社区环境下应用基于标准的、与成长发展水平相适应的艺术教学。期间会有中期评审；学生将组织项目、课案和日常记录并纳入艺术和流程作品集中。

ARE 340 学习探讨艺术

学生将学习与成长发展水平相适应的策略，从而在各种艺术教育环境下，通过讨论和艺术实践让有不同需求的学生积极参与。本课程要求实习。学生将联系实习地点，在艺术课堂、博物馆或社区环境中进行观察并练习引导相应的讨论。

ARE 460 艺术教育高级研讨班

学生将通过现场观察、访谈和特殊项目来审视并拓展先前的课程，以增进其对艺术和教育的热忱。本课程要求实习。学生将联系实习地点以完成要求的见习任务。学生将完成其艺术和流程作品集以供毕业评审。

ARE 515 将科技融入艺术教育环境

学生将探索可以运用到课程中的若干技术，以及针对21世纪艺术教育环境下的学生的课程技法。本课程还讲授合法、合乎伦理道德地使用互联网和电信媒体的问题。本课程也是 ARE 615 课程，并满足加州艺术教师证书要求。

研究生课程

ARE 600 成长心理学

学生将研究从婴儿到青少年的认知发展、社会成长、情感和身体发育的当前理论和研究，并考察视觉艺术在人类发展方面的作用。本课程要求实地工作并完成一个研究项目。学生将联系见习地点，在艺术课堂、博物馆和社区环境中进行观察。

ARE 601 艺术教育史

学生将通过高级阅读和结构化现场体验，研究艺术教育理论、实践以及布署完善艺术教育专业方面的难题。学生将联系实习地点，在艺术课堂、博物馆或社区环境中进行进入观察和案例分析。

ARE 610 教授多元社会中的受众

学生将了解英语学习生在艺术课堂、博物馆和社区环境中的语言、文化、社交和教育需求。通过实地工作任务，学生将观察、学习和践行各种满足其未来学生需求的策略。学生将负责寻找其实地工作地点。

ARE 611 教授有特殊需求的受众

学生将了解特殊需求受众和快速学习者在艺术课堂、博物馆和社区环境中的身体、社交和教育需求。通过实地工作任务，学生将在现场观察、学习和亲自进行艺术教学。学生将负责寻找其实地工作地点。

ARE 612 在包容的课堂上应对语言 and 特殊需求

本课程将教授学生各种策略，以满足多元文化学生、特殊需求学生、英语学习生和天才学生的需求。学生还将有机会在实地工作中观察并运用这些策略。学生将负责寻找其实地工作地点。

ARE 615 将科技融入艺术教育环境

学生将探索可以运用到课程中的若干技术，以及针对21世纪艺术教育环境下的学生的课程技法。本课程还讲授合法、合乎伦理道德地使用互联网和电信媒体的问题。

ARE 620 艺术教育环境下的课程设计与分析

学生将学习开发有效的课程单元、融入艺术的课案计划、批评策略及合作实践。他们将学习如何为多元化的学生建立和管理激发兴趣的艺术环境。作为中期评审的一部分；学生将围绕具体标准来组织并展示艺术和流程作品集。

ARE 621 学术认知的教学及评估

学习教学方法、评估策略以及在各种艺术课堂环境下运用于标准教学的阅读、口语和写作。课程将包括语言习得理论的基础知识和基本语言学概念以及阅读理解和批判性思维。

ARE 625 课程设计与规划

学生将学习设计有效、全面的课程，并将编写未来教学所用的课案。本课程还将研究影响艺术教育体验的问题，如建立和管理艺术教育环境。

ARE 626 创新教学设计与实践

在本课程中，学生将建立创新的艺术课案，拓宽其教育观点和理念，并设计可以在其毕业设计课程中进一步开发和实施的原创艺术课程想法。

ARE 630 博物馆认知：学习在博物馆教学

学生将学习与博物馆艺术教育相关的历史、实践和规划问题，包括一些问题和政策，这些问题和政策对有多元需求和兴趣的观众提供服务产生影响，并对实际地点和藏品之外的受众提供服务产生影响。要求实地工作，学生负责寻找合适的地点。

ARE 631 在社区教授艺术

学生将侧重于在社区组织和非传统课堂环境下教授艺术的策略。重点是适于为有多元需求的受众提供服务的理念和方案型方法。要求实地工作，学生负责寻找合适的地点。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ARE 640 实习安置与同期课堂会议

学生将在获准进行艺术教育的环境中，在受督导的岗位上获得专业级的艺术教育实践经验。学生每周至少将在工作地点 10 小时，参加 5 次课堂会议以讨论体验，提交每周撰写的报告并向全班介绍。

ARE 641 学生教学研讨班

将在公立学校课堂实践前，安排一个为期两天的入门研习班。将在 ELL 和特殊教育环境下完成观察和督导教学体验。这些现场体验将包括观察、指导观察、合作规划、联合教学、辅导和小组讨论。

ARE 645 评估准备与专业作品集

本毕业评审旨在证明掌握主题的深度和广度，以及为教学做好充分准备。学生将为其专业作品集选择作品，展示作为一名艺术人士通过各种媒介取得的重大个人进步；以及对教育学的理解，能确保在各种课堂成功施教。

ARE 650 毕业论文准备及展示

本课程是两学期毕业论文准备过程（ARE 635 和 ARE 650）中的第二部分，学生将在本课程中完成其毕业论文的剩余部分。学生将展示其毕业论文和毕业评审，从而展现在达到所有 ARE 文学硕士课程学习成果方面的高级技能。

ARE 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ARE 801 小组辅导

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同仁讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ARE 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

ARE 810 小组辅导

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

ARE 820 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

ARE 835 毕业设计 - 规划与开发

本课程是两个连续课程的第一部分。在此小组辅导中，学生将开发一个原创艺术教育课程，融入并拓展在艺术教育学院核心课程中习得的基础知识。

ARE 850 毕业设计 - 课程文档

本课程是两个连续课程的第二部分，辅助文学硕士生的毕业设计。在此小组指导研究课程中，学生将侧重实施和记录其在 ARE 835 毕业设计课程中开发的原创艺术课程。

ARE 901 公立学校学生课堂教学

本课程是学生教学研讨班的网上部分。它将为处理 20-30 小时的日常学生教学挑战提供一个支持系统。



艺术史





我们提供

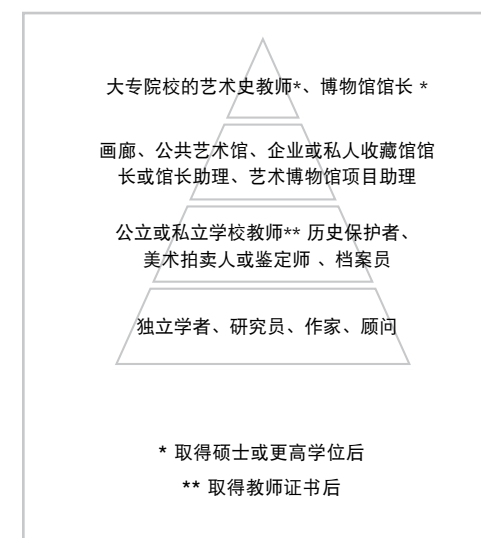


旧金山艺术大学的艺术史专业会给你一种独一无二的体验，将学术探索和实践与工作室艺术和设计课程结合起来，门类之广，全球有数。在这个综合性专业课程中，你将发现艺术的力量，且能够对文化景观作出持久的贡献。

旧金山艺术大学尊崇以往的艺术传统，鼓励新兴艺术家和学者从中定位，延续这一文化。获得旧金山艺术大学艺术史学位的学生将有机会发展自己的工作室事业，同时对艺术史有深入的认识。工作室课程占专业课的一半左右，学生将制作某一美术领域的作品集并撰写毕业论文。



职业方向



学位要求

艺术史艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	27 个学分
专业课*	9 个学分
专业选修课	9 个学分
+ 工作室	33 个学分
+ 文科	36 个学分
+ 选修	6 个学分

总计	120 个学分
----	---------

* 艺术史高级研究
** 非艺术史通识教育

BFA 艺术史学位要求

- 所有核心课、专业课、工作室课程、LA 107 多语种艺术生写作或 LA 108 艺术生作文和 LA 202 英语作文：创意说服与辩论，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 说明文写作课程
 - 4 欧洲外语课程
 - 1 西方文明课程
 - 1 量化认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程
 - 1 文化思想与影响课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 艺术史高级艺术史工作室课程

选三门：	
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究

通识教育要求

说明文写作

LA 108	艺术生作文
LA 202	英语作文：创意说服与辩论

欧洲外语

从一种语言中选四门课：	
LA 260	法语 1：基本语音语法
LA 262	法语 2：法语对话
LA 267	意大利语 1：基本语音语法
LA 268	西班牙语 1：基本语音语法
LA 269	意大利语 2：意大利语对话
LA 273	西班牙语 2：西班牙语对话
LA 294	德语 1：基本语音语法
LA 295	德语 2：德语对话
LA 392	法语 3：阅读写作
LA 393	西班牙语 3：阅读写作
LA 395	德语 3：阅读写作
LA 397	意大利语 3：阅读写作
LA 492	法语 4：精通
LA 493	西班牙语 4：精通
LA 495	德语 4：精通
LA 497	意大利语 4：精通

西方文明

LA 171	西方文明
--------	------

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

文化思想与影响

LA 127	世界艺术中的主题*
*核心课要求	

工作室基础

AHS 114	传统艺术材料、工具和技术
ARE 110	艺术教育工作者素描
FND 112	人物素描
FND 125	色彩与设计
FND 131	人体造型

工作室重点

选六门：	
FA 110	静物写生 1
FA 121	中级人物素描
FA 142	平版印刷 1
FA 143	丝印 1
FA 144	蚀刻 1/凹版
FA 145	版画制作
FA 211	绘画入门：人物
FA 213	解剖概论
FA 222	表现性头部和手部
FA 224	构图与绘画
FA 227	头部和手部美术
FA 241	书籍装帧 1
FA 242	平版印刷 2：色彩
FA 243	丝印 2
FA 244	蚀刻
FA 255	凸版
FA 325	混合媒体素描和绘画
FA 341	书籍装帧 2
FA 344	独幅制版 1
FA 345	版画制作高级项目课程 1
FA 347	浮雕画 1
FA 348	纸雕
FA 355	凸版
FASCU 130	雕塑 1
FASCU 180	古典人体造型和雕塑
FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FASCU 233	制模和注模艺术
FASCU 234	头部及人物雕塑
FASCU 235	金属制作与焊接
FASCU 270	肌肉骨骼部位
FND 116	透视法
ILL 120	着衣人物素描 1
ILL 220	着衣人物素描 2

艺术史文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	3 个学分
+ 工作室	6 个学分
总计	36 个学分

MA 艺术史学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C
- 可熟练阅读以下一种语言：
法语、德语、意大利语或西班牙语 *

* 注：学生必须展示能熟练阅读至少一种欧洲语言才能毕业。
欧洲语言课程不适用于硕士学位。

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文
科学分要求。

MA 艺术史必修专业课

AHS 600	艺术史方法论和理论
GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化

选五门：	
AHS 610	古代希腊艺术：西方文明的基础
AHS 613	中世纪艺术：从卡洛林到哥特
AHS 620	意大利文艺复兴艺术
AHS 621	北欧文艺复兴艺术
AHS 622	意大利巴洛克艺术
AHS 623	荷兰黄金时期的艺术
AHS 633	18 和 19 世纪欧洲艺术
AHS 634	达达派和超现实派
AHS 661	现代世界艺术家
AHS 665	符号的历史与研究符号学与视觉艺术
AHS 695	合作项目
AHS 800	指导研究
AHS 801	小组指导研究
ARH 631	建筑史 2：文艺复兴的主导地位
ARH 635	当代城市理论
ARH 641	建筑史：现代主义及其全球影响
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	研究生欧洲研讨会

工作室课程

选两门：	
FA 600	人体工作室
FA 601	素描
FA 609	绘画
FA 610	蚀刻
FA 630	色彩理论
FA 631	书籍装帧
FASCU 620	人体造型



本科生课程

AHS 114 传统艺术材料、工具和技术

本课程探讨艺术家在如素描、绘画和雕塑的二维和三维领域所使用的材料、工具和技术。通过亲身实践工作室工作、理论研究和提交书面研究文章，了解艺术和艺术制作过程。

AHS 116 艺术和设计赏析

本课程通过视觉分析向学生介绍艺术和设计的基本原理。课程着重介绍各种载体，包括绘画、雕塑和图形艺术，向学生提供体会二维和三维艺术史和艺术鉴赏的背景知识。

AHS 120 至十五世纪末艺术史

本课程深入讲解从史前时期到哥特后期和文艺复兴早期的西方文明主要时期的艺术风格。将向学生介绍各种媒体的艺术语言，同时深入讲解艺术的目的。在网上学习本课程的学生可能需要在授权考试机构进行一次监考测验。需要残疾人士辅助考试设施的学生应联系课堂服务部。

AHS 121 至十九世纪末艺术史

本课程深入讲解从文艺复兴盛期到十九世纪的西方文明主要时期的艺术风格。将向学生介绍各种媒体的艺术语言，同时深入讲解艺术的目的。在网上学习本课程的学生可能需要在授权考试机构进行一次监考测验。需要残疾人士辅助考试设施的学生应联系课堂服务部。

AHS 222 艺术史专业二十世纪艺术

本课程批判性地研究从十九世纪末到当代的主要西方美术运动，包括后印象派、表现派、野兽派、新艺术派、立体派、未来派、达达派、超现实主义派、抽象表现派、极简派、波普艺术、行为艺术、涂鸦和后现代派。

AHS 466 艺术史高年级论文

本课程将帮助高年级学生创作并制作毕业作品集并撰写论文。学生将通过单独展示现有作品和草拟书面论文，注重作品的连贯性及其独立的艺术史研究。

研究生课程

AHS 600 艺术史方法论和理论

本课程介绍艺术史方法和史学，侧重当代技法的历史沿革、解读方法、批判理论、领域内的争议和跨学科对话。学生将考虑从文艺复兴末期到当代的艺术史问题定义和方法。

AHS 610 古代希腊艺术：西方文明的基础

本课程深入讲解构成古希腊文明基础的艺术、考古学、建筑学和思想体系，及其如何影响西方文明。学生将提出并撰写研究文章，批判性地评价这种文化如何成为根植于当代价值观和艺术的基本现象。

AHS 612 埃及艺术与考古学 – 至克莉奥帕特拉七世去世

本课程深入讲解埃及从最早时期到克莉奥帕特拉七世去世期间的艺术和考古史。学生将通过学习主要和辅助资料来源，并通过书面资源评估和运用这些知识，批判性地分析埃及艺术及其对西方的影响。

AHS 613 中世纪艺术：从卡洛林到哥特

本研讨会将追溯从卡洛林时期到哥特时期的艺术和建筑发展，侧重哥特式风格，它是十三世纪法国作为一个重要皇权出现的反映。此外，分析早期基督教、拜占庭和伊斯兰教的艺术和建筑代表作品，这将有助于了解中世纪时期地中海出现的跨文化交流。学生将知识应用于演示报告、课堂讨论和书面研究，以展示对课程资料、阅读作业和课堂讨论主题的掌握。

AHS 620 意大利文艺复兴艺术

本课程研究意大利 1300 至 1600 年间的绘画雕塑制作和建筑建造方面的主要艺术家、艺术作品和历史背景。学生将通过学习主要和辅助资料来源，批判性地欣赏艺术作品，同时通过书面研究和课堂演示来评估和运用这些知识。

AHS 621 北欧文艺复兴艺术

本课程探讨 1300 至 1600 年间的北欧雕塑、绘画和建筑，包括荷兰、芬兰、法国、德国和英国。除了主要和辅助资料来源以外，学生将参与大量艺术分析。他们的最终研究要求将是一份学术文章和演示报告。

AHS 622 意大利巴洛克艺术

本课程评估 1600 到 1700 年间的意大利艺术和建筑作品。学生将通过分析对研究巴洛克艺术有深刻影响的主要和辅助读物，批判性地欣赏其艺术，最终完成书面作业并作演示报告。

AHS 623 荷兰黄金时期的艺术

本课程深入讲解 17 世纪荷兰共和国的艺术及其环境。将研究伦勃朗、鲁本斯、范戴克、弗美尔、哈尔斯、道和雷斯特等。学生将通过对研究有深刻影响的主要和辅助读物，参与深入的艺术作品分析，最终完成书面作业并作演示报告。

AHS 633 18 和 19 世纪的欧洲艺术

本课程研究 19 世纪艺术及其 18 世纪起源。更深入地分析洛可可派、新古典派、浪漫派、现实派和印象派的启蒙和美学主题，将运用主要和辅助阅读。学生将通过演示报告和书面作业了解研究该时期。

AHS 634 达达派和超现实派

本课程着重介绍国际达达派和超现实派艺术家的艺术、哲学和电影，其作品是现代艺术史发展的转折点。学生将从现代派和后现代派角度考察两次运动，通过演示报告和书面作业综合他们的研究。

AHS 636 1850 年代到 1960 年代的现代绘画与雕塑

本课程将深入讲解从 19 世纪中期到 20 世纪中期的现代艺术，主要是西欧和美国。将通过阅读 19 世纪作家和现代学者的作品，讨论独创、另类和新颖的美学主题。学生将学习现代艺术如何与这些时期发生的主要社会转变相联系。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

AHS 661 现代世界的艺术家

本课程通过考察1980 年代至今的艺术运动，批判性地研究现代艺术。将深入讲解当代艺术运动的社会、政治和技术背景，例如涂鸦艺术、超前卫、英国当代艺术、新波普、反观念艺术、新莱比锡画派等。

AHS 665符号的历史与研究符号学与视觉艺术

通过探索符号语言和视觉艺术之间的关系，本课程研究符号学：标志与符号的理论与研究。学生将在分析符号过程中学习美术、电影平面设计、广告和大众传播媒体，最终完成书面作业并作演示报告。

AHS 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室对这一部分的要求。

AHS 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

AHS 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

AHS 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

AHS 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

AHS 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

AHS 820 艺术史主题 – 早期意大利文艺复兴

学生将以书面论文形式撰写、编辑和展示原创研究，特别侧重于早期意大利文艺复兴主题。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 821 艺术史主题 – 意大利文艺复兴

学生将以书面论文形式撰写、编辑和展示初始研究，特别侧重于意大利文艺复兴主题。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 822 艺术史主题 – 北欧文艺复兴

学生将以书面论文形式编写、编辑和展示初始研究，特别侧重于北欧文艺复兴主题。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 825 艺术史主题 – 文艺复兴盛期/矫饰主义

学生将以书面论文形式编写、编辑和展示原创研究，特别侧重于文艺复兴盛期和矫揉主义者主题。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 826 艺术史主题 – 巴洛克艺术

学生将以书面论文形式撰写、编辑和展示原创研究，特别侧重于巴洛克时期的主题。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 838 艺术史主题 – 西班牙艺术

学生将以书面论文形式编写、编辑和展示原创研究，特别侧重于西班牙艺术。课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 850 艺术史主题 – 20 世纪

学生将以书面论文形式撰写、编辑和展示原创研究，特别侧重于 20 世纪课堂会议将包括同学批评讨论。本课程最终要求完成一份毕业论文，记录学生的艺术历史研究、分析和批评。

AHS 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实际经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

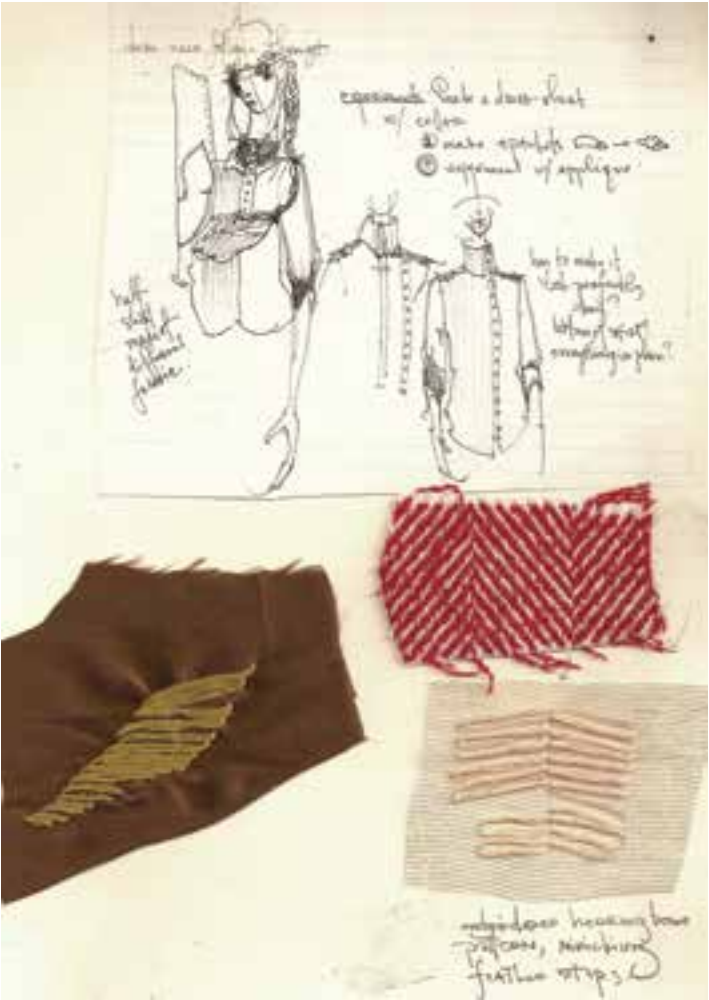
时装





我们提供

- 纽约时装周：**自 2005 年以来，旧金山艺术大学一直是在纽约时装周期间，展示秋季和春季毕业生作品的首家和唯一的大学。
- 毕业时装秀和颁奖礼：**毕业时装展示会可谓业界的一场盛事，来自各大时装出版物的媒体、猎头、高管和顶级设计师蜂拥而至，其中不乏 Azzedine Alaïa、Yigal Azrouël、Sarah Burton、Oscar de la Renta、Alexander McQueen、Zac Posen、Ralph Rucci、Walter Van Beirendonck 等大牌设计师。
- 实体项目：**旧金山艺术大学联手业内公司举办项目、比赛和赞助活动。这些公司包括 Abercrombie & Fitch、Banana Republic、Loro Piana、Mokuba、Nordstrom 和 Swarovski。
- 实习：**艺术大学与国际品牌和猎头公司展开合作，提供实习和就业岗位安置。
- 法国交换计划：**自 1998 年开始，通过友好城市奖学金交换计划，艺术大学为时装专业学生提供奖学金，在巴黎最好的两所时装院校进行学习：Studio Berçot 和 L'Ecole de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne。
- 一流的设施：**时装学院配有缝纫、纺织品、丝印、服装制版等行业级标准设备。该学院提供两台 Stoll America 工业织机、16 台单针床织机、10 台双针床织机、两台工业针织大圆机和两台国产针织大圆机。
- 专业教员：**时装学院的教师都是在时装行业工作的专业人士。
- 《180 Magazine》杂志：**时装学院发行《180 Magazine》杂志，作为时尚新闻和时装时尚造型学生的交流平台，学生们拍摄照片、采访设计师、撰写关于时装与文化互融的文章。
- SHOP657：**从产品开发到营销和空间设计，再到销售，这家商店完全由学生运营，让艺术大学的学生们有机会亲自感受策展校友和同学作品的体验。



职业方向



演出服装设计

演出服装设计师面料商、裁缝、戏服店主管（LORT/百老汇）、戏服设计协会（百老汇）
演出服设计师、新手、手艺人、女帽制造商、衣橱管理人、助理设计师、租赁管理人、缝纫工、采购商

舞台制作艺术家 术师

纺织品设计

纺织品设计副总裁、高级印染主管

高级纺织品或印染设计师

纺织品、印染或纺织品 CAD 设计师、纺织品艺术工作者

助理纺织品或印染设计师

图形艺术家、纺织品设计助理

分类：
男/女：时装、内衣、运动装
儿童：婴儿、幼童、儿童、青少年、青年时装



营销：零售商

行政副总裁、销售副总裁
销售、销售总经理

部门销售经理、销售主管

高级采购员、高级推销员

商务经理、部门采购员、
销售经理、助理采购员

商务助理、销售助理、销售员

销售：大型批发商集团

品牌总裁、品牌副总裁、销售
与营销副总裁、策划与采购副总裁

策划与采购主管、
销售与营销或推销主管

产品经理、生产专员

产品开发员、辅料采购员、
客户主管

生产助理

视觉营销

视觉营销副总裁

视觉营销主管、视觉主管

高级视觉营销员
（所有部门/产品）

视觉营销展示（特定产品）

门店视觉展示助理

时装与针织品设计

设计副总裁

设计负责人

高级设计师、设计主管、
采购主管

设计师

副设计师

助理设计师

设计助理、采购助理

分类：
男/女：时装、内衣、运动装
儿童：婴儿、幼童、儿童、青少年、青年时装

技术设计制模

技术设计副总裁

高级技术设计主管、
制模师负责人

技术设计主管、主制模师、
技术设计总监、高级技术设计师

技术设计师、生产制模师

副技术设计师、首席制模师

助理技术设计师或制模师

样品/样式协调员、数字化技师、
技术设计助理

时尚媒体

创意总监、主编

时装总监、总编辑

高级编辑或文案撰稿人、专职广告员

品牌顾问、造型师、时尚编辑

撰稿人、代理广告员、
在线内容或照片编辑

报刊记者、助理或文字编辑

助理编辑、助理造型师或广告员



学位要求

时装专业副文学士 \[AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	66 个学分

AA 时装专业核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 111	时装概论
或 FSH 105	时装与销售
FSH 274	应用纺织品 1
或 FSH 109	产品开发简介
FSH 266	电脑在时装中的应用 1
或 FSH 276	应用纺织品 2
或 FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 224	针织品的设计和结构 1
或 FSH 323	时装趋势分析
FSH 101	时装设计 1
或 FSH 101M	时装设计 1，男装
或 FSH 299	技术设计作品集
FSH 220	结构/立体剪裁/平面样式 1
或 FSH 220M	男装的结构/立体剪裁/平面样式
FSH 102	时装绘画 1
或 FSH 209	产品开发 2：高级草图绘制和产品线开发
FSH 112	时装绘画 2
或 FSH 210	时装生产

AA 时装学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流课程

- 选一门：
- LA 107 多语种艺术生写作
 - LA 108 艺术生作文
- 选一门：
- LA 202 英语作文创意说服与辩论
 - LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践

- LA 291 设计职业

艺术史认知

- LA 120 至十五世纪末艺术史
- LA 121 至十九世纪末艺术史

时尚新闻学专业副文学士 \[AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时尚新闻学学位要求

FSH 100	时装绘画
FSH 108	时尚新闻学概论
FSH 111	时装概论
FSH 118	时装研究与报道
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 168	时尚媒体用数字工具
FSH 184	时尚造型
FSH 218	博客：内容构思与推广
FSH 288	时尚特写与报导
WNM 249	网页设计 1

AA 时尚新闻学学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流课程

- 选一门：
- LA 107 多语种艺术生写作
 - LA 108 艺术生作文
- 选一门：
- LA 202 英语作文创意说服与辩论
 - LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践

- LA 291 设计职业

艺术史认知

- LA 120 至十五世纪末艺术史
- LA 121 至十九世纪末艺术史

时装营销专业副文学士 \[AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时装营销学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

时装销售专业副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时装销售学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 时装营销专业核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 213	时装营销 2
FSH 215	零售与管理
FSH 323	时装趋势分析
FSH 345	品牌营销
FSH 350	主品牌产品开发
FSH 385	营销促销策略

通识教育要求

书面交流课程

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

艺术史认知

LA 120	十五世纪及之前的艺术史
LA 121	十九世纪及之前的艺术史

就业沟通与实践

LA 291	职业设计
--------	------

AA 时装销售必修核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 210	时装生产
FSH 215	零售与管理
FSH 250	采购基础知识
FSH 252	视觉营销 1
FSH 323	时装趋势分析
FSH 350	自主品牌产品开发

通识教育要求

书面交流课程

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

时装产品开发专业副文学士 \[AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时装产品开发学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

2	书面交流课程
2	艺术史认知课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

时装造型副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时装造型学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

2	书面交流课程
2	艺术史认知课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 时装产品开发副文学士核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 109	产品开发概论简介
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 209	产品开发 2：高级草图绘制和产品线开发
FSH 210	时装生产
FSH 259	产品开发 3：PDM - 生产前
FSH 323	时装趋势分析

通识教育要求

书面交流课程

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

AA 时装造型必修核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 108	时尚新闻学概论
FSH 111	时装概论
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 168	时尚媒体用数字工具
FSH 184	时尚造型
FSH 188	导用化妆品和发型
FSH 284	为时尚造型师拍摄制作
FSH 391	时尚产品造型
PH 103	艺术生数码摄影
或 PRO PH510	数码摄影：拍摄

通识教育要求

书面交流课程

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

时装视觉营销专业副文学士 \[AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	9 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	60 个学分

AA 时装视觉营销学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 时装视觉营销核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 184	时尚造型
FSH 252	视觉营销 1
FSH 297	视觉营销：工具与材料
FSH 323	时装趋势分析
FSH 377	视觉营销 2
FSH 397	视觉营销：人体模型、人体形状和装置

通识教育要求

书面交流课程

- 选一门：
- | | |
|--------|----------|
| LA 107 | 多语种艺术生写作 |
| LA 108 | 艺术生作文 |

- 选一门：
- | | |
|--------|-------------|
| LA 202 | 英语作文创意说服与辩论 |
| LA 280 | 视角新闻学 |

艺术史认知

- | | |
|--------|-----------|
| LA 120 | 至十五世纪末艺术史 |
| LA 121 | 至十九世纪末艺术史 |

就业沟通与实践

- | | |
|--------|------|
| LA 291 | 设计职业 |
|--------|------|



时尚新闻学文学学士 \[BA]

BA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BA 时尚新闻学学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流课程
4	艺术史认知课程
1	历史认知课程
1	量化认知课程
1	文化思想与影响课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BA 时尚新闻学学位要求核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 108	时尚新闻学概论
FSH 111	时装概论
FSH 118	时装研究与报道
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 168	时尚媒体用数字工具
FSH 184	时尚造型
FSH 218	博客：内容构思与推广
FSH 288	时装特写文章与故事讲述
FSH 488	杂志和数字媒体发布
WNM 249	网页设计 1

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装造型艺术学士 \[BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 演出服设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 演出服装设计核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 102	时装绘画 1
FSH 112	时装绘画 2
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 140	演出服设计简介
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 181	电影服装设计
FSH 182	舞台服装设计
FSH 220	结构/下垂感/平面样式 1
FSH 274	应用纺织品 1
FSH 440	演出服设计作品集

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文
选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 时装学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 时装核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 101	时装设计 1
或 FSH 101M	时装设计 1，男装
FSH 102	时装绘画 1
FSH 111	时装概论
FSH 112	时装绘画 2
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 220	结构/下垂感/平面样式 1
或 FSH 220M	男装的结构/下垂感/平面样式
FSH 224	针织品的设计和结构 1
或 FSH 124	针织品设计
FSH 266	电脑在时装中的应用 1
或 FSH 276	应用纺织品 2
FSH 274	应用纺织品 1
FSH 337	结构/下垂感/平面样式 5
或 FSH 418	男装结构 5
或 FSH 456	时装作品集和计算机辅助设计
或 FSH 473	纺织品作品集

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装营销艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 时装营销学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 时装营销核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 213	时装营销 2
FSH 215	零售与管理
FSH 323	时装趋势分析
FSH 345	品牌营销
FSH 350	自主品牌产品开发
FSH 385	营销促销策略
FSH 390	时装销售专业实践

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装销售艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 时装销售学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 时装销售核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 210	时装生产
FSH 215	零售与管理
FSH 250	采购基础知识
FSH 252	视觉营销 I
FSH 323	时装趋势分析
FSH 350	自主品牌产品开发
FSH 390	时装销售专业实践

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装产品开发艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 时装产品开发学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 3 书面交流课程
- 4 艺术史认知课程
- 1 历史认知课程
- 1 量化认知课程
- 1 文化思想与影响课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 时装产品开发核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 109	产品开发简介
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 209	产品开发 2：高级草图绘制和产品线开发
FSH 210	时装生产
FSH 259	产品开发 3：PDM - 生产前
FSH 323	时装趋势分析
FSH 390	时装销售专业实践

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装造型艺术学士 \[BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 时装造型学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

BFA 时装造型核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 108	时尚新闻学概论
FSH 111	时装概论
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 164	时装缝纫技术
FSH 168	时尚媒体用数字工具
FSH 184	时尚造型
FSH 188	导用化妆品和发型
FSH 284	为时尚造型师拍摄制作
FSH 391	时尚产品造型
FSH 478	用于报道的时尚造型
PH 103	艺术生数码摄影
或 PRO PH510	数码摄影：拍摄

通识教育要求

书面交流课程

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

时装视觉营销艺术学士 \[BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 时装视觉营销学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流课程
4	艺术史认知课程
1	历史认知课程
1	量化认知课程
1	文化思想与影响课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 时装视觉营销核心课程

FSH 100	时装绘画
FSH 105	时装与销售
FSH 120	时装的色彩概念
FSH 145	时装营销 1
FSH 161	时装行业中的数字技术
FSH 184	时尚造型
FSH 252	视觉营销 1
FSH 297	视觉营销：工具与材料
FSH 323	时装趋势分析
FSH 377	视觉营销 2
FSH 390	时装销售专业实践
FSH 397	视觉营销：人体模型、结构和装置

通识教育要求

书面交流课程

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

选两门：

LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家

LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：

LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：

LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

时装专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 广告	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

总计 120 个学分

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课以及专业课最低 C-



演出服设计文学硕士 \[MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 演出服设计学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

时装文学硕士 [MA]（时装设计方向）

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 时装学位要求（时装设计方向）

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 演出服设计必修专业课程

FSH 601	三维设计 1
FSH 640	时装绘画
FSH 643	时装中的数字技术
FSH 661	演出服设计 1
FSH 662	演出服设计 2
FSH 651	时装结构
or JEM 610	设计与面料
FSH 663	演出服设计 3
FSH 664	演出服设计 4
FSH 671	演出服结构 1
FSH 676	演出服草图

MA 演出服设计研究生文科要求

GLA 613	二十世纪时装艺术史
GLA 671	时装专业实践与沟通

MA 时装必修专业课程（时装设计方向）

FSH 600	时装设计 1
FSH 601	三维设计 1
FSH 602	时装设计 2
FSH 603	三维设计 2
FSH 610	应用纺织品 1
FSH 620	针织品设计和结构 1
FSH 640	时装绘画
FSH 643	时装中的数字技术
or JEM 610	设计与面料
FSH 650	时装设计简介
FSH 651	时装结构

MA 时装研究生文科要求（时装设计方向）

GLA 613	二十世纪时装艺术史
GLA 671	时装专业实践与沟通

时尚新闻学文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	6 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	42 个学分

*须经系主任批准

MA 时尚新闻学必修专业课程

COM 602	多媒体沟通编辑概论
FSH 617	时尚新闻学基础知识
FSH 619	时尚新闻学的发展与当前争议
FSH 626	数字与纸质杂志的出版
FSH 627	写作、研究与报道特写
FSH 628	社交与移动报道
FSH 629	时装造型
FSH 630	时装营销策略

MA 时尚新闻学学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 42 个学分的必修课最低达到 C

MA 时装研究生文科要求

跨文化理解

GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
---------	--------------

时装销售文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 时装销售必修专业课程

FSH 630	时装营销策略
FSH 631	销售原则
FSH 632	趋势分析和产品开发
FSH 633	零售管理与经营
FSH 634	纺织品及其他原材料
FSH 635	制定具有竞争力的策略
FSH 637	产品采购和分类计划
FSH 643	时装中的数字技术
FSH 649	时装创业：策略品牌管理
FSH 657	网上零售
FSH 675	视觉营销：形象与品牌

MA 时装销售学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 时装陈列研究生文科要求

GLA 613	二十世纪时装艺术史
---------	-----------

演出服设计艺术硕士\[MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 演出服设计学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

时装艺术硕士\[MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 时装学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

MFA 演出服设计必修专业课程

FSH 601	三维设计 1
FSH 629	造型概论
FSH 640	时装绘画
FSH 661	演出服设计 1
FSH 662	演出服设计 2
FSH 663	演出服设计 3
FSH 664	演出服设计 4
FSH 671	演出服结构 1
FSH 676	演出服草图

MFA 演出服设计研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 613	二十世纪时装艺术史
---------	-----------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通

GLA 671	时装专业实践与沟通
---------	-----------

MFA 时装必修专业课程

FSH 600A	时装设计
FSH 601A	三维设计 1
FSH 602	时装设计 2
FSH 603	三维设计 2
FSH 604	时装设计 3
FSH 605	三维设计 3
FSH 609	时装中的数字设计
FSH 606	时装设计 4
FSH 607	3D 设计 4

MFA 时装艺术硕士必修专业课 – 时装设计

FSH 600	时装设计 1
FSH 601	三维设计 1
FSH 602	时装设计 2
FSH 603	三维设计 2
FSH 604	时装设计 3
FSH 605	三维设计 3
FSH 606	时装设计 4
FSH 607	3D 设计 4
FSH 609	时装中的数字设计

MFA 时装必修专业课 – 时装针织品

FSH 600	时装设计 1
FSH 602	时装设计 2
FSH 604	时装设计 3
FSH 606	时装设计 4
FSH 609	时装中的数字设计
FSH 620	针织品的设计和结构 1
FSH 621	针织品的设计和结构 2
FSH 622	针织品的设计和结构 3
FSH 623	针织品的设计和结构 4

MFA 时装必修专业课程 – 时装纺织品

FSH 600	时装设计 1
FSH 602	时装设计 2
FSH 604	时装设计 3
FSH 606	时装设计 4
FSH 609	时装中的数字设计
FSH 610	应用纺织品 1
FSH 611	应用纺织品 2
FSH 612	应用纺织品 3
FSH 613	应用纺织品 4

MFA 时装必修专业课程 – 时装销售

FSH 630	时装营销策略
FSH 631	销售原则
FSH 632	趋势分析和产品开发
or FSH 638	产品线开发 - 合作流程
FSH 634	纺织品及其他原材料
FSH 635	制定具有竞争力的策略
FSH 637	产品采购和分类计划
FSH 643	时装中的数字技术
FSH 649	时装创业：策略品牌管理
or FSH 633	零售管理与经营
FSH 675	视觉营销：形象与品牌

MFA 时装研究生文科要求

艺术史认知和美学感性
GLA 613 二十世纪时装艺术史

跨文化理解

选一门：
GLA 603 人类学：体验文化
GLA 606 超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611 文化叙事
GLA 617 现代世界神话学
GLA 619 现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627 全球化世界的工业设计
GLA 903 欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通
GLA 671 时装专业实践与沟通

时装营销与品牌管理 [MFA] 艺术硕士

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 时装营销与品牌管理必修专业课程

FSH 630	时装营销策略
FSH 635	制定具有竞争力的策略
FSH 643	时装中的数字技术
FSH 649	时装创业：策略品牌管理
FSH 652	全球时装消费者趋势
FSH 653	产品管理与供应链
FSH 654	整合时装营销传播策略
FSH 655	数字营销和社交媒体
FSH 658	全球营销和新兴市场

MFA 时装营销与品牌管理学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

MFA 时装营销与品牌管理研究生文科要求

艺术史认知和美学感性
GLA 613 二十世纪时装艺术史

跨文化理解

选一门：
GLA 603 人类学：体验文化
GLA 606 超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611 文化叙事
GLA 617 现代世界神话学
GLA 619 现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627 全球化世界的工业设计
GLA 903 欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通
GLA 671 时装专业实践与沟通

时装销售与管理艺术硕士\[MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 时装销售与管理学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

时装产品开发艺术硕士\[MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

*须经系主任批准

MFA 时装产品开发学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

MFA 时装销售与管理必修专业课程

FSH 630	时装营销策略
FSH 631	销售原则
FSH 632	趋势分析和产品开发
FSH 634	纺织品及其他原材料
FSH 635	制定具有竞争力的策略
FSH 637	产品采购和分类计划
FSH 643	时装中的数字技术
FSH 649	时装创业：策略品牌管理
or FSH 633	零售管理与经营
FSH 675	视觉营销：形象与品牌

MFA 时装销售与管理研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 613	二十世纪时装艺术史
---------	-----------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通

GLA 671	时装专业实践与沟通
---------	-----------

MFA 时装产品开发必修专业课程

FSH 616	时装动态
FSH 632	趋势分析和产品开发
FSH 634	纺织品及其他原材料
FSH 638	产品线开发
FSH 643	时装中的数字技术
或WNM 600	数字应用
FSH 650	时装概论设计
FSH 651	时装结构
FSH 683	电脑化产品开发
FSH 685	产品生产与采购
or FSH 637	产品采购

MFA 时装产品开发研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 613	二十世纪时装艺术史
---------	-----------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通

GLA 671	时装专业实践与沟通
---------	-----------

本科生课程

FSH 100 时装绘画

本课程向学生介绍绘画的基本原则，包括材料的使用、准备和技巧。学生将采用轮廓线条绘制各种对象，包括物体、内景、外景和裸人体。将涵盖形状与轮廓、正负空间以及透视。强调比例精准。本课程的现场班作业要求须参加一个三小时的绘画工作室。

FSH 101 时装设计 1

本课程阐述时装设计过程的基础知识，从发展构思到编辑和平衡一个系列。学生需认真学习精选主题，以培养开发视觉研究的技能、确定设计元素、诠释并表达自己的理念。

FSH 101M 时装设计 1，男装

本课程讲授男装设计过程的基础知识，涉及从开发到编辑和平衡一个系列的整个过程。学生需认真学习精选主题，以培养开发视觉研究的技能、确定设计元素、诠释并表达自己的理念。

FSH 102 时装绘画 1

本课程进一步加深学生对裸人体的认识，并阐述绘制着装人体的基础知识。学生将绘制各种人物，探索使用不同的材料，包括粉彩笔、彩色铅笔、墨水笔和水彩。强调前缩透视、形状、节奏结构和比例精准。本课程的现场班作业要求须参加一个三小时的绘画工作室。

FSH 105 时装与销售

本课程介绍时装行业概况，向学生阐述时装零售与批发销售、时装材质、时装生产商和时装市场的概念。

FSH 108 时尚新闻学概论

本课程向学生阐述如何为杂志、报纸、电视和时装行业公关媒体撰写时装评论。学生将掌握采访与报道技巧，同时学会如何撰写评论文章和介绍。课程将侧重于新闻看点的重要性和新闻稿的处理方法。

FSH 109 产品开发简介

本课程将向学生介绍产品开发。学生将在研究现有品牌的基础上提出新产品创意，从事趋势研究，创建故事板，绘制平面图，建议新产品。课题将包括消费市场、制装、供应链内的角色与职责、产品开发以及时尚产品分类。

FSH 111 时尚简介

本课程将向学生介绍时尚行业的各个方面。课题将包括时装、纺织品和针织品设计。同时还将讨论销售各个方面。学生将通过亲自参与时装设计项目，了解整个时装运转周期。

FSH 112 时装绘画 2

本课程进一步加深学生对着装人体和构图的认识。学生将通过运用多种常规和非常规材料，掌握着装人体的构图与设计。还将强调灯箱的使用、构图原理和设计。本课程的现场班作业要求须参加一个三小时的绘画工作室。

FSH 114 时装人体和呈现技巧

本课程教授时装人体的开发与利用，以辅助进行时装设计沟通。学生将探索各种绘画材料，强化视觉表现力。本课程十分强调时装的视觉语言。

FSH 114M 男装的时装人体和呈现技巧

本课程将专门探讨男装的面料、下垂感、质地、颜色、情态和姿态，并将进一步提升学生的绘画技巧。本课程侧重绘制作速写及建立时装比例，学生将遵循行业标准。

FSH 118 时尚研究与报道

本课程是实践性新闻工作室，向学生传授有效时尚新闻的基本报道与文字技巧。学生将学习、实际运用各种报道类型的研究策略、事实核查、拟稿和审稿技巧。学生将完成作业，以锻炼自己的新闻工作者素养。

FSH 119 面料和纤维技术

将向学生阐述纺织品的基本特性，以及纺织品与性能和最终用途之间的关联。课程包括对纺织品样本进行实际分析。

FSH 120 时装的色彩概念

本课程重点阐述色彩理论及其在时装行业的应用。通过观察产品集、面料和我们身边的日常世界，对色彩主题、比例和色彩对身体与心理的影响进行分析。

FSH 124 针织品设计

学生将对什么是针织品以及针织品设计师在时装产业如何工作有一个基本了解。将传授手工编织基本技法。学生将运用这些技法制作样品，绘制时装设计草图。学生还会研究当前的针织品趋势。

FSH 125 纺织品设计

阐述工业用与家用纺织品设计的各种方法与技巧。学生将掌握如何构思设计和运用纺织品技法。

FSH 135 时装中的平面设计

本课程帮助学生理解制图和平面设计以及它们与时装之间的关系。学生将能更好地掌控自己的服装，在设计中更加灵活自如，使自己适应更多的职业机会。将向学生传授摄影和数码成像等不同媒介。

FSH 140 演出服设计概论

学生将在本课程中学习演出服设计师所需的基本结构体系、术语和工具。学生还将学习如何对特定角色组进行研究与设计。学生将练习为舞台改装和操纵服装的各种窍门与技巧。

FSH 145 时装营销 1

本课程阐述营销理论与实践，因为它们与时装界有关联。课题将包括确定消费者所想、为消费者构思、生产、促销和运送新时装产品与服务的现行做法。学生将针对行业具体的作业与项目，甄别时装营销策略，运用基本的时装营销研究技巧。

FSH 161 用于时装业的数字技术

本课程向学生介绍用于通过视觉手段传播信息的行业标准软件。将采用作业形式介绍时装产生线布局、概念板和详细的再制作规范。课程将强调程序之间的流畅进行。

FSH 164 时装缝纫技术

学生将在本课程中对剪裁与缝纫技能有基本了解，以便为进军服装行业做好准备。学生将学习织物中的手工完成技术和机器缝纫技术，并运用这些技术。学生将创建笔记本，记录自己新学到的技能。

FSH 168 用于时尚媒体的数字工具

学生将在本课程中学习如何在作时尚新闻时图文并茂。将采用讨论与作业形式，让学生掌握优秀设计的基本要素以及怎样为时装编汇介绍和时装画册打造成功设计。

FSH 181 电影服装设计

学生在本课程中将学习如何通过创造情绪板、色彩故事和插图，给脚本分镜，并通过服装塑造人物身份。学生还将学习如何为演员制作“形象册”，并掌握演出服设计的基本技能。

FSH 182 舞台服装的设计

本课程将向学生介绍服装设计流程，包括研究、剧本分析、服装的时代与风格、解决设计问题和进行制作。学生将更深入地了解舞台服装设计，并完成自己的作品集。

FSH 184 时尚造型

时尚造型是创作时尚意象，以传递设计师或品牌的信息。本课程提供了造型作品集的基础知识，学生可以亲自实践，发展理念，并为摄影整合出引人入胜的外装。课程内容将涵盖时装文化，与模特、摄影师和化妆师合作等。

FSH 188 用于报导的化妆和发型

FSH 188 用于报导的化妆和发型 学生将在本课程中掌握报导摄影中的化妆艺术和发型的基本知识。通过亲身实践项目，学生将能够掌握多项化妆与发型技法，并在期末通过设计美妆摄影综合运用这些技能。

FSH 190 绣绷串珠 1

本课程向学生介绍串珠应用于时装设计的历史。学生将使用不同种类的珠子和亮片以及各种技法完成样品和项目，并将串珠图案缝缀到服装上。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

FSH 192 绣绷串珠 2

学生将在绣绷串珠基本知识的基础上，学习新针法，此针法既可用于缎面又缝牢珠子。另一种针法将用于织物贴花，最后的缝缀针法将营造立体效果，增加图案的纵深和质地。

FSH 194 表面刺绣 1

这一基础课程从历史角度阐述刺绣艺术，同时传授将其运用于当代时装所需的工具与技巧。将向学生介绍棉线、人造丝线、绳绒线和羊毛线的传统手工刺绣针法，以及将其运用于各种时装面料的方法。

FSH 196 表面刺绣 2

学生将在本课程中进一步掌握表面刺绣技能，包括立体缎带和绳绒线、日本平针和拧绕丝线针法、凸起金色金属线刺绣以及玫瑰蒙特石、宝石和水钻的其他缝缀方法。

FSH 201 回收物品

本课程涵盖仿大理石纹、金银箔以及镂花模板的设计、生产与应用。学生将重点学习在门、桌子、座椅、箱子、框架、珠子或任何其他木品表面等回收物品上进行二次表面处理。学生将充分运用自己的创造力，创造一次性重新上漆、改变用途、重新设计的物品。

FSH 209 产品开发 2：高级草图绘制和产品线开发

本课程重点阐述产品线开发平面草图、生产线表单和技术规范单。学生将掌握绘制服装与配饰行业标准草图所需的技能。

FSH 210 时装生产

学生探索服装生产领域，包括制造、采购、控制、计划、成本、资源配置和可行性。项目包括跟踪产品从设计概念到将产品交付给零售商的整个过程。

FSH 213 时装营销 2

本课程通过实际案例学习和重点研究时装消费者偏好的项目，阐述在时装营销过程中的应用。本课程将概述将时装品牌推向市场的完整营销方案的所有要素。

FSH 215 零售与管理

本课程向学生介绍商业管理的基本要素。课题包括组织、控制、计划、决策、领导力、培训、沟通和职业道德。学生通过实际案例学习，学会将这些概念应用到实际的商业场景中。

FSH 218 博客：内容构思与推广

博客与 Facebook 和 Twitter 等社交媒体工具一起构成了现代媒体与营销领域的组成部分。本课程旨在定义术语，分析成功经营博客的各要素，提供实际经验，以使您作为艺术专业人员构思、制作、营销自己的网络博客。

FSH 220 结构/立体剪裁/平面样式 1

本课程对设计工作室进行概述。将阐述进行平面样式草图和在人体模型上立体剪裁的基本原则。向学生介绍如何对服装进行纸样剪裁以及如何使服装达到当今时尚界的商业标准。

FSH 220 男装的结构/立体剪裁/平面样式

这是以男装为主的制作和制模的入门课程。它将强化学生在制模和制作技巧方面的行业知识。学生将掌握如何剪裁和制作男士的基本纸样，并运用棉布和专业缝纫技术，从这些纸样中创造更多的廓形。

FSH 221 时装设计 2

学生将继续发展设计技能。课程重点在于学生要将创意设计想法通过规格图纸（纸样）以及全彩色插图表现出来的能力。侧重制作面料、体现颜色以及分析当今设计趋势。

FSH 224 针织品的设计和结构 1

本课程将向学生介绍针织品设计的基础知识。学生将利用单针床织机获得实际操作的技术经验。他们将体验实际项目，重点是利用具有创意的彩色图案、不同品质的纱线和基本造型技术，进行面料设计和基本制作。

FSH 229 电脑化产品设计

学生将进行电脑化设计，并利用行业标准软件制作平面样式。学生将结合运用软件的多种功能，运用图片和颜色创造、修改、存储和表达设计作品。

FSH 230 结构/立体剪裁/平面样式 2

在这门中级课程中，学生将提升自己的样式剪裁技能，进一步培养自己的构造能力。学生将构造一系列服装，包括连衣裙、长裤和衬衫。将重点强调样式制作行业标准和适用于工业缝纫设备的构造技术。

FSH 240 古典芭蕾舞短裙：简介

本课程将向学生概述古典和浪漫芭蕾舞短裙。学生将学习芭蕾舞短裙的历史，并由头至尾全程构造一款古典芭蕾舞短裙，包括腰带、短裤、荷叶边、布金属线、裙摺、裙身和上身。

FSH 241 电影服装的制作

本课程将通过与电影系和时装系的合作，设计并制作一部影片。学生将与导演合作设计服装，并将其用在电影中。学生将为每个角色设计服装，为演员试穿，并在拍摄时着装。

FSH 242 演出服的制作

在本课程中，学生将为电影剧本或剧院制作原创演出服。学生将在纸上进行设计，再将设计运用到三维中，并提供相应的设计图。学生还将学习制作过程，体验演出服设计师与演员、导演及其他设计师之间的合作。

FSH 244 时装史

本课程追溯从古代到二十世纪作为时装与设计起源的西方服装传统。学生将从探究西方美学理念开始，继续专门针对时装复兴主要领域的学习：古典、异域、乡村和浪漫风格。

FSH 245 营销：美容产品

本课程将向学生讲授如何运用其时尚营销知识制定美容产品营销策略。学生将能够制定营销方案，包括产品开发、公关和情绪品牌经营。学生将结合运用美容销售课程知识制定营销方案。

FSH 246 纺织史

本调查性课程对纺织进行从史前到当代的考察，介绍亚洲、非洲和美洲的传统纺织品以及西方纺织品的设计与制造，重点阐述十九世纪末和二十世纪初的设计运动。课程还探讨纺织品在室内装潢、服装、汽车和工业中的应用。

FSH 250 采购基础知识

学生将学习不同类型销售机构内零售采购流程的基础知识。课程将向学生介绍销售方案、开放购买和盈利要素。要求具备基本数学能力。

FSH 252 视觉营销 1

本课程向学生阐述视觉营销的诸多因素及零售机构当前所用的展示。向学生介绍多种视觉工具，包括装置、人体模型、标识、灯光和道具。

FSH 257 配饰设计：珠宝

在本课程中，学生将通过对配饰与物品的观察，着重学习配饰对身体的装饰。学生将掌握配饰形状与结构方面的知识，并学习如何整理想法与灵感。

FSH 258 配饰设计：手袋和小型皮具

本课程对整个时装史中的配饰进行概述，并向学生介绍手袋和小型皮具行业中的主要产品。课程还将探讨配饰的动态与原则。学生将学习如何通过初始视觉研究和工作原型，开发手袋及其他相关配饰系列。

FSH 259 产品开发 3：PDM - 生产前

在本课程中，学生将着重学习服装原型的开发流程和生产前的审批流程。课程将阐述先进生产线的开发，包括成本与制作。将介绍基于网络的 PDM 系统，以跟踪产品规格、生产包装和材料清单。

FSH 262 时装设计 3

本课程将重点阐述设计理念。学生将培养自己的绘画风格、设计和表现技能，以展示自己的个人视角。学生将掌握时装行业的知识，学习定价点原则，了解国内和国际市场。

FSH 266 电脑在时装中的应用 1

学生将掌握时装行业的知识，学习定价点原则，了解国内和国际市场。

FSH 267 男装时装设计 2

学生将参与精选项目，旨在开展研究、提出概念和开发男装市场创新设计。学生将在纸上创作二维男装系列，同时学习表达技巧，在工作中树立自信。

FSH 268 男装结构 2

在本课程中，学生将制作男装基本块，再用入各种设计好的成衣中，为今后的所有男装课程奠定基础。课程将讲授绘图和制作的原则，以使生产出的服装达到行业标准。

FSH 269 产品线开发

本课程让学生参与产品线开发合作流程。学生将参与历时一学期的案例研究，以亲自体验开发时装系列的所有必要的组成部分。

FSH 274 应用纺织品 1

本课程概述用于家具和时装的纺织品行业。学生将学习丝网印染和热转印技术。学生还将了解在纺织品行业成功发展事业的机会。

FSH 276 应用纺织品 2

在本课程中，学生将进一步加深对面料和印染技术的理解。课程将讲授各种先进的布料表面处理技术，包括烂花印染和拔染印染。

FSH 278 时尚新闻：博客

学生将学习创作、维护自己博客的技术、研究和写作技能，同时考察几个业界领先的博客，寻找灵感。鼓励学生撰写具有新闻价值的文章，表述独家观点，并有效利用这项技术展示自己的作品。

FSH 280 个人时尚造型

在本中级课程中，学生将重点学习个人时尚造型的内容。实践项目有助于学生分析、体验实际情形，培养为个人客户和名人塑造形象所需的创新与组织能力。

FSH 282 针织品的设计和构造 2

本课程将介绍基本的纹理针法和双针床面料，学生将利用这些技能创作自己的第一件服装。通过开发、分析不同针织结构、颜色、图案与构造的技法，学生将了解面料对针织品设计的影响。

FSH 284 为造型师进行摄影制作

在本高级课程中，学生将学习成为自由造型师的物流和商业知识。课题包括制作照片、管理任务和自我宣传。演讲嘉宾、课堂模拟和小组项目将进一步详解这项工作的各种规则。

FSH 287 针织品的设计和构造 3

在本课程中，学生将集中学习细部设计和使针织品设计别具一格所需的构造实践技能。学生将学会识别商业不可或缺的技能，并采用、结合运用机器与手工技术，创作独特的服装设计。

FSH 288 时装特写文章与记事

在本课程中，学生将提高说明文撰写技能，采用直白的新闻导语，并结合运用小说技巧撰写专题文章。学生交分派自己的片区，并要求他们在模拟编辑会议上集思广益。

FSH 289 紧身衣和内衣

学生将学习紧身衣，并将紧身衣用作外衣与内衣。学生将剪裁、制作不同款式与造型的紧身衣，这些款式与造型将作为尝试各种立体剪裁设计想法的基础。选出的立体剪裁和模板设计将用于制作成品。

FSH 294 用于产品的纺织品印染

本课程将传授纺织品印染的实践、创新与智能方法。从灵感源到自己想要的最终印染产品，学生将有机会发展自己的想法，主要运用丝网印染技术以及手工绘画、绘图和镂花模板印染。

FSH 295 可持续设计

本课程将探讨时装设计中的环保问题。鼓励学生找出创新解决方案和替代方法。课程将重点阐述既符合所有常规行业标准又能解决生态问题的设计。

FSH 297 视觉营销：工具与材料

本课程向学生介绍视觉营销展示的装置与作品常用的各种工具与材料。学生将掌握各种门店工具正确、安全的用法，练习完成视觉营销作业和课堂项目的最佳方法。

FSH 299 技术设计作品集

本课程重点阐述如何制作适合销售的作品集，展示技术绘图技能、与数字技能相关的时装设计熟练度和一条产品线的专业演示。学生将从事技术设计方面的研究、编制自我宣传资料以及使用行业标准软件和基于网络的 PDM。

FSH 300 鞋履设计 1

学生在设计鞋履系列的同时，还将深化上一门课的认识、设计与绘制鞋子草图、量尺码、试合适与否以及鞋子的材质与构件。学生将研究制鞋行业的各个环节，包括手工制鞋、产品开发与测试、技术规格与技术表单以及展销会。

FSH 301 牛仔布设计

在本课程中，学生将探索牛仔布的设计与开发，以时装、面料和版型为主。课题涵盖牛仔布史、水洗与表面处理、花纹、样品制作、生产流程、品牌标识、销售和营销。课程结业时，学生将设计一个牛仔布系列。

FSH 305 时尚公关

在本课程中，学生将学习应用于时尚公关的原则与实践。学生将了解公关是时装营销的重要工具。学生将探索公关行业史、有远见的行业领军者的影响以及技术推动变革对当今时尚公关的影响。

FSH 307 视觉营销：陈列窗概念

本课程审视开发动态橱窗展示的创新策略。学生将研究文学、音乐、时事、流行文化、艺术、时尚和电影史，从中寻找灵感。重点是设计有效视觉叙述。

FSH 309 产品开发 4：PDM - 面料、采购与生产

学生将利用基于网络的 PDM 软件提升其产品线开发的技能。本课程重点是提炼技术包和生产线表单、时装产品采购的流程与程序、成本预估技术、产品构制评估方法和时装生产的高级知识。

FSH 311 女帽

女帽是极为专业的一科，学生既可以充分发挥创造力，又可以严格遵循传统。课程重点是帽类设计与构造中的各种面料的制作技术。

FSH 313 时尚偶像与时尚对象

本课程重点阐述时尚影像、时尚代言人和媒体对偶像的诠释与演绎。将深入讨论历史时代、青年运动、时尚之都和报刊作品中的偶像时尚意象等课题。学生将查考传奇性影像，追踪其对流行文化的影响。

FSH 316 跨国零售/全球营销

学生将通过对从事全球运营的零售商的研究，学习全球经济的重要性。本课程阐述一个概念性框架，使学生了解不同的法律、社会和经济环境对全球范围消费品分销的影响。

FSH 317 男装时装设计 3

本课程重点仅在于学生要有能力将创意设计概念通过规格图纸（纸样）以及全彩色图形表现出来。特别侧重面料和颜色的制作，同时由学生对当前男装设计趋势进行分析。

FSH 318 男装构造 3

这是构造和平面样式的中级课程。本课程旨在加强学生掌握纸样制作与构建行业规程方面的知识。

FSH 323 时装趋势分析

本课程将概述时装趋势预测与分析的基础知识。本课程让学生了解产品的演变特性，诠释影响产品的文化背景，搜集、分析、梳理数据，以便预测、掌握时装趋势的含义。

FSH 330 构造/立体剪裁/平面样式 3

本课程中，学生将学习更高级的纸样剪裁与构建技术。学生利用当今行业应用的技术，剪裁、制作定制服装。学生还将进行立体剪裁项目，掌握如何正确处理时装面料。

FSH 331 构造/立体剪裁/平面样式 4

本课程旨在使学生在之前课程的基础上，提升在纸样制作与构建方面的技能。学生将评估、诠释现有设计师秀场造型的要素，从其自己的二维设计制作定制样式，与结，再根据行业标准构建、适配、更改服装。同时将介绍构造与整饰的新技术。

FSH 333 技术设计与分级

学生将学习在时装领域成为成功技术设计师所需的技能。这些技能包括绘制技术平面图、制作分级技术规格单、了解体型与发育、撰写制作备注以及适用于童装的安全问题。学生将使用 excel 创建整个技术规格包。

FSH 335 电脑化制模

利用 Gerber Accumark 软件，学生将学习如何使用先进技术，运用数字化方式将模型输入电脑，进行修改，并把模型制成各种廓形。学生还将把模型分级成各种尺寸。

FSH 337 结构/下垂感/平面样式 5

本课程旨在使学生将自己的设计作品提高到系列前程度。将向学生讲授手动分级和模特试穿的原则，并学习制作行业模型。学生还将学习新的构建与整饰技能。

FSH 340 时装设计 4

鼓励学生分析、发展个人设计实力与理念。进一步提升学生的技术技能，提高表达、展现设计师观点的能力。

FSH 342 演出服的制作 2

在本课程中，学生将为现场演出项目设计、制作演出服。学生将参与一系列构建与制作项目，制作成品演出服，满足以动作为主、由设计驱动的表演项目的需求。

FSH 343 营销：短视频

在本课程中，学生将学习利用和创造短视频理论的价值，将其作为有力的营销工具，刺激消费者。学生将学习时装行业特有的基本视频技术，利用故事叙述与视频交流技巧，解决关键的营销问题。

FSH 344 面料与形状

在本课程中，学生将学习相邻的二维几何平面如何在面料上建立三维形状。学生还将学习实验面料处理及这些三维形状与人体的关系。学生将用面料建立三维形状，并把这些形状运用于服装模型上，以便进行服装设计。

FSH 345 品牌营销

本课程考察品牌价值和品牌树立、管理与营销的所有方面。学生将研究新兴和现有品牌，并运用相关知识打造一个品牌。课程重点是制定反映品牌特性、目标消费者和产品/服务的品牌营销方案。

FSH 347 库存管理与规划

本课程将通过分析库存管理、盈利与竞争优势，对 FSH 250 中阐述的概念进行拓展。学生将熟知库存、周转、采购和规划。

FSH 348 互动营销

在本课程中，学生将学习时装数字营销及其与传统营销整合的基本知识。课程组成包括在线促销、用户生成内容、企业博客和移动营销。学生将制定营销方案，并对社交网络各网点的结果进行分析。

FSH 350 自主品牌产品开发

本课程将向学生介绍产品开发的各种概念与技术。项目包括研究确定适当产品、该产品的开发、采购、成本测算以及样本制作。

FSH 352 视觉营销：空间规划与指令

本课程重点介绍零售与批发空间内的最佳行业实践。学生将制定策略，以书面和视觉两种方式表达自己的概念。课程重点是创意空间的利用，以及对多项目类别、整个季节周期和相邻产品的相应展示。

FSH 357 零售店管理

本课程深入探讨零售店的多种运营。课题包括地点与目标市场、商品陈列摆放与分类、客户服务、销售技巧、员工调遣计划、员工积极性、视觉展示、利润分析、物流及更多经营所需要的领域。

FSH 363 特别活动与促销

在本课程中，学生将学习一些要求与惯例，用于为支持一个时尚营销方案的产品发布或产品展示而开发、举办有效的特别活动与时装秀。学生将筹划、组织、开发并执行特别活动与促销的所有环节。

FSH 368 配饰销售

课程将向学生介绍配饰中的诸多有趣类别，包括皮具、珠宝、围巾、帽类、眼镜等等。学生将探讨配饰在各种零售环境中的重要作用。课程将研究各大品牌与设计师以及自主品牌产品。

FSH 369 销售：美容产品

本课程向学生介绍销售美容产品的最佳实践，为学生深入剖析该行业的不同类别，包括彩妆、香水和护肤。课题包括国内国际各大品牌、行业史以及产品类别的开发与选择。

FSH 374 应用纺织品 3

在本课程中，学生将继续拓宽、拓展印染技术方面的知识，包括带热转印的丝网印染。学生们将设计面料样品和面料设计的成品系列。

FSH 375 时装销售策略

本课程将通过分组项目、案例研究和实地考察，针对时装类别构建和产品选择，探讨批发与零售的成功策略。重点是创制策略观点和适合目标市场的品位层次。

FSH 376 应用纺织品 4

在本课程中，学生将进一步提升为时装与家具设计纺织品印染的技能。学生还将继续制作面料设计系列。

FSH 377 视觉营销 2

本课程将视觉营销概念应用于实践项目。课题包括视觉营销理论、执行标准、门店设计与公司形象。

FSH 378 男装时尚设计 4

学生将进一步发展男装设计师的技能，鼓励学生对国内国际市场形成全面认识。重点是插图技巧与专业演示。

FSH 379 男装构造 4

本课程旨在教授学生当今男装行业所使用的成衣剪裁技法。将向学生展示如何制作定制服装以及制作技术所用的各种变化方式。学生将学习成衣与定制服装技法的区别。

FSH 382 针织品的设计和构造 4

学生将在本课程中亲自体验设计、开发针织品系列所需的全部内容，以便为高年级的快节奏学习作好准备。课程特别侧重设计概念开发、平面图和作品集展示以及实物模型和三维构建。

FSH 384 男装时尚造型

本课程探讨男装时尚造型这一科。学生将通过各种活动与摄影，学习成功打造精裁与休闲男士造型的技巧。

FSH 385 营销促销策略

本课程使学生深入学习时尚环境的特别促销策略。学生将学习制定整合营销方案。核心内容包括广告、直邮、宣传、公关、个人销售、特别活动和社交网络。

FSH 387 针织品的设计和构造 5

在本课程中，学生将确定、培养自己作为针织品设计师的实力，为迈入时尚界职场做好准备。课程将侧重项目构建，以打造专业的个人作品集并开发个人系列。

FSH 390 时装销售专业实践

本课程为学生提供在零售与服装销售行业中就职的实际信息。学生将探索自己的职业选择、撰写简历、准备求职面试、完成实习，重点是从学生顺过渡到专业人士。

FSH 391 时尚产品造型

本课程中将向学生介绍如何在杂志、产品目录、报纸和网络等各种媒体为一系列时尚产品进行造型。学生将进行制作、艺术指导和造型摄影。课程重点是产品时尚造型的技巧与概念。

FSH 392 时尚的社交媒体策略

在本课程中，学生将能在时尚界社交媒体的纷乱世界中畅游。学生将学习着手制定有效、负责的社交媒体策略，即对时装品牌营销工作有价值的策略。学生将能够解读社交媒体可为品牌提供的各种平台。

FSH 394 时尚广告与品牌

在本课程中，学生将了解时尚广告和一些关键因素所发挥的适当作用，这些因素可以帮助消费者确定、识别一个时装产品，比如名称、术语、设计和标识。学生将了解单个品牌信息对于有效时尚广告的重要性。

FSH 397 视觉营销：人体模型、形状和装置

学生将通过实践体验，适当使用、维护人体模型、形状和替代品，了解产品展示中用人体模型作造型的流程。学生将练习造型法技能：为男女定制服装落实形状；协调上下装单品、单件服装、时尚配饰与家居品。

FSH 398 电脑在纺织品中的应用

本课程将探讨将电脑作为设计工具的技巧。学生创作纺织品设计、色彩，使用 Photoshop 和 Illustrator作重复。

FSH 399 电脑在针织品中的应用

本课程使学生在 Stoll 工业织机上体验中级编程与针织技法。学生将学习使用 M1 软件中的工具，编写针织程序，操作 7G 和 12G Stoll 工业织机，织出样本和服装片幅。

FSH 400 构造/立体剪裁/平面样式 6：高年级系列

学生研究、设计、制作从运动装到晚装的设计师服装系列。课程将侧重设计师工作室技法。

FSH 409 产品开发 5：高级生产线开发

学生将通过开发两个系列，为特定品牌/公司制定产品开发策略。本课程重点演示先进的数字与手工技巧，利用行业标准软件和基于网络的 PDM 展示与品牌形象一致的完整产品包。课程强调专业演示。

FSH 410 电子商务

本课程将向学生传授网上销售时尚产品的基础知识。课程将讲述电子商务技术的新策略、基于网络的新兴商务模式、营销创新和增强客户界面的最新技术。

FSH 417 男装时尚设计 5

学生继续加深对国际时装行业中特定男装市场的认识，将根据学生的个人风格，定位特定市场。课程重点是纽约、伦敦、米兰和巴黎系列的男装趋势分析。

FSH 418 男装结构 5

学生将创建自己的细棉布和成衣设计。课程重点是运动服。课程强化了 1、2、3 所涵盖的所有领域的知识，加深学生对剪裁和构造的认识。

FSH 427 视觉营销：演示用图形

本课程深入探讨各种应用于视觉营销行业的图形表达工具。学生将学习为零售、批发、展销会、门店内展示、促销以及橱窗展示中所用的动态图形进行确定、制定标识项目的各种技能。

FSH 430 时装设计 5

在本课程中，学生将提升其将自己的个人风格定位于特定市场的能力。课程重点是在设计、演示和趋势分析中放入延续一致的风格。学生将致力于培养设计能力，力图确立鲜明、强烈的个人设计理念。学生将从事高年级系列开发。

FSH 434 构造/立体剪裁/平面样式 6：三维设计

本技术设计课程将重点介绍再次制作复杂服装。学生将分析设计师创作的服装，制作纸样以及布样和详细的面料样品。课程重点是利用复杂的剪裁方法创作精确的纸样并运用高级手工缝制技术。

FSH 436 时装作品集的制样和三维设计

在本课程中，学生将采用传统与数字方式，制作技术和三维设计的时装作品集。将选用之前的技术项目，提炼并纳入作品集中。学生将创作网络作品集、技术设计专门的简历和自我宣传材料。课程将强调专业水平和行业标准。

FSH 438 解读时尚

在本课程中，学生将通过时尚批评眼光和语言，考察秀场、展销会及其他活动考察全球时装行业体系。课程将包括名人、品牌、机构和媒体的影响力，是他们使时尚成为全球的一种经济与文化现象。

FSH 440 演出服设计作品集

在本课程中，学生将为自己的作品集编辑、选择最佳演出服作品。内容将涵盖摄影作品、作品集布局 and 向潜在雇主表达想法等方面的技巧。学生每周展示自己的作品，接受深入的批评，并撰写自己的求职信和简历。

FSH 441 演出服结构 1

本课程中，学生将通过创作紧身衣、带胶骨紧身内衣和衬裙，学习制作戏服的基础知识。此外，学生还将学习如何为紧身胸衣制作专用胸垫。最后，学生将学习针对现代体形调整周期样式，以及如何制作可针对各种体形改动的服装。

FSH 442 纺织品的计算机辅助设计

学生将学习如何通过使用纺织品友好环境媒体工具，运用这一纺织行业专用软件辅助自己的设计概念，从而创作重复样式、草图和标记。学生将学习利用设计中的颜色数据、色彩系、各种值和百分比，创作详细的演示。

FSH 445 当代零售策略

本课程重点阐述快速变化的零售环境中的创新零售概念。学生将针对消费者趋势、市场变化、分销渠道开展研究，并利用这些信息制定一份完整的零售方案，包括销售计划、地点分析和零售运营的所有方面。

FSH 450 时装创业

本课程着重阐述确定市场机会的创业方法。本课程将强调零售环境中的产品差异化和新产品与新品牌的营销。学生将制定商业方案，包括如何开发、营销、出售其独立品牌下的产品线的过程。

FSH 456 时装作品集和计算机辅助设计

本课程旨在为学生进入时装行业做好准备。将进一步完善学生的计算机辅助设计能力，使演示提升至专业水准。学生将创作网页作品集并制作附属材料。此外，学生还将学习如何为自己的作品集制作工作单和技术包。

FSH 460 销售：行业合作

本课程向学生介绍零售与批发时装品牌的最近时装行业的最佳实践。学生将与业内专业人员开展项目合作，以使学生在 21 世纪成功销售所需的经验与领导技巧。

FSH 464 时装零售管理与经营

本课程为学生提供实时的机会，其可参与、了解经营、管理时装零售企业的所有环节。学生将学习运行 POS 系统，管理、控制库存和收货流程，给销售厅陈列商品，管理客户需求，以及培养、培训、调配门店员工。

FSH 465 时装设计 6：高年级系列

在本课程中，学生将制作一套毕业项目，以便完成作品集，达到业界要求的优质标准。

FSH 467 男装时尚设计 6

在本课程中，学生将制作一套毕业项目，以便完成作品集，达到业界要求的优质标准。

FSH 468 男装构造 6

学生将在其高年级系列中制作细棉布品、试合适与否和创造设计样式。学生将采用时装面料制作不少于六件男装，这些男装可能包括在毕业时装展中。

FSH 472 视觉营销 3

本课程为高年级学生提供毕业实践项目。学生将针对商业环境构思并实施一次环境或视觉展示。

FSH 473 纺织品作品集

本课程旨在为学生进入纺织品行业做好准备。学生将确立目标，分析技能，在纸上制作一个幅二维人体作品，并以此创建自己的作品集。本课程还将探讨就业机会和自由职业的物流方面。

FSH 474 应用纺织品 5

在本课程中，学生将进一步拓展其技术能力，拓宽印染和面料处理方面的知识。学生将继续探索不同类型面料的品质与性能。学生还将继续创作纺织品设计系列。

FSH 476 应用纺织品 6：高年级系列

本课程要求学生为其高年级作品集创作印染面料系列。学生将有机会探索已经掌握的多种印染方法。

FSH 477 视觉营销：项目工作室

学生将针对特定的商品类别展示来开发、实施全面整合视觉营销概念。学生将针对一个品牌类别开发视觉项目，运用多种商品摆布法：橱窗设计与安装、店内重点展示、墙壁商品陈列、楼层平面布局、装置设计和图形标识系统。

FSH 478 用于报道的时尚造型

在本高级课程中，学生将了解过去 50年中重要的编辑时尚造型师、时尚摄影师、杂志和时尚故事。学生将利用这些丰富的资源，设计造型，并制作两张突出创新理念的照片。

FSH 479 电脑在高年级系列中的应用：针织品

学生将从先前的作品中选取适当设计想法，制成样本，并编制出在 Stoll 工业织机上的程序，织出服装，纳入其高年级作品系列。学生将制作达到行业标准品质的作品集样本。将向学生介绍先进的完全成形和花式针技术。

FSH 482 针织品的设计和构造 6

在本课程中，学生将开发高年级针织品设计系列，用于秀场和/或专业人员作品集中。要求学生在专业水平进行练习，并遵守行业标准。课程重点是完成为其个人职业目标量身定制的完备作品集。

FSH 484 时装秀时尚造型

在本高级课程中，学生将学习如何为时装秀造型，从视觉上彰显设计师或品牌标识。个人和课堂项目将向学生展示造型师在时装秀之前与期间的责任，包括：造型过程、选模特、试穿、彩排、音乐和后台协调。

FSH 488 杂志和数字媒体发布

在本实践课程中，学生将参与现代纸质与网络杂志制作的每个环节，包括研究和编写故事、报道、撰稿、艺术指导、标题、装饰、说明、社交媒体和摄影。强调达到行业标准和按时完成。

FSH 490 作品集加强

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行的专业标准。结果视具体科目而定。须经系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

FSH 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

FSH 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FSH 500 时装实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在时装领域工作的机会。

研究生课程

FSH 600 时装设计 1

本课程将各学科学生集合在一起，旨在向学生介绍各种设计与插图方法。

FSH 600A 时装设计

本课程将各学科学生集合在一起，旨在向学生介绍各种设计与插图方法。

FSH 601 三维设计 1

本课程要求学生进行三维设计和服装开发制作。学生将学习模式制图和服装制作的核心原则。还将向学生介绍样式形状的处理。本课程将涵盖行业设备的使用、工作室实践并根据商业时装标准开发服装。

FSH 601A 三维设计 1

本课程要求学生进行三维设计和服装开发。学生将学习草拟模式和服装制作的核心原则。还将向学生介绍样式形状的处理。本课程将涵盖行业设备的使用、工作室实践并根据商业时装标准开发服装。

FSH 602 时装设计 2

本课程由设计项目组成，辅助培养学生的创造力，加强他们对核心设计原则的了解。侧重对市场相关性的认知。进一步提升技术能力。

FSH 603 三维设计 2

本课程通过专业教学、高级样式制作、构造和缝纫技巧，重点使学生掌握裁缝艺术。将挑战学生草拟、制作符合行业标准的定制服装。将着重强调时装面料的正确处理和工业缝纫设备的适当使用。

FSH 604 时装设计 3

在本课程中，学生将在为目标市场设计、开发一组项目的过程中，实际体验合作及与专业团队工作的规范。学生还将开发个人系列，展示其独家理念和设计实力。将侧重技术熟练程度和专业化展示。

FSH 605 三维设计 3

在本课程中，学生将剪裁样式，为两个项目制作服装。

FSH 606 时装设计 4

本课程是由学生个人确定的项目组。学生和导师之间互相磋商，选择要从事的项目，拓展其为毕业项目所选领域的知识。

FSH 607 3D 设计 4

本课程由学生与导师商议确定的项目构成。这些项目将为毕业项目准备模型。

FSH 609 时装中的数字设计

本课程将探讨以电脑为设计工具的技术，包括插图、平面草图的绘制、规格图纸、展示和故事板。

FSH 610 应用纺织品 1

本课程将向学生介绍应用于纺织品行业中的各种面料印染方法。包括丝网印染和热转印。

FSH 611 应用纺织品 2

本课程将继续向学生传授面料知识，进一步深化学生在面料构成与性能方面的知识。

FSH 612 应用纺织品 3

在本课程中，学习印染纺织品的学生将为特定项目设计面料。

FSH 613 应用纺织品 4

本课程由学生与导师商议确定的项目组成。一个或多个此类项目将参加行业比赛。本课程将特别强调市场设计所面向并最终应用的领域。

FSH 615 纺织品设计

本毕业课程将向学生阐述纺织品的各种设计方法和行业中所用的生产技术。鼓励学生在设计项目中创作纺织品设计系列。将简要概述纺织史。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

FSH 616 时装动态

本课程将向学生全面概述时装行业，包括产品开发、采购、购买、营销和零售。将考察所有时装类别，重点讲述时装行业不同部分之间的关联。

FSH 617 时尚新闻学基础知识

本课程概述时装出版和时尚专栏中的叙事模式。学生将通过解构时装故事来检视自己的声音、结构、视角和对时装术语的运用，从而培养阅读、写作和研究技巧。

FSH 618 针织品设计

在本课程中，学生将学习入门和中级手工针织技巧。他们将运用每种技巧织成样品，并设计两个针织品系列。此外，学生还将获得对时装行业中的针织品和针织品设计师作品的基本了解。

FSH 619 时尚新闻学的发展与当前争议

这个讨论班将探讨时尚新闻学在文化中的作用及其责任。学生将探究媒体的最近发展动态，考察时装行业的社会问题、丑闻和争议。课堂上将举办由学生主持的圆桌讨论。

FSH 620 针织品的设计和结构 1

本课程将介绍时装针织品设计中的技术、多样化和创意方面。学生将通过面料设计和插图，研究纱线、颜色、图案、质地和形状的运用，从而发展设计技能。课程将介绍国内织机和手工针织技法。

FSH 621 针织品的设计和构造 2

学生将根据自己的原创概念，设计并创作成衣。课程将介绍平面样式和三维设计的使用方法。学生将结合运用颜色与图案，研究基本廓形的多种变化。学生还将计算完全塑形和编写模型。

FSH 622 针织品的设计和构造 3

在本课程中，学生将获取工业针织机的使用经验。学生将设计、制作两件服装，主要利用双针床面料和三维设计。学生将首先在合身廓形范围内进行设计，随后了解双针床面料的功能，以探索廓形。

FSH 623 针织品的设计和构造 4

在本课程中，学生将从事自觉项目，进一步培养自己的个人风格，筹备作品集，在准备毕业作品系列中完善自己的技巧。

FSH 624 时装语言

本课程提供学生掌握时装行业术语的技能。本课程包括时装销售语言以及针对销售程序的概述。本课程侧重与时装营销、销售、产品开发、采购、纺织品和视觉营销相关的核心术语。

FSH 626 数字与纸质杂志的出版

在本工作坊式课程中，学生将学习如何图文并茂地叙述一个有影响力的故事，还有机会在纸质与数字平台上构思、设计、编辑自己的杂志。

FSH 627 写作、研究与专题报道

在本课程中，学生将被分派自己的片区，并被要求在模拟编辑会议上陈述观点。重点是锻炼写作与研究技能，撰写专题长度的文章，并把时装置于更大的文化背景中。

FSH 628 社交与移动报道

从电报到应用程序，本课程将全面概述社交与移动报道的发展史。重点是当代故事讲述与数字工具，让记者能够撰写互动式新闻稿，课程结业时将举办一次现场报道演示，学生将共享通过流行应用程序制作的长篇专题报道。

FSH 629 时尚造型

学生将学习为时装杂志的各种拍摄进行造型。重点是进行视觉故事讲述和从头脑风暴、组合服装、彩排、预约艺人和搭景中找到可供拍摄的实用要素。

FSH 630 时装营销策略

本课程将向学生概述营销，重点是促销和营销沟通的作用。课程主要包括市场开发、促销、直接回应、社交网络和口头营销。

FSH 631 销售原则

学生将从买家的角度了解销售部门在零售公司中的作用。课题包括季节性财务计划、分类计划、厂家磋商和库存管理。学生将学习打造一家成功零售商家所需掌握的概念和基本零售数学计算。注：要求具备基本数学能力。

FSH 632 趋势分析和产品开发

学生将学习怎样、到哪里搜集趋势信息，并将这些市场趋势运用到为市场开发新时尚产品的概念中。他们将完成一件从概念到成型的原创产品，包括研究、采购、成本测算、销售和营销。

FSH 633 零售管理与经营

本课程审视对所有时装销售商务有影响的当代管理课题。通过案例学习、教科书阅读和视频访谈，学生将了解企业的社会责任、职业道德、创业精神、领导力和全球化等方面的知识。

FSH 634 纺织品及其他原材料

学生将学习纺织品及其他原材料的基础知识，重点是与特定目标市场相适应的产品品质。课程包括对纺织品样本亲自进行分析。

FSH 635 制定具有竞争力的策略

本课程向学生阐述制定业务方案所涉及的策略思维。课程包括打造竞争优势、制定业务策略、作出假设及盈利的各个方面。

FSH 637 产品采购和分类计划

本课程将探索各类商品的全球范围采购机会。进出口限制的影响被视为成本比较的组成部分。

FSH 638 产品线开发 - 合作流程

在本课程中，学生将学习产品线开发的基础知识。本课程回顾设计师、供应商、销售商和业务合作伙伴在创作时装系列过程中的合作流程。课程以分析和创新两种方式讲述这一流程。

FSH 640 时装绘画

本课程重点阐述为时装和普通插图绘制着装人体的方法。重点是了解人体。本课程的现场班作业要求须参加一个三小时的绘画工作室。

FSH 641 新闻和及时报道训练营

这门强化写作课程采用模拟新闻工作室的方式，旨在训练学生适应快节奏的日常工作环境。学生将被分派自己的片区，并被要求在短时间内挖掘、撰写爆炸性新闻。课程还包括阅读新闻和事件报道。

FSH 643 时装中的数字技术

本课程的重点是利用行业标准绘图软件，高效开发专业演示并沟通信息。学生将制作并采用专业手段演示概念板、品牌、销售与生产文件和营销宣传资料。课程将强调软件之间娴熟的切换。

FSH 645 奢侈品牌：产品开发与营销

奢侈品牌领域一直是一门引人入胜的科目；奢侈品牌产品开发与营销是最复杂而又有意思的课程之一。本课程将奢侈品牌产品开发与营销中所用原则的要素和相互影响结合在一起。

FSH 648 可持续性与社会

本课程涵盖可持续性中当代最重要的课题。学生将真正了解当前可持续性所面临的挑战和影响艺术与行业设计的政策，同时探讨可用来影响、促进社会可持续性的教育、生活方式与技术策略。

FSH 649 时装创业：策略品牌管理

本课程的重点是建立当代时装品牌，将创意转变成满足消费者需求的商业。学生将在深入研究、行业最佳实践、趋势市场分析及在当代商业环境中致胜所需的创业思维的基础上，制定品牌战略。

FSH 650 时装设计简介

本课程讲授时装设计过程的基础知识。学生将通过所选项目培养视觉研究技能和想法，并确定设计要素。学生将学习设计开发的基本步骤，编辑和平衡一个 RTW 系列。学生将培养自己的技术、视觉和语言表达能力。

FSH 651 时装结构

在本课程中，学生将通过对设计工作室概貌的了解，学习服装构造和起草平面样式的基本原则。本课程将向学生介绍如何对服装进行样式剪裁，以使服装达到当今时尚界的商业标准。

FSH 652 全球时装消费者趋势

本课程将介绍全球时尚市场的动态、最新趋势和消费者。学生将研究、应用时装理论、研究多样化的市场特点与消费者行为以及全球时装行业存在的问题，以识别特定目标市场的市场机会。

FSH 653 产品管理与供应链

本课程将重点讲述从产品开发到分销的全球时尚供应链结构。学生将评估产品生命周期、开发流程、管理工具和时装行业的全球化问题，以制定与公司目标、目标市场、产品类型、法规及分销渠道相适应的产品管理策略。

FSH 654 整合时尚营销交流策略

本课程重点讲述传统和非传统营销交流渠道和行业最佳实践。学生将为特定时装业务制定整合营销交流策略，策略应反映当前趋势和不断变化的时装营销环境中的新技术。

FSH 655 数字营销和社交媒体

本课程重点阐述不断发展的数字与社交媒体平台。学生将针对时尚业评估数字与社交媒体平台，制定与传统营销渠道相整合的数字营销策略。课程将侧重定量分析与评估标准。

FSH 656 时尚与可持续性

本课程重点讲述时尚针对全球生态问题和推动一个更可持续的未来所起的作用。重点是鼓励时装专业人员，使他们能够主动地将环保战略整合到业务、营销、产品开发目标的制定与实施中。

FSH 657 网上零售

本课程为了解网上销售产品打下完备基础。通过对应用于网上销售的营销、销售和消费者体验策略的研究，学生将深入了解消费者和产品如何在电子商务世界中相互关联。

FSH 658 全球营销和新兴市场

学生将通过案例研究和全球和地区零售商的最佳实践，把全球经济与商业环境的概念框架运用于时装企业中。学生将为时装企业制定瞄准全球和/或新兴市场的营销策略。

FSH 659 时尚公关

本课程重点讲述时尚公关的原则、作用与作法。学生将根据客户需求和公关目标制定公关策略，并为各类利益相关方提出建议。

FSH 661 演出服设计 1

在本课程中，学生将为经典剧目设计演出服，通过演出服设计师的视角，探究现代故事结构、人物和情节发展的来龙去脉。将通过三个选出的剧目，探究经典剧目、剧院史和设计史的基础知识。

FSH 662 演出服设计 2

在本课程中，学生将为音乐剧、舞蹈和实验剧设计演出服。通过探索这三种不同的风格，学生将能够把设计与动作和声音结合起来，观察能否解构演出和破除观众与演员之间的屏障。最后，学生将扩展其作品集，展示一系列设计能力，这些能力可以演译成许多戏剧媒介。

FSH 663 演出服设计 3

在本课程中，学生将为当代电影设计演出服，重点是喜剧片、惊悚片和情节片。学生将考察颜色和廓形如何影响观众对人物与原型的观感。每个项目都将阐释电影设计的特定需求，重点是连续性、作额外计划和面料选择。

FSH 664 演出服设计 4

在本课程中，学生将为三个具体的电影类型设计演出服：奇幻类、历史类和科幻类。通过探索这三个类型的电影，学生将学习如何操纵传统研究，考察非常规演出服材质，研究具体细节，从而提高精确度。最后，学生将有机会创作纸质项目，将具体细节从这些项目制作成三维样品和设计成品。

FSH 671 演出服结构 1

在本课程中，学生将学习演出服构造的基础知识，重点是古代服装构造、特定剧院的模型制作与操纵技术以及紧身衣构造。学生将重点通过为具体人物而不是服装模型试装，而接触到真正的身体。

FSH 675 视觉营销：形象与品牌

本课程将探讨商业环境中视觉营销的复杂性。课题包括视觉形象和时装品牌的深度学习。学生将创作、实施视觉营销设计与展示。

FSH 676 演出服草图

在本课程中，学生将通过创作面具、盔甲和面料作旧效果，学习制作戏剧工艺品的基础知识。然后将从这些项目中学会的技巧运用于各种非常规项目中，从而掌握一整套全面的工艺技术。

FSH 683 电脑化产品开发

本课程将重点介绍数字化产品原型开发和生产预备流程。将介绍电脑化生产线的开发，包括成本与制作。将介绍基于网络的 PDM 系统，以跟踪产品规格、生产包装和产品线的材料清单。

FSH 685 产品生产与采购

本课程重点介绍开发时装产品中的全球生产和产品采购结构。学生将根据公司目标、目标市场、产品类型、采购、进出口法规、成本比较、厂商评估和分销渠道，开发产品线、生产工艺和采购策略。

FSH 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室产品要求。

FSH 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

FSH 800 指导研究

指导研究重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业设计。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业设计项目所需的具体概念性和技术性能。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FSH 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FSH 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

FSH 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

FSH 811 论文/作品集：设计

在这门自学课程中，学生将评估目标，制定时间表，完成其毕业设计项目和/或纺织品作品集。重点是运用从整个课程和持续的开发工作中学到的技能，反映学生的独家设计理念与特征。如果出于完成毕业作品集和/或毕业设计项目之需，可重修本课程。

FSH 815 毕业设计/作品集：三维设计

在这门自学课程中，学生将评估目标，制定时间表，完成其毕业设计项目和/或纺织品作品集。重点是运用从整个课程和持续的开发工作中学到的技能，反映学生的独家设计理念与特征。如果出于完成毕业作品集和/或毕业设计项目之需，可重修本课程。

FSH 821 论文/作品集：纺织品

在这门自学课程中，学生将评估目标，制定时间表，完成其毕业设计项目和/或纺织品作品集。重点是运用从整个课程中学到的技能，拓展印染知识，深入探究面料品质与性能。为了完成毕业设计或作品集，可重修本课程。

FSH 831 论文作品集：针织品

在这门自学课程中，学生将评估目标，制定时间表，完成其论文项目和/或针织品作品集。重点是运用从整个课程（专业针织品设计技能、整饰和构造）和持续的开发工作中学到的技能，反映学生的独家设计理念与特征。如果出于完成毕业作品集和/或毕业设计项目之需，可重修本课程。

FSH 850 GDS: 市场研究

在本课程中，学生将学习学术和专业研究方法，从而运用各种研究方法来开展知情研究。学生将从事、分析研究，为毕业设计确定、细化行业、目标市场和客户资料。课程包括评估商业环境，量化、分析研究、学术与专业研究写作与交流，以展示学生的研究，制定业务计划框架。

FSH 851 GDS: 产品采购与类别

研究生将进行个人毕业设计项目，重点是采购产品与服务。学生将根据特定的时装业务计划，找到最佳供应商。将侧重于全球位置、质量、最小量、交货时间、定价、分类品种和类别规模。

FSH 852 GDS: 产品开发

研究生将进行个人毕业设计项目，重点是产品开发。学生将分析目标市场、研究及趋势，创制自己的产品线。将重点强调生产、廓形、颜色、样本、采购和成本。

FSH 853 GDS: 视觉营销：品牌与形象

对于个人毕业项目，研究生将接受与其视觉品牌打造所有方面相关的指导与批评。课题包括：商品展示、布局与流动、材料、灯光、陈设和布置事宜，所有品牌附属品：徽标、标识、包装及其他详细的品牌氛围。课程包括导师对个人项目的批评和与同学进行讨论，以对每位同学的论文进行修改润色。

FSH 855 GDS: 营销策略与方案

在本课程中，学生将运用其对市场的研究，制定自己的营销策略、预算和方案。

FSH 858 GDS: 财务策划

本课程重点讲述毕业设计项目的财务方面。学生获准的商业计划的所有要素都要审核，并加以改进。重点是利润和现金流。

FSH 859 GDS: 毕业设计总结

本课程中，学习将提炼自己的论文项目。侧重于撰写、编辑和准备毕业演示报告。

FSH 881 GDS: 新闻

学生将把先前学到的纸质与网络新闻经验运用于指导研究时选择的领域当中。

FSH 900 实习

学生将在主办公司的监督实习计划下，在专业环境中工作，以获得实际经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。



美术





我们提供

关于绘画

绘画课程以经时间验证的基本知识和技法为基础。包括对绘画、设计、明暗、色彩概念的敏感和准确性，进而形成自己的想法和个人方向。

绘画设施：

- 我们的设施包括 25,000 平方英尺的教室区，其中有两个教室是专用解剖工作室，还有一个是配剧场座位的专用多媒体教室。
- 所有教室/工作室都配有画架、台桌、模特台、聚光灯、清洁区、储画架。
- 我们的设施中有一个学生艺术商店，供所有学生以优惠价购买所需用品。
- 道具室存有100 多种织物和3,500 多件不同道具，供上课及学生使用。所有人体课都聘用各种模特。



关于雕塑

大学提供传统和现代雕塑课程。我们教授美感和概念的形成，以及各种针对具体媒介的技能，如：陶瓷、青铜铸件、焊接和铸造。

雕塑设施

学校的雕塑中心是一个 50,000 平方英尺的先进设施，位于旧金山博物馆和画廊区中心。

- 陶瓷设施包括前揭式电脑编程电窑和液化气窑、泥板机、泥条机和练泥机。
- 学校有自己的铸造车间，为制作艺术配有150磅金属熔炉（硅酮及铝）、窑炉、切割站、Burr-King 磨砂机和喷砂机。
- 在我们的焊接区，我们有一流的 TIG 焊机、电动工具、新喷砂机 and 用于完成青铜铸件的绿锈化区。我们的设备包括一台用于切割金属的气流粉碎机、一台 McEnglevan MIFCO 锻造机、一台等离子切割机，以及 MIG 和 TIG 焊机。
- 我们的制模工作室可让学生制作一件式、两件式和三件式模具，并用石膏和橡胶等材料浇筑。
- 我们提供设备齐全的先进木工房。
- 其他资源还包括气动雕刻设备和小件金属真空浇筑设备。
- 本系拥有加州唯一的全套艺术/雕塑霓虹工作室。





关于制版

学校的这个专业使学生能够掌握制版所需的重要技能，并作为美术师发展观念上。我们营造一种氛围，提倡娴熟技能和强烈的美感齐头并进，为此我们深感自豪。

- 我们的主要制版设施包括：一个通用工作区，配有电脑系统和数码输出工作站；分别供高级和初级学生使用的 2 间单独的工作室，共配有 6 台印刷机以进行凹版、凸版和独幅印刷。
- 凹版工作室采用传统和可持续方法，支持锌铜蚀刻。
- 丝印工作室主要作感光胶工艺，包括一间宽敞的暗室。
- 平版印刷工作室配备良好，有 4 台印刷机和 100 个各种尺寸的石版。该工作室鼓励学生掌握过去的石版素描和绘画技术。
- 书籍装帧/凸版印刷设施有一个综合工作室，配备各种设备，包括钻床和切纸机、层压机和压书机。凸版印刷课学生学习在老式手工印刷机上印制阔幅单页，在平压印刷机上印制名片，以及使用曝光室从正片创作树脂版。
- 研究生有一个专用的 800 平方英尺公共工作室，包括一部台式印刷机。该公共工作室位于主制版工作室旁，方便进出。



职业方向

与绘画相关

大学教师

鉴定、修复

商业艺术、专业插画

画廊或博物馆工作人员

商业艺术、私人教学

绘画

博物馆展览

高端画廊展览

肖像、壁画或定制艺术品

新兴美术画廊、印刷或出版

艺术市场、商业画廊、社区展览

制版制作

博物馆展览

高端画廊

定做、高端印刷所

新兴美术画廊讲解员

艺术市场、印刷公司、社区讲解员、社区展览



雕塑展览

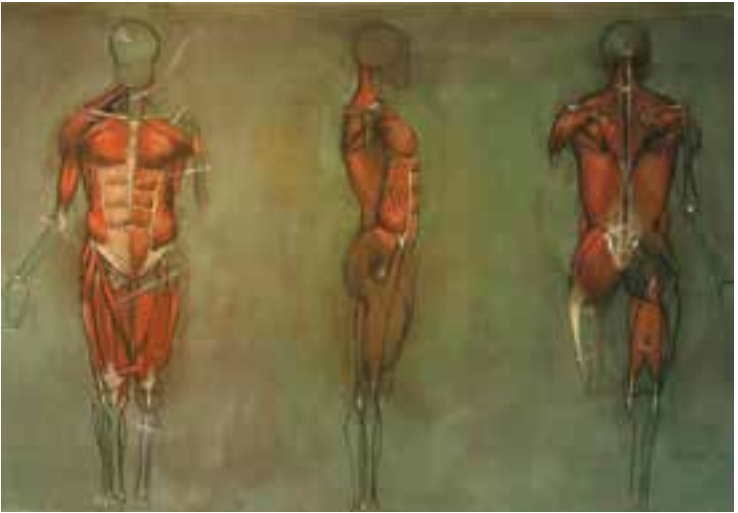
国内/国际博物馆展览

地区博物馆、高端画廊展览

中等美术画廊，定制艺术品

新兴美术画廊、商业画廊

艺术市场、合作画廊、社区展览



雕塑相关工作与定做

国内/国际级公共和私人定制艺术品，国内/国际级肖像、大学或大专院校教师国内/国际博物馆部门主管

业主设计制造车间，美术师高端美术工作室画廊/博物馆馆主、大专院校教育工作者、业主特效/化妆工作室、地区博物馆部门主管

地区委员会，博物馆/画廊总监，特效面罩/化妆设计师、地区中等公共艺术及肖像定制，商业艺术、专业插画、鉴定、修复

画廊主管、画廊或博物馆助理、高中艺术教育霓虹标志设计师、角色设计师、三维插画定格动画角色模型师

博物馆/画廊助理、雕塑师助理、本地委员会，助理霓虹师、定格动画角色助理、社区艺术教育、特效助理、商业艺术、私人教学

雕塑相关商务

高端功能性和非功能性单件品、特殊金属、陶瓷和其他独特形式雕塑设计师

限量版陶瓷艺术品、制模店主金属制作设计师，地区画廊浇铸厂业主/操作员、浅浮雕硬币设计师

艺术定制、制模师、生产用陶瓷、原型设计师浇铸车间经理、音乐短片摄影造型师

玩具模型师/助理、功能性艺术家助理当地或合作画廊助理

青铜铸造技工、制模技工/助理陶瓷艺术家助理、原型设计师助理

207

学位要求

美术副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课程	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 美术学位要求

- 所有核心课程、专业课以及LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 美术核心课程

FA 110	静物画
或 FASCU 130	雕塑 1
FA 143	丝印 1
或 FA 144	蚀刻 1/凹版
或 FASCU 233	制模和注模艺术
FA 145	制版
或 FASCU 234	头部或人体雕塑
FA 211	绘画入门：人体
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
FA 213	解剖简介
或 FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FA 224	构图与绘画
或 FASCU 330	雕塑 3
FND 110	形状分析
FND 112	人物素描
FND 125	色彩与设计
FND 131	人体模型
或 FASCU 230	雕塑 2
ILL 133 数字媒体 1：	摄影与成像

通识教育要求

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

美术艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 美术学位要求

- 所有核心课程、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 美术核心课程

FA 110	静物画
或 FASCU 130	雕塑 1
FA 143	丝印 1
或 FA 144	蚀刻 1/凹版
或 FASCU 233	制模和注模艺术
FA 145	制版
或 FASCU 234	头部或人体雕塑
FA 211	绘画入门：人体
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
FA 213	解剖简介
或 FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FA 224	构图与绘画
或 FASCU 330	雕塑 3
FA 420	高年级作品集研讨会/专业实践
FND 110	形状分析
FND 112	人体素描
FND 125	色彩与设计
FND 131	人体模型
或 FASCU 230	雕塑 2
ILL 133 数字媒体 1：	摄影与成像

通识教育要求

书面交流

选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑调查
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	身体作为艺术：纹身史与身体装饰
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的 历史与技术
LA/VIS 137	视觉发展史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美洲艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑调查
LA 229 /IAD 231	现代室内建筑调查
LA 236 /IAD 232	湾区建筑调查
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美洲插画史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织史
LA 247	制版史与工艺
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴艺术与思想史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974年
LA 283	黑色电影检视
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：现代性
LA 327	古典世界的艺术

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界的艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影概观
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义概观
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程简介
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

美术专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分
总计	120 个学分

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课程以及专业课最低 C-

美术（侧重素描与绘画）
文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 美术（素描与绘画方向）学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

美术（侧重制版）文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 美术（侧重制版）学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 美术必修专业课 - 素描与绘画

FA 600	人体工作室
FA 601	素描
FA 602	头部素描
或 FA 608	抽象与解读
FA 604	人体绘画
或 FA 607	城市景观绘画
FA 644	快速学习 2
FA 605	风景绘画
或 FA 607	城市景观绘画
FA 606	静物画
FA 609	绘画
FA 618	抽象画构图
或 FA 616	肖像画
FA 644	快速学习 2
FA 626	明暗法
FA 630	色彩学
+ 1 门专业课	

MA 美术研究生文科要求 - 素描与绘画

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
---------	----------------

MA 美术必修专业课 - 制版

FA 601	素描
FA 603	混合媒介/制版
FA 609	绘画
FA 610	蚀刻
FA 611	平版印刷
FA 612	丝印
FA 613	独幅和凸版印刷
FA 626	明暗学
FA 629	凸版
FA 630	色彩学
FA 631	书籍装帧
或 FA 624	混合媒介/制版– 高级技法
+ 1 门专业课	

MA 美术研究生文科要求 - 制版

GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
---------	-------------

美术（侧重雕塑方向）文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 [MA]
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 美术（侧重雕塑）学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 美术必修专业课 - 雕塑

FASCU 620	人体模型
FASCU 622	制模和注模
FASCU 623	金属锻造与焊接
FASCU 624	粘土表现
FASCU 637	青铜和金属铸件
JEM 660	三维打印与建模介绍
FA 601	素描
或 FA 600	人体工作室
+4 门专业课	

MA 美术研究生文科要求 - 雕塑

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
---------	----------------



美术艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 美术学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 美术研究生文科要求
艺术的历史认知和美学感性

选一门:

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	研究生欧洲研讨会

跨文化理解

选一门:

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙述
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国影院的文化与身份
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	研究生欧洲研讨会

专业实践与沟通

GLA 674	美术师专业实践
---------	---------

指定专业的毕业生文科

GLA 612	硕士生写作与研究 (FA 雕塑学生必修)
---------	---------------------------

MFA 美术必修专业课 - 绘画

FA 600	人体工作室
或 FA 639	表现性素描
FA 601	素描
FA 602	头部素描
或 FA 618	抽象画构图
FA 604	人体绘画
或 FA 608	抽象与解读
FA 606	静物画
FA 609	绘画
FA 626	明暗法
FA 630	色彩学
FA 655	中期和毕业论文准备

MFA 美术必修专业课 - 制版

FA 601	素描
或 FA 626	明暗法
FA 609	绘画
或 FA 630	色彩学
FA 610	蚀刻
FA 611	平版印刷 2
FA 612	丝印
FA 613	独幅和凸版印刷
FA 631	书籍装帧
FA 655	中期和毕业设计准备 + 1 门专业课

MFA 美术必修专业课 - 雕塑

FA 601	素描
FASCU 620	人体模型
FASCU 622	制模和注模
FASCU 624	粘土表现
FASCU 630	高级人体模型
FASCU 644	毕业设计学期 + 3 门专业课

本科生课程

FA 110 静物画 1

这门课主要介绍静物画。学生学习绘制单光源简单形状，然后学习绘画形状的光线、各种形状及投影。学生还会了解冷色调。侧重点是构图、取景、重叠和图面置放。

FA 121 中级人体素描（原 ILL 221）

本课程以研究裸体模特为基础，开始基本人体素描。侧重于姿势、结构、形状和比例。将审视光影，特别是用于确定形状以及解剖时。

FA 142 平版印刷 1

本课程涵盖石版和平版绘画的创意元素和技术层面，探索整个平版印刷工艺并讨论制版的美学问题。制图术、表现性素描和美术标记制作，均适合平版印刷工艺。

FA 143 丝印 1

本课程探索性地介绍采用直接感光胶制版法用水基油墨印制的艺术。学生获得使用各种纸墨创作美术和当代通讯作品的专门知识。

FA 144 蚀刻 1 / 凹版

在本课程中，学生将学习蚀刻/凹版印刷工艺。在逐步探索过程中，培养学生掌握经时间验证的以铜锌印版创作艺术作品的技术。有全面的方法和材料选择，以供发展独特的技艺和风格。

FA 145 制版

本课程将介绍蚀刻、丝印、独幅、书籍装帧、平版印刷和凸版印刷。在课程结束后，学生将对所有印刷媒介有良好的基本了解。学生将制作一个作品集和一个印制本。将教授传统制版工艺。

FA 153 书法与字体（原 ILL 206）

本课程将探索悠久的、用毛笔和各种书写工具手工书写的技能。学生将学习如何将这些技能运用到各个设计领域，包括印刷品、特性和排版。将教授从古典到现代的各种字体风格。

FA 156 激光切割、机械和电子学

将向学生介绍现代原型制作技术和工具，从而为美术项目增加运动、光和互动性。利用激光切割机、基本电子设备和纸结构模型，学生将把现代技术带入艺术工作室。这些技术将惠及：制版师、书籍装帧师、美术师、雕刻师、包装设计师和插画师。

FA 210 静物画 2

本课程练习静物画的各种方向和形状。采用各种风格、技法和构图内容来进一步探索静物。鼓励采用个人技法。重点是更具挑战性的、更大幅的绘画。

FA 211 绘画入门：人体（原 ILL 140）

这是一门油画入门课，侧重人体。涵盖从传统到现代画法。探讨明暗、色彩、形式、形状、结构和构图。

FA 213 解剖简介

本课程初步介绍人体骨骼与肌肉。侧重解剖形状的动态以及其如何与人体艺术相关联。

FA 214 中级解剖

本课程讲解初级课程中没有涉及到的深层和浅表肌肉。本课程是全面的解剖研究，主要侧重头部和手足。强调更广泛的几何视角。

FA 220 水彩画 1

本课程是对水彩的技术、历史和实践研究，向学生提供必要的背景，以根据所介绍的技法和材料做出知情绘画选择。重点是透明运用，有价值的打底方法、平涂、干笔和湿盖湿技法。

FA 222 表现性头部和手部（原 ILL 222 头部和手部）

本课程着重考察整个头部的形状和结构，还对头部的各个部分进行研究。对手的研究从简单结构起，再到细部形状。

FA 224 构图与绘画

本课程全面、深入地研究构图、明暗、图样、色调、布景、基调的原理以及色彩理论。侧重从概念到艺术成品的创作过程。通过绘画练习，学生的想象构图能力得以提高。

FA 225 水质媒介：丙烯和水粉（原 ILL 339 插画师水彩）

本课程强调个性化地培养每个学生的水彩技能。学生更深入地探索此媒介的各种性质和技法。主题包括根据照片和具体绘画题材，了解特定画师和插画师的方法。

FA 226 高级人物素描/美术

本课程侧重通过准确的明暗和形状原理表现素描的力度。学生使用炭笔和彩笔以色调和线条表现形状和感觉特性。侧重于色彩与素描的结合。大幅素描成品是本课程的一个重要部分。

FA 227 头部和手部美术

本课程旨在完善高水平学生的能力。将分析人体头部和手部的结构，注重其各个组成部分。强调生动的色调素描，并探索彩笔、粉彩笔和炭笔的综合运用。课程最后将介绍绘画。

FA 228 风景绘画 1

本课程探索传统和现代风景绘画技法。注重通过自然光和构图效果唤起情感。整个课程侧重外光派画法。

FA 241 书籍装帧 1

本课程向学生全面介绍手工装订书籍与制盒的所有艺术。将指导学生正确使用工具和设备，并教授适于在书籍中纳入文字和图片的各种低科技创意复制技术。

FA 242 平版印刷 2：色彩

本课程涵盖石版和平版绘画的创意元素和技术层面。学生将参与彩印高级研究，进一步探索平版印刷的黑白图像制作。

FA 243 丝印 2

本课程拓展丝印技能并提高技法。学生设计一个大幅作品或作品集系列。注重个人方向和个人发展实验。在校学生需要在 AAU 丝印实验室的课外项目上，每个单元花 6 小时。

FA 244 蚀刻 2

本课程介绍高级凹版印刷。学生学习复杂的技法，以充分利用凹版和相关介质的可能表现力。鼓励进行试验。

FA 247 制版历史与技法

本课程考察制版艺术，从古代起源到当代的风格和技术创新。注重在学生探索历史上印刷图的表现力和不断变化的文化作用时，了解凸版、凹版、平版和丝印技术的独特特征。

FA 249 用于项目发展 的启发性画作

在本课程中，学生会将其创作想法变为适合产生或规划成项目的绘画。学生将学习平衡、形状、节奏和空间关系，并将这些概念运用到构图中。学生将运用想象、地点和工作室环境作画，建立绘画作品集。

FA 253 高级书法（原 ILL 236）

本课程教授书法艺术，及其如何作为一种有力的工具而被用于平面设计。本课程将探究实验性字体和非传统字体。学生将学习完整的字母表、字体作为图案及前卫风格。

FA 255 凸版

本课程介绍凸版及其在艺术书籍、阔幅单页和排版中的应用。主题包括如何手工排字、配墨、刷墨和印制的程序。将展示铅字印刷、树脂版设计和印刷、压印、凸版印刷法和版式印刷。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

FA 310 超现实派、风格化与表现 1

本课程采用扎实的绘画技术探索所选的超现实派绘画方向，涉及梦想、出乎意料和幻想等概念。教授学生通过图样风格、立体形状、扭曲、简化、有力的笔触和大胆的色彩来转变现实。

FA 311 着衣人物绘画 1

本课程帮助学生将学习将衣服下的身体概念化。学生将比例、姿势、光、明暗、色彩关系与结构、质及形状相联系。注重绘画处理、笔触运用、了解衣服的各种特性和下垂感以及人物与其环境的关系。

FA 313 野生动物绘画 1

在本课程中，学生将参观动物园和野生动物保护区，观察动物、画速写、研究色彩、拍照，学生可选择丙烯画、油画、水粉、粉彩或水彩作动物绘画。学生将运用扎实的绘画技巧和透视，根据动物的形状、质感和特性创作合理构图的画作。

FA 320 水彩画 2

本课程对几种水彩材料和技法进行精进探索。学生可自由完成更具挑战性的作品。

FA 321 头部绘画 1

本课程分析将头部结构和传统技法相结合，向学生提供准确绘制人物头部所需的技能。通过质量、明暗、形状、质感和色彩探索如何绘制头形。

FA 322 快速学习 1

在本课程中，学生将掌握高能量、快速学习的艺术。绘画强调色彩、构图、绘画处理和题材含义。学生通过色彩学习了解修饰的重要性，以及直接绘画的兴奋感。鼓励学生培养对题材实质的直觉。

FA 325素描和绘画混合媒介 1

在本课程中，学生通过混合各种媒介并采用不同的作画表面，发现新的可能性。线条本身或与色调和色彩结合的描绘和表现特质，将赋予学生画作立体维度、质感和生命力。

FA 326 头部绘画 2：肖像画法

在本课程中，学生将绘制肖像，通过质量、明暗、形状、质感和色彩来发展结构和风格。学生学习肖像画法如何与具体个人的相像、以及与对象的实质相关。将探讨摆姿势的方法。

FA 327 高级人体绘画 1

学生掌握现实性绘画技艺，以培养的人体绘画的经典方法。鼓励创作大幅成品，让学生捕捉表情、构图、身体表现和个性。

FA 330 静物画 3

本课程进一步探索静物画类，拓展 FA 210 的概念。通过掌握色调明暗和描绘肌理面，学生将能够画出有三维感的形状以及深度。

FA 340 画师所用的丝印

学生将学习创作不同版本的丝印美术作品所需的基本丝印方法，学习对图形进行多重改动，并以画师的方法印制不同版本的个人作品。本课程最终将现有作品集制成印刷版。

FA 341 书籍装帧 2

本课程是书籍装帧 1 的延续，将引导学生更深入地了解书籍形式的技术和概念层面。除了高级装订外，学生还将探索版式、艺术书籍和复杂制盒，侧重更全面发展的个人作品。

FA 343 丝印 3

在本作品集制作课程中，学生将制作一系列适合展览的连贯丝印作品。将注重掌握技法、概念化和制作。

FA 344 独幅印品 1

本课程介绍独幅印刷的基本方法、技术程序和概念。重点是教授制作技术并对学生的原创印品进行美学提升。

FA 345 高级制版项目 1

在本课程中，学生将开始通过独立确定项目，磨练自己的风格和技艺。学生将研究当代艺术家，并学习制作主题一致的作品。将注重突破传统媒介的界限，把各种印刷技术结合起来。

FA 347 凸版印刷 1

本课程深入探索凸版印刷的固有特质，包括木刻、麻胶版、独版和胶体版。本课程强调技术和创造性以拓展学生的想象。将侧重学生的个人观点及其视觉体现。

FA 348 纸雕

在本课程中，学生将运用各种形像创作三维、浅浮凸纸雕。将教授草绘、设计、切割、弯曲及插装纸结构，从而制作三维形象的基本方法。每门课都将包括技术活动和作业，让学生制作优秀成品。

FA 350 壁画 1

本课程将在住宅、商业和公共应用方面，探索现代艺术家需要了解的壁画和壁画制作各个层面。本课程将考虑壁画概念、客户、提案、设计、场地、形式、表面、媒体、材料、方法、工艺/应用、制作和成品。

FA 355 凸版 2

在本课程中，学生会将自己的技艺提到更高层次，创作一辑凸版印作品和一本美术簿。学生将使用感光树脂版手工排字、设计和印刷，用平压印刷机印刷，以及用筒式印刷机印刷。

FA 368 城市景观

本课程将巩固城市景观绘画形象的概念。利用各种光线效果，从平光（阴天）到强日光下的不同光影特性，全面了解城市绘画的各种可能性。将需要现场和工作室作画。

FA 373 绘画概念

本课程特别注重各种传统绘画技法的界限以启发新画法。学生将在更高层次上实验尝试各种画法，画传统对象题材，如肖像、户外和静物。将侧重以一种不同的、更现代的景况进行处理。

FA 385 高级制版项目 2

在本课程中，制版学生将把自己的美学表现力提高一个层次，制作一幅成熟的作品及艺术师的心声。学生将进一步提高自己制作主题作品的能力，根据提出的中心概念来制作作品集。将注重清晰表达意图和自我评价。

FA 410 超现实派、风格化与表现 2

本课程将继续培养学生的个人方向。将通过大幅作品来讨论并例证对概念和动机的理解。将在完成作品前，以研究形式展示对各种可能性的探讨。

FA 411 着衣人物绘画 2

本课程通过更具挑战性的作业，继续研究着衣人物。学生提高有效绘制着衣人物的能力，并将人物构入其环境。

FA 413 野生动物绘画 2

本课程要求重点提出个人方向，制作一系列大幅作品。学生将参观动物园和野生动物保护区，以观察、写生并进一步培养其概念和风格。学生将根据其小型研究，创作适合展览的连贯作品。

FA 420 高年级作品集研讨会/专业实践

本课程探讨美术师商务的各个方面。注重简历和自传准备，以及将作品组装成册。将深入了解画廊和博物馆、经费申请、公共关系、评论和文章。将讨论与美术师相关的商务，包括所得税、合同及保险。

FA 421 风景绘画 2

本课程讲授更深入的传统和现代风景绘画方法。学生将进一步发展自己的外光派画法的能力，将完成更大幅的工作室画作。鼓励发展个人方向。

FA 422 快速学习 2

本课程侧重进一步培养有力的笔触。大幅作品研究可唤起信念，对有意义地使用颜料会减少恐惧。功课题材可由艺术生选择。鼓励借助扎实的绘画功底，按照直觉进行绘画处理。

FA 423 抽象画 1

在本课程中，将以具象和非具象事物为来源进行抽象创作。主要侧重构图、排列、色彩、质地、形状关系和颜料应用。本课程强调抽象绘画相对于所有绘画形式的重要性，以及抽象绘画本身这种艺术形式的重要性。

研究生课程

FA 424 大师技法 1

本课程探索各种大师技法。学生动手，获得指导，并对在画法变化上有重大影响画家进行历史研究。本课程旨在让学生以各种大师级绘画过程作画。

FA 425素描与绘画混合媒体 2

本课程的主要目的是进一步探索各种媒体和作画表面。鼓励在本课程中尽早实验。要求确定个人方向。学生可以选择具象或非具象主题。设计、各媒体的运用和品质控制将是批评的主要标准。

FA 426 头部绘画 3：高级肖像画法

学生将建立自己对肖像画法的独特眼光。将要求绘制大幅四分之三到全身像。将强调置景、背景、个性培养、有意义的构图和光效。在课程结束时，学生将绘制四到五幅有个人风格的肖像。

FA 427 高级人体绘画 2

本课程要求每位学生在自己的人体画法中找出一种独特的特质。期望创作大幅作品。强调设计、构图、光线和浓厚的内容。

FA 433 抽象画 2

学生将在前面的抽象绘画课基础上，构思大幅抽象作品。将鼓励采用混合媒体。将根据几项研究考虑画幅的相关性。最终的批评和评论将培养每个学生的艺术词汇和方法。

FA 438 工作室景观 1

学生将根据研究和照片创作更有挑战性的景观绘画。课程强调通过不同阶段，完成制作大型景观绘画。将鼓励制作强烈的构图、设计、光效及个人风格。

FA 439 工作室景观 2

每个学生将正式确定将要制作的作品的方向、概念、题材和主题。将鼓励同比和扩缩比例。将强调保持专注，以及坚信主要目标、贯彻和一致性。

FA 441 书籍装帧 3

这一高级课程主要是制作专业级作品集作品。将注重运用各种复杂的书籍装订法和书盒结构。学生将制定一个项目提案，并采用最适合的装订与内容执行其概念。

FA 444 独幅印品 2

本高级课程进一步研究工艺、材料、独幅理念和当代艺术家。将强调对技法的精进研究，并探讨使用数码媒体。学生将提高他们在独幅工艺方面的绘画技艺，并创作连贯的印刷作品集。

FA 445 高级制版项目 3

在本毕业作品集项目课程中，学生将构思概念、编写项目提案并根据这些目标，创作一个印刷作品集和一份艺术师的心声。学生将采纳不同的印刷方法，以反映其多种技能，并对自己的作品进行专业级自我评价。

FA 447 凸版印刷 2

学生将通过完善其雕刻和分析当代艺术家的作品，对凸版工艺有一个全面和更深入的了解。在创作反映各种技法（包括数字媒体）的连贯的作品集中，将强调创造性构思。

FA 450 高年级绘画工作室

此高深绘画工作室课程将帮助高年级学生为自己的毕业作品集创作并发展个人方向。学生将通过单独展示现有作品，结合其个人目标，集中精力制作一组连贯作品。当地画廊代表可能会在学期末评鉴最终展品。

FA 453 绘画概念 2

在本课程中，学生将借助数字研究、投影、光栅、照相与技术，创作照片现实主义绘画。学生将把自己的想法转为连贯的视觉陈述，并制作一个优质合成图像绘画作品集。将侧重平衡逻辑与直觉，以创作连贯的概念。

FA 471 着衣人物绘画 3

学生将集中创作一个用于专业展览的着衣人物类系列，将反映个人概念和风格。将注重把着衣人物有效地融入环境。

FA 473 抽象画 3

在本作品集制作课程中，学生将发展提炼一集适合展览的、独特而连贯的作品。将注重概念、技法和手艺。将考察当代艺术史和相关风格，学生将在当代艺术市场景况中清晰表达创意。

FA 475 素描和绘画混合媒体 3

本课程侧重使用各种媒体和作画表面传达个人表现力。学生将发展概念并创作一集支持其意图的连贯作品。将侧重设计、平衡、重量、质地、恰当运用各种媒体、品质控制和创作适于展览的作品。

FA 480 水彩画 3

在本课程中，学生将制作适于展览的水彩画连贯系列。将展示广泛的混合媒体以补充水彩。学生将实践高级方法和技艺，以达到专业级作品的水准。将注重技巧和表现水准。

FA 484 大师技法 2

学生将以大师级绘画过程创作适于展览的连贯作品集。学生将选择技法、制定项目提案并根据其目标，创作一系列画作。将注重作品的概念、个人风格和专业表现。

FA 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

FA 493 海外学习

在本课程中，学生将旅行去一个激发灵感的地方，在当地作画。重点是表现和反映当地风貌。课程费用和资格要求可能会根据课目而不同。

FA 493A 意大利当地作画

本外光派画法绘画课程提供一个独特的机会，在美丽的意大利文艺复兴城市佛罗伦萨作画。将针对初级、中级和高级学生介绍从构图到技法的当地作画基础知识。

FA 493B 意大利当地作画

本外光派画法绘画课程提供一个独特的机会，在美丽的意大利文艺复兴城市佛罗伦萨作画。将针对初级、中级和高级学生介绍从构图到技法的当地作画基础知识。

FA 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

FA 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FA 500 美术实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在美术相关领域工作的机会。

研究生课程

FA 600 人体工作室

本课程培养美术师在绘画空间表现人体的能力。通过对真人的观察和对过去大师绘画的揣摩而作画。注重比例准确、前缩透视，以及形状和投影的使用，从而画出使人信服的三维形体。

FA 601 素描

本素描课程涉及理解和运用透视、比例、姿态和前缩透视。学生将学习运用线条、色调和造型来描绘物体和人体。

FA 602 头部素描

深入研究面向美术师和插画师的基本素描原理。以人体头部作为对象，培养构图、透视、比例、焦点、明暗和光影利用。

FA 603 混合媒体/ 制版

本工作室课程面向有意开发混合媒体手段，同时实验各种表面作画技术的学生。学生探索制版制作、绘画和素描的实践、技法和概念运用。本课程涉及水基和油基媒介以及现代转印技法。

FA 604 人体绘画

在本课程中，学生将处理美术人体绘画的构图、色彩学、形状和结构。学生将通过批评和个人探索而磨练技艺。

FA 605 风景绘画

针对风景画类学生的工作室课程。学生可能会当地作画和参考图片作画。重点是通过绘画这种媒介提炼对自然和人造环境题材的个人处理手法和响应。

FA 606 静物画 3

本工作室课程探索各种组织构图法。将利用静物、人物和风景为对象，培养绘画处理技艺。

FA 607 城市景观绘画

学生将解决城市景观特有的问题，包括交通工具和结构。学生将学习把人作为客体和形状绘入图中，而不是主体。将学习强烈的光影、空间透视、焦点和透视原理。

FA 608 抽象与诠释

本课程概括介绍以形体和颜色的扭曲来表达情感效果。作业 会是探索现代艺术从出现至今的主要运动。

FA 609 绘画

本绘画课程将从明暗的重要性和明暗关系入手，介绍绘画过程。还将探索单色和有限颜色方案，并展示使用各种笔刷、绘画媒介和表面。简单构图将导向各种绘画手法，包括现实派和印象派。

FA 610 蚀刻

在本课程中，学生将探索蚀刻这一媒体， 将其作为一种制作自创印品系列的可能形式。

FA 611 平版印刷

在本课程中，学生将制作一系列自创的平版印品，供进一步批评和讨论。将使用石版和平版。

FA 612 丝印

本课程探索性地介绍采用直接感光胶制版法用水基油墨印制的艺术。学生获得使用各种纸墨创作美术和当代通讯作品的专门知识。

FA 613 独幅和凸版印刷

本课程介绍独幅和凸版印刷的基本技法、技术工艺和概念，包括探索独幅、木刻、麻胶制版、独版和胶版。学生将选择自己在本课程中的方向，采用单一或综合媒体。重点是培养并细化个人方向。

FA 614 现代绘画

在此独特的现代绘画课程中，学生将侧重风格与主题之间的关系。将挑战学生走出舒适区，在更高的水平实验各种技法。将深入研究当代现实主义画家的作品和技法。

FA 616 肖像绘画

本课程根据自然派以古典画法绘制正式肖像。将探索两种方法：e'bauche（中间层）和 demi-teinte（中间色调）（以伦勃朗为代表的湿盖湿画法和以萨金特为代表的明暗逆向法）。

FA 618 抽象艺术的构图

在本课程中，学生将运用形状、色彩和线条视觉语言创作抽象画构图。侧重有效地运用设计原则、重点色区、表现和清晰表达概念。将从成功的视觉交流方面讨论现代艺术和学生的构图。

FA 620 表现绘画

本绘画课程探索以感性和概念画法绘画具象人物与抽象人物。学生将提高驾驭动态构图、色彩和表现绘画法的能力。

FA 622 用于艺术生的解剖

本课程将向学生提供人体骨骼肌肉系统的全面学习。学生将有机会研究复杂的人体形状，进而加强其人物绘画能力和技法。

FA 623 独幅凸版/高级技法

本课程将向学生介绍独幅和凸版印刷领域所用的现代技术和材料的最新进展。课程重点是利用这些技术和材料，结合先前所学内容，制作表达个人风格和概念的作品和系列。

FA 624 混合手段 /制版 - 高级技法

本课程侧重于当今制版师可用的多种现代材料。鼓励创新、制作个性化作品和表现高深内容。

FA 626 明暗法

本课程通过呈现三维形体深入研究古典素描原理。将深入探讨色调渲染的明暗五调系统、构图、明暗模式、形体变化和明暗交界线等概念。侧重细致分析光影关系。

FA 627 人体工作室 2

本课程在工作室环境下教授，培养美术师在绘画空间表现人体的能力。通过 2-3 周对真人姿势的观察来作画。注重比例准确、前缩透视，以及形状和投影的使用，从而画出使人信服的三维体形状。

FA 629 凸版印刷

在本课程中，学生将学习凸版印刷基础，包括如何手工排铅字，使用皮卡尺、配墨、刷墨并在凸版上印制。将展示铅字印刷、树脂版、压印、凸版印刷法和版面。

FA 630 色彩学

这一实践课程教授学生色彩的视觉、理论和实践。将介绍科学信息，并结合一系列旨在将此课程和内容个性化的项目，最终目的是加强学生在作品中知情选择色彩的能力。

FA 631 书籍装帧

在本课程中，学生将探索书籍制作艺术，以及如何与学生自己的作品和方向相联系。将批判性地查考书籍装订概念，并探讨各种装订方式。将鼓励学生培养自己的概念和解读。

FA 632 抽象与诠释 2

在这一专业课程中，学生将对抽象作深入研究。首先研究抽象所特有的绘画技法，包括非传统和现代媒体。本课程的后半部分会介绍概念，将此作为意图的一个重要基础。学生将进行研究，初步探讨更大的画作，包括多拼版绘画。在课程结束时，学生将以扎实的概念基础创作一集作品。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academypart.edu>

FA 633 平版印刷/高级技法

在本课程中，学生将学习彩印技法，以建立概念，再制作图形。将使用石版和平版。

FA 634 蚀刻/高级技法

本课程介绍高级凹版印刷技法，包括彩印。将侧重实验和个人表现。

FA 635 书籍装帧/高级技法

本课程继续介绍书籍装订高级技法。涵盖复杂装订、非传统材质和替代工艺。

FA 636 丝印/高级技法

介绍高级丝印工艺和暗室技法。注重在广泛专业应用领域延展和提炼个人表现。

FA 639 表现性素描

在本课程中，学生将学习拓展其对人体形状的具象和抽象表现。学生将注重明暗、比例、构图、空间、形状、平衡和动作。将介绍快速姿态素描和长时间保持的姿势。

FA 642 抽象与诠释 3

在本课程中，学生将为新方向或运动构思一个基础或概念。将创作一集支持或体现这一概念的作品。

FA 644 快速学习

这是一门高能量课程，学生学习快速绘画。丙烯画或油画将注重色彩、构图、颜料处理和题材含义。鼓励学生培养对绘画处理的直觉。将绘画各种题材。

FA 655 中期和毕业设计准备

本课程将帮助学生准备中期评审。学生将确定并细化其毕业设计概念，并准备作品以探索方法、内容和风格方面的概念。在最终确定设计概念时，学生将撰写内容并在课上绘画或准备一幅印品，以供个人指导和批评。

FA 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

FA 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

FA 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业设计所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FA 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FA 802 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

FA 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

FA 810 制版 1

本课程使学生能够跟进获批准的毕业制版作品，同时与导师和其他学生互动交流。教师的意见和指导将为每个学生的个人方向提供指引。

FA 811 过程与毕业作品准备

本 GDS 将向学生提供相关信息，使其了解完成一个成功的毕业项目所需的各种可能性过程。该小组将针对项目连贯性、作品的品质、概念和过程提出批评和反馈。建议没有参加过指导研究课程的同学参加本小组。

FA 820 形象绘画 1

本 GDS 课程使学生能够跟进获批的毕业形象作品，同时与导师和其他学生互动交流。教师的意见和指导将为每个学生的个人方向提供指引。

FA 822 形象绘画 2

本 GDS 课程将鼓励学生连贯的形象艺术概念，根据是个人毕业提案和委员会建议。将根据商定的时限制作绘画。将鼓励学生产生并不断改善其概念、构图和技法能力。

FA 830 制版 2

本课程将鼓励学生的连贯作品集概念，根据是个人毕业提案和委员会建议。将根据商定的时限制作绘画。将鼓励学生发展并不断改善其概念、构图和技法能力。

FA 831 非形象绘画 1

本课程督促学生创作连贯的作品集，根据是其毕业提案和建议。艺术作品可以是完全非客观抽象或根据题材抽象。本课程中品质控制很重要。

FA 832 非形象绘画 2

在本课程中，学生将侧重抽象概念。学生可以将抽象概念运用到客观题材、非客观题材或更具概念性的题材上。将在制作专业品质的作品时，强调作品集的连贯性。

FA 840 风景/城市景观/静物画 1

本 GDS 课程鼓励学生针对其个人目标寻找毕业作品的概念。将对制成的作品进行建设性评估和批评，以使每个学生在概念、技法和构图上取得进步。

FA 842 风景/城市景观/静物画 2

本 GDS 课程涉及根据学生的获批毕业提案，包括委员会的建议，制作高级毕业作品。鼓励遵循希望达成的目标，并在此基础上发展个人风格。

FA 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

FA 903 海外学习

在本研究生课程中，学生将去一个激发灵感的地方，在当地作画。重点表现和反映当地风貌。课程费用和资格要求可能会根据课目而不同。

FA 903A 意大利当地绘画

在本课程中，学生将到意大利佛罗伦萨的几个地方室外作画。在意大利的文化中心作画时，将学习从构图到素描、明暗、色彩和技法等所有内容。

FA 903B 意大利当地绘画

在本课程中，学生将到意大利佛罗伦萨的几个地方室外作画。在意大利的文化中心作画时，将学习从构图到素描、明暗、色彩和技法等所有内容。



本科生课程

FASCU 130 雕塑 1

本课程探索三维形体的性质，并对雕塑材料和技法进行介绍。学生将通过创作自己的雕塑，获得亲身实践体验。

FASCU 150 动物雕塑

本课程将侧重四足动物、哺乳动物和其他动物的雕塑。学生将有机会从速写、素描、三维小模型和石膏粘土扩比雕塑成品来探索动物雕塑构造。将探索解剖现实主义和抽象姿态运动。将深入考察作品集的设计、完成和个人风格等专业层面。

FASCU 180 古典人体模型制作与雕塑

形状、平衡和人体比例表现是古典人体雕塑的基本要素。根据在人体雕塑基础课中学到的技巧，学生将进一步提高雕塑真人的能力。重点将放在几何形状和解剖上。学生还将制作石膏模型给雕塑成品注模。

FASCU 230 雕塑 2

本作品集制作和技能培养课程继续研究三维形体和表现。深度作品将包括身体铸件、陶塑和制模、木纤维、铜和树脂铸件。此外，本课程还包括每周展示、批评和讨论。

FASCU 231 陶瓷雕塑 1

本课程介绍用粘土手工制作的技术，还包括重要的相关主题，例如陶胚、窑焙烧以及现代制瓷场概览。特别适合雕塑形体的干表面和纹理表面的美术应用是本课的特别重点。

FASCU 233 制模和铸件艺术

本课程介绍制模和铸件所用的技法和基本技巧。将探索单件脸模、简单两件到复杂三件或更多件的硬模、灌浆法和橡胶制模法，以及空心 and 实心铸件法。

FASCU 234 头部和人体雕塑

本入门课程针对初级和中级学生，深入展示如何使用水/油基粘土制作人体模型，并提供工作室实践。学生将学习制模技法，以完成雕塑成品，包括侧卧和站立人体、浅浮雕、头部肖像和躯干。

FASCU 235 金属制作与焊接

本课程介绍氧乙炔焊接、电弧焊和 MIG 焊的基本步骤。包括黑色金属的切割、弯曲、锻造和抛光技术。学生将创意转为简单的三维模型，再制成焊接雕塑成品。

FASCU 236 木结构和构造

本课程旨在让学生认识木雕和构造艺术，开启掌握这一艺术形式之路。亲身实践的工作室作品包括学生自己设计的浅浮雕和独立雕塑。将讨论历史、哲学、原理和实践方面的信息。

FASCU 237 霓虹/灯光雕塑

本课程介绍霓虹制作技术。讲解在美术中使用辐射光灯的基本原理。学生创作自己的作品，在采用从金属到照片等其他各种媒介时，鼓励将霓虹灯作为一个组成部分。

FASCU 240 人体姿态雕塑

此真人模特课程通过姿态探索视觉陈述和表现性身体语言，从解剖、姿势、组成流动和表现性方面考察动态动作的基本性质。将包括讲座和课堂展示，涉及快速学习的艺术和使用衣物来讲述动作和戏剧性行动。

LA/FASCU 248 美术雕塑历史及理论

本课程考察雕塑史，从米开朗基罗的突破性雕塑方法，他的经典性影响以及20 世纪的艺术创新者们。主题包括雕塑如何成为城市景观的中心部分、雕塑对建筑学的影响，以及雕塑、政治和社会之间的复杂关系。

FASCU 270 除去皮肤

学生将学习雕塑人体全身或部分除去皮肤的解剖表现，从而侧重并显示骨骼构造和肌肉组织。本课程对所有学科希望拓展人体知识的学生都会有帮助。

FASCU 330 雕塑 3

本课程侧重专业作品集雕塑，探索概念和工艺，同时研究表现性雕塑语言。将介绍和运用背景环境议题，包括地点、比例、表面、形状、功能、材料、意图和观众。

FASCU 331 陶瓷雕塑 2

本课程进一步探索将粘土作为雕塑表现媒体。侧重提高手工制作的技术水平，以及上釉和最终处理法。鼓励开发个人项目。

FASCU 334 高级头部和人体雕塑

这是一门真人模特课程，学生将具象地及表现性地创作艺术品，表现对人体体形的独特个人解读。将进一步培养形方面的技法，还将讨论雕塑史。

FASCU 335 高级金属制作与焊接

本课程探索高级、深入的金属工艺和技术，包括气焊、电弧焊和氩弧焊，以及制作、锻造和金属抛光。学生将运用这些成熟的技能制作几件作品集成品。

FASCU 337 铸铜

本课程探索脱蜡铸造基本技术，教授学生直接或用模具制作蜡样。将培养学生的各种技能，包括浇口、陶瓷型壳精密铸造、金属浇铸、焊接、金属抛光、绿锈化以及青铜雕塑成品展示。

FASCU 338 轮制雕塑

本课程主要是一门技能培养课程，学生将学习在陶轮上制作简单的形状，如：柱体、碗、盘。然后，学生将使用这些形状作为雕塑作品的基础。表面应用包括乐陶和多种低温焙烧。

FASCU 339 石雕

本课程侧重用石料、雪花石或大理石雕塑形体的艺术和技巧。学生将获得浅浮雕和独立传统型雕塑的实践经验。

FASCU 341 装置和具体地点的雕塑

在此基于项目的课程中，学生将创作一系列融入概念、工艺、材料、空间环境和灯光的装置。学生将编写提案，包括平面图、预算、技术评估，还将照相记录其安装。将深入探讨当代艺术家的工艺问题解决能力和安装艺术。

FASCU 345 肖像雕塑

在本课程中，学生将学习如何用粘土雕塑肖像，并处理得如铜像一样。他们将了解个人肖像画法和定制肖像的区别，以及如何将二者表达呈现，以及面貌相象和心理肖像之间的差别。

FASCU 360 真人尺寸的人体模型

本课程将引导有真人模特体验的学生以水基粘土创作真人尺寸的人体。将侧重人物雕塑的古典写实主义价值，以及将微妙作为个人表现的手段。

FASCU 361 上釉法

纵贯历史，上釉一直用于保护粘土制品并加强美感。学生将使用各种温度下的各种基本上釉制法，侧重低温焙烧，学生还将学习如何混釉、试验和施釉以创造令人激动的新效果。

FASCU 431 陶瓷雕塑 3

在本课程中，学生将侧重作品集作品。学生将掌握陶瓷的基本技术。侧重优等技术质量、温度探索以及清晰的概念。学生将准确地进行自我评估并在设定时间内完成其既定目标。

FASCU 437 高级青铜和金属铸件

学生将探索金属铸造的先进技术，包括但不限于：空心、复杂浇口、砂型工艺、多件、高级抛光和绿锈化。就读本课程的学生应熟悉浇口和陶瓷型壳法。

FASCU 461 陶瓷雕塑 4

本课程旨在向学生提供真正的专业工作体验。学生须围绕他们想要完成的作品集进行提议，提议必须获批才能就读本课程。该提议在以下方面设适当的技能水准：设定并达到目标的能力、清晰表达并理解概念架构的能力，对陶瓷材料的高超技艺和深入理解。学生将创作适合展览的作品。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

FASCU 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

FASCU 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

FASCU 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同， 专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意， 某些专题课需要收取课程费， 各个专题的课程资格要求也有所不同。

FASCU 500 雕塑实习

实习仅面向符合条件的高年级学生， 为其提供一个在美术相关领域工作的机会。

研究生课程

FASCU 620 人体模型

此工作室真人模特环境可培养学生对人体形状的个人诠释。

FASCU 622 制模和铸件

在本课程中， 学生将培养并实验各种制模技术。还要探索三维形状和美学。

FASCU 623 金属锻造与焊接

本课程为学生提供 一个环境， 以针对问题进行试验， 完成制作和构造。学生将完成独立项目并进行批评和讨论。

FASCU 624 粘土表现

本课程介绍将粘土作为有表现力的雕塑媒体。学生将学习各种雕塑方法， 更重要的是， 丰富的美术和现代低温焙烧表面法。

FASCU 625 公共艺术

学生将处理具体地点/公共雕塑问题。本课程将涵盖艺术家在安装前遇到的各个阶段和步骤。学生将对具体地点的作品提出建议。

FASCU 626 霓虹

本课程旨在介绍和探索将照明灯作为雕塑媒介。涵盖制作技巧、基本理论和美学考虑。

FASCU 627 木雕工作室

在本课程中， 学生通过木材培养其个人表现。学生通过探索传统和现代木雕的各种特性和技法来拓展技能。将讨论历史、哲学、原理和实践方面的信息。

FASCU 630 高级人体模型

学生侧重深入研究人体和半身像， 这是贯穿古今的一种艺术形式。将对站立人物、肖像和斜倚人体作实际研究。

FASCU 632 除去皮肤：从内到外雕塑人体

在本课程中， 学生将学习解剖性雕塑表现除去皮肤的人体全身或部分， 从而侧重并显示骨骼构造和肌肉组织。本课程将使用石膏像探讨形态学、结构概念和节奏比例。

FASCU 636 霓虹/高级技法

学生将继续探索霓虹灯和玻璃铸造的先进技术。将侧重个人作品和概念构思。

FASCU 637 青铜和金属铸件

使用形壳作各种金属铸件是本课的重点。学生将学习正确制备浇铸蜡、对完成的铸件进行抛光和绿锈化。鼓励发展个人方向。

FASCU 638 高级焙烧和上釉法

在本课程中， 将探索乐陶和穴窑焙烧、高级上釉和表面技术。侧重培养个人概念并结合技术进步。

FASCU 640 人物雕塑：实体尺寸

本课程针对中级和高级学生， 继续探索人体形状与结构。学生将在一个学期内， 以水基粘土创作一个实体尺寸的人体。培养并侧重准确呈现和个人表达。

FASCU 642 人物雕塑：肖像

本课程将侧重于半身像。本课程将注重培养表现性制模技法， 同时加强理解头骨、面部和颈肩肌肉的形状特性。

FASCU 644 毕业论文研讨

在本课程中， 学生将找出感兴趣的领域， 并开始朝着制作成功的毕业作品而努力。学生将通过一系列项目和作业来考察、提炼和辩护其毕业论文方向， 这些项目和作业将帮他们为中期和终期评审做好准备。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

FASCU 645 浅浮雕：表现和诠释

本课程涵盖与浅浮雕相关的广泛技艺和风格。毕业设计采用深、浅浮雕组合，以及草图和设计模型。还将详细介绍人物和衣料浅浮雕。

FASCU 647 高级金属锻造与焊接

本课程向高级学生提供一个小组环境，解决在制作和建造金属雕塑时发现的技术问题。

FASCU 648 青铜浇铸

本课程将向学生介绍基本的青铜铸件法，让更高水平的学生有机会继续完成正在进行的作品。全面介绍蜡处理、制模、铸件、抛光和绿锈化。

FASCU 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

FASCU 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

FASCU 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业设计所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FASCU 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

FASCU 802 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

FASCU 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

FASCU 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

FASCU 990 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技艺。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。



游戏开发





我们提供

世界一流的课程：学习“游戏开发”的学生将接受艺术和科学方面的全面教育，重点是游戏设计、编程、概念艺术、三维建模和动画的应用技法。

专业知识：在奠定了基础之后，学生将开发创新的游戏机制并学习具挑战性的三维技术。学生可以进一步接受在游戏设计、概念艺术、建模、动画和编程方面的专业培训。

大师级游戏设计与制作原理：学生将学习和练习二维和三维游戏设计基本知识，例如风险和奖励、层级布局和流动、平衡令人激动的游戏设置、撰写技术脚本以及通过故事建立悬念。随着水平的提高，学生将开始学习专门的设计方向，例如货币化、独特的控制类型、在团队中通过迭代和生产方法的快速开发。

大师级二维和三维艺术原理：此教学计划是在传统素描、绘画和视觉故事讲述的基础上发展概念化的技能。学生将扎实掌握基本游戏艺术原理，包括先进的概念建立、三维建模和质地制作、阴影制作、动画和骨架绑定技法以及对艺术制作软件、游戏引擎技术和制作环境的透彻了解。

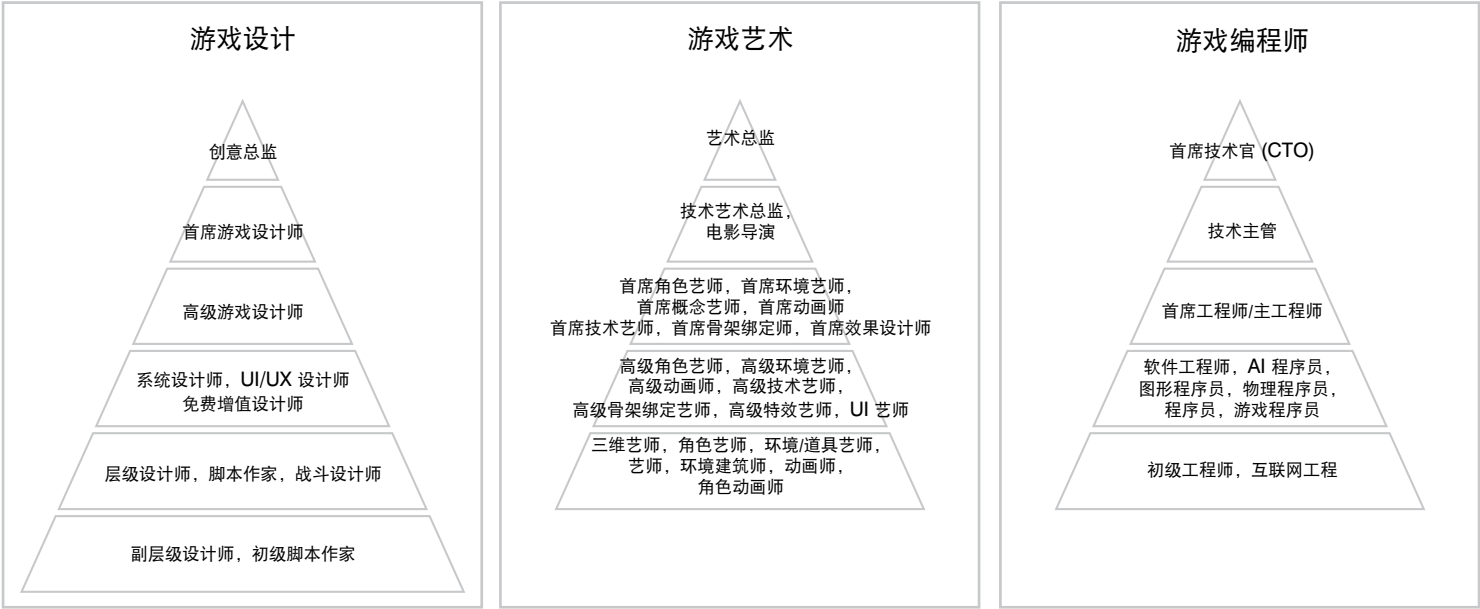
亲身体验：在学生参与协作项目时，沟通和组织技能会起关键作用。我们将使用先进的游戏引擎来生成游戏，从原型直到可发布的游戏，让毕业生亲身体验行业技术和标准。

先进的设施：我们提供行业标准的资源和设备，包括配备最新技术且拥有业界所有最新开发应用程序的游戏实验室、数百台教室用电脑以及 Cintiqs。

专业教员：我们的教员都是行业内顶尖的专业人士。每学期我们都会邀请行业巨头前来进行客座讲课和演讲。

作品集开发：学生将开发一个特殊的作品集，用来展示传统的素描和绘画技能以及三维建模、游戏设计、编程、层级设计、动画、骨架绑定和时间管理。

职业方向



学位要求

游戏开发副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	66 个学分

AA 游戏开发学位要求

- 所有核心课、专业课最低 C-，同样要求也适用于 LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文
 - GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 游戏开发核心课程

- | | |
|-----------|----------------|
| FND 110 | 形状分析 |
| 或 FND 113 | 用于表达的草图 |
| FND 122 | 色彩基本知识 |
| GAM 105 | 游戏三维制作 |
| GAM 107 | 游戏引擎 |
| GAM 110 | 游戏开发简介 |
| GAM 115 | 脚本编写元素 |
| 或 GAM 233 | 数字绘画元素 |
| GAM 150 | 游戏设计、理论与分析 |
| GAM 201 | 游戏的三维建模 1 |
| GAM 202 | 游戏的三维动画 |
| GAM 310 | 原型游戏制作工作室 |
| GAM 401 | 硬表面建模：高分辨率游戏资产 |
| 或 GAM 170 | 视频游戏的层级设计 1 |

通识教育要求

书面交流

- 选一门：
- | | |
|--------|----------|
| LA 107 | 艺术生多语种写作 |
| LA 108 | 艺术生作文 |
- 选一门：
- | | |
|--------|--------------|
| LA 202 | 英语作文：创意说服与辩论 |
| LA 280 | 视角新闻学 |

就业沟通与实践课程

- | | |
|--------|------|
| LA 291 | 设计职业 |
|--------|------|

艺术史认知

- | | |
|--------|-----------|
| LA 120 | 至十五世纪末艺术史 |
| LA 121 | 至十九世纪末艺术史 |



游戏开发艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 游戏开发核心课程

FND 110	形状分析
或 FND 113	用于表达的草图
FND 122	色彩基本知识
GAM 105	游戏三维制作
GAM 107	游戏引擎
或 FA 213	解剖简介
GAM 110	游戏开发简介
GAM 115	脚本编写元素
或 GAM 233	数字绘画元素
GAM 150	游戏设计、理论与分析
或 FND 112	人体素描
GAM 201	游戏的三维建模 1
GAM 202	游戏的三维动画
或 FND 116	透视
GAM 310	原型游戏制作工作室
GAM 401	硬表面建模：高分辨率游戏资产
或 GAM 170	视频游戏层级设计 1
或 GAM 266	数字人体绘画
GAM 405	游戏作品集准备

BFA 游戏开发学位要求

- 所有核心课、专业课最低 C-，同样要求也适用于 LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 10	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性故事讲述
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

选择两项：

LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉效果与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉发展史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与另类漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版的历史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：

LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：

LA 127	世界艺术主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神化和符号的力量

游戏编程理学士 [BS]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	120 个学分

BS 游戏编程核心课程

GAM 110	游戏开发简介
GAM 405	游戏作品集准备
GAP 120	计算机科学原理
GAP 125	游戏编程 1
GAP 225	游戏编程 2
GAP 235	数据结构与算法
GAP 255	面向对象的编程和设计
GAP 275	游戏编程 3
GAP 285	AAA 游戏引擎架构
GAP 295	低级编程和优化
GAP 301	编程游戏引擎
GAP 321	人工智能

通识教育要求

书面交流

选一门：	
LA 107	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文
选一门：	
LA 110	英语作文：叙述性故事讲述
LA 133	短篇写作
选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

BS 游戏编程学位要求

- 所有专业课最低 C-，同样要求也适用于以下的 LA 107 艺术生多语种写作

或 LA 108	艺术生作文
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流课程
1	三维数学
1	基础数学课程
1	应用数学课程
1	离散数学课程
1	就业沟通与实践课程
1	历史认知课程
1	文化思想与影响课程
1	艺术史认知课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

基础数学

LA 255	大学数学
--------	------

应用数学

LA 271	大学代数几何
--------	--------

三维数学

LA 288	向量、矩阵与变换
--------	----------

离散数学

LA 286	离散数学
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选择两项：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术主题
LA 128	身体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉效果与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与另类漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版的历史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程简介
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神化和符号的力量

游戏开发文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 游戏开发学位要求

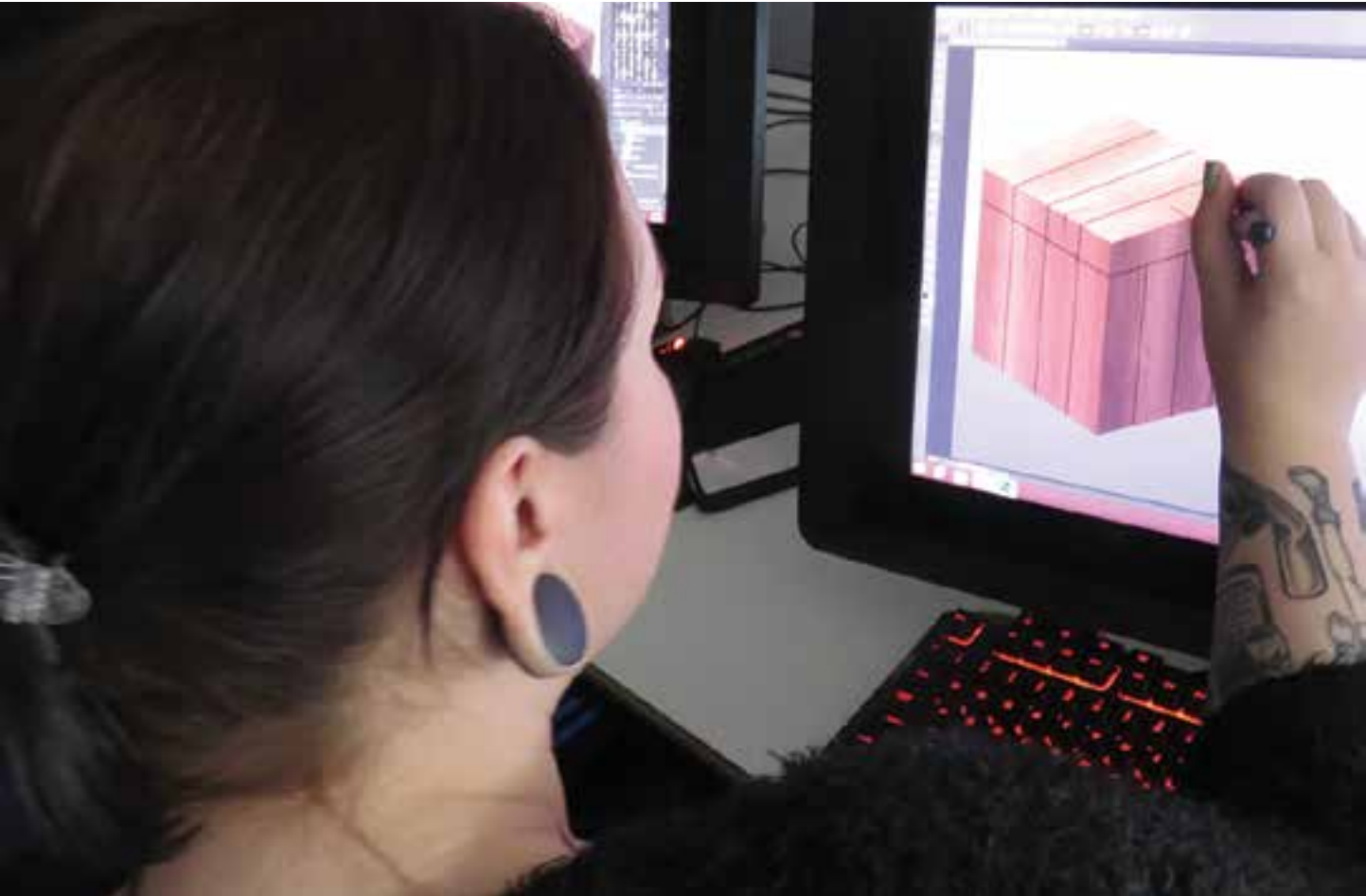
- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 游戏开发必修专业课程

ANM 623	三维模型与动画 1 (Maya)
FASCU 632	肌肉骨骼部位：从内到外雕塑人体
或 GAM 626	游戏的环境建模：技法
或 GAM 632	高级质地技术
GAM 601	视频游戏元素
GAM 602	游戏理论和层级设计
或 GAM 603	三维角色建模 1
或 GAM 604	游戏的环境建模：原理
GAM 604	游戏的环境建模：原理
或 GAM 623	游戏数字雕刻 1
IAD 603	室内环境草图和透视
GAM 606	快速游戏开发
或 GAM 621	质地与光
GAM 608	游戏素描训练中心：人体
或 GAM 605	视频游戏脚本编写 1
GAM 623	游戏数字雕刻 1
或 FA 622	艺术生的解剖
GAM 624	角色和英雄道具建模
或 GAM 643	游戏的环境建模：制作
GAM 626	游戏的环境建模：技术
或 GAM 615	矢量图形游戏 1
或 FASCU 620	人体模型制作
GAM 651	原型游戏开发

MA 游戏开发研究生文科要求

GLA 623	游戏历史与技术
---------	---------



游戏开发艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分
* 须经系主任批准	

MFA 游戏开发学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 游戏开发必修专业课程

ANM 623	三维模型制作与动画 1 (Maya)
GAM 601	视频游戏元素
GAM 631	作品集和论文准备
GAM 651	原型游戏开发
+ 5 门专业课	

MFA 游戏开发必修专业课程 - 选择一个主攻方向：

游戏设计师：

GAM 602	游戏理论和层级设计
GAM 605	视频游戏脚本编写 1
GAM 606	快速游戏开发
FA 601	素描
或 GAM 608	游戏素描训练中心：人体
+ 1 门游戏设计课程	

动画师/骨架绑定师：

ANM 610	形象概念
ANM 652	骨架绑定简介
ANM 686	三维角色动画 1
ANM 688	传统动画
GAM 603	三维角色建模 1

角色模型师：

FA 622	艺术生的解剖
FASCU 620	人体模型制作
GAM 603	三维角色建模 1
GAM 608	游戏素描训练中心：人体
GAM 623	游戏数字雕刻 1
或 FA 601	素描

原画师：

GAM 602	游戏理论和层级设计
GAM 604	游戏的环境建模：原理
GAM 608	游戏素描训练中心：人体
GAM 612	游戏原画
ILL 610	着衣人物素描

环境模型师：

GAM 604	游戏的环境建模：原理
GAM 608	游戏素描训练中心：人体
GAM 621	质地与光
GAM 623	游戏数字雕刻 1
GAM 626	游戏的环境建模：技法
或 FA 601	素描

模型师：

GAM 602	游戏理论和层级设计
GAM 604	游戏的环境建模：原理
GAM 605	视频游戏脚本编写 1
+ 2 门建模课程	

MA 游戏开发研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 623	游戏历史与技法
---------	---------

指定专业的研究生文科课程

GLA 612	硕士生写作与研究（针对游戏设计师）
---------	-------------------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙述
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 678	游戏开发人员专业实践
或 GLA 670	动画与视觉效果专业实践

本科生课程

GAM 105 游戏三维制作

此课程将向学生介绍创建游戏三维资产的基础知识。学生将管理资产文件、在 Photoshop 中创建质地图、创建 UV 展开地图、骨架绑定、动画及落实一个模型。将讨论概念和设计过程的流程。

GAM 107 游戏引擎

本课程旨在让学生全面了解不同游戏引擎的工作方式及其共性与差异。他们将使用 3 种不同的流行引擎创作简单的游戏。

GAM 110 游戏开发简介

学生将学习游戏设计和开发的基础知识，重点介绍便于专业视频游戏制作的各种角色。学生将对Maya、Photoshop 和 Unity 等开发工具有个基本的体验，同时了解推动工作室走向成功的概念和最佳实践。

GAM 115 脚本编写元素

学生将学习用于二维视频游戏开发的脚本编写的基本要素。学生将学习识别和了解脚本编写系统中的可用工具，通过伪代码分析游戏机制以及应用伪代码编写可视界面和代码脚本。

GAM 130 矢量图形游戏 1

本课程向学生介绍用于游戏制作的矢量图形交互，这是当今新兴技术和移动设备游戏所必需的。将覆盖适用于侧滚动、块断裂或社交网络游戏等资产。还会着重介绍创作一款直观易学但越玩越难的交互式游戏。

GAM 131 游戏制作史

此课程涵盖的游戏从古老的棋盘游戏到现代的游戏机，对于人与游戏互动的体验，本课程将赋予相关性和意义。将介绍游戏设计和理论、非线性故事讲述理论、视频游戏产业公司概况、技术和术语等。

GAM 136 移动平台游戏的艺术

此课程专注于移动平台的层级游戏艺术。学生将利用数字成像软件，基于风格指南和真实世界的约束来创建独特的插图艺术、环境和资产。将强调适于按需编辑和更改的文件结构和层组织。

GAM 150 游戏设计、理论与分析

本课程研究视频游戏的组成部分，包括游戏引擎技法、三维工具、世界和地域编辑以及资产生产流程。学生将通过对游戏进行逆向工程来了解各个组成部分。还将解释行业术语，探索职业路径。

GAM 170 视频游戏层级设计 1

本课程将使学生对第一和第三人称视频游戏层级的层级设计有扎实的理解。学生需要使用 Unreal 游戏引擎，从初始概念阶段直到块网格和脚本编写多次通过来创建层级和游戏体验。

GAM 190 移动平台 UI 和 UX

本课程重点介绍移动平台的层级 UI（用户界面）和 UX（用户体验）。将涵盖用于按需更改的数字成像、文件结构和层组织。学生将在有尺寸限制的情况下来创建 UI、UX 和资产。将强调遵守风格指南和制作时限。

GAM 195 用户界面脚本编写

在本课程中，需要亲身经验的用户界面艺术家和用户体验设计师将在引擎中执行其功能游戏。学生将为一些受欢迎的游戏引擎创建用户界面。

GAM 201 游戏三维建模 1

在本课程中，学生将首次深入体验三维建模软件。将介绍的概念包括实时落实规范、多边形、顶点、UV 映射、简单的质地技法、数字摄影和绘画以及展开等。

GAM 202 游戏三维动画

本课程介绍三维动画基础知识。将研究一些传统的概念，例如时间设定、重量、建立简单的骨架和骨架绑定、反向和正向运动学、运动分解、插值和基本的动画脚本编写。学生将使用提供的模型，根据很多练习来创建具体的动画。

GAM 209 游戏骨架绑定 1

在本课程中，学生将学习和应用骨架绑定的基本原理。学生需要对动画过程了然于心，在 Maya 中对两足角色进行骨架绑定。学生将解决骨架绑定时遇到的困难，并修复项目中出现的任何错误。

GAM 215 三维游戏脚本编写 1

学习制作三维游戏，同时提高脚本质量。学生将学习应用标准和实践、自动化、中间脚本编写功能以及脚本编写中的常见设计模式。他们还将学习规划团队项目、引入第三方插件以及预览高级主题。

GAM 225 二维视觉效果

在本课程中，学生将为游戏、电视和流媒体制作基本的二维视觉效果集。主题包括精灵状态分组和层次结构、资产库组织以及导出资产供客户而非供游戏使用。重点强调为游戏引擎而准备的效果资产的行业标准。

GAM 230 矢量图形游戏 2

本课程涵盖游戏用Flash 动画的概念。学生将学习使用 Flash 软件的基本原理，以及创建针对游戏行业的矢量图形图像和交互式动画的技术。学生学习将 Maya 3D 融入到 Flash 动画中以提高艺术品质。

GAM 233 数字绘画元素

数字绘画元素侧重在数字绘画中熟练绘制所有各种常见元素的重要性。在本课程中，学生将重点学习绘制一些个人元素，例如皮肤、头发、面部特征、木材、金属、石头和环境元素。

GAM 238 构图的力量

本课程将研究概念艺术创作中使用的构图原则。通过分析以前的绘画大师、著名插图画家和当代概念艺术家的艺术作品，学生将学习如何利用这些原则创作有力的构图和强大的设计。

GAM 241 数字雕刻

本课程将为创造高分辨率的三维游戏资产的数字雕刻打下基础。学生将学习有关 UI、工具、基本雕刻技法和重新布局的基本知识。学生将创建高分辨率的雕刻和游戏版本来展示三维制作流程。

GAM 244 数字环境草图

本课程重点是对景观和建筑结构、元素以及功能的解剖。学生将对古典和现代风格进行研究，并模仿各种文化和不同时期的建筑语言和风格。将强调制图术、情绪、故事、象征主义、比例、空间关系和设计原则的应用。

GAM 245 移动平台游戏的脚本编写

在本课程中，学生将使用先进的游戏开发软件为移动设备（例如 Android 或 iOS 触摸屏设备）编程和部署游戏。学生将构建多种屏幕尺寸的界面、调试、配置以及优化移动应用程序。

GAM 260 游戏的道具设计与绘画

在本课程中，学生将根据预定标准创建车辆和易碎物品的三维模型。主题将包括：数字绘画技法、工作流程的行业标准以及按照片参考来制作。

GAM 265 娱乐行业的交通工具和机器人/机械设计

本课程重点介绍用于电影、电视和游戏的交通工具概念艺术。学生将绘制和设计从个人车辆和船只到飞行器等多个类别的各种交通工具。重点强调准确性、可信性和开发各种想法。

GAM 266 数字绘画

学生将进一步提高其数字绘画技巧、提炼表情，真实地渲染形状和阴影。学生将首先使用灰度级，然后利用色彩理论创造情绪和色彩调和。此课程是为将来的角色课程打基础，该课程需要准确绘制人体、头发和解剖结构。

GAM 269 概念艺术的色彩和光线

本课程将深入探讨色彩和光线的基本原理。本课程涵盖各种光源以及它们如何与对象和环境进行交互。学生将学习在创作适合概念艺术和设计的图形中应用这些色彩和光线原理。

GAM 270 视频游戏层级设计 2

本课程学期中，学生将以第一人称射击和动作 RPG 类型，创建两个作品集品质的互动层级。学生将学习承担基本任务的必备技能，并将其变为一种迷人的体验。

GAM 275 游戏的概念艺术 1

良好的设计始于传统的艺术标准，例如比例、黑白值、色彩和谐与设计形状。在技能学习的基础上，学生将遵照严格的游戏行业标准来设计角色。学生将研究角色类型及其相关道具，并使用传统和数字媒体来创建自己的角色。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

GAM 288 游戏的概念艺术 1：设计角色

本课程将深入探讨视频游戏的艺术景况中所侧重的方法、设计原则、速度、色彩以及故事等构思过程。学生将使用在GAM 266 中学到的数字绘画技能草绘角色并绘制细节，包括面料、头发、皮肤和面部特征等。

GAM 303 生物骨架绑定和动画

学生将针对不寻常的生物和具有独特性状的角色制作骨架绑定和动画。这可能包括具有四条腿、触角和翅膀的生物。还将讨论诸如闪电和汽车等对象的骨架绑定。重点将放在快速有效地解决骨架绑定的挑战和创造别人可容易使用的骨架绑定上。

GAM 309 在 Python 中的工具编程

学生将学习在 Python 中编程，并创建可以在游戏角色制作流程中使用的应用程序。重点将放在创建用于专业视频游戏制作流程的工具上，例如骨架绑定工具和自动化的动画导出程序。

GAM 310 原型游戏制作工作室

在技能学习的基础上，学生将设计并创建一款游戏原型来深入了解制作过程。学生将在团队环境中布置组织、时间管理和沟通技巧。将使用分步过程创建可玩的原型。

GAM 315 三维游戏脚本编写 2

本课程建立在以前课程的基础之上，将介绍脚本结构、复杂的 Vector3 操控以及使用 C# 和 Unity 进行属性计算。学生将构建一款动作冒险游戏，同时学习编程技能和数据结构。

GAM 318 虚拟现实与新技术

本课程重点介绍有关使用新兴技术的知识，这些技术可借助各种尖端的互动媒体来创造新的身临其境的体验。对于这些互动技术，学生将学习过去、体验现在、讨论未来。

GAM 320 游戏动画 1

在打下基础之后，学生将使用更先进的模型集来创建复杂多样的运动。重点强调时间设定和重量的概念，并通过实践来提高技能。将练习高级骨架构造、平滑绑定和骨架绑定等技法。

GAM 322 游戏的风格化角色设计和绘画

本课程教授为视频游戏创建简化的风格化人物的技能。本课程将教授它与传统绘图和技术之间的差异，所授技法能以良好的设计原则来简化其设计。本课程中创建的角色适合在社交游戏中使用。

GAM 325 游戏视觉效果

本课程教授学生在一种制作环境中为游戏创建颗粒和特殊效果。学生将制造火、烟、爆炸和其他游戏效果。学生将针对可能出现的其他挑战编写脚本和做一些定制工作，另外课程还将涵盖 Maya 颗粒的基本概述，用以熟悉非游戏引擎效果。

GAM 328 游戏的生物设计

本课程重点设计游戏中常见的生物，包括突变体、捕食者、外星人和威胁性怪物。学生将参与完整的设计过程，从初步草图、数字阴影紧线绘图，直到呈现完成的设计。课程将强调对游戏环境中可信运动所需的解剖性元素的分析。

GAM 332 游戏质地贴图与光

本课程结合了核心技能与先进的实践以及新技术。硬件预算、文件格式以及交叉应用技术均被用于创建符合行业标准的游戏模型。学生将使用优化的 UV 地图、高分辨率和低分辨率质地贴图、顶点光照和真实光来组构项目。

GAM 335 低级引擎的脚本编写 [以前的 GAM 145 矢量游戏脚本编写]

学生将学习如何使用优化的低级引擎从头开始创作游戏。他们将学习高级的面向对象的脚本编写技术来管理对象和创作游戏。

GAM 340 三维角色建模 1

学生将学习骨架设置、骨架绑定和蒙皮，并将这些知识应用于动画三维角色模型。模型将以多种分辨率创建，并针对多边形预算和分割而优化。还将使用高级技术创建面部和特殊动作的动画。

GAM 342 游戏环境建模 1

这是一门为艺师和游戏设计师介绍基本环境建模的课程。本课程将指导学生掌握为游戏创建实时环境所需的所有必备技能。学生将被指导创建一个外部环境和一个内部环境。

GAM 344 数字环境绘画

本课程侧重为游戏环境创建已适于制作的概念艺术。学生将收集三维和照片参考资料、生成数值速度研究、开发风格指南，利用数字笔触创建岩石和树木等组成元素，以及创建绘画成品。课程将强调透视、构图、照明、情绪、故事讲述和叙述。

GAM 350 快速游戏开发 1

本课程的重点是教授学生如何成为高效的游戏设计师和制作人。好的制作人最终要负责交付好游戏，同时还要有游戏制作和发行周期经验。在此高强度的课程中，学生将在一、两个星期的时间内创制游戏。

GAM 353 游戏免费增值和货币化

本课程讲授免费增值游戏设计背后的原则，以及如何创收来实现货币。它涵盖一些关键领域的度量指标和绩效指标，用于评估社交和移动平台免费游戏的盈利能力。

GAM 360 游戏的环境建模 2

学生将学习创造视频游戏环境的理论和技法。将对真实世界、电影场景和游戏层级环境进行研究，了解其获得成功的原因。借助设计师摘要，学生将使用参考图形、块外几何和质地改动来规划和生成游戏资产。

GAM 380 角色动画 2

高级学生通过使用人和物交互、面部动画和表达性身体语言来提高技术，将其基础技能提到更高级别。学生将用其精致的作品集作品来展示线性影像故事讲述。通过复查和严格遵守行业标准可强化技术知识。

GAM 401 硬表面建模：高分辨率游戏资产

通过使用多边形创建电影质量级的资产，学生可将其游戏建模技能提高到一个新水平。使用核心形状，学生将学习快速创建重复的对象。将介绍在两个表平面之间保持表面过渡并同时处理多个硬表面形式。

GAM 403 有机建模：高分辨率游戏资产

本课程重点介绍使用多边形创建有机电影分辨率模型。学生将使用基于几何的细分创建诸如角色、生物和植物等对象。他们将学习如何微调边缘流和轮廓的比例。课程将强调在整个形式中保持平面改动并控制拓扑。

GAM 405 游戏作品集准备

在本课程中，高级学生将复查他们积累的作品，组织并加强其作品集。会有多个作业，根据逐个案例进行，学生将设计一个能够提高每个人至最佳成绩的演示。

GAM 409 高级骨架绑定

本课程将对技术动画进行深入研究。学生将利用工具来控制复杂的三维角色和对象的动作。课程将概述约束工具和控制器。学生将使用先进的技术来构建定制动画界面。

GAM 410 快速游戏开发 2

快速迭代是迅速衡量哪些游戏有趣、迷人且最适合生产的关键。在本课程中，学生将制定一个时间表来管理快速生产过程，在两周和四周的时间框架内创作游戏并组织一个游戏开发团队。

GAM 412 系统设计

本课程将研究游戏的正式系统结构。学生将基于高级游戏概念来模建复杂的游戏系统，并使用电子表格和数学应用来平衡系统的变量。课程将探索系统理论、MDA 模型、核心和强制循环、战斗系统、叙述架构、社会系统和游戏经济。

GAM 432 高级质地贴图和材料

学生将分析行业示例，了解光、质地贴图和渲染如何影响游戏和故事。学生将在实时环境中集成镜面、分层、常规的和其他高级的质地与真实光和顶点光照。

GAM 440 三维角色建模 2

在此高级课程中，学生需展示在高级角色中要用到的核心建模和质地技法的能力。学生将使用课程中所展示的高级方法，将准备好的模型导出到游戏引擎，并在现实的时间和预算要求下练习解决问题。

GAM 442 数字哑光绘画

在本课程中，三维建模师将使用哑光绘画来集成可扩展的二维景观以扩展三维环境。学生需要概略画出概念草图并创建哑光绘画成品，要包含通过数值和光照而无缝混合的带质地三维元素。课程将强调数字绘画、照片参考、光照和透视。

GAM 450 快速游戏开发 3

本课程重点教授学生如何在以前的游戏制作课程基础上继续学习。游戏制作人最终要负责按时创作出成熟的游戏，同时还要拥有游戏制作和发行周期经验。学生通过交付发行周期更长的游戏来学习成为高效的制作人。

GAM 464 高分辨率资产工作室

本课程重点介绍创建完全实现的游戏资产，包括质地贴图、着色器和材料。学生将基于概念艺术和研究来创建模型。学生将开发、生产和交付符合行业标准和时限的资产。

GAM 483 互动媒体生产和创业

本课程将探讨在游戏和互动娱乐行业中项目经理和工作室老板的角色。学生将学习组织团队和建立成功的工作室所需的技能。主题包括管理资源和遵守日程和预算。包括商业设立和工作室运营在内的独立工作室商务问题也将涵盖其中。

GAM 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

GAM 494 企业赞助项目

在本课程中，学生将与业内专业人士开展跨学科合作项目。主题包括概念开发、文档、专业实践、行业关系和敏捷开发。重点将放在问题解决、妥协、与行业专业人士协作、承担领导角色以及与同仁有效沟通上。

GAM 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

GAM 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

GAM 500 游戏设计实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在游戏设计相关领域工作的机会。

本科生课程

GAP 120 计算机科学原理

本课程教授学生如何像程序员一样进行思考。主题包括布尔代数编号系统、计算机内的数据表示、微处理器、内存架构等。学生还将了解和欣赏计算机编程的演变。

GAP 125 游戏编程 1

本课程向学生介绍面向对象的编程，重点是发展对核心 C++ 语言的熟练程度。主题包括程序结构、函数、控制台输入、变量、分支、循环和编程语句。学生将绘制程序流程图、分解技术任务、解决问题、练习找出及去除错误。

GAP 225 游戏编程 2

本课程继续学习 C++，介绍 Windows 编程和基本图形编程。主题包括高级 C++、如何设置窗口、Windows 消息系统以及使用 DirectX 实用工具包在屏幕上绘制原始形状。

GAP 235 数据结构与算法

在本课程中，学生将使用基本的数据结构制作简单游戏。学生将构建数据结构和算法并使用这些结构来创建列表、排序和重新平衡树。主题包括哈希表、队列、堆栈、字符串、树结构、排序以及选择适当的结构或算法来解决问题。

GAP 255 面向对象的编程和设计

本课程向学生介绍用于解决典型编程问题的常用模式工具箱。学生将亲身体验孵化对象，创建全球独特的管理器来管理游戏中的各种系统，以及构建能够将新对象轻松添加到列表中的通用库存系统。

GAP 275 游戏编程 3

在本课程中，学生将进一步了解 C++ 的原理知识，同时学习利用适当的样板文件代码为其简单的游戏创建框架。重点将放在创建粘性结构和使用适合平台的代码。

GAP 285 AAA 游戏引擎架构

在本课程中，学生将构建一个简单的游戏引擎。在最终项目中，学生将使用他们以前在课程中设计的游戏引擎来创建简单的游戏。课程重点是编写代码，通过数学方式为完整的和不完整的行动分配奖励。

GAP 295 低级编程和优化

本课程中将为学生提供一些运行缓慢的程序，然后要求学生确定性能缓慢的原因并基于分析结果提高性能。学生将解析和编写简单的基于组件的程序。

GAP 301 编程游戏引擎

在本课程中，学生将把他们在课程中学到的知识应用到程序中，并使用程序来设计和实施自己的游戏引擎。学生将被逐步引导构建一个稳定、可扩展、可重复使用的引擎，它将是未来课程的基础。

GAP 311 游戏图形的编程

在本课程中，学生将使用高级线性代数来构建高效的三维渲染器。主题包括着色器技术、高级摄像机、三维图形和图形管道。重点将放在应用数学技能、编写代码来渲染三维质地物品以及实施高级相机功能上。

GAP 321 人工智能

人工智能用于生成非玩家角色的行为，可为模拟世界带来生命。在此课程中，学生将为各种游戏类型构建人工智能。课程将会向学生提出挑战，要求其创建一个结合人工智能分层、行为树、规划和通信的模拟游戏，而且要允许多个人工智能代理相互之间进行通信并且合谋反对玩家。

GAP 331 网络编程

本课程重点介绍用于多人游戏的联网。学生将构建一个可以联网对战的简单双人游戏。主题包括网络协议、服务器客户端体系结构和对等交互。重点将放在网络之间的优化编程上。

GAP 341 移动平台编程

在本课程中，学生将创建移动平台的游戏。重点将放在优化编程上。将对各种移动平台进行比较，并分析特定于平台的编程的利弊。还将深入讨论移动设备架构和移动平台开发所面临的挑战。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

GAP 351 脚本语言

本课程将概述在游戏开发中常见的脚本语言，例如 LUA、Python 和 List。学生将选择一种语言并将该脚本语言集成到现有游戏中。重点将放在能够建立和快速添加新的游戏功能的有效脚本编程上。

GAP 361 游戏 UI 和工具的编程

在本课程中，学生将既为幕后游戏设计师又为前台游戏玩家创建用户界面。学生将创建包括按钮、列表框和文本字段等在内的功能小部件。重点将放在使用 C# 语言的有效编程上。

GAP 371 控制台编程

在本课程中，学生将选择一个控制台并针对特定平台构建一个游戏。学生要接受挑战，在游戏控制台上完成游戏。重点将放在有效利用特定于平台的开发工具上。

GAP 391 游戏声音编程

在本课程中，学生将为他们以前创建的游戏创建一个高效的声音流引擎。主题包括声音系统编程、音频流、高效音效存储、压缩格式和音效处理。

GAP 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

GAP 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。该项目将反映现实生活中的项目，并可以用多样、复杂的方法解决问题。

GAP 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

GAP 500 游戏编程实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在游戏编程相关领域工作的机会。

研究生课程

GAM 601 视频游戏元素

本课程将通过讲课和演示的方式，提供有关视频游戏专业实践和技法的概述。课程将讨论行业发展实践，并对大小型公司、游戏风格和类型进行对比。学生将根据讲课和作业创建自己的游戏设计文档。

GAM 602 游戏理论和层级设计

本课程涵盖设计的关键领域，包括游戏速度、玩家路径、游戏力学、层级编辑、非线性故事和风格等。学生将进行大量的学习，并结合创作的论文和项目来展示他们的技能和对游戏原理的理解。

GAM 603 三维角色建模 1

通过创建三维角色模型，学生将借助对实时渲染参数的理解来磨炼他们的技能。将以高分辨率和低分辨率创建模型，并进行优化和完善。将教授诸如常规映射等一些高级技法。将会审视基本骨架设置、骨架绑定和不同的质地映射方法。

GAM 604 游戏的环境建模：原理

在此课程中，学生对三维游戏的艺术制作方法有个初始概要了解。引入的概念包括实时渲染规格、多边形、顶点、UV 映射以及质地创建技术。通过作业，学生将体验按游戏规格对环境和角色进行设计和建模。

GAM 605 视频游戏的脚本编写 1

本课程面向希望侧重层级设计或游戏设计的学生。本课程将介绍使用 C# 和游戏引擎的视频游戏中的玩家互动和活动。学生将学习分解问题并系统地构建个人和团队解决方案。

GAM 606 快速游戏开发

在此针对游戏设计师的密集课程中，学生将制作游戏来学习如何成为高效的制作人。它从一周制作日程的简单题目开始，扩展到两周制作日程的题目。学生将分段学习游戏节奏、高概念、一致的艺术方向和及时性。

GAM 608 游戏素描训练中心：人体

本课程是密集人体素描，旨在使概念艺师和游戏设计学生熟悉人体解剖。繁重工作量的目的是加快学生对人体的理解和掌握。

GAM 610 素描训练中心：动态草图

在本课程中，学生将使用基本的三维形状和各种材料来草绘各类硬表面和有机体。学生将学习如何研究参考资料并创建自己的参考图形库，包括动物、车辆、建筑物和人。

GAM 611 游戏的视觉传达

本课程是一门基本绘画课程，重点介绍针对视频游戏艺术品的良好制作技术和设计的基本原理。课程旨在帮助学生快速提高其绘画技能，并训练他们更好地应对后续游戏艺术课程。

GAM 612 游戏的概念艺术

学生将发展和展示他们对视觉语言、绘画和数字绘画技能的理解，以创建用于三维建模制作的设计和资产模型包。此课程是在核心绘画和颜色技能的基础上，提供一个将关键技能应用到特定游戏主题的途径。

GAM 614 游戏的道具和武器构思

此高级课程将挑战学生按行业速度来制作迭代艺术模型。学生将根据给定的规格在三维和涂漆道具、车辆和其他资产中进行绘画、设计和模拟。课程将强调识别制作问题、问题解决、迭代设计过程、概念、廓形、三维块外和数字绘画。

GAM 615 矢量图形游戏 1

本课程向学生介绍在当今新兴技术和移动设备游戏的游戏制作中使用的矢量图形交互。将覆盖适用于侧滚动、块断裂或社交网络游戏等资产。还会着重介绍创作一款直观易学但越玩越难的交互式游戏。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

GAM 618 动作脚本 3

本课程将审视从空白页开始的流程，并从头开始在 AS3 中创建一个游戏。学生将获得台程序员般深入思考的体验，学习从头开始创建一些全新的游戏功能。学生将能够理解和解释任何语言的编码基本知识。学生将使用 AS3 在 Flash 中设计和创建完全的动画游戏。

GAM 621 质地与光

学生将在快节奏的环境中应用高级实践和新技法。学生将使用 UV 坐标和质地贴图、投影、贴花、广告牌、展开和数字摄影以及涂料来加强其作品集。学生将对其作业应用严格的行业标准。

GAM 623 游戏的数字雕刻 1

本课程介绍 Zbrush 的基本特性。学生的学习重点是在整个学期内雕刻多个物体。

GAM 624 角色和英雄道具的建模

在本课程中，学生将学习创造实体角色和英雄道具的基础知识，包括建模、UV 处理以及使用彩色环境光遮蔽来制作质地。在期中和期末，学生将开创概念并创建一个双足飞行员和车辆基本低/中多框建模，从而创建这些资产。

GAM 626 游戏的环境建模：技法

本课程向学生介绍为游戏创建实时环境所需的各种技法和过程。课程将讨论创建行业可用的资产和环境所需的语言、工具和审美指南。通过环境支持叙述将是本课程的重点。

GAM 631 作品集和论文准备

学生的重点是作品集的准备和论文项目提案的开发，以便在中期接受评委会的评审。利用在学位课程的第一年所积累的技能 and 作品，学生将开发一个独立的论文计划并在中期时提交评审。

GAM 632 高级质地技法

本课程将介绍高级质地贴图在实时环境中的渲染和照明。结合顶点照明、常规映射和镜面映射等技法，学生将创建具体设计的逼真场景，让游戏有鼓舞人心的外观和感觉。

GAM 637 三维建模与动画

本课程介绍三维制模与动画的基本概念。对三维软件基本工具，学生将打下坚实的基础和理解。在制作环境下介绍建模、动画、布光、质地贴图和渲染，目标是开发作品集项目。

GAM 638 角色骨架绑定

在本课程训练学生在专业环境中以专业速度进行角色骨架绑定。学生的学习重点是骨架绑定一个角色，须适用于动画师，须符合角色的脚本特征，并将角色和动画带入游戏引擎。

GAM 643 游戏的环境建模：制作

本课程将介绍高级三维建模技法。学生将练习和开发核心的三维建模技能。还将介绍多边形预算、细节层次以及照明场景和结构。学生将对支持和增强故事和游戏力学的集成式层级设计和建筑环境进行建模。

GAM 644 高级骨架绑定

本课程将深入介绍技术性动画技法。学生将掌握工具的知识，以控制复杂三维角色和物体。课程将概要介绍动画约束工具、运动捕获控制器和动画控制器。

GAM 651 原型游戏开发

学生团队将在模型制作环境中工作，构建第一个可玩起来的作品。学生将获得游戏引擎的亲身经验，以此创建他们的原型游戏。将提高时间管理、组织、导出和导出流程、错误跟踪和修复。

GAM 655 游戏脚本编写 2

本课程介绍复杂、高效和专门化的实践。学生将使用游戏引擎从头开发三维视频游戏和中等复杂度的系统。

GAM 660 数字绘画原理

本课程旨在帮助学生熟悉数字绘画技法。课程重点是基本色彩理论、绘制各种类型的材料以及绘制人体。在此课程中获得的技能将使创建可信的概念艺术更为容易。

GAM 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

GAM 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

GAM 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

GAM 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

GAM 802 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

GAM 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成毕业作品所用的方法。

GAM 810 论文创作流程

在本课程中，研究生将完善他们的论文并开发有效的方法来完成他们的项目。所有学科的学生将与他们的教员会面，并参加每周的同学评审和讨论。他们将清晰表达其意图并设定个人工作目标。重点强调根据反馈来改进作品。

GAM 840 建模

论文项目以建模为主题的学生将接受有关三维知识的教学以及小组环境中的批评。此外，学生将学习多种技术，为其论文制作打下坚实基础。

GAM 844 角色建模

本课程为专门学习角色建模的学生授课，并在小组环境中针对学生的论文项目进行批评。学生会收到一个用于角色建模的资源库，并重点了解一些高级的技法，为其项目而开发和制作行业质量级的角色。

GAM 845 环境建模

本课程中将讲授中级和高级建模技法，重点是环境建模。学生将接受针对性教学以及小组环境中的批评。

GAM 850 游戏设计

本课程适于希望在 Unreal 游戏引擎中创建其毕业设计项目的研究生。将教授有关行业标准流程作品的课程，并深入理解在游戏制作和开发中使用的 Unreal 引擎。

GAM 860 游戏的概念艺术

本课程旨在帮助游戏设计中各层次的学生做好准备，以作为视觉开发艺师或概念艺师而工作。在本课程中学到的技术将在掌握此科目后被用于各种不同的领域。

GAM 870 动画和骨架绑定

本课程旨在帮助学习视频游戏的动画和骨架绑定的学生进一步开发其毕业设计论文项目。重点将放在基于导师的批评和同学的反馈来改进作品上。主题包括创作策略、作品集开发、设置专业标准以及为最终评审做准备。

GAM 890 毕业设计论文准备

在本课程中，学生将使用各种软件工具和开发方法（例如管道），在游戏设计和/或艺术创作中开发个人论文项目。学生将接受导师的指导和批评，并互相探讨彼此的工作，以进一步发展批判性分析的技能。

GAM 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。

平面设计





我们提供

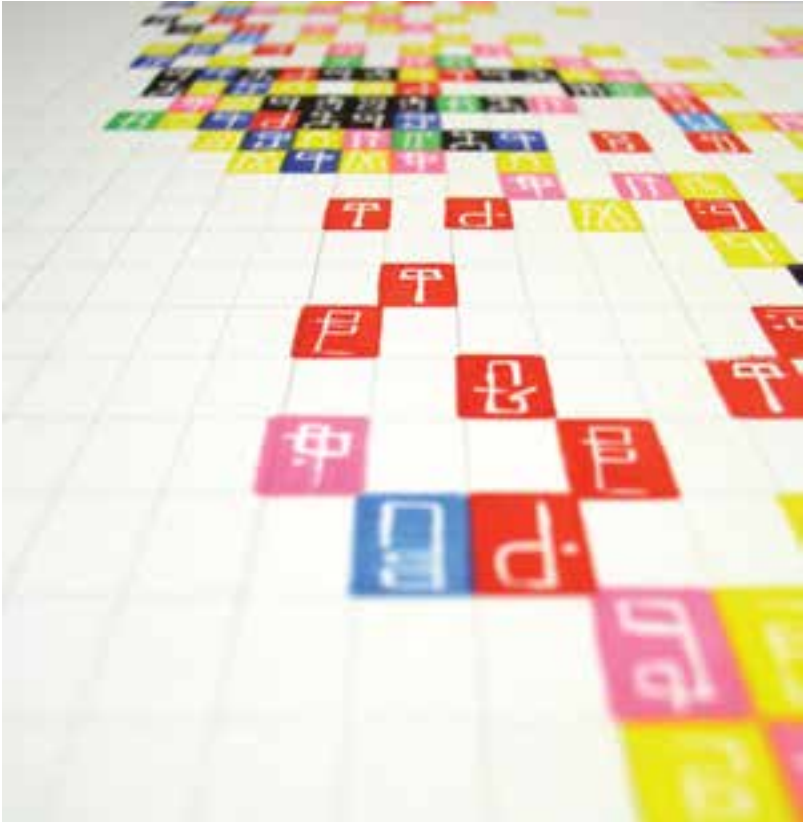
冬季展：除了参加大学的春季展以外，平面设计学院还主办自己的冬季展，参展者主要为即将毕业的高年级学生和MFA 学生，同时展出包装和三维作品。邀请行业专家评出最优秀的作品集并颁发奖项。

实际项目：每年，平面设计专业的学生都参与完成许多真实客户的项目。

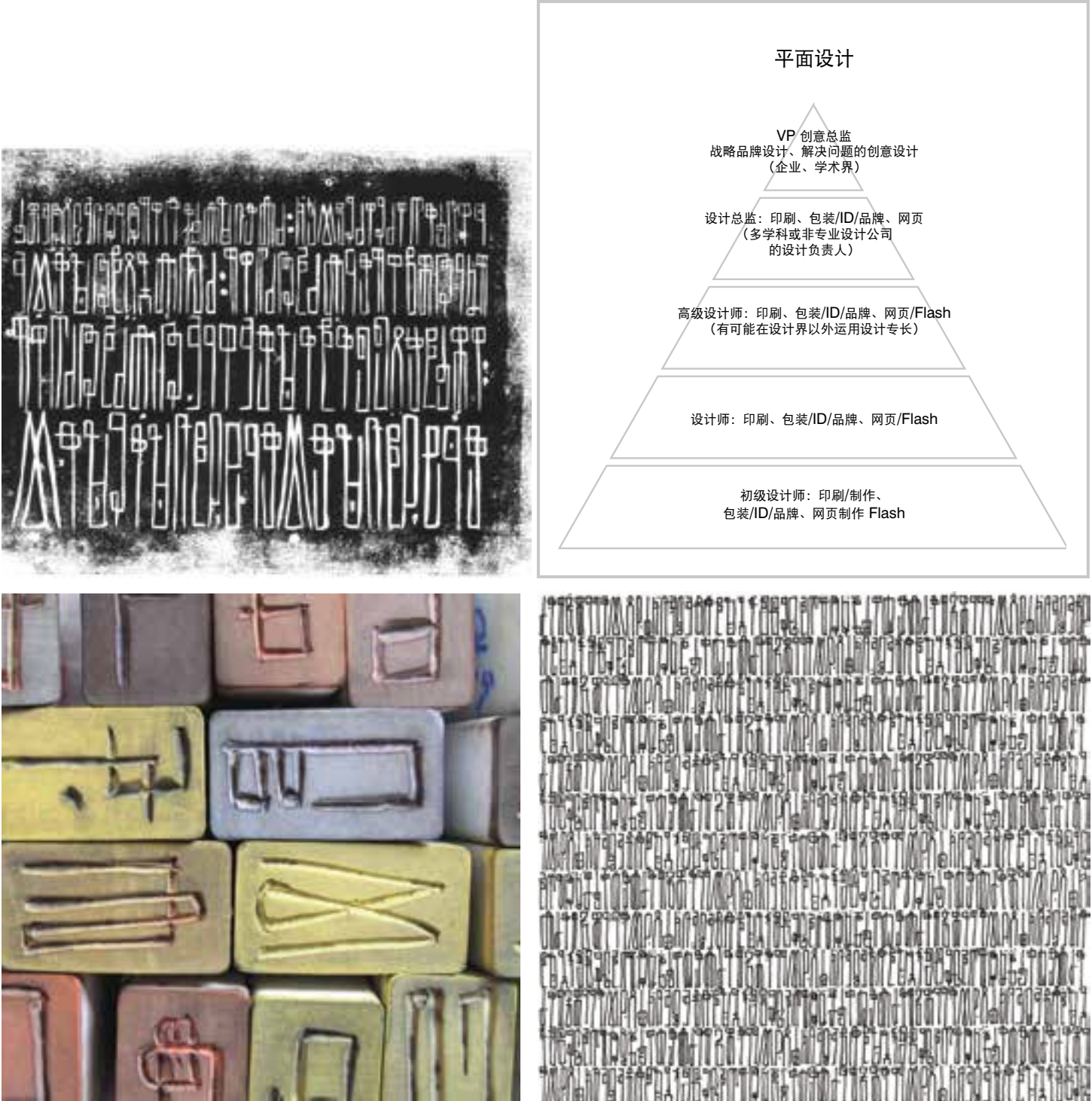
专业教员：平面设计专业的教师都是业内顶级获奖设计师。我们的教员将多年的行业经验带到课堂。可以师从旧金山邮局著名的“爱心邮票”设计师、业界巨匠 Michael Osborne；Sephora 创意总监 Tom Sieu 和影响深远的设计界偶像 Roland Young。

世界一流的课程：本专业提供全面的初步设计问题解决、创新、评判思维和形式设计课程，以及品牌设计和市场策略。实际设计方法确保所有学生作品兼备美学、功能、价值和内涵。

绿色设计：绿色战略是本专业的一大特色。可持续性问题是整个课程设置的重点考虑。



职业方向



学位要求

平面设计副文学士 [AA]

AA 学分要求	
专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
合计	66 个学分

AA 平面设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 平面设计核心课

ADV 236	数码摄影
FND 122	色彩基础
GR 102	设计技术：数字出版工具
GR 150	视觉表达概论
GR 122	文字排版 1：层次和形式
GR 221	平面设计 1：视觉表达
GR 310	文字排版 2：形式化结构
GR 321	包装设计 1：三维思维/制作
GR 327	平面设计 2：整合各种原则
GR 460	高年级作品集
WNM 105	设计技术：视觉设计工具
WNM 249	网页设计 1

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语言艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

平面设计艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 平面设计学位要求

- 所有核心课、专业课和LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 3 书面交流
 - 4 艺术史认知课程
 - 1 历史认知课程
 - 1 数学素养课程
 - 1 文化思想与影响课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 平面设计核心课

ADV 236	数码摄影
FND 122	色彩基础
GR 102	设计技术：数字出版工具
GR 150	视觉表达概论
GR 122	文字排版 1：层次和形式
GR 221	平面设计 1：视觉表达
GR 310	文字排版 2：形式化结构
GR 321	包装设计 1：三维思维/制作
GR 327	平面设计 2：整合各种原则
GR 460	高年级作品集
WNM 105	设计技术：视觉设计工具
WNM 249	网页设计 1

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性讲故 事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	喜剧史：美国喜剧
LA/ILL 197	喜剧史：国际与其他喜剧
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影

LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学

平面设计专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

合计	120 个学分
----	---------

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课以及专业课最低 C-

平面设计文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
合计	36 个学分

MA 平面设计学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

平面设计艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 辅导	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
合计	63 个学分
* 须经系主任批准	

MFA 平面设计学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 平面设计必修专业课

GR 601	字型系统
GR 604	形象的性质
GR 605	数字设计工作室 1
GR 613	字型实验
GR 616	呈现想法
GR 617	字型
GR 618	视觉素养
GR 619	字型构成
GR 620	视觉思维
GR 700	MA 作品集研讨班
WNM 606	UX 原则

MFA 平面设计必修专业课

GLA 615	平面设计史
---------	-------

MFA 平面设计必修专业课

GR 600	视觉表达实验室
GR 601	字型系统
GR 605	数字设计工作室 1
GR 613	字型实验
GR 616	呈现想法
GR 617	字型
GR 618	视觉素养
GR 619	字型构成
GR 620	视觉思维

MFA 平面设计研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 615	平面设计史
---------	-------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国戏剧文化与鉴别
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨班

专业实践与沟通

GLA 676	设计师与广告人专业实践
---------	-------------

专业指定的研究生文科

GLA 612	硕士生写作与研究
---------	----------

本科生课程

GR 102 设计技术：数字出版工具

这是一门技术课程，探索视觉表达所用的数字工具。学生将了解业界标准计算机硬件和软件（Photoshop 和 InDesign）理论、功能和用法，以及制作视觉表达所用的基本数字设计原则。

GR 107 互动设计概论

本课程向学生介绍用户体验原则，例如人机交互、用户定位、用户角色和信息架构。学生将采用能够改进用户体验的信息显示清晰度、密度和维度的设计策略。将重点介绍互动设计流程的最佳专业实践。

GR 122 文字排版 1：层次和形式

这是一门初级工作室课程，涵盖文字排版基础内容：理论、实践、技术和历史。课程内容包括：字体、比例、层次、辨识度、结构、构成、美学以及文字排版的语法、语义和实用层面。学生将利用基本文字排版原则，采用适当的制作方法，解决文字排版设计问题。

GR 150 视觉表达概论

本课程向学生介绍视觉表达设计过程，以及广告、平面设计、网页设计和新媒体事务所和公司共有的文化。学生将通过强调构思和创造性解决问题的创新项目，获得跨学科实践练习。将重点介绍协作的作用和创建吸引受众的解决方案。

GR 221 平面设计 1：视觉表达

本课程将平面设计作为一个学科来研究，有助于增进对各种窍门和方法的理解。本课程利用调查研究，通过实验和构思方案从多个角度解决问题，从而将一个主题用多种载体和形式表现出来。

GLA 242 平面设计史

本课程全面综述构成当今“平面设计”艺术形式起源的历史文化事件、技术创新、艺术和设计活动以及重要的设计师和文字排版师。

GR 310 文字排版 2：形式化结构

根据在文字排版 1 中所学的原则，学生将侧重于综合系统、页面和段落的美观以及内容。课程内容包括：网格、在各种载体上的辨识度、文字排版表现和视觉表象整合。将挑战学生把文字转化为能突出并拓展含义且有视觉吸引力的表达方式。

GR 321 包装设计 1：三维思维/制作

学生将其技能运用于三维包装，磨练其设计方法。本课程奠定坚实的包装过程和材料基础，学生将使用这些信息来设计和制作包装及原型模板。将强调根据参数采用适当的处理方法。

GR 322 包装设计 2：进行三维设计

本课程介绍应用于三维设计的品牌设计概念。学生将利用市场调研简报和自己的研究来开发在视觉上强化品牌的设计。将侧重有效使用文字排版、层次、美学和图形。将挑战学生考虑使用可持续性材料。

GR 324 品牌设计原则

本课程的目标是使学生能够从视觉上和概念上理解形象设计和品牌设计原则。学生将研究是什么从根本上定义一个品牌，将创作精准的品牌表达，把核心信息延伸到新产品、新服务和新环境中。

GR 327 平面设计 2：整合各种原则

在本课程中，工作室作品将反映概念上的专精、对文字排版的强烈敏感性、对视觉语言展现出的认知，以及制作精良、专业的作品所需的坚实工艺技能。学生将学习能对各种受众和环境产生影响的设计能力。

GR 330 文字排版 3：复杂层次

根据在文字排版 2 中所学的原则，将在各种充满挑战的平面和屏幕设计项目中开发和完善经典及前卫的文字排版传达方法。

GR 350 视觉系统 1

本课程研究横跨互动和平面形式的各种媒体平台。学生将进一步培养自身的视觉和概念流畅性，创作综合表达设计方案。侧重使用文字排版、美学与构图来构建有意义的图案形象并有效地解决表达问题。

GR 360 平面设计 3：互动的性质

本课程考察如何利用调研和对受众的理解创作成功的、改善用户品牌体验的互动作品。在本课程中，调研和设计策略将品牌与一系列设计表达方案相对应。学生开发能够吸引受众的多媒体设计成果。

GR 365 品牌设计策略

在本课程中，学生为某个具体公司或组织创作横跨各种传统和数码媒体的形象系统和应用。学生探索为不同类型的公司创作品牌的异同、挑战和机遇，这些公司包括产品型公司、服务型公司、非营利性机构或民间组织等。

GR 370 包装设计 3：高级三维品牌设计

这一高级课程通过包装研究产品系列的市场营销和品牌设计。课程内容包括：市场调研、产品分析、品牌开发、摄影以及插画运用。学生将从相关目标受众和市场的角度评估现有包装系统。课业作品将纳入毕业作品集。

GR 425 视觉系统 2

这是一个建立作品集的课程，它进一步研究互动和平面媒体平台。学生将完善其对字型、构图和有意义的图形构建方面的知识，并将这些知识运用到综合表达作品中。将侧重为复杂的信息表达问题构思概念、设计构图和建立有意义的、吸引人的设计方案。

GR 426 包装设计 4

在这一高级包装和品牌设计课程中，学生设计独特的品牌和品牌系统，以及现有品牌的可能系列延伸。本课程的作品将纳入学生的毕业作品集中。

GR 429 信息设计

学生将为复杂信息的视觉呈现开发设计策略。学生将研究如何设计、编辑和分析数据的图形展示。本课程将探索增强信息显示清晰度、密度和维度的方法。作品将纳入毕业作品集。

GR 430 视觉系统 3

这一高级课程将囊括概念构思的所有方面，运用获得的所有技能。将探索广泛的信息表达载体，包括印刷品、宣传册、公司活动、海报、环境媒体、信息设计和品牌设计。作品将纳入毕业作品集

GR 434 文字排版 4：形式完善

本课程研究动态设计学科。动态设计采用平面设计的许多理论、原则和实践。学生将学习把动态设计作为设计师可以使用的一种强大手段。与平面设计或网页设计不同，它利用视频和音频制造出一种和谐的呈现效果。

GR 435 动态文字排版

本课程将探索文字排版在数字动态运动环境下，而非静态环境下的各种可能性。在课堂上，电脑艺术/新媒体、动画和平面设计专业的学生将根据自己的学科经验，把自身见解反映在主题上。本课程将由这一领域内出色的从业者讲授。（必须经过系主任批准）

GR 460 高年级作品集

在这一终极课程中，学生将开发一个全面的平面和数码作品品牌设计系统，体现他们在概念化、创新和设计理论方面的精湛技能。将侧重制作有影响力、个性化且难忘的连贯作品集，从而向雇主明确展示自己的潜力和价值。

GR 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

GR 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。（必须经过系主任批准）

GR 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

研究生课程

GR 500 平面设计实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在平面设计领域工作的机会。

GR 600 视觉表达实验室

鼓励本课程的学生作为设计师形成自己独特的设计语言。通过引导和调研，学生将为探索中期设计确定合适的主题，并制作确保升入本专业高年级的中期提案，以及找出进一步构思创意的机会。

GR 601 字型系统

本课程开始阐述和拓展基本文字排版原则。然后将鼓励学生根据这些基本原则，挑战自己的方法并探索新颖的方式进行图文表达。

GR 603 设计综述：过程与原则

本课程综述西方传媒设计实践，使多元语言/文化学生具备适用于印刷和数码设计作品的专业词汇。学生将各种想法运用于实践作品，同时培养自己的评鉴能力和讨论设计选择的能力。

GR 604 形象的性质

本课程的目标是从不同公司及其组织结构的角度，在视觉上和语言上理解形象和品牌设计。学生将通过创作和执行品牌和形象项目，研究实际界定这些公司的个性、形象和实质的因素。

GR 605 数字设计工作室 1

平面设计与科技创新常常交相辉映。数字化革命加速了这一动态，如今的设计师可以使用手头的任何工具表达其创意。本课程探索诸多用户体验的局限性和可能性，包括网络、平板、移动设备等。

GR 606 MS：设计 — 出版叙事

本课程探索在二维平面媒体中，设计师作为视觉表达者和叙事者的作用。评论中穿插着相关主题的设计侧栏，如：网格系统、文字排版完善、图片制作，以及字型图片整合。

GR 607 数字设计 2

本课程为数字化实现设计方案提供进一步的研究、探索和资源。作品包括平面媒体、形式和环境，以及网上和交互媒体。

GR 612 综合表达 - 信息整合

跨学科挑战在设计师的生活中变得日益常见。本高级课程将探索制作适用于任何媒体的全面整合信息的过程、目的和必要性。学生将充分发挥其创造能力，从而确定、管理和提供复杂的多面作品集作品。

GR 613 字型实验

本课程将探索现有的现代文字排版创意、技术和尝试，以拓展学生的文字排版范围。学生将研究文字所表达的内容和情感性质。

GR 616 呈现想法

本课程向学生介绍设计专业的概念要求。将注重培养构思独特设计方案所必备的思维能力。还将从各种历史、社会和文化环境层面探索视觉表达。

GR 617 字型

本课程介绍文字排版的历史和理论，并将其作为开发、完善和理解文字排版的背景。将探索文字信息及其转为视觉形式之间的关系。

GR 618 视觉素养

本课程教学生流利地使用视觉语言。将拓展概念能力，包括通用设计原则、表达理论和关键技能。将使用这些技能教授学生如何从我们身边的复杂信息世界得出内涵和理解。

GR 619 字型构成

本课程拓展先前学习的原则并纳入更高层次的问题，例如组织、层次、布局和网络系统。学生将开始研究表达文字内容和内涵的方式。

GR 620 视觉思维

本课程逐步引导学生学习设计过程，以创作吸引人的相关方案。学生将提出一个主题，确定相关受众和利益方，然后发现、创作引人注目的视觉元素，并将其落实到一个各种媒体相互配合的连贯系统中。

GR 650 设计研讨班/作品集

在这一平面设计 MFA 专业的终极课程中，学生使用一个综合品牌设计系统制作一系列平面和数码作品。这些作品将代表学生的学业成绩，包括其毕业设计制作及成果，在专业领域内正式并概念性地突出学生。

GR 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

GR 700 MA 作品集研讨班

在这一毕业设计课程上，MA 学生将制作一个最能展现其设计技能的综合平面和数码视觉系统。重点是建立一个稳固的社交媒体，有效地向设计行业宣传每个人的优势。所有工作都致力于开发一个能向雇主明确展示潜力和价值的连贯作品集。

GR 800 指导研究

辅导重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

GR 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

GR 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

GR 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

GR 810 毕业设计 1 - 初步设计

初步设计是三项小组辅导中的第一项，这三项小组辅导构成平面设计毕业作品的执行框架。学生确定设计问题，通过各种方法进行调研，包括问卷、访问和观察，以预见所需的最终状态及实现方式。

GR 820 毕业设计研讨会

毕业设计研讨会是毕业设计过程中的一个指定课程，为设计和/或调研建立个人目标和里程碑。学生将与其导师和团队密切合作，以完成指定的设计任务。这是一门小组课程，必须经过系主任批准。

GR 830 毕业设计 2 - 探索

探索是三项小组辅导中的第二项，这三项小组辅导构成平面设计毕业作品的执行框架。学生将探索设计方案并制作原型，最终完成一个视觉系统。学生将进行调研并完成一半指定的毕业设计素材。

GR 850 毕业设计 3 - 完善

完善是三项辅导中的最后一项，这三项小组辅导构成平面设计毕业作品的执行框架。学生进行用户测试以完善、侧重和验证方案，然后制作并使用剩余的毕业设计素材。将提供制作毕业评审展示的信息和指导。

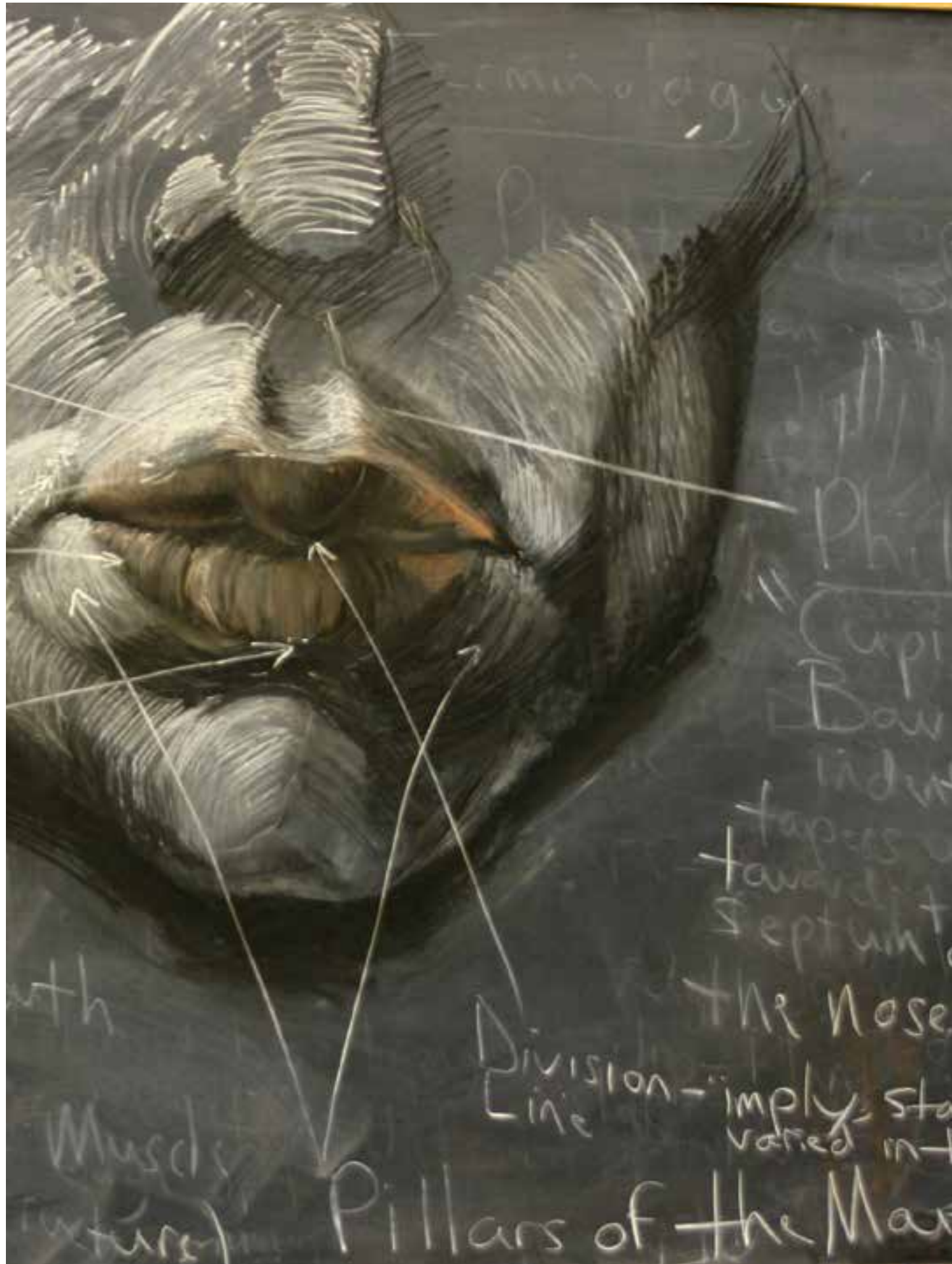
GR 900 实习

学生将在主办公司的监督实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

插图





我们提供

行业活动：插图学院常年主办行业活动。其中包括：职场之夜、网络之夜活动、24 小时漫画、服装嘉年华和漫画峰会。

行业嘉宾发言：每个学期，插图学院都会邀请那些极富盛名的艺术家来演讲，例如，BROM、IAIN MCCAIG、JAMES GURNEY、FRANK CHO 等等。

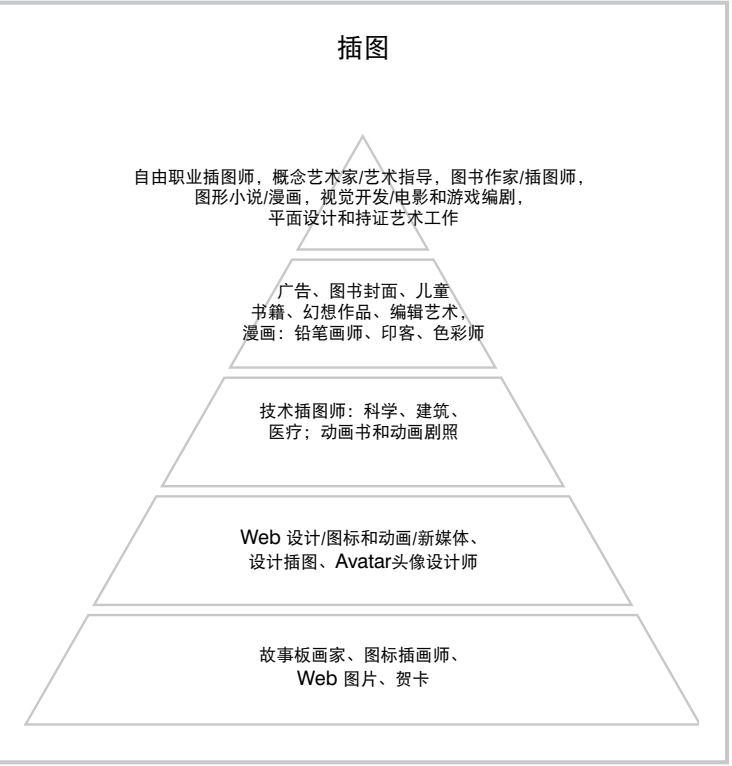
实体项目：每年，插图、广告、动画系之间及和其他系有大量项目出现。每个协作性的项目均侧重实体目标与期望。

专业教员：插图学院有高声望的师资，目前授课的有获奖编辑插图师 ROMAN MURADOV；获奖漫画家和作家 DAN COONEY；获奖儿童书插图家和作家 JULIE DOWNING；PIXAR 艺术指导 TONY CHRISTOV；和其他众多顶级插图师。

一流的设施：我们的设施在插图学院中首屈一指，包括 MAC 实验室，CINTIQ 实验室，绘图和数字艺术所需的所有软件，演播教室中还有最新的照明和全套服装/道具。



职业方向



学位要求

插图专业副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
人文科学	18 个学分
合计	66 个学分

AA 插图学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2 书面交流课程
- 2 艺术史认知课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 插图专业核心课程

FA 110	静物画1
或 ILL 292	漫画：铅笔画和墨水笔画
FA 213	解剖概论
FA 222	表现性头部和手部
FND 110	形状分析
FND 112	人体素描
FND 116	透视法
FND 125	色彩与设计
或 FND 122	色彩基础
ILL 120	着衣人物素描 1
ILL 133	数字媒体 1：摄影与图形制作
IAD 232	工作室 1
ILL 233	数字媒体 2：插画图形制作

通识教育要求

书面交流

- 选一门：
- LA 107 多语言艺术生写作
- LA 108 艺术生作文

- 选一门：
- LA 202 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291 设计职业

艺术史认知

- LA 120 至十五世纪及末艺术史
- LA 121 至十九世纪及末艺术史

插图艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
人文科学	45 个学分
合计	132 个学分

BFA 插图专业核心课程

FA 110	静物画1
或 ILL 292	漫画：铅笔画和墨水笔画
FA 213	解剖概论
FA 222	表现性头部和手部
FND 110	形状分析
FND 112	人体素描
FND 116	透视法
FND 125	色彩与设计
或 FND 122	色彩基础
ILL 120	着衣人物素描 1
ILL 133	数字媒体 1：摄影与图形制作
IAD 232	工作室 1
ILL 233	数字媒体 2：插画图形制作
ILL 491	作品集准备和自我宣传

插图

ILL

BFA 插图学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 3 书面交流课程
- 4 艺术史认知课程
- 1 历史认知课程
- 1 量化认知课程
- 1 文化思想与影响课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

- 选一门：
- LA 107 多语言艺术生写作
- LA 108 艺术生作文

- 选一门：
- LA 110 英语作文：叙述性讲故事
- LA 133 短篇写作

选一门：

- LA 202 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291 设计职业

历史认知

- 选一门：
- LA 171 西方文明
- LA 270 美国历史
- LA 274 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
- LA 276 英国研讨班
- LA 278 法国研讨班
- LA 279 意大利研讨班
- LA 359 都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪及末艺术史
LA 121	至十九世纪及末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉效果与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学

插图专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

合计	120 个学分
----	---------

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课以及专业课最低 C-

插图文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
合计	36 个学分

MA 插图学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

插图艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
合计	63 个学分
* 须经系主任批准	

MFA 插图学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 插图必修专业课

FA 606	静物画
或 FA 630	色彩学
FA 626	明暗法
ILL 610	着衣人物素描
ILL 615	插图师头部素描
ILL 620	图形小说 1
或 ILL 602	概念、技术和插图
ILL 625	插图师透视
ILL 630	图形小说 2
或 ILL 635	儿童书插图
ILL 632	墨水笔墨水笔画布局提高
或 ILL 604	叙述插图
或 ILL 606	编辑插图
ILL 645	儿童书角色设计
或 ILL 640	图形小说角色设计
或 ILL 612	持续形象概念
ILL 660	数码绘画
ILL 665	互动插图

MA 插图研究生文科要求

GLA 675	专业实践
---------	------

MFA 插图必修专业课

传统

FA 606	静物画
或 FA 630	色彩学
FA 626	明暗法
ILL 602	概念、技术和插图
ILL 606	编辑插图
或 ILL 635	儿童书插图
ILL 610	着衣人物素描
ILL 612	持续形象概念
或 ILL 645	儿童书角色设计
ILL 615	插图师头部素描
ILL 625	插图师透视
ILL 660	数码绘画

漫画

FA 606	静物画
或 FA 630	色彩学
FA 626	明暗法
ILL 610	着衣人物素描
ILL 615	插图师头部素描
ILL 620	图形小说 1
ILL 625	插图师透视
ILL 630	图形小说 2
ILL 640	图形小说角色设计
ILL 660	数码绘画

MFA 插图研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门：

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神化
GLA 619	现代美国影院的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 675	插图画家的专业实践
---------	-----------

本科生课程

LA 101 第一年插图师研讨会

此研讨会指导学生深入了解其插图师身份，在艺术大学和旧金山社区之间建立联系，同时考虑他们在全球的潜在影响。通过情境化项目、游览、讨论和活动，学生分享、发展并使用各种技能，达致成功。

ILL 120 着衣人物素描 1

学生学习相关技能和工具，从而能绘制任何动作或姿态的着衣人物。学习主题包括绘图中的身体灵活性、身体的基本关系、实现三维形状的方法、比例、前缩透视以及折叠的构造和使用方法。

ILL 133 数字媒体 1：摄影与图形制作

成功地使用相机来记录参考资料、灵感，这是艺术家的基本工具，也可用于了解Photoshop对图像的处理。本课程将这两个基本技能融合在一个有趣而又具有挑战性的环境中，让艺术家获得技能并创造叙事内容，提高相应专业的技能。这门课需要使用数码相机和电脑。

ILL 177 纹身绘制和皮肤艺术

纹身艺术作为人体装饰，既现代又无时间性。在本课程中，学生将学习设计纹身艺术的基本知识，纹身艺术史和纹身艺术商务开业。科目将包括纹身线和颜色技术，及向客户传达定制作品理念。

ILL 192 漫画：铅笔和故事

本课程将向学生介绍连续形象的广阔天地。学生将完成一系列小作业，涉及漫画世界的不同重点领域。在这一过程中，学生将接触角色开发、故事线、铅笔画和墨水笔画。

ILL 195 漫画史：美国漫画

漫画通常被描述为一种独特的美国艺术形式。本课程是对重要的美国连载漫画、漫画书以及图形小说的全面审视。学生将分析漫画家、插图画家和作者的风格、趋势和题材，并探索社会状况与风格之间的关系。

ILL 197 漫画史：国际与另类漫画

超越超级英雄的领域，探索来自世界各地的漫画和图形小说。本课程将深入了解英国、西班牙、法国、俄罗斯等国的漫画历史，其中将包括manga、manhwa 和 bandedessinée 等。并将对地下和另类漫画的风格和内容进行分析。

ILL 220 着衣人物素描 2

此课程是着衣人物学习的继续，更侧重明暗。学生学习查看形状，并用它们的明暗来创造模式并产生场景的感觉。学生还将重点学习衣垂以及光线如何影响形状的样子。

IAD 232 工作室 1

这门核心课程探讨开发插图的基本原则，重点是清晰的概念和专业步骤。将练习黑白色，水基和彩色混合介质这些最新的行业技术。控制所涉媒介和工具是重点。

ILL 233 数字媒体 2：插画图形制作

本课向学生介绍向数字媒体应用传统插图的知识 and 经验，主要使用Adobe Photoshop 和 Corel Painter。概念开发和个人风格是重点。评判将考虑构图、照明、内容、含义和其他标准。

ILL 238 绘制奇幻人物

此工作室绘图课程的重点是高级人物绘制技术，以标志性英雄和恶棍角色的古典和现代艺术方法为指导。解剖、夸张、设计人物形体和角色是重点。学生将结合使用真人模特和照片参考来创作一组优质作品集。

ILL 243 用于插图、电影和游戏的高级透视

本课程的重点是让学生通过参考和自己的想象绘制令人信服的背景和效果。学生将从独特的相机角度创作真实、奇幻和不寻常的艺术作品。学生将学习如何用任一媒介从任一角度绘制可信的透视关系。

ILL 253 视觉化科学

科学视觉化是用视觉传达科学观点的艺术。在这门课中，学生将学习如何基于研究用想象的插图使科学概念栩栩如生。学生将学习多门学科的科学艺术示例，并在数字和传统两种媒介中绘制插图。

ILL 267 动物解剖 1：介绍动物绘画和解剖

此入门课程深入介绍动物解剖，包括骨骼，肌肉和动物的基本结构。课题包括动物的动作和节奏、毛皮和皮肤质地，及人与动物形体的比较。学生将采用数据媒介和传统绘画两种技法。注意：完成家庭作业需要具备数据技能。

ILL 270 数字着衣人物

本门课程将向学生传授如何使用 Cintiq 平台和 Adobe Photoshop 做为绘画工具来绘制着衣人物。学生将继续学习着衣人物绘画的原理，但更为侧重明暗和形状设计。还会介绍简单衣垂和编辑。

ILL 277 纹身设计和皮肤艺术

本课程向学生介绍世界各地人体艺术的历史和多种风格纹身及人体艺术的技法。课题包括创作 Flash 作品集的技能、工具、规章、商务实践和必要的技巧。

ILL 292 漫画：铅笔画和墨水笔画

这门课帮助学生提升他们作为漫画书艺术家的故事讲述技能，使他们能够与主要或独立出版商合作，或自我出版。重点是创作故事线、页面布局、相机感和表达心情和时间的各种技法。

ILL 310 310 美国插图史（20 世纪）

这是对二十世纪重要的美国插图画家作品的全面审视。将对构图的风格、趋势和题材进行分析。并将探索社会条件与风格之间的关系。对于现代插图，将在历史意识背景下进行讨论。

ILL 315 地点素描与绘画

本课程的重点是在不同地点创建有趣的现场说明性素描或绘画。主要研究戏剧化布置构图和与媒介的有效组合。建议对背景和布局感兴趣的动画学生学习此课。

ILL 318 编写图画书

在本课程中，学生将分析一些优秀的图画书，这些书传达并验证了儿童生活中的重要时刻。将对童年时期的一些普遍主题进行探讨，包括家庭、友谊、兄弟姐妹之间的对立、解决问题以及自立等。通过课堂写作练习，学生将设计图画书文字以及孩子们可产生共鸣的人物。

ILL 320 着衣人物素描 3

这是一门高级课程，重点是控制绘图来表达性格、态度、行动、心情和精神。其他课题包括设计意识、重点选择性、场景化、切图、图案装饰及更精致地使用绘图工具。

ILL 332 互动艺术和矢量艺术

动画和互动性打破了插图的边界。在快速增长的网络插图领域使用基于矢量的工具来进行竞争，本课对学生作这方面的训练。学生将使用最新的数字工具创建印刷版和网络版插图，并将这些图像集成到交互式环境中。

ILL 333 数字媒体 3：数码绘画

数字绘画技能已成为制作艺术、印刷插图和网络图形的国际标准。本课将向学生讲授如何在数字环境中创作三维形体和深度。学生将使用行业标准的位图/栅格绘画软件来创作成品图像、静物和风景数字画。

IAD 338 工作室 2

本课讲述概念、构图问题解决和实验，让学生能使用在 ILL 232 中学到的技能制作独特的作品集。重点介绍混和媒介、研究和流程，从而为插图市场培养专业习惯和个人风格。

ILL 341 情景素描与绘画

在本课程中，学生将利用模特、场景和研究来创作具备心情和气氛、令人信服的插图。重点讲授有效使用颜色、明暗、设计、情节、视角、深度、空间幻象和集成研究。学生将在工作室和现场做画时使用多种媒介。

ILL 345 插图师徽标、字体和排版

学生将学习使用，设计和集成字体，将插图徽标、插图和艺术作品植入那些要求用独特字体来销售故事和产品。学生将了解手工和数字化技能，及字体和字母的历史与用法。

ILL 367 动物解剖 2：野生动物插图

本课继续学习动物解剖结、其行为和运动。将系统指导学生画出及构建出逼真的动物。

ILL 379 怪异插图

本课侧重个人风格、叙事和概念开发。学生将学习与艺术相关的历史，心理学认知和宣传手段，并使用这些信息进一步发展自己的概念和表达技能。学生将在自己选择的媒介中创作独特的作品集。

ILL 380F 幻想插图

本课程重点在为奇幻类插图有效运用想象力。将强调设计和描绘出自想象的可信人物、生物、环境和装置。学生将结合参考资料和发明的元素，创作五个作品集质量的图像。将着力强调创造性和个人风格。

ILL 380X 插图概念和叙事

在本课中，学生将运用对构图、设计和视角的深入了解，结合扎实的素描和绘画技能来让其图像产生最强的叙事效果。分步流程包括使用研究、摄影、草图和构图。

ILL 385 儿童书插图 1

本课旨在讲授如何作为儿童书插图师来绘制作品集，并提高插图技能。学生将学习儿童书插图并开创个人风格。学生将提高他们的图片制作技能，同时学习在书籍框架内创造性地工作。

ILL 388 为消费产品插图及授权插图

本课程重点介绍当代插图及其在消费产品，包括贺卡、纸制品、家居用品、墙壁装饰、礼品和其他生活方式产品中的应用。将深入介绍艺术授权行业。学生将为其品牌化的艺术集创作艺术，并制订商业和营销计划。

ILL 391 漫画：着色和文字造型

本课程涵盖整个着色和文字造型过程，包括对动作产生有效影响的色彩效果以及数字和传统工具。重点将是故事讲述、焦点、心情、制作风格、调色板和文字造型。学生还将了解着色的丰富历史、网络趋势并营销他们的作品。

ILL 392 漫画书着墨

本课专门开发着墨技能，以便给予铅笔绘制的连续图像以深度、气氛和清晰度。学生只使用黑白色，利用线条粗细、力度和质地来画出毛发、衣服、背景和戏剧性光线。

ILL 417 漫画的高级写作

本课程教授高级漫画书的写作技法。学生将阅读图画小说，概括出一个原创的具有多个问题的故事线，并制作一篇完整的单一问题漫画书脚本。

ILL 420 着衣人物素描 4：色彩和明暗

这是一门高级素描课程，重点讲授彩着色素描和使用明暗给着衣人物素描添加观点、场景、戏剧、气氛和故事效果学生将主要使用粉彩，虽然也会介绍一些混合媒介。课程将探讨在绘画中融入个人风格和非传统技法。

ILL 445 互动插图

这门高级课程重点讲授创作品集质量的互动故事书，漫画书，故事板或编辑插图系列。项目将融入动画、互动性、声音和有效时间设定。

ILL 446 平板出版物：动漫和电子书

学生将在这门课中学习如何创作动漫和儿童书。学生将制作顺序故事插图和创作数字出版物，须具有 2D 运动和互动功能。学生可利用学到的技能数字式独立发表作品，或与其他创作人合作。

ILL 455 为应用软件和出版的编辑插图

专门为平板电脑本机和移动设备数字出版物创建插图和照片。学生将作出专门为移动设备设计的作品集，作品包含动画、强化版且可互动。课程还会涉及数字发布软件和格式。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

ILL 460 数字绘画和作品集制作

本课程旨在帮助学生用数字绘画来创作作品集作品。学生将为其作品集创作专业水准的高级插图。

ILL 475 A 漫画：高级项目A:建造世界

学生将创作统一的漫画世界，其中的角色和场景相互补充以展现最大的效果，学生以此来开发和展示他们对连续艺术的了解。本课程以漫画插图和着色技能为基础，教授学生制作原创作品集可用的材料。

ILL 475 B 漫画：高级项目B:漫画书提案

这门高级课程引导学生完成其自己的原创动画书提案制作，这是向大部分漫画出版商提交作品的必备工作。学生上课时携带自己原创漫画脚本成品，以及他们想向出版商表述的小漫画集的想法。

ILL 485 儿童书插图 2

本课程涵盖制作图片书提交包的过程，包括书的排版、角色草图和成稿。学生将创作其书的详细缩略版式，以及动态角色和铅笔绘制的环境。成稿包括一组全色彩的插图。

IAD 488 工作室 3

学生将在教师和行业专家的指导下制订本科论文计划。可能会引进外部定制款来构建作品集。艺术总监，插图家和最近毕业的研究生将分享专业知识，学生将在更深的个人层面探索成为插图家的原因和意义。

ILL 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因主题的不同而异。

ILL 491 作品集的准备和自我宣传

这是对插图商务方面的高级研究课程。主题包括销售艺术品、准备用于成功再制作的艺术品、研究采访技巧的点子、自我营销技能和作品集展示。讨论与插图家相关的商业事务，侧重会计、税务、法律事务、艺术家代表和自我推销。

ILL 493 海外学期：作为视觉报道人的艺术家

在这门课中，学生将从视觉新闻工作者的角度记录世界，在一个叙事包中融入地点、人物、事件和活动。通过草绘图，学生将侧重故事，并探讨以视角、色彩、媒介和文字为基础来组合报道型内容。鼓励进行个人表达。

ILL 493A 海外学期：作为视觉新闻工作者的艺术家

学生将从视觉新闻工作者的角度记录世界，在一个叙事包中融入地点、人物、事件和活动。通过草绘图，学生将侧重故事，并探讨以视角、色彩、媒介和文字为基础来组合报道型内容。鼓励进行个人表达。

ILL 493B 海外学期：作为视觉新闻工作者的艺术家

学生将从视觉新闻工作者的角度记录世界，在一个叙事包中融入地点、人物、事件和活动。通过草绘图，学生将侧重故事，并探讨以视角、色彩、媒介和文字为基础来组合报道型内容。鼓励进行个人表达。

ILL 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

ILL 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ILL 500 插图实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在插图相关领域工作的机会。

研究生课程

ILL 602 概念、技术和插图

学生将探索，观察和练习不同的媒介，促进个人风格的形成。学生将在此课程中经历插图绘制的整个过程，从概念草绘直到成稿。

ILL 604 叙事插图

本课程将介绍艺术中的叙事传统，以及有效和刺激的故事讲述方法。学生在概念、视觉研究、习作和草图中开发技能，使用照片来源和图版，做出成品。

ILL 606 编辑插图

学生将针对本课程中的特定主题或情况制定个人观点沟通方法，包括探索用于说明文字的视觉设计以及为杂志市场创作作品集作品。

ILL 607 情景和环境

学生将绘制不同环境中不同情绪的着衣人物。探讨光线、色彩、设计和环境对情景的装点效果。艺术作品的情感元素是本课的要点。

ILL 609 水彩插图

本课程介绍应用于古典水彩插图的高级水彩技法。水彩绘画的多种学习机遇及其商业应用情况也会在课程中提及。鼓励学生发展自己的个人风格。

ILL 610 着衣人物素描

学生练习和学习各种绘画工具，从而能够在纸平面上创建一个三维视效。学习的主题包括开发身体灵活性，理解人体的运动，以及多种褶皱及其构建。

ILL 612 连续形象概念

学生通过完成三到四幅裸体或着衣人物素描素描来发展技能。肌肉和骨骼结构、比例、节奏、拉伸和压缩、前缩和气氛是本课程的重点。使用明暗对比的原理三维呈现面部相似性、手、脚和褶皱是需要注意的内容。

ILL 615 插图师头部素描

本课程旨在指导学生了解人体头部的比例和结构，重点是用于通常需要表情或姿态的插图领域中。除了头部，学生还会看到手部的表达行为。

ILL 620 图形小说 1

学生通过本课程研究视觉叙事的原理、结构和可能性。学生审视漫画、故事板、插图书和电影的正式语言，并创建自己的图形短篇故事。

ILL 625 插图师透视

此课程适合打算在毕业后工作却没有推荐人的学生。课题包括：三维思维；想象的光线；设计合理、有吸引力和逼真的人物；使人物逼真、有意志和个性，并将他们置于自然的环境中。

ILL 630 图形小说 2

学生通过本课程研究视觉叙事的原理、结构和可能性中的高级元素。我们将审视漫画、故事板、插图书和电影的正式语言。学生将创建自己的图形短篇小说和其他类型的连续性叙述。

ILL 632 墨水笔画布局提炼

本课程专门开发将铅笔序列图像转为更高层成稿所需的墨水笔技能。主要以黑白色为主，学生将用线条变化创造气氛和清晰度，同时促进设立维度的感觉。

ILL 635 儿童书插图

学生将发展儿童书插图的个人风格。将讨论铅笔画和墨水笔画、水彩和丙烯画的媒介与技巧。学生将看不同类型的儿童书和故事，及不同年龄组的儿童插图。

ILL 639 生物设计

本课的主旨是构建3 到 5 件作品集质量的生物。作为创作假想生物的基础，必须了解对实际生物的骨骼，肌肉组织和表面解剖的解剖分解，这是重点内容。

ILL 640 图形小说角色设计

在这门角色绘画课中，学生将重点针对漫画书和图形小说的需求发展动态绘画和故事讲述风格。学生将探索页面设计与角色设计，并用各种风格、着墨方法和着色技法制造效果。将一直使用角色开发草绘图本。

ILL 645 儿童书角色设计

这门角色绘画课程的重点是针对儿童书市场创作令人难忘的动态角色。学生将完成家庭作业，并利用样本手稿为其作品集创作角色。

ILL 660 数码绘画

本课程旨在让研究生能运用电脑这一工具，并使用数码绘画创作专业水准的高级绘图。

ILL 663 数码绘画

学习此课程的学生将使用位图软件来创作数码绘画并开发词汇。学生将继续利用他们在 ILL 660 中学到的技能，并增添各种新技能：照片构图、处理、特效和数字画笔。侧重点是用Adobe Photoshop 和 Corel Painter 的构图和光线来创作作品集质量的图形。

ILL 665 互动插图

技术正在为当前的绘画师打开新的市场。在此课程中，学生将使用基于矢量的工具创作作用于网络的作品。学生将创作绘图，把数码图像融入互动实践中。

ILL 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

ILL 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

ILL 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ILL 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

ILL 802 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

ILL 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成毕业作品所用的方法。

ILL 810 论文步骤

本课程旨在帮助学生理解在审核中期评审委员会给出的评价。每位学生均会收到对其个人技能的单独指导，拟定成功完成项目所需完成的步骤。

ILL 820 广告和编辑插图

本课程中，学生将提炼自己的论文概念。课程侧重构建项目深度、设定目标和遵守生产周期。

ILL 821 儿童书插图

在本课中，学生将建立专业技能，要在令人兴奋的儿童书市场中获得成功，这些技能是必需的。学生将通过研究、草图和样书来创作一本 32 页的图片书。儿童文学的历史、自我推销和营销将是重点。

ILL 822 图形小说/漫画书插图

本课程中，学生将从漫画（图形小说）提炼自己的论文概念。课程侧重构建项目深度、设定目标和遵守生产周期。

ILL 823 概念艺术插图

本课程中，学生将从前期制作艺术（概念艺术）提炼自己的论文概念。课程侧重构建项目深度、设定目标和遵守生产周期。

ILL 824 消费产品和授权

本课程重点讲授将插图应用于在家装、礼品及贺卡行业的消费产品和其他生活方式用品。课程将介绍 Adobe Illustrator 并使用传统媒介创作作品。并深入介绍艺术授权行业。

ILL 830 数码绘画

本课程中，学生将从数码绘画提炼自己的论文概念。课程侧重构建项目深度、设定目标和遵守生产周期。

ILL 831 水彩：

本课程中，学生将从水彩画提炼自己的论文概念。课程侧重构建项目深度、设定目标和遵守生产周期。

ILL 850 最终评审准备

本课程旨在于评审之前为学生的最终论文项目提供全面意见。分别单独评估每名学生，侧重其各自想要解决的特定领域，提高他们整个演示的效果。

ILL 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。

ILL 903 海外学习

在本研究生课程中，学生将去一个激发灵感的地方进行现场作画。重点是表现和反映当地风貌。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

ILL 903A 海外学习

在本研究生课程中，学生将去一个激发灵感的地方进行现场作画。重点是表现和反映当地风貌。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

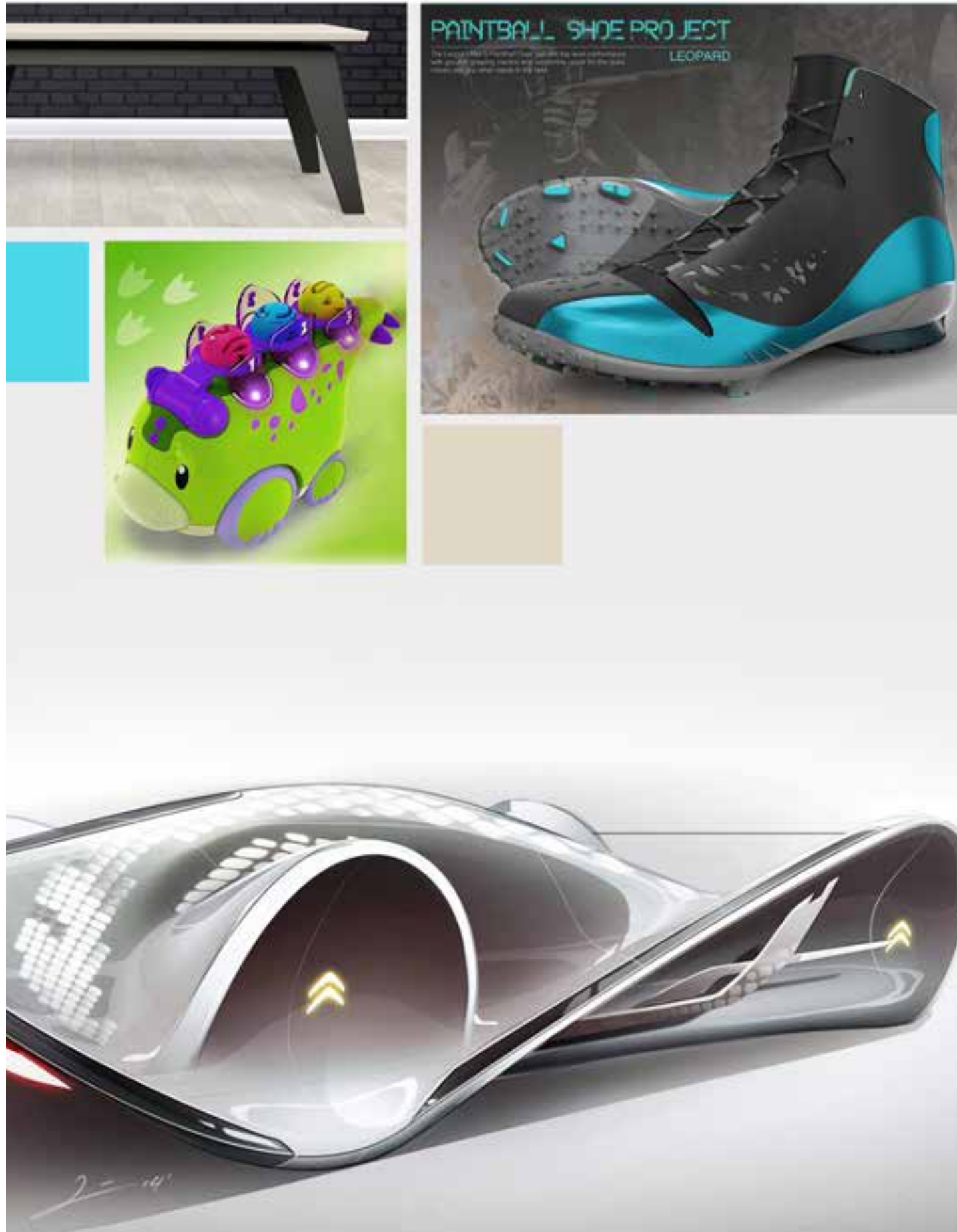
ILL 903B 海外学习

在本研究生课程中，学生将去一个激发灵感的地方进行现场作画。重点是表现和反映当地风貌。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。



在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

工业设计





我们提供



整体课程：在工业设计中，学生将花大量的时间学习造出他们的设计，这有助于他们更好地理解形成批量产品的过程。他们还可利用这一机会发展自身技能，为设计打下扎实的基础。

技能培训：除了工作室绘图、透视和计算机绘图以及渲染课程，学生还将上四节 3D（模型制作）工作室课，学习并开发他们的模型制作技能。

先进的设施：艺术大学的工业设计学院有先进的工作室，产品、交通运输、玩具和家具设计课的学生在此学习技能，并为其设计的产品造出样品和原型。

实体项目：学生可以在工业设计学校参与 NIKE 和 NISSAN 这类客户的真实项目。

专业教员：工业设计学院的优秀教员均是行业翘楚和从业专业人员。如 RAY NG (KIA 设计师)；ELLIOTT SCHNEIDER (BLACK AND DECKER高级设计师)；JOHN MUN (SPEEDO设计经理)；和 JIM SHOOK (SHOOK DESIGNS业主)。

我们的工业设计工作室：IND3D工作室分为五个单独的区域，每个对应一门学科：木工、塑料、金属、喷涂和 3D 电脑实验室。



木工室

IND 木工室是四个之中最大、最常用的工作区。这里用于制造天然和人造木制物品和夹具。此工作区有五把带锯、四台钻床、长刨、短刨、两把斜切锯、一把板锯、四个木品成型器和刨创机。有两台木品车床和两间独立打磨室，打磨室有轴式和盘式打磨机及另一台塑料发泡车床。木工室有四台先进的 SAWSTOP 台锯。这些台锯为学院最近购置，有可靠的安全保障。

喷涂室

学院的 IND喷涂室是国内设计学院中装备最好、管理最完善的喷涂设施，有一个定制的负压喷房，足以容纳一辆整车。该系最近又新增了两间喷房，每间可供 18 名学生在其中作业。两台高输出空压机向喷房和其他 IND 区供气，最近还新增了两台先进的自动喷枪冲洗站。“喷涂室”使用质量最好的汽车涂漆，电脑数据库中存储了 150,000 种颜色，颜色库可根据需要对任意颜色进行混和。学生查阅色版手册，填写订单，然后为自己的项目混和颜色。艺术大学工业设计系的所有学生在第一学年使用喷枪涂漆；然后在整个学习期间继续使用和提高这些技能。



金属室

IND 金属室为学生准备了所有必备的工具，供其为自己的模型项目制作精密金属零件。这里的大部分作品都是用铝材，这些工具还可制作塑料件。我们有四台精密机床（三台带数字显示）、四台立式铣床（两台带数字显示）、一台喷砂机、两台磨床和大型钣金剪切和折弯制动器。

塑料室

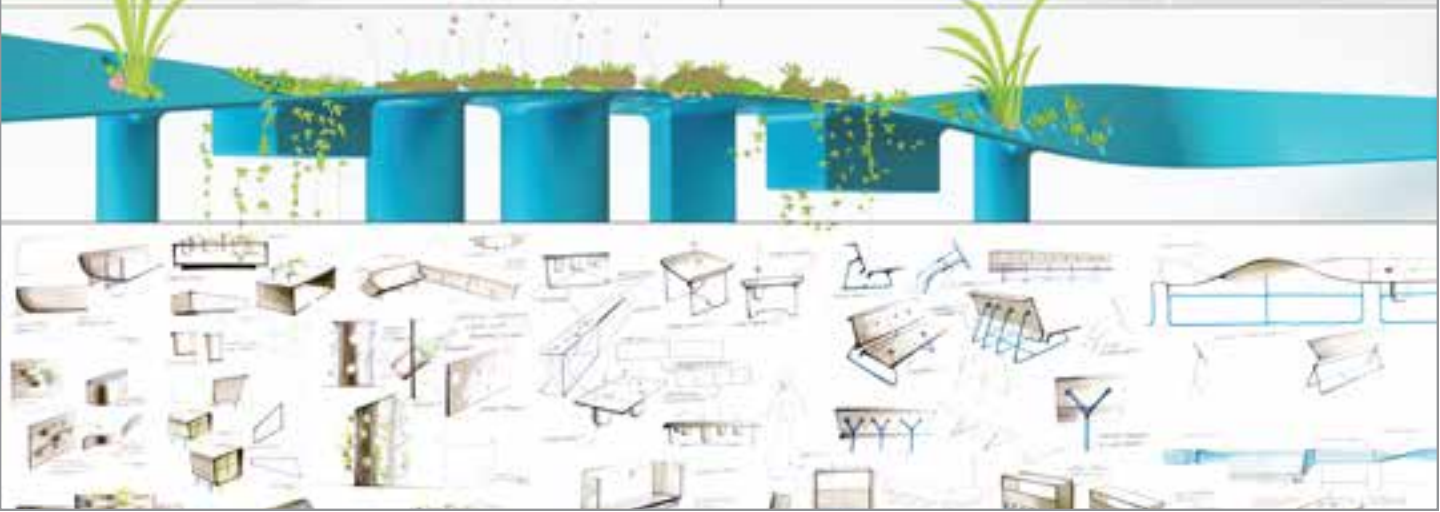
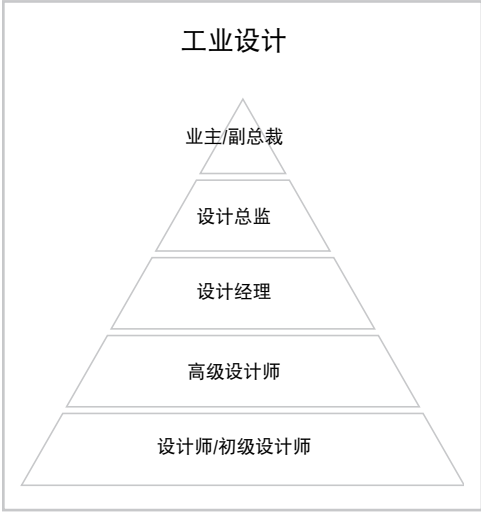
学院塑料室供学生学习板材塑料制造（切割，胶合，热成型）的基础知识，并学习制造模具和使用各种塑料给自己的零件制型。我们还讲授复合材料铺设、发泡塑料和粘土雕刻，以及使用本系自己定制的真空成型机而作的真空成型。



3D 电脑实验室

3D 电脑实验室是一个量身定制且专门布线的无尘空间，用于放置我们所有的电脑控制制模机。这里的设备包括一部激光板材切割机、一部采用塑料丝沉积原理工作的 3D 复制机、一部小型 CNC 三轴铣床和两个 3D 数字化探测仪。工作间配备一台标准尺寸的三轴铣床、一台房间大小的 5 轴铣床及更多的激光切割机。

职业方向



学位要求

工业设计副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
人文科学	18 个学分
合计	66 个学分

BA 工业设计核心课程

FND 122	色彩基本知识
IND 111	工业设计透视
IND 123	计算机制图
FND 132	草图建模
或 IND 138	模型制作 1
IND 147	设计问题解决
IND 151	设计绘图 1
IND 163	数字成像 1
IND 180	形状开发
或 IND 182	数字形状开发
IND 211	设计绘图 2
IND 223	数字 3D 建模 1
IND 270	模型制作 2
或 IND 271	产品建模
或 IND 279	传统交通建模 1

MA 工业设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育 要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

写作

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选择一项：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知课程

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

汽车修复副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	24 个学分
专业课	18 个学分
人文科学	18 个学分
合计	60 个学分

AA 汽车修复核心课程

AUT 120	老爷车木工修复
AUT 140	机器加工技术和视觉文档
AUT 159	老爷车拆分工艺
AUT 160	老爷车电气系统
AUT 170	汽车钣金修复
AUT 177	老爷车车身修复
AUT 207	老爷车喷漆修复
AUT 280	老爷车修复组装

AA 汽车修复学位要求

- 所有核心课程、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2 书面交流课程
- 1 汽车设计历史课程
- 1 量化力学课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

写作表达

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选择一项：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

汽车设计历史

LA 129	汽车设计史
--------	-------

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

量化力学

LA 146	汽车解构
--------	------

工业设计艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
人文科学	45 个学分
合计	132 个学分

BFA 工业设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育 要求：

- 3 书面交流课程
- 4 艺术史认知课程
- 1 历史认知课程
- 1 量化认知课程
- 1 文化思想与影响课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 工业设计核心课程

FND 122	色彩基本知识
IND 111	工业设计透视
IND 123	计算机制图
FND 132	草图建模
或 IND 138	模型制作 1
IND 147	设计问题解决
IND 151	设计绘图 1
IND 163	数字成像 1
IND 180	形状开发
或 IND 182	数字形状开发
IND 211	设计绘图 2
IND 223	数字 3D 建模 1
IND 251	设计绘图 3
IND 381	图形和作品集

通识教育要求

写作

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性故事讲述
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与&辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

选择两项：

LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉效果与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版的历史与技巧
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：

LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程简介
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：

LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学

工业设计专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

合计	120 个学分
----	---------

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课以及专业课最低 C-



PEUGEOT

THE MOST EETING ATTRACTIONS ARE
BEETWEEN
TWO OPPOSITES THAT NEVER MEET*
ANDT WARMOL



FASHION

+



TECHICAL





HIGH END DRIVING SNEAKERS
LOS ANGELES
\$1895.00
39 YEARS OLD
PUMPTIME RESONANCE
LUX. AMMOLAT
LONG DISTANCE COMMUTER
LEATHER POLIC



MID END LIFESTYLE SNEAKERS
RIO DE JANEIRO
\$1110.00
39 YEARS OLD
ASSOCIATE TRACES
AND DE JANEIRO
PUBLIC COMMUTER
EARLY MOPTER



LOW END SLIP-ON SNEAKERS
MILANO
\$76.00
39 YEARS OLD
STUDENA
MILANO
WIPPER
WIPPER (28)







ACADEMY of ART UNIVERSITY

Daewoong Park, IDS449 Footwear Design, daewoongpark89@gmail.com

309

工业设计文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
合计	36 个学分

MA 工业设计学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

工业设计艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课程	57 学分
+ 选修课*	6 学分
总计	63 学分

*须经系主任批准

MA 工业设计学位要求成功完成毕业设计

- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 工业设计必修专业课程

IND 612	工业设计绘图 1：透视
IND 621	模型制作
IND 630	设计项目 1
IND 651	材料与工艺
IND 662	工业设计绘图 2
IND 680	设计项目 2
IND 712	工业设计绘图 3
IND 725	数字 3D 建模
IND 730	设计项目 3
IND 773	数字固体建模
	或任何专业课程

MA 工业设计研究生文科要求

GLA 627	全球化世界的工业设计（过去和现在）
GLA 631	工业设计过程

MFA 工业设计必修专业课程

IND 612	工业设计绘图 1：透视
IND 630	设计项目 1
IND 651	材料与工艺
IND 662	工业设计绘图 2：
IND 680	设计项目 2
IND 712	工业设计绘图 3：
IND 762	工业设计绘图 4：
IND 773	数字固体建模
或 IND 775	中级数字 3D 建模
ILL 780	论文准备

MFA 工业设计研究生文科要求

艺术史认知**ESS** 和美学感性

GLA 631	工业设计过程
---------	--------

跨文化理解

GLA 627	全球化世界的工业设计
---------	------------

专业实践与沟通

GLA 672	工业设计师专业实践与沟通
---------	--------------

专业指定的毕业生文科

GLA 632	设计科学 - 人种学方法
---------	--------------

本科生课程

AUT 120 老爷车木工修复

学生将在本课程中学习基本木工制作和安全的概念与实践操作。课题包括规划、制作、激光切割和表面处理。课业包括用各类接头制作基本木制框架，复制老爷车的内部木制件。

AUT 140 机器加工技术和视觉文档

本课程向学生介绍精密测量、视觉建档记录和金属机床及铣床等机床的操作。学生使用这些技能仿制汽车部件。课题包括机器加工工艺和机床维护中常用工业金属的特点和使用。

AUT 159 老爷车拆分工艺

本课程向学生讲授实际历史研究、拆分、目视检查、书面和照片建档记录及与老爷车修复有关的计划。学生研究修复计划所必需的相关信息，并在拆分车辆时作拍照记录。

AUT 160 老爷车电气系统

本课程介绍经典汽车中电气系统的基本特点和操作情况。课题包括欧姆定律、电路、电池电源、电路元件的修复和保存。学生诊断电气系统，拟定适当的维修步骤，维修并更换电气部件。

AUT 170 汽车钣金修复

本课程向学生介绍切割、折弯、成型和焊接车身面板所用的基本概念、技法和实践操作。学生加工金属板，制造新的钣金部件，并使用铆钉和螺纹紧固件组装部件。

AUT 177 老爷车车身修复

本课程介绍金属车身维修和面板喷涂的基本实际操作。学生学习如何评估车身部件的状况和如何拟出合适的维修步骤。学生刮下原有的涂漆并维修车身部件。

AUT 207 老爷车涂漆修复

本课程侧重老爷车涂漆修复的基本实践操作。课题包括面板准备、涂漆系统、设备的操作和维护、涂漆应用、建档记录和车身涂漆表面缺陷的评估。还会介绍归纳纠正涂漆表面缺陷的步骤。达到完美的涂漆是本课的重点。

AUT 217 老爷车光亮件修复

学生将通过本课程练习修复和抛光硬装饰件和部件。学生要评估状况、规划合适的步骤，并修复硬装饰件和部件。还将介绍如何制订外包规范。

AUT 230 老爷车内装潢修复

本课程向学生介绍老爷车的内饰维修和修复。学生要学习拆分和组装座椅、内饰件和仪表板。课题包括缝纫机的操作和维护、缝合图案、图案制作、串珠、填充、材料规格和缝绗。

AUT 250 老爷车部件修复

本课程的重点是老爷车部件的拆分、维修、重建、重新涂漆和组装。学生要绘制和创作技术图、诊断部件状况、拆分、重建或修理，及重新组装汽车部件。还将介绍外包部件修复的准备。

AUT 280 老爷车修复组装

组装和测试部件是本课程的重点。学生对分派的车提出一个要修复的组件，分析所需的工作，进行必要的历史研究，并绘制要完成的工作和步骤的图表。重点是修复和装配的质量。

AUT 290 老爷车细节完成

本课程侧重对汽车的细节完成，它是汽车修复流程的一个最终阶段。课题包括产品和设备的细节完成、技术和步骤，来为演示和车展最终调理内外部件。重点是达到目视正确完美的最终处理。

AUT 299 学徒期

学徒期仅面向符合条件的二年级学生，为其提供一个在汽车修复相关行业工作的机会。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>



本科生课程

IND 111 工业设计透视

本课程介绍根据图和标高制作准确的物体透视图。学生将学习一点、两点和三点透视的原理。并讨论和练习绘制光线、阴影和反射。

IND 118 工业设计史

本课程从早期的机械化和工业革命开始讲起，然后是各个历史时期对社会以及对当代设计的影响。特别强调30 年代和 40 年代作为与工业设计的诞生而相关联的辉煌期。

IND 123 计算机制图

学生将在本课程中学习草图和机械制图技法来表达三维物体。课程面向产品和机械制图，同时介绍草图原理和尺度惯例。

IND 129 汽车设计史

本课程向学生介绍在历史和文化背景下汽车和车身设计的演变。学生将研究技术进步与安全要求变化之间的联系，以及它们在汽车设计中的影响。重点将介绍与装配线进步相关的时代以及30 和 40 年代辉煌期。

IND 132 草图建模

在这门课中，学生将通过几个快速设计和建模项目来制作用于工业设计的草图模型。重点将是速度及在形状方面准确地传达设计意图。安全和组织作品集也是这门课的内容。

IND 138 模型制作 1

学生将在车间练习使用木材、丙烯酸、硬质泡沫、苯乙烯和铸塑树脂。学生将依照草拟的方案准确制作出模型，并使用喷枪技术做出高质量的表面。课题包括电动工具、热折弯、真空成型和铸造的使用，及高质量的表面处理

IND 147 设计问题解决

学生学习运用和优化创意设计流程来集思广益以及运用批判性思维。将给学生一些产品问题和概念性问题。探讨设计师如何使用研究、问题定义、参数挑战、分析、头脑风暴、评估矩阵和笔记来成功完成一个项目。

IND 151 设计绘图 1

学生将使用彩色铅笔、粉彩笔和圆珠笔练习基本的工业设计绘图技能。本强化课程侧重渲染、工艺、准确的透视、对比和构图，旨在加强草图质量和增强透视知识。

IND 163 数字成像 1

本课程介绍在工业设计领域常用的基本数字工具。在利用 2D 矢量和光栅绘画软件的同时，绘画和沟通技能也得以加强。学生将获得图形美化、快速数字化草图、矢量艺术技术和 2D 数字展示技能。

IND 171 形状绘制

本课程研究按产品比例进行三维设计、词汇以及几何形状对应自由形状。学生将学习如何用固体、壳体或多截面的形式表达和创作表面与体积。课题包括正交布局；十进制、小数和公制测量；及基本正交尺寸标注。

IND 180 形状开发

本课程讲授使用形状语言并通过绘图和草图模型来使概念成型，并将其中一个制作成专业质量的实体模型。课题将包括激光切割和蚀刻、粘土建模、模具制造、表面处理、汽车喷漆和表面评估。

IND 182 数字形状开发

本课程讲授使用形状语言并通过绘图和数字草图模型来使概念成型。

IND 211 设计绘图 2

这是一门产品设计手绘草图技能的实用课程。线条、光、阴面、阴影、明暗和对比度的绘画原则被应用到常用于制造产品的形状中。课程后期介绍色彩的使用。

IND 223 数字 3D 建模 1

本课程讲授使用 NURBS 固体 3D 建模软件进行数字化 3D 建模。学生将探索基本的制模工具和技法，包括将 2D 设计草图转为 3D 数字化模型所用的工具和技法。

IND 239 材料与工艺

设计主要由塑料和金属构成的零件时所涉及的各种产品制造工艺和参数，这是本课程的内容。塑料的主要类型和金属类别及其各自的特性、针对适当工艺细节的实际设计问题以及产品零件的检查等都将被讨论。

IND 240 产品设计 1

本课程侧重手持产品。学生深入讨论人机工程，并通过研究、创意和解决问题来开发自己的概念。 草图制作和演示作品制作是这门课的重点。学生将所有学到的技能运用到其最终展示作品中，包括开发草图、正交绘图、草图模型和草图渲染。

IND 249 交通工具设计 1

本课程讲述汽车造型趋势的历史和演变、设计理念和影响。学生继续提高草图和渲染技能。课程侧重基于占用品和部件的包装达到准确的比例。

IND 251 设计绘图 3

这是一门工业设计快速手绘课，讲授快速绘制自由和几何形状的技法。批量生产草图、质地和材料描述是本课的重中之重。

IND 263 数字 3D 建模 2

学生将探索使用具备渲染功能的高级 NURBS 表面建模软件来进行 3D 设计和建模。课程还介绍用于创制展示作品的制作技法。在最终项目中，学生将制作自己设计的数字化模型。

IND 270 模型制作 2

本课程讲授各种材料、手动和电动工具用法、机械安全和各种方法，用以制作真实全尺寸外观处理完毕的模型。学生还将学习各种常见产品装饰细节和表面处理方法、直线形状对应自由形状，以及设计项目所用的制造和表面处理技术。

IND 271 产品建模

在这门课中，学生将为在 IND 210 产品设计 2 中所设计的一件产品制作专业质量的模型。学生将亲手操作机床和垂直铣床、制作 RTV 模具并铸造复制零件。模型的准确尺寸和目测质量是本课的重点。

IND 279 传统交通工具建模 1

这门课与 IND 218 搭配，为在 IND 218 中设计的车辆制作一个粘土模型。会给学生具体说明，用以制作在粘土建模中使用的工具、准备并建造 1/5 比例的汽车粘土模型，并制作轮胎和车轮。

IND 280 产品设计 2

本课程侧重项目管理、协作、行业商务实践及根据制造和组装流程进行设计。学生将进行深入的市场研究并开发自己的概念。学生将所有学到的技能运用到其最终作品中，包括开发草图、正交绘图、草图模型、草图渲染和硬模型。

IND 282 数字化交通工具设计 2

学生将在这门课中学习汽车造型趋势的历史、演变和影响，并利用传统绘图工具和数字媒介将这些信息融入设计过程中。学生将根据占地品和部件的包装制作一台 4 门小汽车。准确的比例是课程的重点。

IND 289 交通工具设计 2

本课程讲述汽车造型趋势的历史和演变、设计理念和影响。学生继续提高草图和渲染技能。课程侧重基于占用品和部件的包装达到准确的比例。设计出三视图绘图，在 1/5 比例的粘土模型中准确加以表达。

IND 311 产品绘图

在这门高级绘画课中，学生将通过快速可视化、透视和渲染来提高其技能，并学习在高度专业化的流程中将这些技能运用到数字化渲染中。

IND 319 交通工具绘图

这门课程重点讲授在交通工具设计行业中使用的绘画技法：尤其是汽车的内部和外部渲染。将使用真实示例展示光和反射在不同颜色和形状的车表面的样子。课程将探讨不同的内部质地和材料，以及如何使用钢笔、铅笔、标记笔和粉笔来作表示。

IND 323 数字固体建模

学生将在这门课中学习固体建模的基础知识、高级零件装配以及为CNC导出输出数据。还会用在课上用创建的 3D 数据来绘制正交图。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

IND 325 数字 3D 建模 3

本课继续在数字 3D 建模 2 中所开发的技法，向学生传授高级建模技法，这是开发产品、汽车、飞机和船舶这类复杂 3D 模型所需要的。

IND 330 模型制作 3

在这门课中，学生将进一步进行当前的项目以创建高质量的成品模型。

IND 339 传统交通工具建模 2

这门课与交通工具设计 3 一起上。这样学生能齐头并进地完成高质量的成品模型。每节课都会布置 12 小时的课后作业。重点是粘土建模、表面处理和喷涂技法。

IND 340 产品设计 3

本课程侧重发明、创新、可持续性和深入研究。要求学生设计一种目前不存在的产品。学生将所有学到的技能运用到其最终作品中，包括开发草图、正交绘图、草图模型、草图渲染和数字 3D 模型或硬模型。

IND 342 数字化交通工具设计 3

这是一节小型汽车设计课。学生将在其设计中运用全套的概念。说明包括草图制作、渲染和用 2D 形式描绘 3D 表面的放样图。最终成果包括草图、渲染图、全套绘图和比例模型（泡沫）。

IND 349 交通工具设计 3

学生将在这门课中设计一台无品牌的小型汽车。学生将依据给定规格的限制（包括机械和占地布局）来开发自己的概念。学生将展示涂漆粘土模型成品以及一本作品集样式的项目书。

IND 363 数字成像 2

本课程将探讨相关要求，及学生作品集中所收集的多种可能的格式的作品。将对过去和当前的作品进行审视，来确定可准备并收纳哪些项目。

IND 369 数字化交通工具建模 1

学生将在这门课中学习创建汽车外表面的基本至中级方法。从概念 草图到建模均采用数字化方式完成。一旦完成线框后，将研讨高级渲染。

IND 380 产品设计 4

这门课的重点是非消费产品，例如医疗或工业设备。要求对商业和草图模型和/或学习模型作深入研究。学生将运用所有学到的技能来作一个作品集质量的展示，要包括硬模型（全尺寸或缩放）和/或数字模型。

IND 381 图形和作品集

本课程向学生介绍图形设计的原理和专业水平作品集的基本元素。还包括讨论和分析面试技巧。

IND 382 数字化交通工具设计 4

根据对目标市场组和品牌的研究与分析来开发汽车内部设计，这是本课的内容。学生将针对人的因素和配套布局来开发全套技能。将设计出正交图和数字 3D 模型，用于最终将展示的完备作品集。

IND 383 家具设计

学生将制定座椅概念，并分析用法和方法，以创建多个原始家具设计概念。学生将评估人机工程标准、法规/安全要求和构造技术（包括沙发座椅软覆盖），及对材料和细节的适当使用。

IND 384 作品集开发

学生在这门课中的工作项目须在学期开始前提议并得到批准。根据注册学生的喜好，可提议个人或小组项目，课程将迎合学生的需求和兴趣。

IND 386 玩具设计

本课程重点研究和创作有新意的学龄前玩具，成果是概念开发和三维原型的创建。学生可以使用 2D 和 3D 设计工具在最终演示作品中描述他们的设计。

IND 389 交通工具设计 4

本课程介绍汽车内部设计。学生将针对人的因素和配套布局开发全套技能。学生要制作出 1/5 比例或全比例的胶带图或 1/5 比例或全比例的示意图或空间模拟图，用于最终的完备作品集演示。

IND 423 数字 3D 高级项目

学生将把他们学到的高级 NURBS表面建模软件知识运用到主项目中。渲染和动画技法也是本课的内容。使用软件的光照、阴影和动画功能作工业设计演示是本课的重点内容。

IND 440 产品设计 5

学生将在这门建立作品集课程中将根据指定的制造约束条件来设计一件产品。学生要运用学到的所有技能来制作工作室水平的展示，须带渲染图和一件全尺寸的外观模型成品。可能会有公司提供赞助。

IND 443 中级家具设计

学生将在这门课程中实际运用多种表面处理技法，包括上色、上釉和酸洗。学生将了解这些技法如何加强整体外观或单件的设计课程还涵盖一些专门技法，针对当前市场的家具细节制作。

IND 446 中级玩具设计

这门课将扩展玩具设计的基础概念，要求创作出有新意的玩具设计，成果是设计的成品工作模型。运用草图模型、模具和模型制作来展示与生产真实成品模型有关的流程。

IND 449 交通工具设计 5

学生在这门课中继续涉猎汽车设计流程的所有内容，以品牌化、定位和主题开发为重点。学生将用 2D 艺术作品和 3D 模型创制专业质量的展示。课堂项目可能有公司赞助。

IND 480 产品设计 6

学生将在这门作品集创建课程中根据自己感兴趣的领域提议自己的项目。学生将运用产品设计流程的所有内容，从品牌化、定位到主题开发。学生将交付带完整设计思路的作品集质量的演示报告。可能会有公司提供赞助。

IND 483 高级家具设计

这门课体现成功家具设计师所必备的全部技能。学生选择一个具体专攻领域后，将被要求进行研究、分析、定义问题和实行。要求一件带合适制作细节的全尺寸原型、文档记录、材料规格和计算成本。

IND 485 交通工具设计 6

在这门高级课程中，学生将涉猎汽车设计流程的所有方面，并根据品牌化、定位和主题开发提议一个营销策略。课程的侧重点是制作工作室水平级的演示报告，须带草图专业质量的渲染草图、配套布局和数字化 3D 模型。可能会有公司提供赞助。

IND 486 高级玩具设计

本课程讲解如何为选定的年龄组人群开发玩具概念。先对选定市场作广泛研究，再提交新概念的提议，进一步探索品牌延伸含义，最终作出分解图，讨论其可制造性。

IND 489 交通工具设计 7

对某领域感兴趣的学生可通过这门课程准备额外的作品集作品，并探讨先前未涉及过的题材。学生将评估到目前为止他们的工作进展，并提议能加强其作品集的项目。创建反映用户想法的配套布局和设计是本课程的重点。

IND 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因主题的不同而异。

IND 494 企业赞助项目

在这个由公司赞助的项目中，赞助方将直接向学生分派项目。学生将根据赞助方的项目简介来制作项目提案，并根据赞助方的反馈进行调整。课程的重点是概念、研究、细致化、交付、演示报告和实现项目目标。

IND 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

IND 500 工业设计实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在工业设计相关领域工作的机会。

研究生课程

IND 612 工业设计绘图 1：透视

本课程介绍如何创作准确的物体透视图。学生将学习一点、两点和三点透视的原理。并讨论和练习绘制光、阴影和反射。快速可视化也是本课程中的内容，学生可利用手动绘图技法来创作基本形状的准确绘图。

IND 615 数字化设计工具 1

本课程介绍工业设计演示报告所用的基本设计工具。学生将在利用 2D 矢量和光栅绘画软件的同时，进一步提高视觉沟通技能。课程还将介绍计算机辅助制图、图形美化、快速数字草图和矢量艺术技法。

IND 621 模型制作

在这门课中，学生将学习如何传达和改善他们设计，并制作产品模型。学生将得到技法和材料方面的指导，以便将概念与二维草图及绘图快速转为三维模型表达。沟通的速度、准确性和能力是本课的重点。安全和工作场所礼仪也是本课内容。

IND 630 设计项目 1

本课程详尽介绍工业设计的完整流程。通过重新设计一个简单的产品，学生将应用他们以前和当前课程讲授的技能和方法。

IND 651 材料与工艺

设计主要由塑料和金属构成的零件时所涉及的各种产品制造工艺和参数，这是本课程的内容。本课的重点是批判性思维，涉及材料选择如何影响决策和物品的设计。

IND 662 工业设计绘图 2

本课程深入介绍光和阴影（黑白）、色彩和快速可视化。提高小组和个人批评的认知度是本课程的重点。

IND 680 设计项目 2

在本课中，学生开始探索他们在工业设计行业的个人兴趣。学生将针对自己选择的特定品牌、公司或设计咨询机构来设计一个解决方案。

IND 694 企业赞助项目

在这个由公司赞助的项目中，赞助方将直接向学生分派项目。学生将根据赞助方的项目简介来制作项目提案，并根据赞助方的反馈进行调整。课程的重点是概念、研究、细致化、交付、演示报告和实现项目目标。

IND 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其论文或工作室作品要求。

IND 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

IND 712 工业设计绘图 3

这是一门工业设计绘图实际课程。学生将应用那些提高其快速可视化所需的工具和技能，以便迅速准确地进行视觉交流。

IND 725 数字 3D 建模简介

本课程介绍使用 NURBS 固体 3D 建模软件作数字 3D 建模。学生将探索基本制模工具和技法，包括将 2D 设计草图转为 3D 数字化模型的工具和技法。

IND 730 设计项目 3

学生在这门课上可重点关注自己特别感兴趣的工业设计方向。图形、机械工程、电气工程、商务、包装、用户界面、架构、内部和网站等第二学科将支持其产品解决方案的逐步完善。

IND 762 工业设计绘图 4

在这门高级绘图课中，学习将提高其快速可视化、透视和渲染的技能，并学习在高度专业化的流程中将这些技能运用到数字化制作中。

IND 773 数字固体建模

这门高级课程讲授固体建模、高级零件装配，以及为高级 CNC 输出而导出数据。还会用在课上用创建的 3D 数据来绘制正交图。

或 IND 775 中级数字 3D 建模

这门课讲授高级 NURBS表面建模软件。学生将探索Alias Studio Tools，并学习如何将自己的设计转为 3D 数字模型。落实的技法也是本课的内容。

IND 780 论文准备

学生通过实际观察和研究来支持其中期论文提案。课程讲授人口统计研究的设计工具、时间管理、沟通技能和演示报告的中期评审原则。他们的工作成果将接受中期评审，在进入指导研究前必须得到评审委员会的批准。

IND 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

IND 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

IND 802 指导研究导师论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

IND 805 行业专家侧重点

在这门课程中，学生在行业专家的指导下推进其论文项目。学生将收到有针对性的建议、设定目标、努力实现这些目标，并给同伴反馈。深入研究、设计和/或实施阶段是本课程的重点。

IND 807 行业专家侧重点

在这门课程中，学生在行业专家的指导下推进其论文项目。学生将收到有针对性的建议、设定目标、努力实现这些目标，并给同伴反馈。细化研究、设计和/或实施阶段是本课程的重点。

IND 810 研究

任何工业设计项目均以设计研究为起点。通过与同学和教师协作，学生将练习传统和创新研究方法，包括制作原型和测试。根据其创意测试的结果，学生将准备一份全面的产品要求文档。

IND 820 论文进展用户体验

在这门小组独立研究课将鼓励学生与主任批准的导师协作。学生将通过改进其设计研究、设计和/或实施阶段来完善其论文项目。本课必须具备必要的 GDS，否则须经主任批准。。本课的重点是开发技能，来改进论文产品设计的完整用户体验、设计的使用及其对人的影响。

IND 822 论文进展用户界面

在这门小组独立研究课将鼓励学生与主任批准的导师协作。学生将通过改进其设计研究、设计和/或实施阶段来完善其论文项目。本课必须具备必要的 GDS，否则须经主任批准。。本课的重点是开发技能，来改进新产品设计的人机互动、设计的使用及其对人的影响。根据测试反馈，学生将完善论文设计来改进新工业设计的直观控制和调整。

IND 830 设计

学生将在本课开始其论文项目最重要的设计阶段。根据教师 and 同学的反馈，学生将使用多种工具和方法，包括草图模型、草图、渲染和 3D 建模来创作设计解决方案。学生将创作其设计解决方案的正式幻灯片演示资料。

IND 850 实施

学生将在本课开始对论文项目进行完善和实施。根据来自设计阶段的反馈，学生将修改、提高和完成其解决方案。学生将设计和制作展示级的演示资料，包括平面作品、最终模型、简历、名片和文档记录。

IND 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

室内 建筑 与设计





学习设计能够唤起人情感的空间

专业课程：

室内建筑与设计
室内建筑
数字成像
住宅设计
住宅室内设计
商业建筑设计
零售店设计
酒店设计
色彩和布光
家具设计
纺织品设计
室内设计史
...等等！

聘请我院毕业生的室内建筑与设计事务所包括：

Andre Rothblatt Architecture
Antonio Martins Interior Design
Applegate Tran
AvroKo
Banks Ramos
Brayton Hughes Design Studios
D-Scheme Studio
Gensler
Hart Howerton
Hirsch Bedner Associates
Inspired Spaces Design
Kendall Wilkinson Design
Marsh & Clark Design
Neiman Group
Nicole Hollis Interior Design
O + A
Organic Architect
Primo Hospitality Group
Puccini Group
星巴克



我们提供



CIDA: 室内建筑与设计学院经过室内设计认证委员会（Interior Design Accreditation）的认证，这是美国室内设计专业最负盛名的认证。

专业课程：这是为有志成为专业设计师的人开设的严肃专业课程。它与大多数建筑和设计课程不同，不仅仅只是教授概念和理论。我们的课程是实用课程，不仅仅是教授美学，而且还教授应用和商业。



专业教员：学生得益于专业、经过认证和持证教师的专业知识和经验，他们目前都在设计领域工作。

一流的设备：我们提供配备全面支持人员的一流计算机实验室。我们在校园和网上都开设计算机课程，从 REVIT 和 3D Max 到 Adobe Creative Suite。

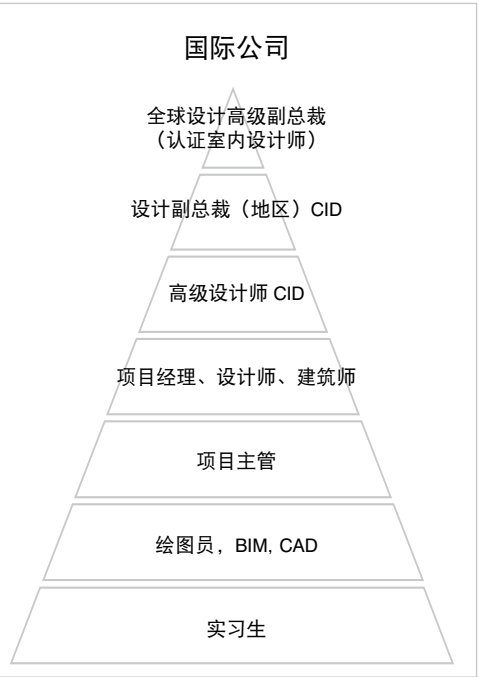
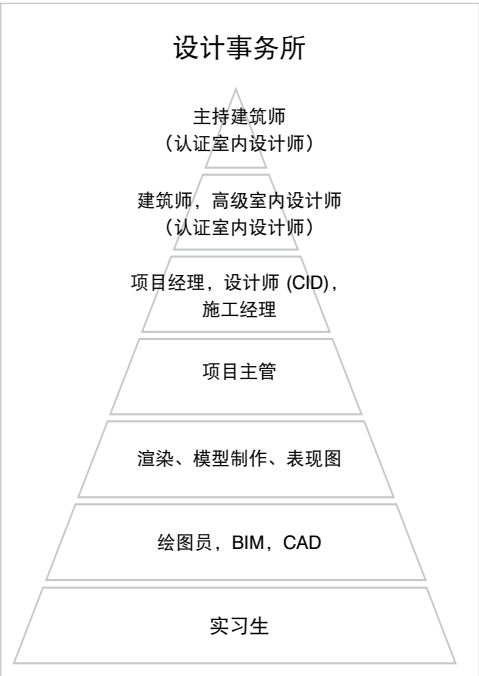
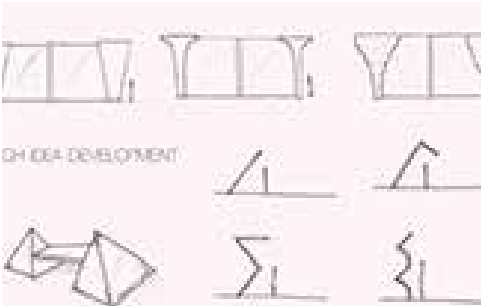


位于行业首都：因为学校设在旧金山，我们比其他学校更具有优势，并且能够接触到业内最优秀的事务所。在旧金山生活和工作的著名设计师美国任何一个其他地方都要多。我们处于旧金山这样的地理位置，让学生可以直接访问旧金山设计中心（SFDC），这是美国最好和最便于访问的设计展厅。

跨学科方法：我们的课程让学生学习并受益于图形艺术和其他类似的艺术和设计课程。



职业方向



你知道吗?

旧金山拥有国际室内设计师协会 (IIDA)、美国室内设计师协会 (ASID)、酒店业协会 (HIA) 等专业协会的分会, 以及与本校学生分会合作的其他组织。学院与这些团体一起在专业公室由专业人员进行作品集评估。

室内建筑与设计学院为学生提供极好的网上和去芝加哥 NeoCon 现场的机会, 参加星巴克设计竞赛项目和 DIFFA (设计产业抗艾滋病基金) 年度设计活动, 为抗艾滋病募集资金。

室内建筑与设计学院和美国的许多最著名的设计师和事务所相连接。我们通过教职员工、参观、实习、讲座和许多活动与这个社区进行互动。



本校学生经常是零售设计学院年度国际学生商店设计竞赛的获胜者, Anthony Nguyen 由于在 Ete Cosmetics 零售空间设计竞赛中获得了第二名而名声大振。我们的学生还参加两个年度设计竞赛, NEXT 学生设计竞赛和由 Leftovers Consignment Store 商店赞助的ReVamp a Chair 竞赛, 最后一个是慈善活动, 学生对一个椅子进行重新设计, 以便为当地动物收容所募集资金。

最近, 酒店设计杂志出版了一期 9 月教育问题特刊, 重点是“项目、人和学校作出的影响”。文中介绍了 AAU 和康奈尔大学、哈佛大学及乔治敦大学等。



学位要求

室内建筑与设计副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 室内建筑设计学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
 - GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 室内建筑与设计核心课程

FND 113	草图表达
FND 122	色彩基础
IAD 100	设计原则和元素
IAD 140	施工图简介
IAD 200	工作室 1：室内建筑设计概论
IAD 240	建筑规范和各种系统
IAD 241	透视图技法
IAD 245	材料
IAD 280	建筑信息模型和设计图形
IAD 330	照明设计概论
LAN 375	用于构思的草图

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

室内建筑与设计艺术学士 [BFA]

艺术学士学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 室内建筑与设计学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 或 LA 108、LA 226/IAD 230 和 LA 229/IAD 231 最低 C-。
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流
2	艺术史认知课程
2	室内建筑史课程
2	就业沟通与实践课程
1	历史认知课程
1	量化与人文因素课程
1	文化思想与影响课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 室内建筑与设计核心课程

FND 113	草图表达
FND 122	色彩基础
IAD 100	设计原则和元素
IAD 140	施工图简介
IAD 200	工作室 1：室内建筑设计概论
IAD 240	建筑规范和各种系统
IAD 241	透视图技法
IAD 245	材料
IAD 280	建筑信息模型和设计图形
IAD 330	照明设计概论
IAD 450	室内设计作品集的准备
LAN 375	用于构思的草图

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

IAD 430	室内设计的专业实践
LA 291	设计职业

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

室内建筑史

LA 226/IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229 /IAD 231	现代室内建筑概观

量化与人文因素

LA 254	以人为本的设计
--------	---------

文化思想与影响

选一门：

LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

室内建筑与设计专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

总计	120 个学分
----	---------

- GPA 最低 2.0
- 所有核心课程以及专业课最低 C-

室内建筑与设计文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

室内建筑与设计文学硕士学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

室内建筑与设计艺术硕士 [BFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分

总计63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 室内建筑与设计学位要求

- 成功完成毕业设计项目
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C
- 必须至少完成三十个学期学分的大学水平人文科学（普通教育）课程（注：这将包括该学生学士学位获得的学分）

MA 室内建筑与设计专业课要求

IAD 600	初步设计、理论和设计过程
IAD 601	设计图的基本知识
IAD 602	室内设计的建筑系统
IAD 603	室内环境草图和透视
IAD 604	照明设计
IAD 608	数字成像
IAD 610	空间设计
IAD 611	BIM - 建筑信息模型
IAD 612	材料使用
IAD 613	室内设计工作室

MA 室内建筑与设计研究生文科要求

GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 634	室内设计的专业实践

MFA 室内建筑与设计要求的专业课

FA 630	色彩理论
IAD 600	初步设计、理论和设计过程
IAD 602	室内设计的建筑系统
IAD 604	照明设计
IAD 609	草图设计
IAD 610	空间设计
IAD 611	BIM - 建筑信息模型
IAD 612	材料使用
IAD 613	室内设计工作室

MFA 室内建筑与设计研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门：

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 634	室内设计师的专业实践
---------	------------

为文科研究生设计的专业

GLA 630	可持续设计概观
---------	---------

本科生课程

IAD 100 设计原则和元素

本课程介绍设计基础知识， 重点介绍二维和三维空间和构图问题的解决方法。学生将针对问题提出各种解决方案， 并使用草图和模型将初步设计按比例表达出来。将强调利用设计元素来表达抽象的初步设计想法。

IAD 125 厨卫设计

本课程重点介绍厨房和卫生间设计中独特的功能、人体工学和空间要求。主题将包括建筑规范合规、基本给排水管道、电气和照明解决方案、灯具、家具、家用电器、设备、材料和表面处理。学生将创建符合建筑规范的设计、立面、截面和透视图来表达他们的设计意图。

IAD 140 施工图简介

在本课程中， 学生获得创建施工图所需的实用技术技能。学生将用手画建筑施工图， 包括地板、照明、电气、家具和材料平面、材料截面、材料立面、材料细部和材料做法表。课程还将包括文字说明、线条宽度、尺寸和图形符号方面的内容。

IAD 161 黄金分割和神圣几何

研究构成宇宙结构的独特几何构造和比例。将探索艺术、数学、哲学和美的各个方面。学生研究象征性和实用性理论并从古典和当代的资源中研究这些神圣原则的应用。对所有专业开放。

IAD 200 工作室 1：室内建筑与设计概论

在本课程中， 学生将第一次体验采用设计过程并应用设计原则和元素来设计室内建筑环境。学生将在基础水平上确定要求， 根据功能要求设计多个方案， 进行改进并创作表现图。

IAD 210 数字成像

本课程向学生介绍数字成像软件。学生将学习增强彩色表现， 创建平面图， 并将各种类型的媒体整合到完整图像的技能。

IAD 215 设计过程中的模型制作

学生将学习室内环境的三维可视化过程；学生将用模型来表达设计过程的所有阶段。将探讨初步设计模型、草图/工作模型、结构模型和详细的最终表现模型。

IAD 230 传统室内建筑概观

本课程将重点介绍从史前到 19 世纪早期的建筑、设计、家具和材料的主要运动、创新和进步。学生在一系列作业和讨论中应用设计语言并进一步审视社会、政治、历史和经济影响。

AD 231 现代室内建筑概观

学生将学习从工业革命到目前的建筑和室内设计现代概念的演变。将探索社会哲学， 特别注意历史、政治和地理影响。

IAD 232 湾区建筑概观

学生在湾区的历史背景下研究旧金山的建筑和室内设计。学生将学习一般结构术语， 以及如何将各种材料和陈设置于历史背景中。将顺序探索建筑、屋顶类型、窗户、门廊、塔楼和室内细部。

IAD 240 建筑规范和各种系统

本课程提供了各种建筑系统的技术背景。学生将获得重要的知识， 以与设计团队进行全面协调。内容包括结构、机械、电气、给排水管道和声学系统、细部、建筑规范、防火等级、音响和分区。学生将针对商业建筑翻修设计一系列方案， 进行两次考试， 以此来练习他们的知识和技能。

IAD 241 透视图技法

学生将学习一点和两点透视图来表达设计意图。将用阴面和阴影进一步表达线条图， 使人和景观元素融为一体。将学习机械透视图以加强手绘透视图的能力。

IAD 245 材料

将从人体工学、环境属性、使用寿命周期成本、室内空气质量、火焰蔓延等级、法规、颜色相互作用和目的的角度学习室内材料的性质和性能标准。将讨论材料的制造、安装和维护。将设计一个材料板和技术规范的最终项目。

IAD 260 计算机辅助制图

学生将学习 CAD 的整套技术技能， 同时将他们现有的画图和设计技能应用于一个设计项目， 最终形成一个小设计图集。

IAD 270 三维数字模型制作

学生将了解使用计算机实现空间可视化表达所需的步骤。学生创建和制作自己的设计并提高技能， 以便使用几何、材料、光线和阴影来增强他们的虚拟环境。将探索简单的动画设计。

IAD 280 建筑信息模型和设计图形

本课程将介绍建筑信息模型（BIM）技术。学生将创建虚拟三维模型和图集， 包括平面、立面、截面及细部。

IAD 310 工作室 2：住宅设计（以前的 IAD 350

设计 4：扩初设计）

学生将练习中等水平的设计过程—从功能设计到设计图。项目将根据学生执行和表达其设计过程的能力进行评估， 设计过程包括分析、功能设计、初步设计、空间规划、扩初设计和设计图。将强调技术规格和建筑细部。

IAD 330 照明设计简介

在本课程中， 学生将为住宅和商业环境设计基本的照明、制图和技术规范。将根据设计过程、灯光构成、光线和颜色对设计进行评估， 并包括关于规范、计算、灯光和控制器的技术信息。将强调节能标准和自然采光。

IAD 340 工作室 3：商业建筑设计（以前的 IAD 300

设计 3：设计过程）

学生将应用所有学到的技能和理论， 综合设计一个商业项目的功能和环境。学生将展示对设计过程的详细了解， 包括研究、初步设计和扩初设计、设计图及表现图。将强调应用于真实世界的设计。

IAD 345 颜色渲染技法

本课程重点介绍专业渲染技法， 以补充其他图形表达方法。学生将使用各种媒介来创制他们设计的真实版本。将针对色彩理论的应用和在建筑环境中展现颜色、光线、材料、纹理效果的能力对作品进行评估。

IAD 363 家具和陈列品设计

在此家具设计入门课程中， 学生将学习家具的历史， 以及用于打造定制家具的材料和技术。本课程旨在为学生提供一个让设计变成实物的机会。

IAD 380 可持续性设计

在本课程中， 学生将获得对环保意识设计领域的实际理解。学生学习设计对环境的影响， 以及如何保全和保护环境。重点放在设计行业中的自然和谐原则、无毒材料和对地球友好的举措。

IAD 410 工作室 4：社会化设计

可持续性的概念、原则和理论， 在其涉及建筑方法、材料、系统和居住者是本课程的重点。学生将面临挑战， 创建设计解决方案， 增强建筑使用者的健康、安全、福祉和业绩。将重点介绍采纳热设计、声学、室内空气质量的原则和行业特定法规。

IAD 430 室内设计的专业实践

本课程的重点是室内设计事务所开张营业所需的商务技能。将强调职业道德、责任、技术规范、采购文件和程序。将教授学生建立费用结构、谈判服务， 并管理和加速项目进程。

IAD 440 工作室 5：高级工作室综合设计

本课程重点介绍一个复杂的商业项目， 学生将在这个项目中发挥他们的所有技能。学生将确定此项目独特的设计问题， 分析案例研究以得到创新解决方案， 将其用于类似的难题， 并基于对先例的分析， 将成功的设计组件与他们自己的创意思法相结合， 以制定最佳解决方案。将侧重一个全面的方法、促进正面可持续性的解决方案， 以及一个完整表达， 其应包括跨一系列适当媒体的制图。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册， 网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

IAD 450 室内设计作品集的准备

作品集是用图形来表现设计师做过的各种项目以及在项目中采用的总体方法。在本课程中，学生将在教师的指导下，设计形象包装和作品集，作为他们的能力和个人风格的展示。重点将放在展现优势和做好专业准备。

IAD 490 作品集完善

独立学习是一个老师与一到三个学生之间的高级指导教学。它涵盖针对具体学生的过程、项目、技法、初步设计和风格。结果对于个人将是独特的。须经系主任批准。课程学费和资格要求可能会根据课目而不同。

IAD 498 合作项目

本课程向符合既定标准、由系里选出与其他课程的学生一起开展跨学科合作项目的学生提供。

IAD 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

IAD 500 室内设计实习

实习面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在室内建筑与设计相关领域工作的机会。

IAD 600 初步设计、理论和设计过程

本课程将通过问题的解决来探索设计过程。将强调用多种草图、应用研究和相应的媒体进行设计表达。

研究生课程

IAD 601 设计图的基本知识

本课程教授室内建筑和设计施工图的基础知识。设计图将包括平面、立面和截面。

IAD 602 室内设计的建筑系统

本课程提供了各种建筑系统的技术背景。学生将学习重要的知识，以与设计团队进行全面协调。内容包括结构、机械、电气、给排水管道和声学系统、细部、建筑规范和分区。学生通过制定施工计划来展示他们的理解。要求以前修过初步设计课程或具备初步设计经验。

IAD 603 室内环境草图和透视

本课程培养创制草图并使用透视和构图来表达设计的能力。

IAD 604 照明设计

学生通过一系列项目探索照明设计。将强调技术和美学原则。将包括成本和预算。

IAD 605 住宅设计

将用一个住宅翻修来指导学生的设计过程—从初步设计到扩初设计，并包括建筑施工图。学生将制作适合其作品集的综合表现图。

IAD 606 商业建筑设计

将分派一个商业项目来指导学生的设计过程—从初步设计到扩初设计，并包括建筑施工图。学生将制作适合其作品集的综合表现图。

IAD 607 酒店设计

将分派一个酒店项目来指导学生的设计过程—从初步设计到扩初设计，并包括建筑施工图。学生将制作适合其作品集的综合表现图。

IAD 608 数字成像

学生将进一步发展他们使用成像软件的能力，学习改进他们颜色表达的数字技术以及更好地集成各种媒体。将强调平面设计原则。

IAD 609用于设计的草图

将在工作室上课，学习设计可视化的草图和颜色渲染技术。

IAD 610 空间设计

此基于项目的课程将强调空间设计的扩初设计，特别是在其涉及到形式、功能和扩展空间设计概念。还将强调手绘草图、透视绘图和渲染。

IAD 611 BIM - 建筑信息模型制作

此基于项目的课程介绍建筑信息模型制作（BIM）作为表达几何、空间关系、地理信息及建筑组件的数量和属性的手段。学生将学习在单个文件中保持项目数据，能够无缝产生平面、截面和立面。

IAD 612 材料使用

此基于项目的课程将强调对专业中所使用的建筑材料和饰面材料的适当选择、技术规范和安装。

IAD 613 室内设计工作室

学生将设计一个中等规模的混合使用项目，包括从现场分析到设计图档。强调适用于室内环境的设计过程、研究和可持续设计原则，包括饰面材料、采光和室内空气质量。

IAD 620 零售店的设计

将通过实地研究和直接观察消费者行为给学生分派一个商业项目。讲授专业展现技法、规范、符号、节能和解决问题的技能，强调设计创意。该项目将涉及在一个现有建筑中搞新建筑。学生将制作适合其作品集的综合表现图。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

IAD 621 三维模型制作

学生将进一步了解使用计算机生成可视化建筑所需的步骤。学生将使用 AutoDesk Viz 进行自己的设计。

IAD 625 可持续设计概观

本课程将重点介绍可持续设计概念以及影响 21 世纪设计的环境问题。学生将研究事实并建立关于可持续性的观点，从而形成个人理念。

IAD 636 现代设计工作室

本课程将审视现代主义如何与现代和传统建筑方法密切相关。学生将完成三个 MFA 水平的设计项目，重点放在空间质量、抽象构图和材料选择。将探讨 20 世纪的开拓性概念、创意和发明。

IAD 640 光线和颜色感知

在本课程中，学生将学习颜色和光线的原理，以及他们如何影响感知和室内环境。学生将利用各种色彩理论和当代研究来解释和预测综合解决方案，在整个设计中考虑人的情绪反应、导向和行为影响。学生将使用颜色构图进行空间分析，以强调、补充并创建重点。

IAD 650 作品集准备

对于设计师，必须能够以图形表现形式（作品集）来表达他们的想法和设计决定。本课程将帮助学生建立其个性，展示他们的设计能力和个人风格，从而创制一个展示自己的优势和合格专业能力的形象包装和作品集。

IAD 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

IAD 800 指导研究

指导研究重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业设计。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业设计所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

IAD 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或毕业设计的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或毕业设计所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

IAD 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其毕业论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

IAD 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

IAD 810 构想

在本课程中，学生将继续为他们的毕业设计项目用文字表达构想及抽象设计解释。学生将在每周的指导研究期刊条目中、口头报告和最终演示报告中记录他们的过程。

IAD 812 功能设计和空间规划

指导研究注重通过历史、观察和互动研究来进行空间规划和功能设计。学生将评估建筑和场地，探究人的因素、易进入与否和建筑规范。根据客户和用户需求分析，学生将制作邻接关系图、流程图和气泡图。

IAD 830 扩初设计

学生将在本课程中制定并完成设计决定。学生将完成家具、固定设施与设备（FF&E）、平面图、家具图、工作图，并确定其用于毕业论文答辩的图表。该过程将记录在每周的指导研究期刊条目中、每周报告和毕业论文答辩中。

IAD 834 材料

在本课程中，学生将重点关注室内材料的使用。维护、耐久性、环境影响和美观因素将被审视并付诸应用。学生将为他们的毕业设计项目制定技术规范，并在每周的指导研究期刊条目中记录该过程。

IAD 838 3D 建模

在本课程中，学生将专注于数字式建立五个主要室内区域。学生将学习和应用三维建模技术。学生将为他们的毕业设计项目完善制作真实的室内表现，并在每周的指导研究期刊条目中和最后的演示报告中记录该过程。

IAD 850 毕业设计的准备

在本课程中，学生将获得针对其个人毕业设计项目的指导和批评。此外，学生将讨论其毕业设计项目的文字和图形部分的方法。

IAD 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

珠宝及 金属工艺





我们提供

旧金山艺术大学为热爱形状、质地、色彩、配饰且喜欢在三维环境下工作的艺术人士提供一套创新课程。珠宝及金属工艺学位课程以不懈追求个人远景为动力，鼓励在构思时自我探索和评判思维，以及实现这些构思的技能和自律。本专业还提供跨学科合作，注重在这间一流的珠宝及金属工艺学院进行研究和对话。



职业方向

学生获得珠宝及金属工艺学位的过程中，将制作一套作品集并掌握一套全面的技能，使其准备好迎接以下职业机会：

- 艺术师助理
- 企业主
- 铸造经理
- 受雇画家
- 高端功能性和非功能性单品设计师
- 时尚配饰设计师
- 美术馆助理
- 美术馆馆长
- 画廊主
- 珠宝设计助理
- 单品、高端时尚配饰珠宝设计师
- 珠宝制模车间经理
- 珠宝制作助理
- 珠宝修复专家
- 限量版铸造师

- 限量版珠宝设计师
- 批量制作车间经理
- 金属加工制作师
- 制模师
- 产品开发工程师
- 产品开发
- 产品经理
- 制作专家
- 小物件制模师
- 造型师助理
- 玩具模型师/助理
- 单品金属原型设计师
- 等等！



学位要求

珠宝及金属工艺副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
合计	66 个学分

AA 珠宝及金属工艺学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流课程
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 珠宝及金属工艺核心课

FASCU 130	雕塑 1
FND 113	草图表达
FND 122	色彩基础
或 FND 125	色彩与设计
或 FSH 120	时装的色彩概念
FSH 168	时装媒体用数字工具
或 ILL 133	数字媒体 1：摄影与图片
JEM 110	珠宝及金属工艺 1
JEM 155	珠宝与时装
JEM 165	离心铸造与真空铸造 1
JEM 210	珠宝及金属工艺 2
JEM 233	用于珠宝及金属工艺的数码设计、激光切割和铣削
JEM 240	上釉 1
JEM 344	加工金属 1

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	职业设计
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史



珠宝及金属工艺艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分

总计	132 个学分
----	---------

BFA 珠宝及金属工艺学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 数学素养课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

- | | |
|--------|----------|
| LA 107 | 多语种艺术生写作 |
| LA 108 | 艺术生作文 |

选一门：

- | | |
|--------|--------|
| LA 110 | 英语作文叙事 |
| LA 133 | 短篇写作 |

选一门：

- | | |
|--------|-------------|
| LA 202 | 英语作文创意说服与辩论 |
| LA 280 | 视角新闻学 |

就业沟通与实践课程

- | | |
|--------|------|
| LA 291 | 职业设计 |
|--------|------|

历史认知

选一门：

- | | |
|--------|-----------------|
| LA 171 | 西方文明 |
| LA 270 | 美国历史 |
| LA 274 | 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑 |
| LA 276 | 英国研讨班 |
| LA 278 | 法国研讨班 |
| LA 279 | 意大利研讨班 |
| LA 359 | 都市社会学 |

艺术史认知

- | | |
|--------|-----------|
| LA 120 | 至十五世纪末艺术史 |
| LA 121 | 至十九世纪末艺术史 |

选两门：

- | | |
|-----------------|-------------------|
| LA/LAN 117 | 景观建筑设计概观 |
| LA/IND 118 | 工业设计史 |
| LA 127 | 世界艺术中的主题 |
| LA 128 | 人体艺术：纹身与人体装饰史 |
| LA 129 | 汽车设计史 |
| LA/GAM 131 | 游戏制作史 |
| LA 132/ANM 102 | 动画史 |
| LA 134/ANM 104 | 视觉特效与电脑动画的历史与技术 |
| LA/VIS 137 | 视觉设计史 |
| LA/LAN 177 | 前工业社会城市开放空间 |
| LA 182 | 电影类型 |
| LA/ILL 195 | 漫画史：美国漫画 |
| LA/ILL 197 | 漫画史：国际与其他漫画 |
| LA/ARH 219 | 建筑史：从古代到哥特时代 |
| LA 220 | 美国艺术史 |
| LA 221 | 文化背景下的加州艺术 |
| LA 222 | 二十世纪艺术 |
| LA 224 | 女性、艺术与社会 |
| LA 226 /IAD 230 | 传统室内建筑概观 |
| LA 229/IAD 231 | 现代室内建筑概观 |
| LA 236/IAD 232 | 湾区建筑概观 |
| LA 242/GR 242 | 平面设计史 |
| LA 243/ILL 310 | 美国插图史 |
| LA/FSH 244 | 时装史 |
| LA/JEM 245 | 珠宝及金属工艺史 |
| LA/FSH 246 | 纺织品史 |
| LA 247 | 制版史与技法 |
| LA/FASCU 248 | 美术雕塑历史及理论 |
| LA 249 | 文艺复兴的艺术和知识史 |
| LA 274 | 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑 |
| LA 276 | 英国研讨班 |
| LA/LAN 277 | 后工业社会城市开放空间 |
| LA 278 | 法国研讨班 |
| LA 279 | 意大利研讨班 |
| LA 281/MPT 255 | 电影史 1：1940 年前 |
| LA 282/MPT 256 | 电影史 2：1940-1974 年 |
| LA 283 | 黑色电影研究 |
| LA 284 | 恐怖电影的演变 |
| LA 319 | 建筑史：当代性 |
| LA 327 | 古典艺术世界 |

- | | |
|--------|------------------------|
| LA 333 | 中世纪艺术 |
| LA 361 | 现代世界艺术家 |
| LA 382 | 电影史 3：现代电影 |
| LA 383 | 世界电影 |
| LA 384 | 被低估的电影 |
| LA 385 | 希区柯克详解 |
| LA 386 | 探索科幻电影 |
| LA 387 | 电影界女导演 |
| LA 388 | 亚洲电影研究 |
| LA 408 | 数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐 |
| LA 420 | 意大利文艺复兴艺术 |
| LA 421 | 北方文艺复兴艺术 |
| LA 422 | 意大利巴洛克艺术 |
| LA 423 | 荷兰艺术的黄金时期 |
| LA 432 | 西班牙艺术：从格列柯到毕加索 |
| LA 433 | 十八与十九世纪欧洲艺术 |
| LA 464 | 达达主义与超现实主义研究 |
| PH 101 | 照片历史与概念 |

数学素养

选一门：

- | | |
|--------|---------------|
| LA 124 | 艺术生物理 |
| LA 146 | 汽车解构 |
| LA 200 | 电脑编程概论 |
| LA 233 | 健康、营养及生理学流行主题 |
| LA 254 | 以人为本的设计 |
| LA 255 | 大学数学 |
| LA 271 | 大学代数几何 |
| LA 286 | 离散数学 |
| LA 288 | 向量、矩阵与变换 |
| LA 293 | 微积分预备 |
| LA 296 | 应用物理 |

文化思想与影响

选一门：

- | | |
|--------|----------------|
| LA 127 | 世界艺术中的主题 |
| LA 221 | 文化背景下的加州艺术 |
| LA 238 | 世界文学 |
| LA 292 | 功能设计及文化 |
| LA 343 | 宗教对比 |
| LA 368 | 体验文化：当今艺术家的人类学 |
| LA 462 | 神话和符号的力量 |

珠宝及金属工艺文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
合计	36 个学分

MA 珠宝及金属工艺必修专业课

FA 601	素描
JEM 605	锻造与成型
JEM 608	蜡模制作和铸造入门
JEM 610	珠宝及金属工艺：设计与制作
JEM 620	珠宝及金属工艺：高级设计与制作
JEM 630	材料和工艺创新
JEM 649	雕刻及珠宝组件式铸造
JEM 660	三维打印与建模概论
JEM 668	数码设计：激光切割
+ 1 门专业课	

MA 珠宝及金属工艺学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 珠宝及金属工艺研究生文科要求

GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 674	美术师专业实践

珠宝及金属工艺艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 辅导	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分

合计	63 个学分
----	--------

* 须经系主任批准

MFA 珠宝及金属工艺必修专业课

JEM 605	锻造与成型
JEM 610	珠宝及金属工艺：设计与制作
JEM 620	珠宝及金属工艺：高级设计与制作
JEM 630	材料和工艺创新
JEM 644	期中和毕业作品设计
JEM 649	雕刻及珠宝组件式铸造
JEM 668	数码设计：激光切割与铣削
+ 2 门专业课	

MFA 珠宝及金属工艺学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 珠宝及金属工艺研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门：

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 674	美术师专业实践
---------	---------

专业指定的研究生文科

GLA 612	硕士生写作与研究
---------	----------

本科生课程

JEM 108 蜡雕与铸造入门

学生将学习蜡加工的增减法，包括成形、质地、加工、锯蜡和熔蜡。学生还将通过布局雕刻、变换和堆砌塑造比例。作品包括用蜡模铸造金属和原位蜡镶宝石。

JEM 110 珠宝及金属工艺 1

在本课程中，学生将使用非铁贵金属制作精美的金属工艺品和珠宝。本课程教授基础制作技术。还介绍宝石镶嵌、金属锻造、篆刻、简单沉降和模锻。

JEM 143 三维模型制作及打印 1

本课程介绍三维模型制作、扫描、准备三维打印文件和操作三维打印机。此外，学生将了解可用于打印的材料、各种打印过程和后期处理技术。学生还将了解有助于珠宝设计师、雕刻师和工业设计师的快速原型制作技术。

JEM 155 珠宝与时装

本课程涵盖中级制作、铸造和宝石镶嵌技术。将侧重制链、蚀刻、篆刻和凸纹雕花，以及多件制作。学生将使用这些技法制作珠宝和配饰。学生将准备一个用于记录调研和想法的灵感笔记本。

JEM 165 离心铸造与真空铸造 1

本课程向学生介绍基本的离心铸造和真空铸造法。学生将使用铜、银和金，培养注模制作、浇流、熔模、金属浇注、铸造和修整技能。学生还将使用古代和现代技法直接以蜡制作模型。

JEM 210 珠宝及金属工艺 2

本课程涵盖高级制作、宝石镶嵌技术、工具制作、液压模锻和电铸。学生将制作包含非铁贵金属、塑料和其他混合材质的珠宝、功能性和非功能性物件，以及小型雕刻品。

JEM 224 纺织技术

在本课程中，珠宝师、纺织工艺师和雕刻师学习将纺织技术运用于金属。将采用细金属丝/条，运用编织、钩织、编带和编蓝技术创作独特的配饰和雕刻品。

JEM 233 用于珠宝及金属工艺的数码设计、激光切割和铣削

学生将使用业界标准软件进行设计，并运用珠宝设计和雕刻行业技术。学生将创建矢量和光栅，然后使用激光切割机将各种材料切割出精准、复杂的设计。将介绍 CNC 机床和更多矢量设计方法。

JEM 235 动力学和机械学

本课程向学生介绍简单和复杂的机械装置，如：齿轮、凸轮滑轮和联动装置，这些装置可用于在制作机械雕刻品和自动装置时实现、转换和控制运动。建议想要在作品中加入运动和互动性元素的学生修学本课程。

JEM 238 造纸/混合材质

本课程探索如何为书籍装帧、雕刻、版画制作、绘画和实验性摄影制作手工纸制品。纸张单独使用，或者与其他材质一起使用。学生学习如何将合成材料、天然材料和植物原料制成纸浆并用于造纸。

JEM 239 珠宝：设计与绘图呈现

本课程侧重用绘图呈现法开发原创、新颖的珠宝设计。课程内容包括：使用水彩、彩笔、数码媒体和历史参考插画呈现宝石和金属。毕业设计将是通过纸面绘图或数码技术（由学生选择）专业设计和呈现的独特珠宝系列。

JEM 240 上釉 1

在本课程中，学生将学习上釉，将玻璃熔融在金属上，以创作五彩缤纷的设计和表面强化效果。学生将首先学习基础知识，然后将其应用到各种技法中。

JEM 245 珠宝及金属工艺史

本课程从古代原始材料开始到二十一世纪的数码创新为止，全面研究珠宝和金属工艺的设计和工艺发展。将重点学习材料、符号象征、技法和重要的手工艺师及其特色风格和贡献。

JEM 255 电子和配饰

本课程介绍用于配饰、珠宝和雕刻品的模拟和数字输入/输出基础、电子元件和微处理芯片编码基础。建议有意在作品中加入光、运动和互动元素的雕刻师、美术师、时装设计师、珠宝设计师等修读本课程。

JEM 265 离心铸造与真空铸造 2

在本课程中，学生将制作复杂的模具并进行机械修整，提高其离心铸造和真空铸造技艺。将介绍注模制作、铸造技艺和修整技艺。学生将使用这些技艺制作多件雕刻或珠宝作品。

JEM 275 焊接与锻造

在本课程中，学生将学习锻造技法和以下焊接法：气焊、电弧焊、金属-惰性气体焊和氩弧焊。根据设计模型，将这些方法用于以下毕业设计：配饰、独立雕刻品或挂饰（成组或单品）。

JEM 310 珠宝及金属工艺 3

本课程侧重材料和工艺方法创新。学生将借此机会深入探索各种材料，包括塑料、木材、陶瓷、石料、纺织品、绘画、橡胶、水泥、树脂或物件。将重点制作主题相关的艺术品系列。

JEM 320 珠宝加工车床：技术和应用

本高级课程侧重于要求高精度的金属车削制作和加工应用。学生将学习制出完美的圆柱、操作活顶尖，并使用低温连接组合各种材质。侧重使用复杂工艺技术的安全性和作品。

JEM 333 三维模型制作及打印 2

将使用一流的打印机来研究和测试高级三维模型制作技术。学生将继续构思个人初步设计，同时深入探索更复杂的形态。将侧重珠宝设计应用、宝石镶嵌、扣环设计和专业级的成品模型呈现。

JEM 240 上釉 2

本课程向学生提供机会，根据上釉 1 中所学的技法进行实验。学生将学习创新技法和修整，以及如何巧妙熟练地将上釉技能和金属加工技能结合起来。

JEM 344 加工金属 1

在本课程中，学生将学习使用锤和桩移动和改变金属形状的基本原理。涉及的基本金属成型方法将包括：锻升、整平、延锻、沉降、接合以及折叠成型。这些技术将用于珠宝以及所有规格的功能性和非功能性镂空件。

JEM 422 高级宝石镶嵌

在本课程中，学生将进一步提升其宝石镶嵌技能。将侧重于包括爪镶、夹镶、珠镶和密镶在内的宝石镶嵌技术。还将介绍如何准备和使用雕刻刀、磨头、冲头和吸珠针。学生选择这些技术运用于其毕业设计。

JEM 450 珠宝及金属工艺作品集

在本作品集课程中，学生将制作并完善适合展览的独特作品。将注重概念、技法、手艺和陈列展示。

JEM 490 作品集完善

本课程中的作品需要一个有侧重点的作品提案以制作具体作品集作品。将由学生在导师的指导下构思概念和制定时间表。将侧重过程、技巧和执行专业标准。个人作品成果将是唯一的。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

JEM 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

JEM 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

JEM 500 珠宝及金属工艺实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在珠宝及金属工艺领域工作的机会。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

研究生课程

JEM 605 锻造与成型

本课程通过锻造和折叠成形解决非铁金属的造型问题。学生将学习针对作品需求制作工具；这些作品包括珠宝以及功能性和非功能性物件。本课程增进学生对金属延展性的理解。

JEM 608 蜡模制作和铸造入门

本课程介绍为珠宝和雕刻品有创意地、成功地进行金属铸造的基本信息。学生学习为铸造工艺选择并使用蜡、工具和修整技术，以创作蜡模。成品金属铸件与课堂上创作的蜡膜形象完全一致。

JEM 610 珠宝及金属工艺：设计与制作

本课程让学生在基本金属制作和铸造技术的同时，有机会发展形成个人表现方式。介绍的工艺方法包括焊接、制作、宝石镶嵌、纹理、绿锈化和脱蜡铸造。鼓励学生仅用珠宝或配合其他功能性或非功能性物件制作主题相关的艺术品系列。本课程需要学生准备详细的素描簿/记录本。

JEM 620 珠宝及金属工艺：高级设计与制作

在本课程中，学生将继续探索和完善单独定制的珠宝和物件制作作品。侧重继续提升概念构思和技艺培养，以及建立潮流、风格和趋势意识。本课程延续 JEM 610 中所学技法，教授制链、蚀刻、中级宝石镶嵌和脱蜡铸造。 本课程需要学生准备详细的素描簿/笔记本。

JEM 624 珠宝制作：金属针织、编织及钩织

学生将采用金属，运用纺织品的针织、编织、钩织和编蓝技术来创作珠宝和雕刻品。

JEM 630 材料和工艺创新

学生将先前学过的金属工艺/珠宝课程基础上，探索新颖的概念、材料和技术，以完成复杂且有意义的作品。学生将使用橡胶、木材、纤维、水泥和塑料等材料，以及进行调研、对话和评鉴来研究专业成果。

JEM 643 造纸探索

本课程广泛探索将用于制作纸张和铸型的表面技术和材质。介绍亚洲技法和欧洲技法。

JEM 644 期中和毕业作品设计

本课程向学生提供机会，以集中准备成功的期中评审和毕业设计。学生面对严格的初步设计构思和技术开发问题，将考察、探索和界定其作品制作和展示。

JEM 649 雕刻及珠宝组件式铸造

学生首先从原始的墨鱼骨和陶土/砂铸造开始，探索并使用历史铸造技法。然后，他们将在离心和真空辅助铸造中采用脱蜡步骤。学生将运用这些技能/技法制作多件组合毕业设计。重点制作珠宝和雕刻品。

JEM 659 高级雕刻及珠宝组件式铸造

将研究从复杂模具到机械修整的高级离心和真空铸造技术。学生将增进注模制作和铸造技术方面的技能，包括多件组合模具和金属合金。学生将学习制作修整技艺，以完成多件组合雕刻或珠宝作品。

JEM 660 三维打印与建模概论

在本入门课程中，重点介绍三维模型制作、扫描、准备三维打印文件和操作三维打印机的概念思维和设计。此外，学生将了解可用于打印的材料、各种打印过程和后期处理技术。学生还将了解有助于珠宝设计师、雕刻师和工业设计师的快速原型制作技术。

JEM 668 数码设计：激光切割与铣削

学生将通过重点突出概念的个性化作品，使用业界标准软件进行设计，并运用珠宝设计和雕刻行业技术。学生将创建矢量和光栅，然后使用激光切割机将各种材料切割并蚀刻出精准、复杂的设计。将介绍 CNC 机床和更多矢量设计方法。

JEM 670 高级三维模型制作及打印

在本课程中，学生将高级三维模型制作和快速原型制作技术运用到更具挑战性的形态上，采用各种制作和修整方法获得更多实践经验。侧重精密、准确，同时需构思个人概念。课程最终会制作一个连贯的系列和专业级展示作品，以纳入学生的作品集。

JEM 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

JEM 800 指导研究

辅导重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

JEM 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

JEM 802 导师指导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其毕业设计概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

JEM 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

JEM 810 小组指导研究 1

准备珠宝和金属工艺毕业设计的研究生将就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师评鉴和技术指导以外，学生将在相互之间讨论毕业设计方法。

JEM 900 实习

学生将在主办公司的监督实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

景观 建筑



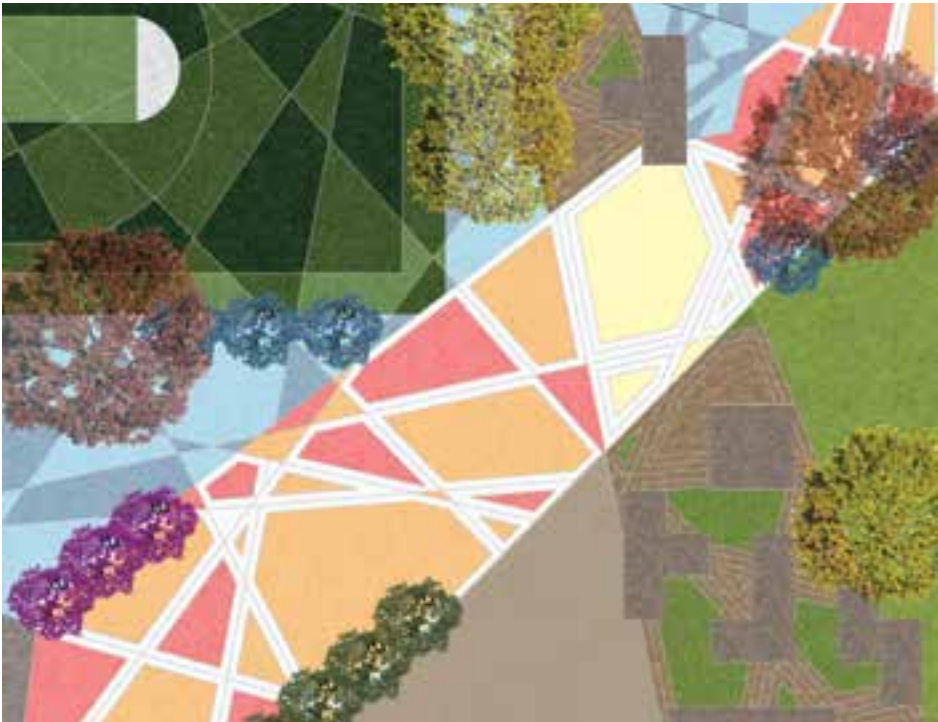


我们提供

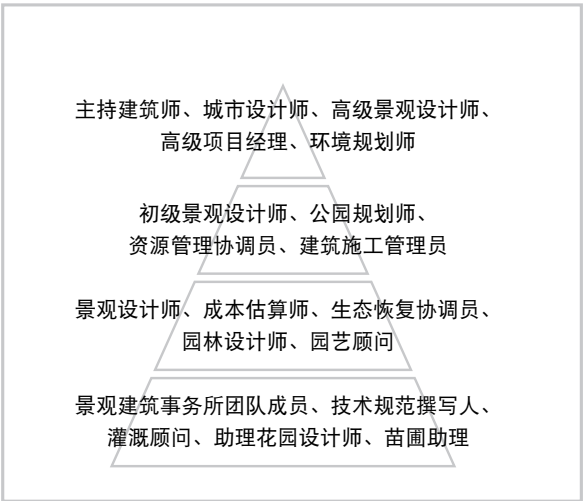
专业教员：旧金山是景观设计师最集中的城市之一，来这里向他们学习。

跨学科课程：与旧金山艺术大学的建筑学院、室内建筑与设计学院、电影与电视学院、美术与雕塑及平面设计学院合作，为21世纪创造动态景观。学习以新方式看世界，创造人们喜爱的景观，创造可复原地球各种过程和系统的景观。

现实世界体验：用景观建筑中的最新工具获得第一手实践经验，学习掌握每一种资源，打造一个与众不同的动态作品集。



职业方向



景观建筑是艺术与科学、城市与乡村、生活系统与雕塑形式、历史先例和创新愿景的完美结合。它是未来职业。

来这里与我们一起学习！我们的 25 名教师全都是执业景观建筑师、景观设计师、艺术家或建筑师，他们把专业知识和职业经验直接带入我们的工作室和课堂。我们的教师代表著名的景观建筑事务所，他们杰出和有远见的设计在世界各地得到认可：其中包括 PWP Landscape Architecture, Bionic, Tom Leader Studio, SWA Group, Hargreaves Associates, Surface Design, Inc. 等。



学位要求

景观建筑副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
总计	66 个学分

AA 景观建筑核心课程

ARH 110	工作室 1：初步设计工作室
FND 113	草图表达
IAD 210	数字成像
LAN 135	自然世界 2：气候与植物种群
LAN 180	景观中的植物 1
LAN 193	景观画图和制图
LAN 213	数字表现图
LAN 235	自然世界 3：场址规划
LAN 240	植栽设计
LAN 250	景观设计工作室
LAN 260	技术世界 1：整地与排水

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

AA 景观建筑学位要求

- 所有核心课、专业课以及以下课程最低 C-

LA 107	多语种艺术生写作
或 LA 108	艺术生作文
LA/LAN 115	自然世界 1：基本层
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间

- 最低 2.0 GPA

且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 2 | 景观建筑史课程 |
| 1 | 环境设计数学课程 |
| 1 | 应用数学课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

环境设计数学

LA 255	大学数学
--------	------

应用数学

LA 271	大学代数几何
--------	--------

景观建筑史

LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间

景观建筑艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 景观建筑核心课程

ARH 110	工作室 1：初步设计工作室
FND 113	草图表达
IAD 210	数字成像
LAN 135	自然世界 2：气候与植物种群
LAN 180	景观中的植物 1
LAN 193	景观画图和制图
LAN 213	数字表现图
LAN 235	自然世界 3：场址规划
LAN 240	植栽设计
LAN 250	景观设计工作室
LAN 260	技术世界 1：整地与排水
LAN 450	高级设计工作室

BFA 景观建筑学位要求

- 所有核心课、专业课以及以下课程最低 C-

LA 107	多语种艺术生写作
或 LA 108	艺术生作文
LA/LAN 115	自然世界 1：基本层
LA/LAN 117	景观建筑设计调查
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA/LAN 297	景观设计的社会因素

- 最低 2.0 GPA

且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 2 | 景观建筑史课程 |
| 1 | 环境设计数学课程 |
| 1 | 应用数学课程 |
| 1 | 景观设计的社会因素 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

景观建筑

LAN

就业沟通与实践

LA 291

职业设计

历史认知

选一门:

LA 171

西方文明

LA 270

美国历史

LA 274

文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑

LA 276

英国研讨班

LA 278

法国研讨班

LA 279

意大利研讨班

LA 359

都市社会学

景观建筑史

LA/LAN 177

前工业社会城市开放空间

LA/LAN 277

后工业社会城市开放空间

景观设计的社会因素

LA/LAN 297

景观设计的社会因素

文化思想与影响

选一门:

LA 127

世界艺术中的主题

LA 193

道德研究

LA 221

文化背景下的加州艺术

LA 238

世界文学

LA 292

功能设计及文化

LA 337

职业道德研究主题

LA 343

宗教对比

LA 368

体验文化：当今艺术家的人类学

LA 462

神话和符号的力量

环境设计数学

LA 255

大学数学

应用数学

LA 271

大学代数几何

景观建筑文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课

36 个学分

总计

36 个学分

MA 景观建筑必修

专业课

IAD 608

数字成像

LAN 605

绘图表达过程

LAN 607

景观建筑的历史先例

LAN 609

设计的生态基础 1

LAN 610

景观建筑设计工作室

LAN 617

场址设计

LAN 619

设计的生态基础 2

LAN 620

总图设计工作室

LAN 660

设计公共空间工作室

LAN 665

景观建筑的数字图形

LAN 678

人与环境

LAN 679

景观建筑的高级数字图形

MA 景观建筑学位要求

• GPA 累计最低 2.0

• 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

景观建筑文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	36 个学分
总计	36 个学分

MA 景观建筑学位要求

- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 景观建筑必修

专业课

IAD 608	数字成像
LAN 605	绘图表达过程
LAN 607	景观建筑的历史先例
LAN 609	设计的生态基础 1
LAN 610	景观建筑设计工作室
LAN 617	场址设计
LAN 619	设计的生态基础 2
LAN 620	总图设计工作室
LAN 660	设计公共空间工作室
LAN 665	景观建筑的数字图形
LAN 678	人与环境
LAN 679	景观建筑的高级数字图形

景观建筑艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求 - 方向 I

专业课	30 个学分
+ 指导研究	12 个学分
+ 选修*	9 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 景观建筑学位要求

- 成功完成毕业设计项目
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

景观建筑艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求 - 方向 II

专业课	60 个学分
+ 指导研究	12 个学分
+ 选修*	9 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	87 个学分

*须经系主任批准

MFA 景观建筑学位要求

- 成功完成毕业设计项目
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 87 个学分的必修课最低达到 C

MFA 景观建筑专业必修课

LAN 658	景观、理论与设计
LAN 660	设计公共空间工作室
LAN 665	景观建筑的数字图形
LAN 670	区域规划和分析
LAN 673	景观建筑的方法与材料
LAN 678	人与环境
LAN 679	景观建筑的高级数字图形
LAN 680	场址规划与可持续设计工作室
LAN 688	景观建筑的新兴主题
LAN 690	高级专业设计工作室

MFA 景观建筑研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门:

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门:

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙述
GLA 617	现代世界神话学
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 681	景观建筑的专业实践
---------	-----------

指定专业的研究生文科课程

GLA 640	都市景观历史
---------	--------

MFA 景观建筑专业必修课

GLA 640	都市景观历史
GLA 681	景观建筑的专业实践
IAD 608	数字成像
LAN 605	绘图表达过程
LAN 607	景观建筑的历史先例
LAN 609	设计的生态基础 1
LAN 610	景观建筑设计工作室
LAN 617	场址设计
LAN 619	设计的生态基础 2
LAN 620	总图设计工作室
LAN 658	景观、理论与设计
LAN 660	设计公共空间工作室
LAN 665	景观建筑的数字图形
LAN 670	区域规划和分析
LAN 673	景观建筑的方法与材料
LAN 678	人与环境
LAN 679	景观建筑的高级数字图形
LAN 680	场址规划与可持续设计工作室
LAN 688	景观建筑的新兴主题
LAN 690	高级专业设计工作室

MFA 景观建筑研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门:

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门:

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙述
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国影院的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

本科生课程

LAN 115 自然世界 1：基本层

本课程提供了一个深入了解自然景观的机会。通过研究当地场址，学生将学习识别和分析土壤类型、地质形态、流域和其他地形特征以及它们如何影响设计决策。将介绍总图制作和记录此信息的策略。

LAN 117 景观建筑概观

本课程提供行业概览，并强调 21 世纪景观设计师的责任和挑战。学生将学习景观建筑的历史和景观设计师在塑造人居空间中的作用。将讨论对环境正向变化的影响。

LAN 135 自然世界 2：气候与植物种群

本课程通过仔细观察和分析来了解生活景观。学生将研究土壤、海拔和气候条件，以了解植物种群、物种和季节性生长之间的直接关系。这些自然系统为景观设计师的用色和设计灵感提供了基础。

LAN 177 前工业社会城市开放空间

本课程全面研究了从巨石阵到城市空间、花园和文艺复兴公园的人类历史对环境的影响。通过系统地研究经典范例，学生将学习评估各自在其历史背景下的质量和相关性。

LAN 180 景观中的植物 1

使用植物创造户外空间对景观建筑而言是独特的。学生将识别、绘制和描述各种树木、灌木、地表植被、藤蔓和草的美学特性。学生将运用其园艺课程所要求的知识，做出负责和有效的设计决定。

LAN 193 景观画图和制图

通过按比例绘制平面、截面和立面图来表达想法是设计师的基本技能。将教授有效使用线条宽度、纹理、阴面和阴影以及单点透视。学生将绘制钢笔和铅笔线条图，清晰、有效地表达设计思想。

LAN 213 数字表现图

在本课程中，学生将学习通过应用 SketchUp 的基础知识来有效地表达空间设计思想，从而创建线框图，以便通过传统手绘和数字插图技术落实表现。将讨论基本色彩理论和报告展示策略。

LAN 223 景观建筑计算机辅助制图

数字文档有利于设计专业人员之间的沟通。在本课程中，学生将应用之前学习的手工绘图技法 and 技巧，以数字化手段来绘制平面、截面和立面草图。将强调使他们能够制作清晰、准确和组织良好的制图的指令和方法。

LAN 235 自然世界 3：场址规划

大自然的过程、形式和相互关系为设计者提供了丰富的用色信息和灵感。在本课程中，学生将加强先前学到的知识，甄别一个场址的自然机会和限制。学生将学习根据现有条件评估设计决策是否适当。

LAN 240 植栽设计

在本课程中，学生将继续积累他们对植物、植物群落和环境方面的知识。学生将接受挑战，选择最合适的植物，为其总图设计提供全年各季节植物。将采用渲染技术来制作详细的插图。

LAN 250 景观设计工作室

本课程重点是将幻想有效地用于奇幻类插图。将强调设计和描绘想象的可信人物、生物、环境和构成元素。学生将结合参考和发明的元素，制作五个作品集质量的图像。将强调创意和个人风格。

LAN 260 技术世界 1：整地与排水

本课程重点介绍控制雨水流动的策略和计算方法。学生将创建各种尺度的精确坡度断面图和模型以检验他们的设计。学生将面临兼顾功能和美学的挑战。主题将包括雨水计算、创新的可持续技术、生物草沟和雨水花园。

LAN 277 后工业社会城市开放空间

设计空间是特定时代、文化和地点的产物。本课程继续探索城市开放空间。学生将比较和对比从文艺复兴时期到目前的室外空间设计，并讨论其在历史背景下的意义。

LAN 280 植物作为景观中的设计元素 3

课程重点是打造可持续的创意设计，注重耐旱植物和观赏花草。学生绘制植物的详细插图、总图设计和植物平面图。将讨论灌溉和植栽耐旱植物的实际应用案例研究。

LAN 297 景观的社会因素

景观建筑的基本任务是建立人、人与人之间以及人与室外环境之间的正面关系。学生将运用普遍的社会和心理研究的理论和方法，学习必要的研究技法和观察技能，以确定人们如何使用和感知景观并与其产生互动。

LAN 300 城市地点设计工作室

在以前课程中所获得信息的基础上，学生将结合图形技能、技术知识和设计原则，从而接触更复杂的项目。重点将放在有效应用设计过程的每一步，以打造创新、可持续和美丽的城市户外空间。

LAN 323 技术数字绘图 1

基于先前学习的数字绘图课程，本课程重点是使用各种数字软件创制精确的建筑细部和其他对设计过程至关重要的施工图。还将讨论面积测量、轮廓调整、三维模型制作及合适的插图技法。

LAN 330 技术世界 2：材料和细节

项目的细节可决定设计的成败。本课程重点是将创新和可持续的材料和细节创造性地融入户外设计。学生将了解建筑材料的详细信息。学生将根据研究来创制说明材料和安装方法的详图。

LAN 350 可持续设计与实践工作室

继续接触现实世界的设计项目将是本课程的重点。将特别强调提高学生做出防御性设计决定的能力，扩展他们的设计词汇，并增强图形和口头表达能力。还将探讨可持续设计解决方案的策略。

LAN 360 技术世界 3：建筑施工图

本课程侧重绘制施工图以表达复杂的概念、想法和施工细节。将强调给承包商详细说明和可持续建筑及安装的细节。学生将制定出可解决复杂的结构、美学和环境问题的细节。

LAN 375 用于创意发展的草图绘制

快速绘制草图是本专业思考和解决空间问题的重要工具。设计师使用此工具可自信地将创意快速有效地传达给非专业观众。在本课程中，学生将绘制多视图以解决空间问题、快速测试创意、评估他们的作品并做出决定。

LAN 391 作品集准备

作品集是景观设计师项目范围和总体方法的图形表达。在本课程中，学生将建立形象包装和作品集，作为其能力和个人风格的展示。重点将放在展现优势和合格专业能力。

LAN 392 专业实践

景观建筑的成功实践是理念、管理和行政实施的结果，以使个人或大公司能够获利并有效地工作。在本课程中，学生将通过分析案例研究来定义和识别相关的合同和法律问题、相关的建筑规范及法规。

LAN 398 社区设计工作室

在此工作室课程中，学生将作为一个团队工作，为一位客户设计和实施解决方案。通过协作，学生将分析场址，甄别独特的难题，并制定完成多阶段项目的计划。将强调纳入项目经理及客户反馈以改进工作。

LAN 400 区域规划和设计工作室

在本课程中，学生将学习所需方法和策略，以解决更大尺度和日益复杂的区域规划和设计问题。学生将应用环境状况和分析的结果，为更宜居居住的城、镇和社区制定规划和设计解决方案。

LAN 450 高级设计工作室

学生将在他们的独立设计项目中完善和应用以前课程中学到的所有技能。将强调研究策略、时间表和成功设计专业质量项目和作品集常见的难题。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

LAN 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

LAN 499 景观设计专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由特邀艺术家教授。你可以联系所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

LAN 500 景观设计实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在景观建筑相关领域工作的机会。

研究生课程

LAN 605 绘图表达过程

学生将在机械制图和手绘图方面打下坚实基础。学生将学习正交投影技能并将其应用于各种项目。将通过徒手绘图来表达观察与空间问题解决之间的联系。学生将应用专业图形规则来表达现有设计。

LAN 607 景观建筑的历史先例

本课程探讨景观建筑行业中的各复杂影响因素和多学科起源。将在流行的文化、地理、技术、气候和园艺因素的历史背景下研究几个世纪以来的设计景观。将讨论当前景观建筑实践的性质和范围。

LAN 609 设计的生态基础 1

土壤和水是景观的基本要素。本课程将重点介绍它们的化学、生物和物理特性，它们彼此之间的各种生态关系以及它们对人类发展的相对容限。将采取案例研究和实地工作的方式来促进总图制作、观察和记录技能。

LAN 610 景观建筑设计工作室

本课程的重点是设计原则和元素的应用。工作室项目将着重空间构图与组织方法，从而提供有意义和目的的空间。将讨论对设计过程的应用，重点是构思并在各种初步设计方案中做出选择。

LAN 617 场址设计

既利用自然地形又处理建筑地表，理解这样处理的影响是本课程的重点。主题将包括各个项目，例如由准确和生态敏感的整地与排水图及建筑细节、道路整合和水管理。

LAN 619 设计的生态基础 2

本课程将侧重于认识植物种群；其分布、生境关联、分类、物种分类，以及园艺和树木栽培问题。还将讨论植物形态作为设计灵感的源泉及诠释。项目将包括介绍种植设计的原则。

LAN 620 总图设计工作室

一系列小规模项目将为学生提供 一个框架，用以加强分析技巧、交流技法和空间思想，从而成功和适当地反映文化和生态环境。

LAN 658 景观、理论与设计

基于原创文章和其他媒体（电影、杂志等）所描绘的景观建筑专业的核心理念和理论，这是本课程的重点。将讨论历史、当代和新兴的主题。鼓励学生根据个人兴趣进行主题研究。

LAN 660 设计公共空间工作室

通过将自然界的重要方面与城市生活的日常必需相结合，创造更健康、更可行和更宜居的城市中心，此工作室侧重所面临的挑战和机遇。重点将放在如何通过创新和可持续解决方案来解决复杂的城市环境问题。

LAN 665 景观建筑的数字图形

数字文档有利于设计专业人员之间的沟通。学生将在手绘图技术的基础上学习行业标准软件应用程序、命令和方法，这将使他们能够准确和清晰地表达空间处理和构造。将探讨 AutoCAD 和 Sketch Up 之间的相互关系。

LAN 670 地区规划和分析工作室

本课程重点关注对整个地区景观系统特定的大范围户外环境的规划和总图设计。地区在面积和配置上各有不同，并且司法管辖和/或自然边界互相重叠。设计过程用于产生地区开放空间的设计解决方案。

LAN 673 景观建筑的方法与材料

在本课程中，学生将研究传统和创新材料，同时研究将初步设计思想发展为建成景观的过程。将讨论成本估计、技术规范并评估材料选择和细部制作对环境的影响。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

LAN 678 人与环境

本课程重点关注个人、社区、社会与景观的关系，以及促进面向用户的设计方法的重要性。将讨论弱势群体的具体需求。学生将学习观察、记录和分析人与周围环境互动的方法。

LAN 679 景观建筑的高级数字图形

数字设计图和插图便于设计专业人员与客户沟通。基于在以前课程中学到的技能，学生将使用最先进的交互式模型和动画软件来探索和交流任何尺度的想法。

LAN 680 场址规划与可持续设计工作室

此工作室课程注重实施公认的可持续场址设计和施工实践。讨论将侧重于创新细节、策略和景观建设系统。学生将在一系列项目中兼顾设计过程的所有阶段，包括构思设计和大样设计。

LAN 688 新兴主题和研究方法

学生将研究和辩论广泛的相关话题，包括专业新发展和当前面临的挑战。学生将学习各种研究策略，并将利用此研讨会开始制定其毕业设计项目的侧重点。

LAN 690 高级专业设计工作室

正如中期审查所定义，学生将开始完善其毕业设计项目的各个组成部分。将讨论研究策略、时间表和成功制作专业质量毕业设计和作品集所常见的难题。

LAN 695 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

LAN 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。你可以联系所在系的系主任或导师以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

LAN 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。经系主任批准，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品和/或成功完成毕业设计所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

LAN 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成毕业作品集和/或毕业设计项目所采用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

LAN 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其设计概念、清晰表达意图并设立个人工作目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

LAN 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

LAN 900 景观建筑设计实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。



电影 与电视





我们提供

世界一流的课程：电影与电视学院培养电影制作作为一门艺术所需的创造力和独立性。我们还将电影制作作为一种商业，提供商务方面的指导。

实践方法：我们的方法是致力于合作框架内的实际操作培训。学生浸染于多种电影制作技能中，包括制片、导演、电影摄影、照明、音效、剪辑、编剧、制作设计和表演。

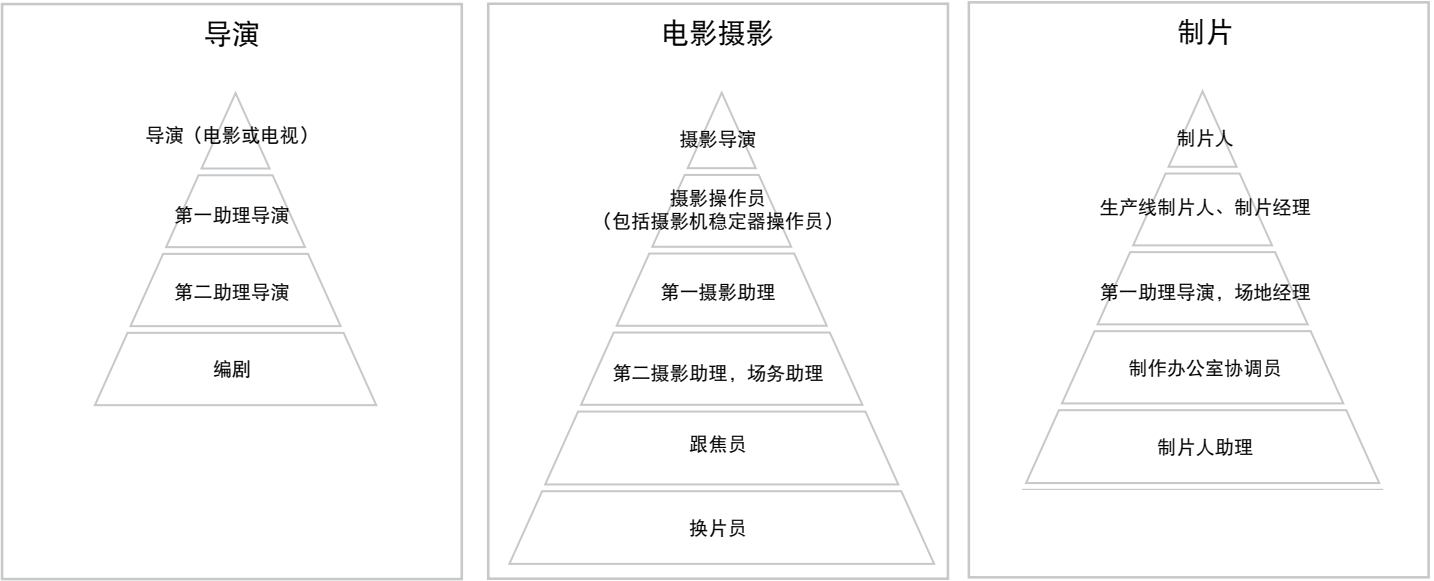
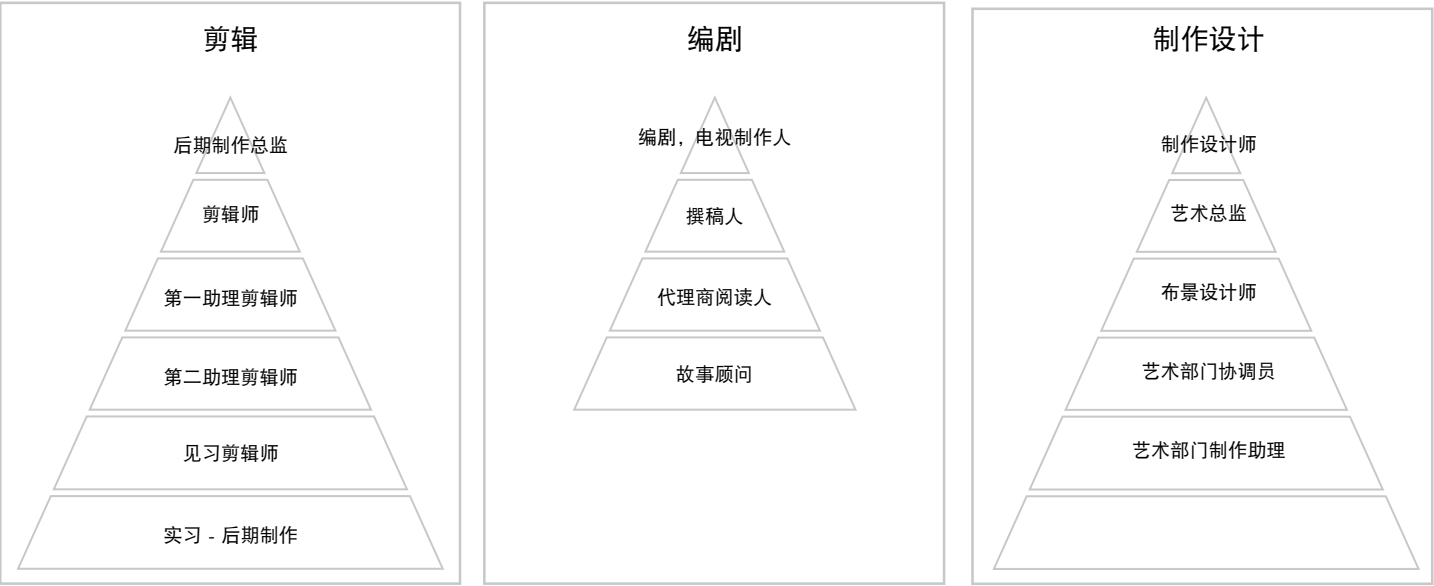
专家培训：在获得多个学科的经验后，学生将专攻一个领域，以便制作作品集。我们培养学生的最终目的是使之成为专家，因为专家才是该行业所需要的。

先进的设施：我们拥有任一电影学院的最佳资源，除绿屏工作室、编剧实验室、录音棚、剪辑室、黑箱剧场、道具库之外，还提供先进的电影摄影、视频、音效和照明设备。

专业教员：师从最优秀的老师，成为最优秀的人才。我们拥有在业界供职、声高望重的教师队伍。此外，我们每学期还会特邀业界杰出人士进行演讲。



职业方向



学位要求

电影与电视文学副学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
合计	66 个学分

AA 电影与电视核心课程

ACT 101	对表演之尊重
MPT 105	影像故事讲述
MPT 110	非线性计算机剪辑 1：剪辑原理
或 MPT 106	剪辑 1：Premiere 软件和剪辑艺术
MPT 130	电影语言
MPT 140	照明 1：看见光的艺术
MPT 159	电影摄影 1
MPT 205	制片简介
MPT 225	电影的音效设计 1：基本概念
MPT 231	非线性计算机剪辑 2：
MPT 377	导演原则
WRI 166	短片脚本制作

AA 电影与电视学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2
- 书面交流
- 2
- 艺术史认知课程
- 1
- 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

- LA 107
- 多语种艺术生写作
- LA 108
- 艺术生作文

选一门：

- LA 202
- 英语作文：创意说服与辩论
- LA 280
- 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291
- 设计职业

艺术史认知

- LA 120
- 至十五世纪末艺术史
- LA 121
- 至十九世纪末艺术史

电影与电视艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修课	9 个学分
+ 文科	45 个学分
合计	132 个学分

电影与电视艺术学士核心课程

ACT 101	对表演之尊重
MPT 105	影像故事讲述
MPT 110	非线性计算机剪辑 1：剪辑原理
或 MPT 106	剪辑 1：Premiere 软件和剪辑艺术
MPT 130	电影语言
MPT 140	照明 1：看见光的艺术
MPT 159	电影摄影 1
MPT 205	制片简介
MPT 225	电影的音效设计 1：基本概念
MPT 231	非线性计算机剪辑 2：
MPT 377	导演原则
MPT 495	电影制作人作品集：进军娱乐业
WRI 166	短片脚本制作

BFA 电影与电视学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 3
- 书面交流
- 4
- 艺术史认知课程
- 1
- 历史认知课程
- 1
- 量化认知课程
- 1
- 文化思想与影响课程
- 1
- 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

- LA 107
- 多语种艺术生写作
- LA 108
- 艺术生作文

选一门：

- LA 110
- 英语作文叙述故事
- LA 133
- 短篇写作

选一门：

- LA 202
- 英语作文创意说服与辩论
- LA 280
- 视角新闻学

就业沟通与实践课程

- LA 291
- 设计职业

历史认知

选一门：

- LA 171
- 西方文明
- LA 270
- 美国历史
- LA 274
- 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
- LA 276
- 美国研讨班
- LA 278
- 法国研讨班
- LA 279
- 意大利研讨班
- LA 359
- 都市社会学

艺术史认知		LA 333	中世纪艺术
LA 120	至十五世纪末艺术史	LA 361	现代世界艺术家
LA 121	至十九世纪末艺术史	LA 382	电影史 3：现代电影
选两门：		LA 383	世界电影
LA/LAN 117	景观建筑设计概观	LA 384	被低估的电影
LA/IND 118	工业设计史	LA 385	希区柯克详解
LA 127	世界艺术中的主题	LA 386	探索科幻电影
LA 128	作为艺术之人体：纹身与身体装饰史	LA 387	电影界女导演
LA 129	汽车设计史	LA 388	亚洲电影概观
LA/GAM 131	游戏制作史	LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 132/ANM 102	动画史	LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 134/ANM 104	视觉效果与电脑动画的历史与技术	LA 421	北方文艺复兴艺术
LA/VIS 137	视觉发展史	LA 422	意大利巴洛克艺术
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间	LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 182	电影类型	LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画	LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画	LA 464	达达主义与超现实主义研究
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代	PH 101	照片历史与概念
LA 220	美国艺术史	量化认知	
LA 221	文化背景下的加州艺术	选一门：	
LA 222	二十世纪艺术	LA 124	艺术生物理
LA 224	女性、艺术与社会	LA 146	汽车解构
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观	LA 200	电脑编程简介
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观	LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观	LA 254	以人为本的设计
LA 242/GR 242	平面设计史	LA 255	大学数学
LA 243/ILL 310	美国插图史	LA 271	大学代数几何
LA/FSH 244	时尚史	LA 286	离散数学
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史	LA 288	向量、矩阵与变换
LA/FSH 246	纺织品史	LA 293	微积分预备
LA 247	制版史与技法	LA 296	应用物理
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论	文化思想与影响	
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史	选一门：	
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑	LA 127	世界艺术中的主题
LA 276	英国研讨班	LA 221	文化背景下的加州艺术
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间	LA 238	世界文学
LA 278	法国研讨班	LA 292	功能设计及文化
LA 279	意大利研讨班	LA 343	宗教对比
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前	LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974	LA 462	神话和符号的力量
LA 283	黑色电影研究		
LA 284	恐怖电影的演变		
LA 319	建筑史：当代性		
LA 327	古典世界的艺术		

电影与电视专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

合计	120 个学分
----	---------

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课以及专业课最低 C-

电影编导文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
合计	36 个学分

MA 电影编导学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

电影与电视艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分

合计63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 电影与电视学位要求

- 成功完成毕业论文
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 电影编导必修专业课

MPT 605	电影语言工作室
MPT 618	编剧导演强化训练 1
MPT 625	剪辑
MPT 641	影像故事讲述
MPT 651	导演准备工作
MPT 685	娱乐节目的社交媒体营销
WRI 660	故事片 1：构思到梗概
	+4 门专业课

MA 电影编导研究生文科要求

GLA	艺术史认知和美学感性
-----	------------

MFA 电影与电视必修专业课

电影摄影

ANM 604	视觉效果电影摄影
MPT 605	电影语言工作室
MPT 615	照明
MPT 625	剪辑概念
MPT 630	电影摄影 1
或 MPT 634	数字电影摄影 1
MPT 636	电影摄影 2
或 MPT 639	数字电影摄影 2
MPT 646	电影摄影 3
MPT 715	高级内景照明
MPT 736	电影摄影风格：古典与现代

导演

MPT 600	速度与激情：短片史
MPT 605	电影语言工作室
MPT 616	电影演员指导
MPT 619	短片的写作
MPT 625	剪辑概念
MPT 630	电影摄影 1
或 MPT 613	专业美化
或 MPT 629	改编短片剧本
或 MPT 634	数字电影摄影 1
MPT 640	电影制作
或 MPT 642	摄影棚执导
MPT 641	影像故事讲述
MPT 651	导演准备工作

剪辑

MPT 600	速度与激情：短片史
MPT 605	电影语言工作室
MPT 613	专业美化
MPT 619	短片的写作
MPT 625	剪辑概念
MPT 632	音效设计
MPT 643	视觉媒体的实验音效设计
MPT 649	动态影像和视觉效果的剪辑
MPT 663	剪辑的美学

制作

MPT 605	电影语言工作室
MPT 619	短片的写作
MPT 624	实际布景管理
MPT 625	剪辑概念
MPT 629	改编短片剧本
MPT 630	电影摄影 1
或 MPT 634	数字电影摄影 1
MPT 640	电影制作
MPT 641	影像故事讲述
MPT 654	单元制作管理

制片设计	
IAD 640	光线和色彩感知
MPT 605	电影语言工作室
MPT 615	照明
MPT 625	剪辑概念
MPT 630	电影摄影 1
或 MPT 634	数字电影摄影 1
MPT 641	影像故事讲述
MPT 642	摄影棚执导
MPT 645	制片设计概论
MPT 695	合作项目：网络喜剧系列的制片设计
编剧	
MPT 600	速度与激情：短片史
MPT 605	电影语言工作室
MPT 619	短片的写作
MPT 625	剪辑概念
MPT 629	改编短片剧本
MPT 640	电影制作
或 MPT 641	影像故事讲述
WRI 622	编剧：改编
WRI 625	掌握对白
WRI 628	电影类型的写作

MFA 电影与电视研究生文科要求

艺术史认知和美学感性	
GLA 605	电影理论与风格

跨文化理解	
选一门：	
GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国影院的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通	
GLA 673	娱乐专业实践

专业指定的研究生文科	
GLA 714	舞台和镜头前表演



本科生课程

MPT 105 影像故事讲述

影像故事讲述是电影的视觉语言。本课程的重点是构图、镜头选择、灯光、快门速度、F 制光圈和数码相机的基本操作。学生将创作自己的分镜脚本，以便对电影故事讲述进行先期视觉化演绎，同时培养其电影制作技术。

MPT 106 剪辑 1: Premiere 软件和剪辑艺术

本课程通过视频剪辑的创造性运用，向学生介绍影像故事讲述。通过使用 Adobe Premiere Pro，学生将学习蒙太奇、屏幕方向、分镜头脚本和风格要素的概念，并剪辑一段叙述性画面。

MPT 110 非线性计算机剪辑 1：剪辑原理

本课程通过非线性剪辑系统的运用，向学生介绍剪辑规则。学生将掌握流畅节奏、屏幕方向、分镜头脚本和风格要素的概念，同时采用对白和音乐蒙太奇剪辑一段叙述性画面。

MPT 130 电影语言

在本课程中，学生将探索电影行业的主要设备，同时学习使用电影语言。课题将包括镜头选择、轴线、180 度法则和屏幕方向。学生将与演员合作制作一部纪录片和一段叙述，探索即兴排练和拍摄技法。

MPT 133 短片故事讲述原则

本课程探究短片的基本故事讲述原则。重点是什么可成就一部优秀短片。学生将分析电影，撰写影评，练习必要的基本故事讲述技巧，然后在接下来的课程中进入编剧阶段。

MPT 140 照明 1：看见光的艺术

本课程将向学生介绍照明的基本概念。学生将亲自体验拍摄黑白片。课题将包括漫射、对比、补光率和灯光位置。将强调包括正确处理电灯和高热灯具在内的行业安全规程。

MPT 159 电影摄影 1

本课程旨在通过短格式电影制作，向学生介绍电影摄影技术和概念方面的知识。课程将探讨电影摄影的工具、技法和视觉语言。学生将获得电影摄影的实际经验，同时完成小组和个人作品。

FSH 205 制片简介

故事是电影的基础，制片人的工作就是评估故事，得到版权，推介故事，确保资金到位。学生将评估、改进故事，练习推介、日程安排、做出预算并解决问题。课程将涵盖制片人在电影制作流程六个阶段中的角色。

MPT 206 Adobe Premiere 认证准备

本课程帮学生为参加 ACE 做好准备：Adobe Premiere CC 资格认证考试。课题将包括效果、转换、标题、元数据、标记、字幕数据和媒体管理。

FSH 225 电影的音效设计 1：基本概念

本课程介绍电影与电视中声音录制的基本要素。学生将学习麦克风的选择与放置，以及混音和平衡处理。学生将使用 Pro-Tools 软件录制拟音和自动对白。

MPT 231 非线性计算机剪辑 2

本课程将拓展学生对非线性剪辑的理解。在先进的环境中，学生将探索剪辑问题，包括文件管理、导入媒体和输出最终作品。学生将在自己的作品中运用音效设计、色彩校正和特效。

MPT 236 剪辑 2: Avid 基础知识

本课程将拓展学生对视频剪辑的理解，并向学生介绍 Avid Media Composer 软件。学生将探讨剪辑问题，包括文件管理、导入媒体和输出最终作品。学生将在自己的作品中运用音效设计、色彩校正和特效。

MPT 246 拍摄日程安排

助理导演组织剧组日常运营。其职责是监督、组织和管理。本课程涵盖受预算、工会、行业协会和合约管辖的电影业结构。学生将安排日程，练习问题的解决，并撰写详细的报告。课题将包括照顾演员、指导群众演员以及在准备每个镜头时管理全体工作人员。

MPT 250 单元制作管理

本课程将涵盖制片经理面临的日常挑战以及他们目前采取的解决办法。课程将强调与电影的正确分解、日程安排和预算相关的所有题目。

MPT 255 电影史 1：1940 年前

本课程探讨 1895 至 1940 年间的主要电影运动，从默片时代到彩色胶片的出现。学生将了解由 Eisenstein 和 开创的电影基本形式，并向他们介绍“mise-en scene”（场面调度）、蒙太奇剪辑、表现主义和黑色电影的概念。

MPT 256 电影史 2：1940-1974 年

本课程探讨 1940 至 1974 年间“电影黄金时代”的主要电影运动，包括新现实主义、法国新浪潮、真实电影和好莱坞新黄金时代。课程将研究 Vittorio DeSica、Billy Wilder、Francois Truffaut、Akira Kurosawa、Mike Nichols、Francis Ford Coppola 及其他杰出导演的作品。除了布置的阅读作业外，还将采取讲座与观影等方式。

MPT 259 电影摄影 2

本课程分析了高品质摄影如何增强影像故事讲述。学生将学习杰出摄影导演的作品，并完成自己的摄影作品。将着重强调摄影技法和视觉思维。

MPT 271 照明 2：胶片 + 数字

本课程的重点是在舞台和现实情景中为演员布置灯光和进行拍摄。学生的作业是用 16 毫米胶片拍摄。作业课题包括针对范围匹配灯光、摄影导演在制片中的角色以及与灯光师的关系。

MPT 272 照明 2：数字

学生将学习照明的三大基本原则、Zone 系统、如何为绿/蓝屏布置灯光以及如何处理色彩。学生还将拓展其技能，以解读现有照明，并利用拍照柄和电动工具更改照明。作业是以数字视频格式进行拍摄。

MPT 285 制片设计：脚本到屏幕

制片设计师对创作一部电影的视觉风格很关键。本课程涵盖美术部门的要素以及制片设计师的角色。学生将实际体验设计流程，包括对所选脚本场景的分解、研究、基本布景设计和概念呈现。

MPT 299 导演：分解和走位安排

本课程的目的是通过对电影剧本的有效分解，在叙述性电影制作基本原则方面为学生打下坚实的基础。学生将在多个项目中充当导演、剪辑师、演员和场记的角色。

MPT 301 化妆：街道与特效

本课程将研究打造真实、现代街道化妆的所有环节，同时处理创造角色、特效和药妆的特殊需求。

MPT 303 化妆：角色和特效

本课程为学生介绍特定角色化妆、时尚化妆和高级特效。学生将选取一个脚本，根据印刷文字创作某个角色的化妆设计。

MPT 304 众筹和社交媒体营销

本课程将研究社交媒体在作品创作中日益重要的作用。学生将把众筹、众包和跨媒体开发等概念与自己的作品相结合，从而加强、提升及促成作品。通过实际的策略，学生将为自己的作品打造一个品牌，可用于开发、制作直至分销。

MPT 315 实验电影制作 1

本课程重点是在动态影像的限制内表达想法与情感。学生将给予影像资料新内涵，创造性地组合声像，制造新视觉体验。将在社会学背景中学习实验电影的演变。

FSH 325 电影的音效设计 2：先进概念

课程重点是制作技法，包括同声录制、高级拟音录制和自动对白替换。

MPT 330 电影与电视的演员指导

在本课程中，学生将侧重分析、排练和指导剧本素材。还将讨论与演员在试镜、选角、重排中的实际要素以及彩排流程。

MPT 341 纪录片 1

本课程将向学生介绍电影的纪录片形式。学生将观看多部纪录片。学生还将创作自己的纪录片作品。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

MPT 346 剪辑 3: Avid Media Composer 资格认证

本课程继续 Avid Media Composer 软件培训，侧重专业技法。课程结业时，学生可参加 Avid 资格认证考试，成为 Avid 认证剪辑师。这项证书在全球范围内得到认可，能够证明你参加过这项培训，被认可为电影与电视专业级剪辑师。

MPT 350 非线性剪辑 3

在本课程中，学生将继续提升剪辑水平，为转向商业市场做准备。学生将练习专业级美化和修饰技术。强调按专业标准剪辑作品，并为自己的样片创作成熟作品。

MPT 351 照明 3: 电影

在本课程中，学生将学习日间和晚间外景照明的创造性及技术方法。学生将亲自体验在专业电影场地工作的运行步骤。将采用数字和胶片两种格式进行拍摄。

MPT 355 非线性计算机剪辑 4: 剪辑专业作品集

本课程继续培训用 Adobe Premiere Pro 进行剪辑。重点将在剪辑的原理与审美之外而强调技法。学生将学习适当消化吸收介质，发掘故事，推敲节奏，与他人合作，并创作出成熟作品。

MPT 359 电影摄影 3

在本课程中，学生将拓展影像技术和高端摄影器材方面的知识。学生将从原创概念开始，利用分镜头表创作一个简单的脚本。学生将在其脚本基础上，利用先进的电影摄影技法摄制一部叙述性短片。

MPT 360 电影制作

在本课程中，学生将探究制片人在选择和交付视觉产品过程中所起到的推动作用。学生将在一部学生作品中充当制片人的角色，制定商业计划和营销策略。

MPT 362 电影摄影：风格摄影

在本课程中，学生将比较、对比和选择最支持影片情节的电影电影美学。从经典构图和取景，到当今的现实驱动狂暴手法，学生将分析成功的主因和技法。学生将在摄影棚和现场练习照明、色彩、取景、范围和运动的美学。

MPT 363 电影推广和预算回收

本课程研究电影的购买、分销、营销与展映。将向学生介绍电影商务方面的知识，什么是卖点，以及如何将电影推向市场。本课程将电影制作与分销/营销关联在一起，以便使每个学生都能了解这两个学科互相联系的性质。

MPT 367 取得版权和电影协议

在本课程中，学生将撰写预购/购买协议、应用协议、制片人协议、交易备忘录和聘用协议以及保密协议，并研究工作权利法律。课题将包括制片公司的组织结构、项目融资、知识产权保护、费用、利润分成、片酬与保险以及谈判协议。

MPT 371 专业剪辑师的后期效果

在本课程中，学生将学习 Industry Standard Editing 软件的独特功能，以便创作一流的效果、图层和字幕。这是一门高级剪辑课程，目的是教授学生正成为全球行业标准的技能。

MPT 372 高级后期效果

在本课程中，学生将探讨 Adobe After Effects 所提供的更高技法，包括移动跟踪、色度键控、表达式脚本和三维动态影像。

MPT 377 导演原则：

导演角色与电影制作中关键的创意部分相关，本课程对此进行探讨。学生将使用数字视频格式练习自己的技能。本课程还教授学生识别与执行行业标准。

MPT 378 导演 2

本课程探讨场景的情感节拍，让学生深入了解如何与演员、走位、照明、制片设计、音效设计和剪辑进行协调。

MPT 380 电影的后期制作：数字转换和色彩校正

此技术课程讲述数字电影转换和数字中间片色彩校正。学生将在电视电影机和数字中间片软件中，通过对调色、滤镜和蒙版的使用，运用自己的介质创作想要的效果。

MPT 384 摄制一小时剧情片

学生将学习如何布景、如何解决片场问题、如何向制片设计师、摄影导演和剪辑师等关键人员交流自己的洞见。课程重点是通过摄像机方向、范围和镜头选择来为一小时电视剧进行有效的故事讲述。

MPT 386 高级剪辑理论

本课程旨在深入探讨在故事原则以外，根据图景选择、并列和节奏，剪辑如何对电影进行再创作。学生将解构各种剪辑风格，从而了解每种风格的用途。

MPT 389 制片设计：短格式娱乐片

本课程侧重为广告、音乐视频、网络连续剧、游戏、移动娱乐和短片设计布景。课程将涵盖结构、油漆、布景装饰、道具、照明、衣橱、发型和化妆的要求，通过作业增强每一位影片制作人的作品。

MPT 390 杰出导演作品

本课程研究杰出导演的电影作品，重点是批判性学习。在分析伍迪·艾伦、英格玛·伯格曼、王家卫、斯坦利·库布里克和罗曼·波兰斯基等导演作品的过程中，学生将了解如何创立个人风格。

MPT 391 制片设计基础知识

在本课程中，学生将培养为电视行业设计布景所需的素描和草图绘制技能。学生将学习布景速写、平面图和草图符号、模型制作、图形与标识、分镜脚本、外景、采购以及网络构建与职业等方面的知识。

MPT 392 制片设计：故事片

在本课程中，学生将分析成功的故事片制片设计，将此为自己的作品做研究。学生将选取一个脚本，把它分成场景列表，以便为电影的“样子”设立视觉结构，并设计开场介绍、中场和高潮场景。

MPT 415 实验电影制作 2

本课程让学生进一步体验非叙述性艺术形式的电影制作。将挑战学生制作多个不受三幕剧结构约束的电影。课题包括高级人工冲片、光学印片和前后屏幕技术。课程将侧重视觉诗意、美学、利用公共资源和影片资料。

MPT 425 音效后期制作工作室

本课程将涵盖电影和录影带从最后剪辑到最后混音的后期制作准备。学生将学习剪辑和组合所有音效元素，包括音效轨道、对白和音乐。

ACT 431 演出剪辑

本课程包括运用表演课堂样片以及讨论各种剪辑决策。学生每周进行剪辑，并接受评鉴。同时，还将针对剪辑如何加强、美化和烘托表演方面的诸多问题举办讲座。

MPT 440 概论：电影与视频的后期制作

本课程将侧重高级后期制作流程。学生将了解电影实验室和视频后期制作工作室，包括 Bosch 胶转磁工作室。

MPT 441 纪录片 2

本课程中，学生将使自己的作品更上一层楼。本课程将成为研究、制作、微调记录片作品的深度研讨会。同时，还将阐述筹资、制作、后期制作和分销等问题。

MPT 450 制作音乐视频

在本课程中，每个学生都将探索制作音乐电视 (MTV) 类作品的整个创作过程，包括概念、分镜脚本、摄制、剪辑和完成自己的音乐视频。学生将学习如何分解、暂停乐曲以及如何表现最初概念创意。

MPT 455 剪辑：高级色彩校正

本课程旨在教授数字视频在运用各种色彩校正软件时，进行色彩校正的窍门和技法。学习调整曝光不足的照片、使用色偏校正创作照片、创作造型、匹配镜头和掌握次要色彩校正技法。学生将使用色彩校正推进情节。

MPT 456 新兴剪辑技术

这门前沿课程旨在向高程度学生阐述后期制作实践中的最新开发成果。本课程深入探讨新兴工具与应用，让学生及时掌握行业动态。

MPT 459 电影摄影 4

在本课程中，学生将学习如何为夜间内景和物品布置照明和进行拍摄。将对 35 毫米和高清相机的画质进行对比。本课程将讨论不同类型的专门电影摄影，包括水下、车载、支架和航拍。

MPT 461 创业制作 1

在本课程中，学生将为下学期的制作工作创作一部剧本。将采用团队工作的形式分配制作角色，学生将独立准备脚本和营销计划。课题将包括前期制作计划、摄制日程、营销计划、融资计划以及社交媒体。

MPT 463 创业制作 2

学生将利用在 MPT 461 中创作的脚本制作一部电影。学生还将利用视频游戏、漫画书和海报制作营销宣传资料。课题将包括组织试映、安排摄制日程、将影片的叙述转到其他介质、电子新闻工具包、音乐和筹划电影节策略。

MPT 464 执导广告片

在本课程中，学生将亲自体验制作原创广告片。内容将涵盖照明、布景设计、采景、选角和指导演员。课程将强调高效剪辑，打造紧凑而易于理解的故事情节。将根据当前行业标准、概念、制作、表演和画质对作品进行评鉴。

MPT 467 电视广告制作

在本合作课程中，广告专业和影视专业的学生将在制作团队中制作完成电视商业广告。鼓励在所有制作阶段与其他专业进行积极合作。主题将包括选角、竞标过程、音乐和音效设计、图形、特效以及其他广播媒体。

MPT 471 高年级叙述片制作

在本课程中，学生将以合作方式制作高年级叙述片。本课程侧重准备和拍摄高质量电影。学生将准备一部专业制作手册，确定制作团队，打造社交媒体宣传攻势。影片将经过 MPT 472 中的后期制作。

MPT 472 高年级叙述片后期制作

学生在高年级叙述片后期制作中将完成之前开始的作品。重点是完成一部 10-12 分钟的影片，准备提交到电影节。课题将包括为目标受众进行剪辑、EPK（电子新闻工具包）和利用另类媒体与移动娱乐推广作品。

MPT 480 电视制作

本课程概述专业电视演播室环境。本课程将着重探讨撰稿、制作和指导有线与网络电视的专门应用。

MPT 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各课题的课程费用和资格要求可能会不一样。各课题的课程费用和资格要求可能会不一样。

研究生课程

MPT 495 电影制作人作品集：进军娱乐业

这门结业课程重点是培养进军娱乐业所需的专业要素。学生将创作全面的展示内容，包括其最佳作品的成熟样片、针对行业的简历和名片。学生将积极寻找社交网络机会，扩大有效社交媒体的出镜。

MPT 498 合作项目

本课程向符合既定标准、由系里选出与其他课程的学生一起开展跨学科合作项目的学生提供。

MPT 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

MPT 500 电影与电视实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在电影、电视和广告相关领域工作的机会。

MPT 600 速度与激情：短片史

本课程将向学生介绍短片的历史和本质。学生将学习创作短片故事概念，长度在十秒钟到二十分钟之间，从脚本和分镜剧本到娱乐受众的动态媒体，利用创作短片所需的技能，打造可行的原创概念。

MPT 603 制作纪录片

这是一门高级摄影课程，从制作和理论两个角度重点讲述纪录片。学生将在整个学期创作、制作自己的纪录片。

MPT 605 电影语言工作室

本课程让学生了解利用静止摄影和数字视频进行影像故事讲述的基本要素。学生将练习包围式曝光、景深、景别、取景、构图和摄影机移动等内容，并学会运用摄影机作为光学工具。

MPT 605E 视觉/影像故事讲述

这门基于视觉的实践性课程针对英语水平较低的学生，教授利用静止摄影和数字视频进行影像故事讲述的要素。学生学习并运用专业词汇，并练习包围式曝光、景深、景别、取景、构图和摄影机移动等内容，并学会运用摄影机作为光学工具。

MPT 613 专业美化

本课程继续培训用 Adobe Premiere Pro 进行剪辑。课程重点将在剪辑的原理与审美以外，侧重摄制一部从开始到最终交付的电影或电视节目所需的制作、技法和技术知识。学生将学习适当消化吸收介质，发掘故事，推敲节奏，与他人合作，并创作出当今市场所需的多种交付形式的成熟作品。

MPT 615 照明

本课程旨在使学生全面掌握电影的照明，并结合透过曝光控制的科学来看的艺术。学生将掌握如何在布景中为演员安排主镜头、特写、反角度和交叉布光的照明，以及运动照明和蓝屏效果照明。

MPT 616 电影的指导演员

在本课程中，学生将打下基础，以掌握为电影而指导演员的基本知识。课题包括：理解、分析脚本，找出对故事的洞见，与演员合作呈现此洞见。

MPT 618 编剧导演强化训练 1

学生将产生创意，以此作为电影编导硕士课程的最终电影作品。学生将获得必需的技能，用逻辑和情感上连贯的方式讲叙故事。通过梗概阶段，学生将提出原创想法或对出自现有材料的想法进行改编。

MPT 619 短片的写作

本课程涵盖从创意到第一完成初稿的过程。学生将撰写大纲、节拍表、梗概和小样。学生将学会如何按照行业标准设计脚本格式。将撰写上映时间达到论文要求的两个脚本。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

MPT 624 实际布景管理

在本课程中，学生将学习作为助理导演所必需的实际布景管理技能。在受预算、工会与行业协会合约制约的行业结构中工作，学生将学习各种技能，包括定制日程、管理全体工作人员、指导群众演员、撰写报告和解决片场问题。

MPT 625 剪辑概念

本课程通过非线性 Avid Media Composer 剪辑系统的运用，向学生介绍剪辑规则。学生将学习流畅节奏、屏幕方向、连贯的概念及风格要素。

MPT 629 改编短片剧本

学生将作两个改编，并润色在MPT 619 短片的写作课程中撰写的两个脚本。课程结业时，学生将完成两部 8-12 分钟的短片脚本，旨在使这两个脚本可进行制作。

MPT 630 电影摄影 1

在本课程中，学生将体验摄像机概念。重点是进一步发展每个学生的个人方向。学生将制作 16 毫米黑白胶片影片，不使用对白而以电影方式讲述故事。

MPT 632 音效设计

这是一门录音棚课程，涵盖最后论文作品的声音录制概念。声音制作等独立练习将让学生以实践方式学习，并有机会接受批评。

MPT 634 数字电影摄影 1

本课程的目的是制作影片，不使用对白而以电影方式讲述故事。本课程旨在通过短格式电影制作，向学生介绍数字电影摄影技术和概念方面的知识。

MPT 636 电影摄影 2

本课程研究从摄影导演的角度如何进行照明、场景搬演和摄像机走位。作品为带录音对白的 16 毫米彩色胶片作品。

MPT 639 数字电影摄影 2

学生将探讨电影摄影师用于创作、控制影像和讲述故事的工具与技巧。课程将讨论专业摄像机、数字技术、数字与摄影照明技法，重点是制作有风格的高质量作品。

MPT 640 电影制作

在本课程中，学生将从联合制片人/单元制片经理的角度学习制作。学生将脚本分解成主要的部分，研究日程安排和预算问题。课程还将探讨为投资人销售、营销和包装电影。

MPT 641 影像故事讲述

学生将学习电影杰作中的影像故事讲述技巧，并制作展示同样技巧的数字短片。学生将从电影史的著名范例中汲取灵感。学生将学习镜头选择、构图技巧、摄像机移动和剪辑决策。

MPT 641A 导演 1：影像故事讲述

本课程探究与电影制作中各创意部分相关的导演角色。课程旨在帮助学生识别与运用每个领域中的行业标准。

MPT 642 摄影棚执导

本课程探讨导演在片场与演员互动、走位、照明、制片设计、音效设计和剪辑的经验。

FSH 643 视觉媒体的实验音效设计

在本课程中，学生将学习视听媒体中音效设计的语言和故事讲述功能。课题包括耳朵训练、心理声学、音效的生理与心理影响、插件的创新用法、在脚本和角色分析基础上制作音轨、如何与导演、剪辑师和作曲者智性合作等。要求具备音频编辑技能。

MPT 644 导演指导演员彩排

本课程教授学生在镜头前成功地指导演员。学生将牢固掌握将演员的表演和声音力度与景别相匹配。课程还涵盖创意式走位选择、彩排准备、场景分析、场景的节奏与时间掌握以及有效的角色选派策略。

MPT 645 制片设计概论

本课程探讨制片设计在电影总体效果中的重要性。讨论课题将包括与导演的互动、色彩的重要性、布景设计、周期设计、预算流程以及其他制作问题。

MPT 646 电影摄影 3

本课程将从第一助理摄影师的角度，向学生讲授 Arriflex 和 Mitchell 格式的 35 毫米胶片摄影技术。

MPT 649 动态影像和视觉效果剪辑

学生将学习 AfterEffects 的独特功能，以创作一流的效果、图层和标题、动态影像、合成和色彩增强效果。本课程旨在教授使学生全球行业标准的技能。

MPT 651 A 导演准备工作

无论在创意还是财务方面，电影制作离不开合格的导演。本课程向导演阐述如何分解电影剧本以及如何传达创作意图和制作需求。学生将练习预先筹划整部电影和每天的拍摄安排，同时在遇到实际障碍时保持灵活。

MPT 652 摄影棚执导 2

进行执导的学生将主要关注场景的情感节奏、与演员互动、安排走位、照明、制片设计、音效设计和剪辑。学期当中将在摄影棚中摄制场景。

MPT 654 单元制作管理

本课程将涵盖真正的单元制作管理人在长片的准备、摄制和杀青过程中遇到的难题与解决方案。课程将阐述一些最有效方法，用于处理预算、日程、独立低预算长片以及高预算摄影棚长片的管理。

MPT 659 实验电影

本课程侧重非叙述影片的心理方面，强调学生电影制作人进行个人探索。学生将给予影像资料新内涵，创造性地组合声像，打造新的视觉体验。将在社会学背景中学习实验电影的演变。

MPT 663 剪辑的美学

基于影像选择、人物发展、节奏和故事的原则，学生将学习如何通过剪辑对一部电影进行再创作。学生将学习多个剪辑师、不同剪辑风格，以了解每种风格的意图。课程将涵盖多种电影与剪辑理论及其与电影制作和剪辑之间的关系。

FSH 685 娱乐节目的社交媒体营销

无论创作一款应用程序、时装产品线、游戏、产品、电影，或其他作品，本课程提供有关众筹和社交媒体营销的最前沿信息，它们正变得越来越重要。学习如何筹得资金、建立自己的品牌、吸引赞助人和实现自己的梦想作品。

MPT 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

MPT 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

MPT 715 高级内景照明

基于 MPT 615 中习得的技能，学生将重点学习如何在摄影棚中为演员安排照明和进行摄制的高级内容，并就现实情况进行讨论。课堂学生的作业是用16 毫米彩色胶片拍摄。家庭作业将是用静止数字摄像机拍摄，学生须备相机。

MPT 736 电影摄影风格：古典与现代

在本课程中，学生将学习比较、对比和解释电影美学如何支持故事情节。从经典构图和取景，到当今的现实驱动狂暴手法，学生将分析成功的主因和技法。将强调光线、色彩、取景、连贯、范围和运动。

MPT 800 指导研究

指导研究重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，各课题的课程费用和资格要求可能会不一样。

MPT 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，各课题的课程费用和资格要求可能会不一样。

MPT 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请以等候批准。

MPT 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

MPT 815 外景照明

本课程旨在教授学生为日间和晚间外景照明的高级技法。学生将学习技术与创作流程，同时掌握在场景中以片组人员的各个位置工作。将使用数字和胶片格式。

MPT 824 制作论文作品 1

本课程将帮助毕业生准备拍摄其论文影片。学生将对自己的视觉预览、制作日程、预算、采景和试音做最后调整。

MPT 825 制作论文作品 2

毕业生将制作自己的论文影片。学生将管理其制作预算、执行制作计划，并在制作过程中进行必要的调整。他们将在本课程中交付初剪片。

MPT 851 执导论文作品：前期制作

本课程使学生逐步体验前期制作过程，使之经济地利用资源，达到自己的创作目标。学生将编制预算、拍摄日程、分镜脚本和拍摄程序表。学生还将为论文影片组织自己的部门负责人、演员阵容和工作人员。

MPT 853 执导论文作品：制作

本课程为导演准备自己论文影片的彩排和拍摄。学生将把其脚本分解成叙述节拍，并确定如何安排演员走位以为故事服务。导演还将评估摄像机的位置和每个场景范围的特性如何为故事服务。

MPT 856 电影摄影 4

在本课程中，学生将深入学习当前电影制作中常用的先进技术。学生将学习各种拍摄风格和题材。学生将通过后期制作和应用先进技法来学习电影。

MPT 870 编剧论文 1：故事梗概

在本课程中，学生将为长篇剧本撰写梗概。学生将着重发展创意，结构与人物发展。学生还将撰写有效的大纲和前提，并确定故事的主题。

MPT 872 编剧论文 2：长篇剧本

在本课程中，学生将撰写长篇剧本的草稿。除了故事发展、人物发展和主题外，学生还将侧重对白、潜台词和适当的脚本格式。

MPT 874 编剧论文 3：长篇改编

在本课程中，学生将改编、润色一部长篇剧本。学生将着重使故事结构、场景结构、对白和节奏更紧凑，同时改进人物的发展。也将关注最终脚本在页面的样子。

MPT 900 实习

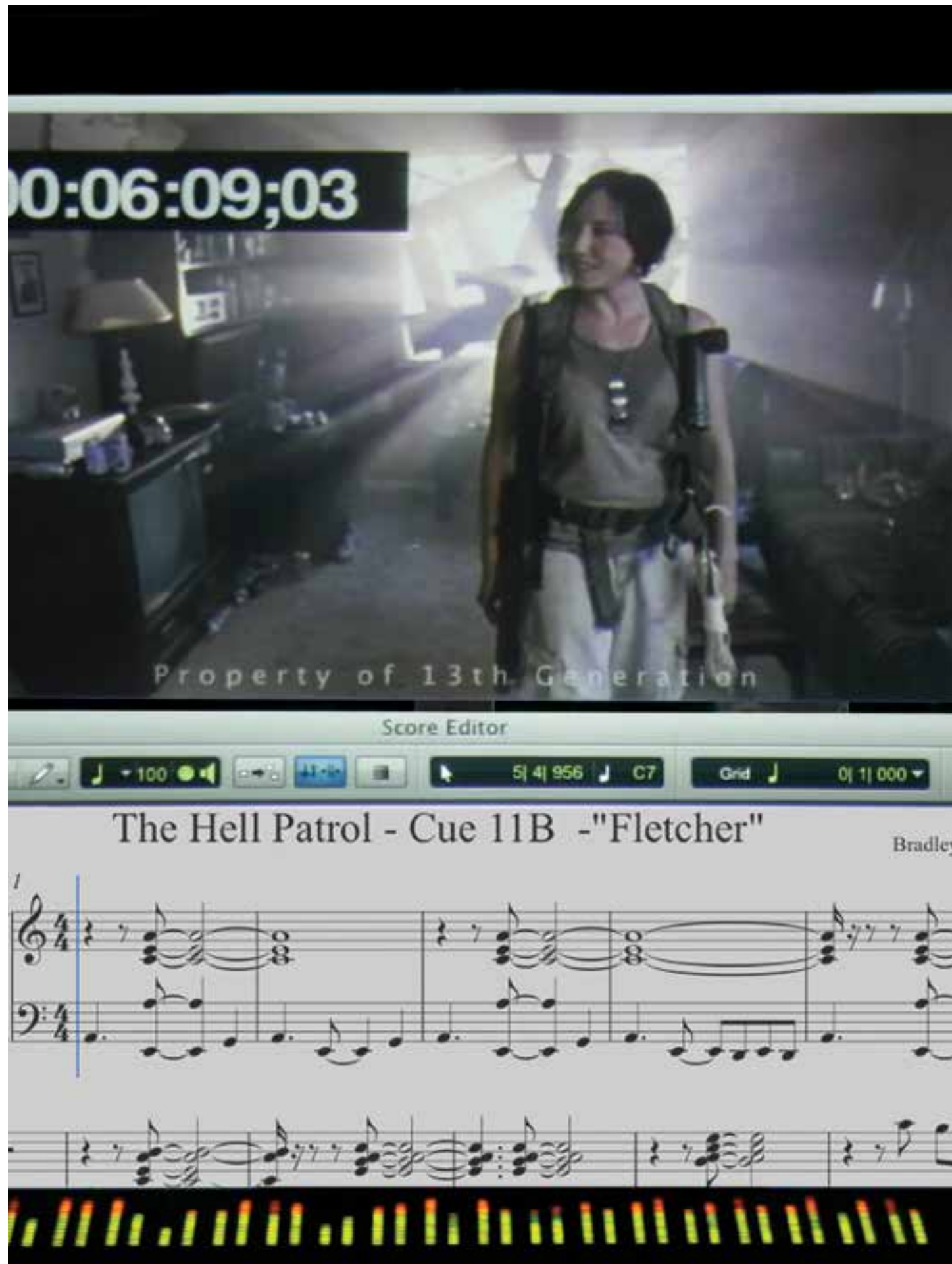
学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

MPT 990 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经系主任批准。各课题的课程费用和资格要求可能会不一样。



视觉媒体的 音乐制作 和 音效设计





我们提供

为荧幕作曲：为电影、视频游戏、电视、网络内容等而作的音乐。

专业教员：视觉媒体音乐学院的教员为杰出的专业从业人员，他们都是音乐行业的精英。

世界一流的课程：我们提供深入的技术培训，并辅以音乐理论和作曲方面的高级课程。学生将在技术和创造性方面学习并掌握技法，将音乐与视觉故事讲述相配合。

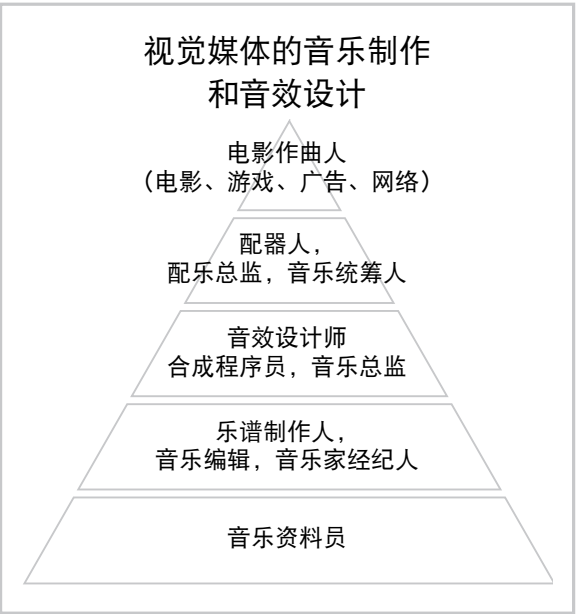
先进的设施：学校将提供所有最新的制作技术。学生可以使用行业中所使用的同样的音乐设备、技术和基于计算机的制作工具。

动手体验：我们的方法是致力于合作框架内的实际操作培训，为学生提供许多真实世界项目实践的机会。

样音制作：毕业时给潜在雇主带去一个令人印象深刻的样音作品。



职业方向



学位要求

音乐制作副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	66 个学分

AA 音乐制作核心课程

MUS 102	音轨行业概览
MUS 105	数字音频工作站 1
MUS 110	和声 1
MUS 120	音乐制作 1
MUS 125	音频制作
MUS 130	听音训练 1
MUS 140	音乐记谱和配乐准备
MUS 170	音乐制作 2
MUS 195	游戏音效 1
MUS 270	视觉媒体音乐编辑 1
MUS 370	视觉媒体音乐编辑 2

AA 音乐制作学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
 - GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

音效设计副文学士 [AA]

副文学士学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	66 个学分

AA 音效设计核心课程

MPT 110	非线性计算机剪辑 1：剪辑原理
MPT 225	电影的音效设计 1：基本概念
MPT 325	电影的音效设计 2：高级概念
MUS 102	音轨行业概览
MUS 105	数字音频工作站 1
MUS 120	音乐制作 1
MUS 125	音频制作
MUS 170	音乐制作 2
MUS 195	游戏音效 1
MUS 270	视觉媒体音乐编辑 1
MUS 370	视觉媒体音乐编辑 2

AA 音效设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或108 艺术生作文，最低为C-
 - GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
- | | |
|---|-----------|
| 2 | 书面交流课程 |
| 2 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

声音设计的历史认知

LA 258	声音设计中的创意视角 1
--------	--------------

音乐制作艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 音乐制作学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流课程
1	艺术史认知课程
1	历史认知课程
1	量化认知课程
1	文化思想与影响课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：	
LA 107	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文

选一门：	
LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

选一门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 120	世界艺术中的主题
LA 121	至十九世纪及末艺术史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	身体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM	102 动画史
LA 134/ANM	104 视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/MIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与另类漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑调查
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影概观
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解剖
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神化和符号的力量

配乐和作曲艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 音效设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

3	书面交流课程
1	音效设计史认知课程
1	历史认知课程
1	量化认知课程
1	文化思想与影响课程
1	就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门:

A 107	多语种艺术生写作
A 108	艺术生作文

选一门：

A 110 英语作文：叙述性讲故事

A 133 短篇写作

选一门：

A 202	英语作文：创意说服与辩论
A 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291 设计职业

历史认知

选一门:	
A 171	西方文明
A 270	美国历史
A 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
A 276	英国研讨班
A 278	法国研讨班
A 279	意大利研讨班
A 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	世界艺术中的主题
LA 121	至十九世纪及末艺术史

选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与另类漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代

LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论

LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1: 1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2: 1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史: 当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影概观
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门:	
LA 124	艺术生物物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程简介
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神化和符号的力量

音效设计艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 音效设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 1 | 音效设计史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 量化认知课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 音效设计核心课程

MPT 110	非线性计算机剪辑 1：剪辑原理
MPT 225	电影的音效设计 1：基本概念
MPT 325	电影的音效设计 2：高级概念
MUS 102	音轨行业概览
MUS 105	数字音频工作站 1
MUS 120	音乐制作 1
MUS 125	音频制作
MUS 170	音乐制作 2
MUS 195	游戏音效 1
MUS 270	视觉媒体音乐编辑 1
MUS 370	视觉媒体音乐编辑 2
MUS 480	样音制作

通识教育要求

书面交流

- | | |
|--------|----------|
| 选一门： | |
| LA 107 | 艺术生多语种写作 |
| LA 108 | 艺术生作文 |

- | | |
|--------|-------------|
| 选一门： | |
| LA 110 | 英语作文：叙述性讲故事 |
| LA 133 | 短篇写作 |

- | | |
|--------|--------------|
| 选一门： | |
| LA 202 | 英语作文：创意说服与辩论 |
| LA 280 | 视角新闻学 |

就业沟通与实践课程

- | | |
|--------|------|
| LA 291 | 设计职业 |
|--------|------|

历史认知

- | | |
|--------|-----------------|
| 选一门： | |
| LA 171 | 西方文明 |
| LA 270 | 美国历史 |
| LA 274 | 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑 |
| LA 276 | 英国研讨班 |
| LA 278 | 法国研讨班 |
| LA 279 | 意大利研讨班 |
| LA 359 | 都市社会学 |

声音设计历史认知

- | | |
|--------|--------------|
| LA 258 | 声音设计中的创意视角 1 |
|--------|--------------|

量化认知

- | | |
|--------|---------------|
| 选一门： | |
| LA 124 | 艺术生物物理 |
| LA 146 | 汽车解构 |
| LA 200 | 电脑编程简介 |
| LA 233 | 健康、营养及生理学流行主题 |
| LA 254 | 以人为本的设计 |
| LA 255 | 大学数学 |
| LA 271 | 大学代数几何 |
| LA 286 | 离散数学 |
| LA 288 | 向量、矩阵与变换 |
| LA 293 | 微积分预备 |
| LA 296 | 应用物理 |

文化思想与影响

- | | |
|--------|----------------|
| 选一门： | |
| LA 127 | 世界艺术中的主题 |
| LA 221 | 文化背景下的加州艺术 |
| LA 238 | 世界文学 |
| LA 292 | 功能设计及文化 |
| LA 343 | 宗教对比 |
| LA 368 | 体验文化：当今艺术家的人类学 |
| LA 462 | 神化和符号的力量 |

配乐和作曲文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	30 个学分
+ 研究生文科	6 个学分
总计	36 个学分

MA 配乐和作曲学位要求

- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

音效设计文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 研究生文科	9 个学分
总计	36 个学分

MA 音效设计学位要求

- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

MA 配乐和作曲必修专业课程

MUS 600	和声基本知识
MUS 601	数字音频工作站 1
MUS 602	音轨行业概览
MUS 605	音乐记谱和配乐准备
MUS 609	音乐制作中的现代技法
MUS 610	和声：高级技术
MUS 625	配器
MUS 635	MIDI 配器
MUS 639	音乐制作 2
MUS 640	电影配乐

MA 配乐和作曲研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 618	电影音乐史：电影配乐艺术
---------	--------------

专业实践与沟通

GLA 680	音乐和音效设计专业实践
---------	-------------

MA 音效设计必修专业课程

MPT 632	音效设计
MUS 601	数字音频工作站 1
MUS 602	音轨行业概览
MUS 609	音乐制作中的现代技法
MUS 616	音频制作 1
MUS 617	游戏的音效设计
MUS 629	视觉媒体音乐编辑
MUS 639	音乐制作 2
MUS 643	视觉媒体的创意音效设计

MA 音效设计研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 618	电影音乐史：电影配乐艺术
---------	--------------

专业实践与沟通

GLA 680	音乐和声音设计专业实践
---------	-------------

专业指定的毕业生文科

MPT 605	电影语言工作室
---------	---------

配乐和作曲艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 配乐和作曲学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

音效设计艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 音效设计学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MFA 配乐和作曲必修专业课程

MUS 601	数字音频工作站 1
MUS 602	音轨行业概览
MUS 605	音乐记谱和配乐准备
MUS 609	音乐制作中的现代技法
MUS 610	和声：高级技术
MUS 620	对位的艺术
MUS 625	配器
MUS 639	音乐制作 2
MUS 640	电影配乐

MFA 配乐和作曲研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 618	电影音乐史：电影配乐艺术
---------	--------------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 680	音乐和音效设计专业实践
---------	-------------

专业指定的毕业生文科

MPT 605	电影语言工作室
---------	---------

MFA 音效设计必修专业课程

MPT 632	音效设计
MUS 601	数字音频工作站 1
MUS 602	音轨行业概览
MUS 609	音乐制作中的现代技法
MUS 616	音频制作 1
MUS 617	游戏的音效设计
MUS 629	视觉媒体音乐编辑
MUS 639	音乐制作 2
MUS 643	视觉媒体的创意音效设计

MFA 音效设计研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 618	电影音乐史：电影配乐艺术
---------	--------------

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 680	音乐和音效设计专业实践
---------	-------------

专业指定的毕业生文科

MPT 605	电影语言工作室
---------	---------

本科生 课程

MUS 101 音乐理论和基本记谱

本课程介绍音乐学习的基础材料。课程将涵盖基本音乐理论中的重要概念以及基本键盘乐器技能。学生将掌握基础技能，以便在以后的音乐课程中获得成功。

MUS 102 音轨行业概览

本课程将概览音轨行业，并为学生提供基本的音乐和音效设计术语和理论，以便其能批判性地聆听和讨论乐谱和音效设计。主题包括音轨组成部分、乐谱、对话、效果、拟音以及音乐和声音与故事叙述之间的关系。

MUS 105 数字音频工作站 1

本课程向学生介绍数字音频工作站技术，这是现代音频制作工作流程的核心。课程将涵盖行业标准软件，包括录音、剪辑、处理以及将音轨元素组合成一个紧密整体的技术。

MUS 110 和声 1

本课程介绍构建音乐和声所需的基本技能。学生将开始建立音乐作曲的整套技能。课程将介绍全音和弦级数和谐波函数的原理。并将解释和弦关系、声音导向和音乐分析。

MUS 120 音乐制作 1

学生将学习传统的作曲原理，将其应用在 21 世纪的创作工具中来创作原创音乐草谱。借助 SMPTE 时间码，学生将使用数字音频工作站 (DAW)、虚拟乐器和循环将音乐同步到视频。

MUS 125 音频制作

本课程介绍音频工程的原理和动手技法，以为包括游戏、动画和视频在内的媒体项目制作高质量的音频。学生将使用麦克风录制声音、录制旁白、混合所有音轨元素以与视频同步。课程将涵盖音乐库、SFX 库、剪辑和音频处理工具。

MUS 130 听音训练 1

学生将通过练习来发展高度的听音技巧，这将帮助他们识别和辨识基本的音乐元素。此技能对理解音乐语言至关重要。学生将识别音程、和声结构和旋律框架。视唱可以加强对音乐概念的认识。

MUS 140 乐谱和配乐准备

学生将学习使用传统的和 21 世纪的乐谱技法来阅读、创作和表现音乐。课程涵盖对音高和节奏的识别、乐谱阅读技法以及创作有效的主旋律谱。包括节奏和旋律听写在内的各种练习将强化课程材料。

MUS 142 电影音乐欣赏

这门课程概述从最早开始直到今天的电影在电影配乐方面的发展。课堂上将演示一些整个历史时期的精选曲例。学生将了解电影配乐的重要性，以及电影配乐如何支持故事的美学和叙事元素。

MUS 150 和声 2

本课程将进一步提高学生在作曲和理解和声方面的整套技能。学生将学习音阶与和弦理论、和声级数以及小调式和声等中级概念。课程将解释终止音型和声音导向的重要性，并将介绍副属和弦与调式和声。

MUS 160 听音训练 2

在这门课程中，学生将继续发展自己的听力技能，以及识别包括音程、三和弦以及中级和声级数在内的音乐材料的能力。学生将通过分析音乐示例来学习识别和理解音乐形式和作品。

MUS 170 音乐制作 2

在本课程中，学生将使用更先进的技法为视觉媒体作曲。学生需要将 MIDI 与音频整合在一起并使用一些插件来创作精彩的混音。课程重点是在环绕声中混合的技术，以及与图像保持同步的节奏映射。

MUS 180 编曲 1

编曲是给现有旋律以音乐多样性的艺术。学生将准备现有的曲子，将其改编成用一套新乐器来演奏，并通过创作和编曲来设置一种情绪。学生将针对情绪性的影响而选择适当的乐器，并创作主旋律谱。

MUS 195 游戏音效 1

本课程涉及在视频游戏中创作音效内容。学生将加强音频制作技能- 包括录音、剪辑和混音，特别强调在视频游戏环境中实施语音、音效和音乐。课程将涵盖用于游戏设计的音频资产的专门工作流程。

MUS 210 和声 3

本课程介绍音阶与和弦理论在应用到成功的作曲时的更高级概念。课程将强调中级声音导向、和声节奏的原理和音乐的质地组成。学生将运用旋律和和声技法来构建有效的乐句。

MUS 235 对戏剧性配乐的分析

在这门课程中，学生将通过分析现有的音乐示例来了解作曲的组成部分，并应用这些原理为特定的戏剧性情形而创作音乐。学生将根据专业示例创建项目，并根据相同的标准评估自己的作品。

MUS 240 对位 1

在音乐中，对位是指两个或更多个声音之间的关系，它们在轮廓和节奏上是独立的，在和声上相互依存。在本课程中，学生将探究结合旋律线的艺术、评估音乐示例以及在编写互补的旋律材料时练习旋律互动。

MUS 250 和声 4

本课程介绍音阶与和弦理论在应用到作曲时的高级概念。课程的重点是创作有效的和弦和声级数和不同类型的旋律。课程将解释声音倍增以及将乐句连接成更长曲子的技法。学生将练习对音乐示例进行高级分析。

MUS 258 声音设计中的创意视角 1

本课程研究从电影诞生之前到 1978 年之间声音设计和音轨的发展。课堂上将演示一些整个历史时期的精选曲例。学生将学习声音设计的重要性、技术以及关键历史人物的影响，以帮助其发展自己的创意作品。重点是声音设计功能如何支持故事的审美和叙事元素。

MUS 265 配器技法 1

本课程重点是为不同效果和情绪而结合不同乐器的技法。学生将学习各种乐器的特征和声音范围（演奏和作曲），并应用该知识以简单的钢琴主旋律谱创作一首完整的曲谱。

MUS 270 视觉媒体音乐编辑 1

对于一部电影的成功，支持视觉图像情感内容的音乐至关重要。在本课程中，学生将使用音乐编辑工具来编辑和调整音频，以创作无缝和有效的音轨。课程将解释测试配乐和电影后期制作的工作流程。

MUS 280 编曲 2

本课程介绍编曲和配器中的一些高级概念，以及为达到预期戏剧效果的复杂乐器组合。学生将创作一个基本的主旋律谱，并将该材料扩展成更大、更复杂的编曲，以得到一个完全实现的作品。

MUS 330 制作录音

本课程提供在电影制作期间录制声音的策略和技法，重点是捕获高质量的制作曲目。课程还将介绍气氛和声音效果，并通过实际动手项目来强调制作录音师在电影摄制组中的作用。

MUS 340 对位 2

学习对位音乐创作中的高级概念，并将在旋律中引入半音（非全音）原理，这是本课的内容。课程将分析和练习三部作曲以及其与和声和声音导向之间的关系。学生将在对位的组成部分中应用此知识来创作独特的短音乐作品。

MUS 355 MIDI 配器

学生将学习一些高级技巧，借助高质量的虚拟乐器样本来创作真实的管弦乐原型。课程包括创作古典配乐和现代电影配乐的原型，以及学生自己作曲和/或选择的配乐。

MUS 358 声音设计中的创意视角 2

本课程概览从 1978 年到现在的声音设计和配乐的发展。课堂上将演示一些整个历史时期的精选曲例。学生将学习声音设计的重要性、技术以及关键历史人物的影响，以帮助其发展自己的创意作品。重点是声音设计功能如何支持故事的审美和叙事元素。

MUS 365 配器技法 2

本课程介绍配器中的一些高级概念以及乐器的复杂组合，以达到预期的戏剧性效果。学生将创作一个基本的主旋律谱，并将该材料扩展成更大、更复杂的配器，以得到一首完全实现的作品。

MUS 370 视觉媒体音乐编辑 2

这是一门技术课程，旨在为作曲家在配乐电影和测试音轨电影项目的音乐编辑领域以实际体验。学生将准备在音乐后期制作工作流程中必要的文档，并利用先进的技法在数字音频工作站将音乐与画面同步并进行剪辑。

MUS 375 电影配乐 1

本课程探究给电影作曲配乐的工具和先进技法。学生将学习实际、技术和美学技能的组合，以支持创作有效的配乐来加强视觉图像的情感内容。课程将演示实际的配乐方法。

MUS 395 游戏配乐

本课程重点介绍游戏环境下配乐的独特挑战。当学生分析和创作视频游戏和非线性媒体的音乐时，将探索其与电影、电视、卡通和其他线性媒体音乐的共性和区别。当学生使用 DAW、音频中间件和游戏引擎为各种游戏风格和形式编写音乐时，需要考虑解决游戏设计工作流程中的技术问题。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

MUS 415 混音 1：音乐混音

本课程教授学生在音乐制作中创造最终混音的艺术。课程将涵盖平衡混音中的元素、信号处理、均衡和压缩以及使用混响。学生将制作经修饰的最终混音进行广播。

MUS 430 对话剪辑

本课程为学生提供在视觉媒体中录制和剪辑对话的培训和练习。课程涵盖源录音质量、剪辑、OMF的策略以及最终混音。学生将通过实践项目来练习创作高质量的对话音轨，以及电影、游戏和动画的工作流程。

MUS 480 样音制作

在这门高级课程中，学生将创作一段迷人的样音来展示他们的专业能力并展示其有能力创作音乐来有效支持所选视觉媒体的叙事和情感内容。学生还将开发反映其音乐风格的营销材料。

MUS 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因主题的不同而异。

MUS 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

MUS 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

MUS 500 视觉媒体音乐实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在视觉媒体音乐相关领域工作的机会。

研究生 课程

MUS 600 和声基本知识

本课程是音乐语言的基础。学生将建立完整的作曲技能组合，包括音符识别、音程、音阶和模式构建、音调符号与和弦构成。课程将介绍全音和弦级数的原理、大调式和小调式和声以及节拍原理。

MUS 601 数字音频工作站 1

本课程使用行业标准软件提供对数字音频工作站的培训。学生将录制、剪辑、处理和混合音乐和声音，使其成为一个紧密的整体。通过对音乐制作和音效设计的专业工作流程提供培训，本课程可为学生将来在其他制作课程中取得成功打下基础。

MUS 602 音轨行业概览

本课程为所有新入学的 MFA 学生设计，通过为视觉媒体行业提供有关音轨的概览，以及提供在中期和毕业评审中取得成功的策略，为学生在 MUS 课程中取得成功做好准备。课程将涵盖音乐和音效设计的课题。

MUS 602E 音轨行业概览 (EAP)

本课程为目前处于 EAP 2 级或以下水平的新入学 MFA 学生设计，通过提供有关音轨行业的概览，以及提供在中期和毕业评审中取得成功的策略，为学生在 MUS 课程中取得成功做好准备。课程将涵盖音乐和音效设计。

MUS 605 音乐记谱和配乐准备

本课程介绍传统音乐记谱的原理和技术。学生将清楚地用谱来表示音乐，以书面形式传达音乐创意。课程涵盖对音高和节奏的识别、乐谱阅读技法以及创作有效的主旋律谱。包括节奏和旋律听写在内的各种课堂练习将强化课程材料。

MUS 609 音乐制作中的现代技术

在本课程中，学生将学习现代制作技术，并将该知识应用到音乐创作中。学生将使用作曲技法并将音乐同步到视频中。学生将在数字音频工作站 (DAW) 上学习 SMPTE 时间码、虚拟乐器、插件以及在音乐创作中使用循环。

MUS 610 和声：高级技法

本课程介绍成功作曲所需的音乐理论的高级概念。学生将基于和声的基础来建立各种概念，并掌握声音导向、和声节奏、声音倍增以及将乐句连接成更长曲子的技法。学生将对音乐示例进行高级分析。

MUS 615 编曲

编曲是给现有旋律以音乐多样性的艺术。学生将准备现有的曲子将其改编成用一套新乐器来演奏，并通过创作编曲来设置一种情绪。学生将针对情绪性的影响而选择适当的乐器，并创作主旋律谱。

MUS 616 音频制作 1

在本课程中，学生将学习音频制作技法，以创作成功的中期和毕业论文项目。课程涵盖音频制作工作流程的原理和动手技法，以为包括游戏、动画和电影/视频在内的媒体项目制作高质量音频。还包括用于最终混合的音频处理技法。

MUS 617 游戏的音效设计

在这门课中，学生将学习如何在视频游戏中创作声音内容。学生将学习有关音频制作的技术 - 包括录音、剪辑和混音，特别强调在视频游戏环境中实施语音、音效和音乐。课程将涵盖用于游戏设计的音频资产的专门工作流程。

MUS 619 听音训练/音乐听力技巧

学生将通过练习和示例来发展高度的听音技巧，这将帮助他们识别和辨识核心的音乐元素，以便完全理解音乐语言。学生将识别音程、和声结构和旋律框架。视唱可以加强对音乐概念的认识。

MUS 620 对位的艺术

在音乐中，对位是指两个或更多个声音之间的关系，它们在轮廓和节奏上是独立的，在和声上相互依存。在本课程中，学生将探究结合旋律线的艺术，以赋予作品进一步的深度和厚重感、评估音乐示例以及在编写相互依赖的音乐材料时练习旋律互动。

MUS 625 配器

本课程重点是为不同效果和情绪而结合不同乐器的技法。学生将学习各种乐器的特征和声音范围（演奏和作曲），并应用该知识以简单的钢琴主旋律谱创作一首完整的曲谱。MIDI 技法也是本课内容。

MUS 629 视觉媒体音乐编辑

本课程介绍音乐剪辑的流程和实践。音乐剪辑师负责与后期制作工作流程相关的大量音乐。他们与作曲家密切合作，必须具备音乐知识、高美学敏感性以及有关剪辑工具、音频文件传输、帧速率、图像同步、EDL 和 OMF 文件的工作技术知识。

MUS 635 MIDI 配器

对 MIDI 配器的高级特性以及使用高质量的示例，学习音乐制作技法的研究生将接受这方面的培训，他们还将接受对其作品的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还将与同学讨论可能的实施方案。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

MUS 639 音乐制作 2

在本课程中，学生将使用更先进的技法为视觉媒体作曲。其中包括高级 MIDI 剪辑技法与音频混合的集成。重点介绍一些高级技法，用于处理视频文件以及将节奏映射到场景切换以与画面同步。

MUS 640 电影配乐

本课程探究给电影作曲配乐的工具和先进技法。学生将学习实际、技术和美学技能的组合，以支持创作有效的配乐来加强视觉图像的情感内容。课程将演示配乐的实际方法，也将创作一段有效的样音。

MUS 643 视觉媒体的创意音效设计

语言和故事讲述在视听媒体音效设计中的功效，这是本课程学生将学习的内容。课题包括听音训练、心理声学、声音的生理与心理影响、插件的创新用法、在脚本和角色分析基础上制作音轨、如何与导演、剪辑师和作曲者智性合作等。要求具备音频编辑能力。

MUS 645 游戏配乐

本课程重点介绍游戏环境下的配乐。学生在分析和创作用于交互式环境的音乐时将探索其与线性音乐的差异。当学生使用传统工具、音频中间件和游戏引擎为各种游戏风格编写音乐时，需要考虑解决游戏设计工作流程中的技术问题。

MUS 649 对戏剧性配乐的分析

在这门课程中，学生将完成对一些杰作的配乐作品示例的深度音乐分析。使用写谱和抄谱分析，学生将了解成功的音乐提示是如何构建的，并利用此作为自己音乐创作的基础。

MUS 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

MUS 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

MUS 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

MUS 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

MUS 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

MUS 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成毕业作品所用的方法。

MUS 810 作曲 1

在这门课程中，准备个人论文项目的学生将获得对其配器和配乐作品的指导和批评。除了对学生正在进行的工作定期进行导师批评外，还将针对其论文项目的方法进行同学之间的讨论。

MUS 811 音效设计与制作 1

准备个人毕业设计作品的研究生将获得对其音效设计和音乐制作、混音以及虚拟乐器使用方面的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 815 高级配器技术

准备个人论文项目的研究生除了接受以高质量的示例培训MIDI 配器之外，还将接受对其作品的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 819 配乐 1

本指导研究课程为学生提供专业的指导，帮助其为视觉媒体制作最终配乐的完整论文作品集，并将作品集向潜在的广播媒体客户作演示。课程将详细介绍创造性的工作流程以及流程能如何影响专业结果。

MUS 830 作曲 2

准备个人论文项目的研究生将获得对其配器和配乐作品的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 831 音效设计与制作 2

准备个人毕业设计作品的研究生将获得对其音效设计和音乐制作、混音以及虚拟乐器使用方面的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 839 配乐 2

准备个人论文项目的研究生将获得对其音乐作曲和配乐作品的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 859 配乐 3

在这门课程中，研究生将准备其个人论文项目并将获得对其音乐作曲和配乐作品的指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成论文项目所用的方法。

MUS 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。



摄影



我们提供



行业关系：每个学期，学生都能从授课以及世界各地顶级摄影师的艺术家讲座中受益，学校也会帮助学生找到与领域内顶尖摄影师实习的机会。此外，许多课程还包括参观领先的摄影工作室。

行业活动：摄影学院全年参与行业活动，包括摄影教育协会举办的各种国家和地区活动。

招聘机会：将毕业学生的作品集将由顶尖画廊专主和专业人士进行评审。

先进的设施：摄影学院拥有可与任何摄影学院比肩的最好设备和设施。这包括最先进的相机、照明和其他工作室设备、湿暗房、数字成像/印刷暗室、各种设备配件以及专门工作室。旧金山艺术大学摄影学院为学生提供的各种设备和资源反映了包括传统摄影和数字摄影技术在内的课程的广度。

专业教员：摄影学院将学生与摄影领域内为顶级摄影师的导师相连结。我们提供有声望的师资、传奇式演讲嘉宾以及“摄影图标”系列，此活动将即将毕业的高年级学生与行业巨头联系起来。



职业方向



学位要求

摄影副文学士 [AA]

副文学士学分要求	
专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 人文科学	18 个学分
总计	66 个学分

AA 摄影核心课程

PH 100	作为视觉语言之摄影
PH 107	摄影师与 Photoshop
PH 108	摄影原理和技法
PH 112	光质
PH 115	可视化
PH 177	摄影师成像
PH 197	数字印刷
PH 225	照片设计和概念
PH 235	人物摄影
PH 256	摄影师拍运动
PH 275	概念项目

AA 摄影学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- 2 书面交流课程
- 2 艺术史认知课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

写作

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

摄影艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求	
专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 人文科学	45 个学分
总计	132 个学分

BFA 摄影核心课程

PH 100	作为视觉语言之摄影
PH 107	摄影师与 Photoshop
PH 108	摄影原理和技法
PH 112	光质
PH 115	可视化
PH 177	摄影师成像
PH 197	数字印刷
PH 225	照片设计和概念
PH 235	人物摄影
PH 256	摄影师拍运动
PH 275	概念项目
PH 495	高年级作品集

BFA 摄影学位要求

- 所有核心课、专业课以及 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-

- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：3 书面交流课程

- 4 艺术史认知课程
- 1 历史认知课程
- 1 量化认知课程
- 1 文化思想与影响课程
- 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	艺术生多语种写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	身体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与另类漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影

LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女性导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片的历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神化和符号的力量

摄影证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

总计	120 个学分
----	---------

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课以及专业课最低 C-

摄影文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 摄影学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

摄影艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 指导研究	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 摄影学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 摄影必修专业课

PH 601	摄影概念
PH 603	摄影语言
PH 612	摄影性质
PH 613	色彩和光
PH 616	摄影师与 Photoshop
PH 674	作品集 I
PH 675	作品集 II
+4 门专业课	

MA 摄影研究生文科要求

GLA 625	摄影史
---------	-----

MFA 摄影必修专业课程

PH 601	摄影概念
PH 603	摄影语言
PH 612	摄影性质
PH 613	色彩和光
PH 616	摄影师与 Photoshop
PH 680	毕业论文项目开发
+ 3 门专业课	

MFA 摄影研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 625	摄影史
---------	-----

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球性社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神化学
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 626	摄影师的商业惯例和原则
---------	-------------

本科生课程

PH 100 作为一门视觉语言之摄影

本课程介绍摄影的基本知识。重点是构图、光和相机操作方面系统且全面的方法。学生将发展重要的技能，在摄影作为一门视觉语言方面打下基础，得到一致的结果。

PH 101 照片历史与概念

本课程概览摄影的视觉结构和历史，探究个人，运动和理论以及其背后的艺术形式基础。需要完成写作和摄影作业。

PH 103 艺术生数码摄影

本课程面向非摄影专业。课程将向学生介绍数码摄影和数码相机操作，内容包括照明、构图、曝光和传统摄影概念的基本知识。还将讨论拍摄平面艺术品、三维物体以及为数字工作流程而优化照片。

PH 107 摄影师与 Photoshop

这门课程将学习 Adobe Photoshop 和数码摄影技能。学生将了解图形编辑的详细说明，并获得专业市场所需的工具。

PH 108 摄影原理和技法

本课程专为摄影专业设计。学生将了解有关数码摄影的说明，为掌握专业摄影所需的技术打下坚实基础。要求基本的计算机能力。

PH 112 光质

本课程向学生介绍光的语言，包括点光点源、柔光、在与创意相关时光的硬度和软度以及主题的情感结构。学生将清楚地了解如何为各个对象和情绪设置敏感的和个性化的照明。

PH 115 可视化

这是一门介绍性的创意课程，帮助学生为其摄影作业找到个人的解决方案。本课程的作业是开放式的，可有多种诠释。美术、插图、纪录片和新闻作品等各种方法均可。

PH 150 传统照片过程

本课程向学生介绍传统的黑白胶片工艺。黑白胶片显影和暗室印刷是课程的主要重点。重点是暗室流程艺术的系统和全面的方法。

PH 177 摄影师成像

本课程将基于以前学期的课题，涵盖 Adobe Photoshop 中更高级的领域。本课程的目标是深化学生对各种数字成像技能的理解，有关扩展创造的各种可能性所需的强大工具，学生将获得更多洞察力。

PH 197 数字印刷

这门课程的目标是建立必备技能，以创作一个印制品作品集。传统的摄影概念将被转译成数字术语，为学生提供照片真实输出的指导。课程将教授学生以彩色或黑白制作。

PH 200 传统照片过程进阶

本课程向学生介绍大中型胶片相机。学生还将学习在暗室中精细印制黑白照片的高级技法。重点是兼顾技术和美学的考虑。课程包括讲课、演示、批评以及在督促下进行的暗室印制课。

PH 225 照片设计和概念

这是我们的第二门创意概念课程。重点是当代构图和平面设计，同时结合学生摄影师作品的个性和风格。

PH 233 彩色摄影

本课程将对学生作彩色摄影的原理和技术的培训。有关数字工作流程方面的技术和理论知识都将进行讨论。重点是产生精确量化的曝光以便后续 RAW 处理。在商业和美术摄影中色彩如何被用作一种表现形式，课程将作探讨。

PH 235 人物摄影

本课程将探讨所有形式的人物摄影，重点是平面设计和肖像的情感投入。教学将涉及包括插图、时尚和纪录片在内的所有相关摄影领域。课程包括布光教学，既有摄影棚灯光也有自然光。

PH 250 外景照明

本课程教授学生在外景地摄影时如何营造“摄影棚”效果。利用闪光灯和自然环境照明，学生将学习各种技法，在外景地用最少的设备达到最佳效果。

PH 256 运动摄影师

使用运动成像时有关技术和概念的有效沟通，本课程向学习摄影的学生作这方面的介绍。课程将强调基本的相机操作、编辑和分镜脚本，学生将在两个项目中进行应用至项目完成。课程将考虑当前的行业趋势和标准以及生产和组织策略。

PH 260 纪录片

在这门课程中，学生将探索纪录片摄影与新闻摄影之间的区别。内容将探讨新闻摄影领域的主要历史、当代标志和伦理标志。学生将创作一些针对印刷或在线出版的图片。项目包括现场消息、专题和一个长期项目。

PH 275 概念项目

在本课程中，学生将利用技术和技法来改善最终图片的概念意图。作业的重点将是概念开发和个人风格的细化上。学生将制作一些令人难忘、引起观众共鸣的个人图片。

PH 295 作品集准备和专业发展

在这门摄影副文学士总结课程中，学生的重点是完成一个统一的作品，来证明他们已具备在专业摄影领域打拚的能力。当学生窄化职业目标并建立明确的行动步骤来实现其目标时，将强调其发展内敛的风格。

PH 300 建筑景观摄影

本课程的主要目的是创作有趣、有效果的景观照片。学生将给术语“景观”定义，此定义将为他们所拍摄的照片增添更多更深的含义。

PH 310 艺术摄影

本课程强调摄影作为艺术表达的一种手段。将讨论当代和历史的思想和运动。学生还将提交自己的作品接受批评。

PH 312 其他过程

这门课程探讨各种类型的摄影过程，包括针孔摄影、蓝晒法和范戴克印刷。学生将通过一些个别项目来研究历史、技术和美学方法。

PH 316 作为美术的景观

这门课程针对希望制作一组连贯的个人景观照片的高级学生。其中将包括对景观摄影历史的批评和深入见解。

PH 325 高级数字捕获

本课程介绍与高级数字捕获相关的技法、软件、工作室制作以及其他技能。学生将学习联机拍摄和工作流程，要用 Phase One 和 Leaf digital backs 以及 Capture One 软件。学生将制作适合精细版印刷和/或交付客户式的高质量文件。

PH 335 当代艺术实践

本课程向学生介绍当代艺术摄影实践。重点将放在作为概念传达的摄影过程和展示上。学生将制作一组反映他们摄影兴趣的作品。

PH 338 艺术肖像

本课程专注于发展将被应用到肖像作品集的个人风格。课程包括对过去和当前艺术肖像的概述。可能会使用自然光和摄影棚照明。

PH 345 静物 1

本课程概观所有类型的静物摄影，从桌面到艺术插图。也涉及相应的摄影棚照明和自然光。

PH 350 建筑摄影

本课程重点是拍摄建筑物和外景所需的概念和技术方面的技能。课题包括镜头移动、倾斜/移位、镜头选择、视角、空间感、透视、照明以及选择一天当中的适当时间。学生将在不同色温的多种光源下拍摄。

PH 355 作品集开发 1

这是一门作品集制作课程，学生将开创特定适销类别的摄影项目。课程的重点是让学生提高其自身的个人风格。根据每个学生作品集的个人目标，每周都会为学生分配摄影作业。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

PH 356 运动项目

要对运动影像作有效传达，本课程向学习摄影的学生介绍这方面的技术和概念。在完成课程的第一部分后，一旦学生了解了技法的基本知识后，他们需要选择与其学习内容和目标受众相适合的演示方法。

PH 365 广告摄影

本课程强调概念摄影的实际应用。学生需要完成专栏、广告和插图作业。

PH 369 图片故事

本课程重点介绍视觉故事讲述的艺术和制作手法。学生将学习为图片写有表现力的说明并撰写翔实文章来支持和强化他们的项目。还将重点强调研究、编辑、访问、页面布局和基本音频录制。

PH 370 摄影插画

在此建立作品集课程中，学生的重点是拍摄照片来讲解一个概念、故事或一种情绪。重点将放在创造性的方法以及利用高级照明技法来支持图像的故事讲述质量上。

PH 371 高级外景照明

在本课程中，学生将拓展他们的能力，以为包括汽车、建筑物、室内、人物和巨形物体等在内的各种复杂对象创造性地提供照明。使用专业照明设备，学生将同步多个光源，并通过遥控器、自然环境光和变光工具以及用光绘制来营造特殊的效果。

PH 372 环境肖像

本课程将探究氛围与人物之间的关系以及环境如何揭示性格。课程将向学生介绍相关的历史和当代摄影师。作业将有助于个人主题或概念的发展。

PH 380 静物 2

本课程将由在行业内工作的艺术总监和摄影师来授课。本课程对艺术和商业摄影师会很有用。

PH 385 高级照片形象

本课程的重点是将合成作为一种手段，用以探索 Adobe Photoshop 在艺术和商业应用方面的无限可能性。还将强调与捕获原始照片以用于最终图像创作相关的概念和方法。

PH 414 摄影与混合媒体

本课程向学生介绍在摄影中使用混合媒体。学生将学习如何将他们的摄影图像与其他媒体相结合，从而创作出在视觉和概念上有层次的作品。技法包括在其他表面和材料上印刷、作画、素描、缝合、拼贴以及组合所找到的物品。

PH 425 高级数字修图

本课程为摄影师提供广告摄影的高级成像技能。课程将讨论修图、建立阴影和创建运动模糊。眼睛、手、头发和皮肤将是重点关注的部分。

PH 455 艺术项目 1

在本课程中，学生将开始专注于创作重要的个人作品组。学生将探索能给他们以启发的想法，并定期提交作品供讨论和批评。

PH 462 专栏特约摄影

专栏特约摄影是一门基于拍摄的课程，重点关注发展作品集。学生将基于印制品和在线出版物来探索这个市场，并准备从专栏摄影市场接活。还将讨论业务策略。

PH 464 自我推销和营销

本课程提供自我推销和营销摄影业务的实用指南。课题包括开发商业身份和品牌、多样化的营销方法和公共关系。学生将制作宣传资料并制定专为其帮助其摄影业务取得成功的策略。

PH 475 摄影商务

本课程将介绍经营摄影商务的各个方面。课程涵盖营销、会计、法律问题、版权问题、估算工作、许可、聘用员工以及取得业务成功的其他方方面面。这门高级课程将使学习摄影的学生做好准备，经营一门独立和成功的商务。

PH 476 时尚和美容 1

本课程介绍使用彩色和黑白材料对时尚摄影进行高级处理，以及采景和摄影棚技法。课程还将强调各种类型作品的特殊要求，诸如零售对应广告等。

PH 488 高级项目

这是一门针对学生个人而创建的高级课程。课程专门针对所涉及的学生，涵盖的过程、技法、概念、风格和方法。课程结果将通过每周作业、讨论和教师评审来检验。须经系主任批准。

PH 489 艺术项目 2

本课程是开发大量个人作品的途径。本课程包括有关艺术摄影师自我推销和营销的信息。学生需完成一个项目，呈交给画廊和艺术专业人士。

PH 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

PH 493 海外学习密集照片

这为期七周的出国旅行课程将通过摄影媒介向学生展示意大利的艺术、文化和历史意义。此全程受督导的旅行让学生探索和拍摄意大利各城市、乡村和历史古迹。本课程对所有在校和网络学生均开放。

PH 495 高年级作品集

在本课程中，学生将侧重用传统和当代方法开发作品集，以创建一个紧密翔实的演示件，适于在课堂之外分享。将制作实体和基于网络的作品集，以及将在摄影市场中专业使用的其他营销材料。

PH 496 时尚和美容 2

本课程训练学生做好准备，接受各种时尚专栏任务，既有外景地，也有摄影棚。学生将发展个人风格以及支持该风格的技术技能。课程将讨论时尚摄影的各种要求。

PH 497 广告/专栏作品集

在本课程中，学生将开发一套专业的广告/专栏摄影作品集。重点是创作能一组反映个人风格的独特作品。学生将制作一本作品集以及其他宣传材料，用于向客户、代表和代理商推销其作品。

PH 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

PH 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

PH 500 摄影实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在摄影相关领域工作的机会。

研究生课程

PH 600 数码摄影概念与技法

本课程旨在为学生提供数码摄影的坚实技术基础。主题将包括：使用相机控制、捕获技法、光的质量、图形编辑和构图。在课程讨论和作业中将强调图像质量的行业标准和摄影概念。

PH 601 摄影概念

在这门互动的摄影棚课程中，学生将发展和提高他们的概念和技术能力。针对学生正在进行的摄影课程和毕业论文项目，本课程将指导每个学生发扬其个人化的艺术风格，帮助学生对概念进行初步的探索。

PH 603 摄影语言

在本课程中，学生将深入研究摄影的基本语言，包括该媒体的美学、技术和实践方面。通过研究与艺术、商业和纪录片应用相关的图像捕获、处理和印刷，此课程将探究艺术解读和技法。

PH 604 艺术应用

在本课程中，学生将在一系列项目中培养自己的个人语言和美学。也将深入探讨摄影的艺术方面。

PH 608 照明

本课程提供对与照明相关的基本知识的探讨。将解释各种光的质量，并将学习使用用来控制光的各种工具。柔光箱、雨伞、漫射材料和各种照明环境的平衡将为每一种方法都提供一个平台。

PH 611 当代风景

在本课程中，学生将从五个不同的概念方法来探索风景摄影的类型 - 描绘型、表达型、说明型、陈述导向型和基于形式型。课程将讨论类型的历史以及风景展示的文化影响。还将介绍可供风景摄影师使用的成像技法和工具。

PH 612 摄影的性质

本课程致力于探究和理解作为一种视觉语言的摄影。形式和叙述的元素关系将作为一种个人艺术表达手段进行探索。课程的重点是通过实际作业和口头讨论来应用这些原则。

PH 613 色彩和光

在这门课程中，学生将学习色彩、光质量和情绪之间的基本关系。重点是通过照明、颜色过滤和图像后期制作得到技术娴熟且有创意的照片。课程将深入讨论使用颜色和光照所涉及的技术、美学和概念方面。

PH 614 黑白暗室

本课程介绍黑白暗室技法和程序，包括与精细黑白印制有关的过程。学生将探索胶卷处理和曝光标准化技法，以及精细印制技法的策略。

PH 616 摄影师与 Photoshop

本课程专为摄影师设计，旨在让学生建立专长，能够使用Adobe Photoshop为专业市场制作图像。将向学生详细讲解图像编辑、基本颜色校正和课程中的工具。本课程会采用最新的技术和最新版本的 Photoshop。

PH 620 静物

在这门课程中，学生将针对小物体和桌面图像来学习和练习静物摄影。学生将尝试各种摄影棚照明技法和变光工具，同时在概念上继续侧重与商业艺术和艺术应用相关的风格和设计。

PH 621 实验摄影

在这门课程中，学生将探索众多的实验摄影技法。主题包括：其他捕获技法、图像转换、其他印制流程，以及能够更好地诠释和表达摄影媒介的其他实验方法。

PH 622 纪录片

本课程将探讨广泛的纪录片摄影，从作为客观证据这一根本而促进社会变化，到描述性图像，旨在进行主观诠释。实践的重点是为成功的视觉故事讲述而发展所需技能，其中包括：编辑、排序、访问、流程、研究以及字幕/提案写作。

PH 623 肖像

这门定义课程将在所有学习方向审视肖像和人物摄影的各种方法。重点是通过使用大量的照明技法来有效使用光，肖像摄影师的创意和概念性作用也是重点。

PH 626 以自己为对象

在本课程中，学生将用摄影作为创意媒介来探索自己。鼓励学生挑战自己，在工作中勇于承担风险，每个学生都将根据自己的眼光创作一组紧密的作品。学生将被介绍给在自我肖像领域中工作的艺术家。

PH 632 照明和大幅面技术

在这门课程中，学生将探索并掌握高级静物、人物、内部和外部照明技法。学生还将学到大幅相机应用的各种知识。重点将放在定义和解释空间关系上。

PH 633 时尚和美容摄影

本课程讲授拍摄人物和其他对象的方法，其中融合专栏和时尚技法。课程将重点讨论专栏摄影的当前风格和趋势，同时还涵盖专栏和时尚作业的照明方面。学生将创作一个作品集作品作为他们最终作业的一部分。

PH 635 数字印刷和展示报告

本课程重点介绍各种数字输出解决方案。课程将着重讨论作品集和展示报告的档案喷墨印制品，同时还将考虑到当代摄影师。学生将学习从喷墨到 CMYK 压印等各种现代印制方法准确重现色彩。

PH 636 数字成像

在本课程中，学生将学习与数字成像和数字输出相关的中级Photoshop技能。重点是提高混合、遮罩、修图和合成技法，以及针对优化数字印刷而作文件准备。本课程所教授的技能将支持个人作品集项目的改进。

PH 640 实验历史过程

本课程将讲授过去19 世纪的蓝晒法、Van Dan Dyke Brown、Tintype 和 Gum 等印刷过程。学生将学习掌握这些过去的技法，然后实验性地使用这些技法。

PH 642 外景照明

本课程将向学生讲授外景照明技法，包括最大限度利用可用光、控制光、在外景地使用闪光灯和混合照明。对内景和外景都将进行介绍。

PH 644 混合媒体之摄影

本课程探讨混合媒体在摄影中的应用。将探索素描与绘画技法、拼贴和多图像。

PH 645 实验性当代摄影

本课程重点介绍创作和展示摄影作品的非传统方法。将探索各种创意技法，包括：另类捕获、液体乳化、调色、着色、图像转换以及使用不同的印刷表面和比例进行实验。重点强调在媒体中加强艺术表现力和创造性。

PH 646 针孔、塑料和移动相机

本课程主要是通过使用针孔和塑料相机对个人表现进行实验和探索。学生将了解到许多不同的相机类型和从事这种摄影类型的艺术家。

PH 650 作品集开发

本课程旨在支持学生为他们目前的摄影项目制作宣传和营销材料。学生将根据当前的专业行业标准，设计和制作一个印制作品集和一个作品集驱动网站，来展示他们的毕业论文作品及其他相关的摄影项目。

PH 653 环境肖像

本课程旨在训练学生做好准备，以从事商业专栏摄影师的职业。学生将提高外景照明技能，并学习与各类人员工作的重要互动技巧。肖像摄影将用于商业、旅游、生活方式和其他出版物。

PH 655 数字蒙太奇

在这门课程中，学生将探索使用 Adobe Photoshop 进行数字蒙太奇的多种、富想象力的可能性。这门高级课程是继续学习以前在数字成像课程中所学到的技法。各种概念和技术方面的作业将支持课堂涵盖的主题；同时还将探索美术和艺术的商业应用。

PH 656 动作捕捉和视觉故事讲述

在本课程中，摄影学生将借助运动成像来探索视觉故事讲述的概念和技术组成部分。利用视频捕捉和 Adobe Premiere Pro 编辑软件，学生将概念化、创建并完成运动项目。将针对摄影师的当前行业实践对高级运动概念进行探讨。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

PH 672 密集摄影

在本课程中，学生将发展他们的实践、技术和理论经验，同时学习 20 世纪的艺术运动和当代摄影趋势。将提供对一些技术问题的支持，例如外景照明、滤光以及不同的相机幅面技法。课程将以一场为期三周的小组展览结束。

PH 673 作品集：概念与开发

此作品集课程面向那些已完成课务计划核心课程的学生，他们现在准备应用所学到的摄影概念和技术开发一组紧密的专业作品。重点是高级概念开发、图像捕捉和评论。

PH 674 作品集 1

此作品集课程面向那些已完成研究生摄影课务计划核心课程的学生，他们现在准备应用所学到的图像捕捉、色彩、光、构图、概念、后期制作和演示文稿等知识开发一组紧密的专业作品。

PH 675 作品集 2

这门作品集密集课程继续学习在作品集 I 中学到的内容。在课程中，学生将通过提高个人专业作品集来深化他们的摄影概念和技能。本课程最后的作品集将展示学生在技术技能、构图、概念和展示方面的最高能力。

PH 680 毕业论文项目开发

本课程旨在指导学生定义和开发其提出的毕业论文项目，以便为中期评审做准备。通过参与讨论和作品集作业，学生将探索、面对和解决与其毕业论文项目相关的概念、叙述和技法问题。

PH 681 毕业论文提高

这门强化课程设在学生完成毕业论文项目开发后，旨在支持其进一步提升其毕业论文项目概念和辅助图型并帮助其为中期评审做好准备。重点是通过摄影、书面和口头演示作业来提高其技术、概念和智力技能。

PH 682 概念和批判过程

在本课程中，高级学生将面对与视觉艺术相关的概念和理论。围绕艺术定义的有影响力的理论以及其对艺术家创作过程的影响，课程对此将进行探讨。本课程涉及抽象思维、批判过程探究以及此类概念在学生个人作品中的有意义的应用。

PH 692 摄影的当代主题

在本课程中，学生将通过参与艺术家讲课、访谈和高级小组讨论来探讨当代摄影的主题。艺术家的谈话和对行业领导者的访谈将通过实况和录制的网络广播来播出。还将通过研究、写作和摄影作业对课题做进一步的探索。

PH 694 教学摄影的艺术

本课程针对那些有志于在大学级别教授摄影的高级学生而设计。将对在校和网络艺术教育的当代教育实践进行批判性的探索。重点将放在课程开发制定上，辅以对摄影教育特定的教学方法的深入探究和实际应用。

PH 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

PH 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

PH 800 指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和批评。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

PH 801 小组指导研究

准备自己的毕业作品集和/或毕业设计项目的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组指导研究课程需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

PH 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其指导研究导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师批评、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交指导研究导师申请并等候批准。

PH 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和批评。除了常规的导师对未完成作品的批评以外，研究生还讨论彼此完成毕业作品所用的方法。

PH 810 概念与图形

本课程将在小组环境中针对学生的论文项目进行教学和评论。本课程为最近通过了中期评审的学生而设计，重点将放在概念细化、克服项目挑战和论文作品集的开发上。

PH 816 艺术

本课程将向偏重艺术的摄影学生提供机会，让其在小组环境中接受对论文项目的教学和批评。重点是推进项目概念和作品集。课程将探讨和讨论与艺术摄影有关的当代哲学和实践。

PH 817 商业艺术

本课程将向商业摄影学生提供机会，让其在小组环境中接受对论文项目的教学和批评。重点是推进项目概念和作品集。课程将探讨和讨论与商业摄影艺术有关的当代哲学和实践。

PH 818 纪录片

本课程将向偏重纪录片的摄影学生提供机会，让其在小组环境中接受对论文项目的教学和批评。重点是推进项目概念和作品集。课程将探讨和讨论与纪录片摄影有关的当代哲学和实践。

PH 830 背景和沟通

在本课程中，学生将在当代和历史背景下定义其论文作品、加深对所应用的摄影方法的理解，同时完善与论文研究相关的个人艺术哲学。课程重点将放在研究和视觉、语言以及书面的沟通上，以便为毕业评审和进入摄影行业做好准备。

PH 831 论文进阶

此夏季强化课程旨在为所有学习摄影的学生提供一个灵活的课程结构，以为论文项目推进其研究、概念和图形。课程重点是独立的项目进展、个人化教学以及对每个学生的项目进展作小组批评。

PH 836 高级 Photoshop

本课程给学生提供机会，在小组环境中让其针对毕业论文项目接受高级 Photoshop 的教学和批评。重点是在学生汇编其毕业论文作品集时，提高其创造性后期制作和印制技能。还将根据个别学生的需求来安排作业和讨论。

PH 837 其他实践

本课程提供机会，让用创意和/或传统捕获和处理技法的学生在小组环境中接受针对其论文项目的教学和批评。重点是改进其他捕获方法和印制法。还将根据个别学生的需求来安排作业和讨论。

PH 850 项目研究与开发

在本课程中，学生将参与个人化的项目研究，同时在小组环境中推进他们的毕业设计作品集。重点将放在正在进行的设计毕业论文新图形上；教师和学生学会提出批评。

PH 856 准备毕业评审

本课程为学生的最后一学期提供指导，以便他们为毕业评审和进入专业摄影行业做好准备。重点是提高与艺术、专业准备和完成毕业设计项目有关的口头和书面技能。

PH 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明并等候批准。

PH 903 海外学习密集照片

这为期七周的出国旅行课程将通过摄影媒介向学生展示意大利的艺术、文化和历史意义。此全程受督导的旅行让学生探索和拍摄意大利各城市、乡村和历史古迹。本课程对所有在校和网络学生均开放。

视觉设计





我们提供

聘用我院毕业生的公司包括：

- 万代南梦梦
- 蓝天广告设计公司
- 梦工场
- EA Games
- 幻翔游戏
- 工业光魔
- Lolapps
- 卢卡斯艺界
- 无极黑
- Nickelodeon
- PDI
- 迪士尼移动
- 皮克斯
- 维尔福
- 华特迪斯尼动画工作室
- 华纳兄弟电影工作室
- Zynga
- 等等！



视觉设计学位专业可使学生扎实掌握视觉设计的所有基本原理，并培养全方位的艺术人才。专业的重点是培养学生在传统、技术和概念方面的能力，使学生掌握视觉设计流程中所有环节的知识。视觉设计学位专业培养学生表现强烈的个人风格，传授多种方法，以便将传统技艺转化为反映日新月异的行业技术领域的元素。学生将精通各种与视觉设计相关的任务，提升创造力、问题解决能力和专业能力。



职业方向



视觉设计学院的毕业生可从事以下职业：

- 艺术总监
- 背景/排版设计师
- 角色设计师
- 原画师
- 生物设计师
- 环境设计师
- 游戏关卡设计师
- 模型雕塑师
- 分组模型设计师
- 制作美术师
- 制片助理
- 制作设计师
- 道具设计师
- 布景设计师
- 素描师
- 材质师
- 材质师/道具设计师
- 视觉设计艺术

学位要求

视觉设计专业副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
合计	66 个学分

AA 视觉设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 视觉设计核心课程

FA 110	静物写生 1
FASCU 270	肌肉骨骼部位
FND 110	形体分析
FND 112	人物绘画
FND 116	透视
FND 125	色彩与设计
FND 131	人体模型
VIS 103	视觉设计成像
VIS 150	视觉设计 1
VIS 205	视觉设计制作
VIS 250	视觉设计 2

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语言艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认识

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史



视觉设计艺术专业学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
合计	132 个学分

BFA 视觉设计学位要求

- 所有核心课、专业课、LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文，最低为C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：

- | | |
|---|-----------|
| 3 | 书面交流课程 |
| 4 | 艺术史认知课程 |
| 1 | 历史认知课程 |
| 1 | 数学素养课程 |
| 1 | 文化思想与影响课程 |
| 1 | 就业沟通与实践课程 |

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

BFA 视觉设计核心课程

FA 110	静物写生 1
FASCU 270	肌肉骨骼部位
FND 110	形体分析
FND 112	人物绘画
FND 116	透视
FND 125	色彩与设计
FND 131	人体模型
VIS 103	视觉设计成像
VIS 150	视觉设计 1
VIS 205	视觉设计制作
VIS 250	视觉设计 2
VIS 405	视觉设计高年级作品集

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

选两门：

LA/LAN 117	景观建筑设计调查
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时装史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：现代
LA 327	古典世界艺术

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

数学素养

选一门：

LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：

LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

视觉设计专业文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
合计	36 个学分

MA 视觉设计学位要求

- 成功完成毕业设计项目
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

视觉设计专业艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 辅导	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分

合计63 个学分

* 须经系主任批准

MFA 视觉设计学位要求

- 成功完成毕业设计项目
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个必修学分最低达到 C

MA 视觉设计必修专业课

ANM 610	人物素描
ANM 633	动画绘画与设计
FA 602	头部素描
或 FA 605	风景绘画
或 FA 607	城市景观绘画
	或任一专业课
FA 630	色彩学
ILL 610	着衣人物素描
ILL 625	插画师透视
ILL 660	数码绘画
VIS 611	故事视觉元素
VIS 660	环境与道具设计基础
VIS 670	中期制作
	+1 专业课

MA 视觉设计专业研究生文科要求

GLA 624	视觉设计史
---------	-------

MFA 视觉设计必修专业课

ANM 633	动画绘画与设计
ANM 685	分镜脚本
或 ANM 689	故事发展
FA 601	素描
FA 630	色彩学
ILL 610	着衣人物素描
ILL 625	插画师透视
VIS 611	故事视觉元素
VIS 660	环境与道具设计基础
VIS 670	中期制作

MFA 视觉设计文科要求

艺术史认知和美学感性

GLA 624	视觉设计史
---------	-------

跨文化理解

GLA 617	现代世界神话
---------	--------

专业实践与沟通

GLA 679	视觉设计专业实践
---------	----------

本科生课程

VIS 103 视觉设计成像

本课程阐述了构图和视觉设计的主要指导原则。学生将采用数码摄影技术创作有故事和连贯造型的图像。学生将使用成像软件，以突出焦点、景深和透视。重点是构图和有效叙事分析。

VIS 137 视觉设计史

本课程将涵盖视觉设计诞生至今的历史，并包括制作技术以及视觉设计师和艺术家。课题将包括成本、融资、商业营销以及独立项目。课程结束时，将对视觉设计的未来进行讨论。

VIS 150 视觉设计 1

本课程介绍视觉设计的原则。学生将学习在进行视觉设计时如何利用基本明暗构图、着衣人物和色彩学，以及如何将 Photoshop 要素运用于视觉设计。

VIS 205 视觉设计制作

这是打造行业标准作品集的第一步。学生将组织作品、设计个人网站和展示视觉陈述。项目包括对一部有效沟通故事/概念的短片或游戏进行前视觉化处理。课程还涵盖动画、纪录片和实景表演的制作阶段。

VIS 230 视觉设计的数码绘画

这是专为视觉设计流程量身定制的数码绘画强化入门课程。学生将利用 Photoshop 和三维软件制作构图，突出连贯故事元素的设计。学生将创作一套在主题上相关的作品，展示一致的布光、有效的明暗、色彩、景深和焦点。

VIS 235 视觉设计的三维模型和人物设计

本课程阐述了如何利用三维软件塑造与绘制模型。课题包括创建有机和硬表面主体，添加表面细节，利用紫外线和材质完成模型。学生将用粘土制作自己的模型，并用 Zbrush 软件为其上色。

VIS 250 视觉设计 2

学生将从精选故事与脚本中创作人物和表现故事背景与情绪的绘画。本课程将强调高超的素描与绘画技能，并要求具备丰富的想象力。

VIS 270 视觉设计的车辆与盔甲设计

本课程结合讲述了后启示录、未来主义、蒸汽朋克等不同时期与主题的车辆与盔甲设计。学生将采用传统与数字绘图媒体来演绎自己的概念，创作叙述故事的概念绘图。

VIS 280 彩色脚本

本课程将通过完成涵盖影像构图、色彩的模糊运用、色彩连续性等主题的作业，探索彩色脚本的起源和现代应用。学生还将完成一部十六帧彩色脚本。

VIS 300 视觉设计的环境设计

本课程将指导学生认识生成动态、生动环境设计的不同阶段。课程还将涵盖从缩略图到成品的基础知识，包括构图、布光和材质的运用。学生将为自己选择的流派创作三幅环境概念插图和道具插图标记。

VIS 310 点动画的视觉设计

学生将创作一部点动画，之后为短片进行艺术创作。重点是在有限使用人物和场景的情况下，仍可使观众保持注意力。学生将练习快速绘制草图和进行脚本分镜，以便获得认可，进行个性化关联，树立独树一帜的品牌。将涵盖数字成像、构图、材质绘制和修图等内容。

VIS 311 网页和移动游戏的视觉设计

本课程中，学生将为社交游戏和互动媒体创作动画作品。课题将涵盖脚本分镜、视觉表达、设计解决方案、数字成像、构图、材质绘制、创建主体和影片优化。学生将交付完成的游戏环境，包括背景、道具、人物以及含按钮和音效的游戏界面元素。

VIS 350 实景表演的视觉设计

在本高级课程中，学生将从选择的脚本中创作实景表演和以家庭电影为核心的专业包装，包括制作绘画、缩略构图以及明暗与色彩研究。重点是演绎实景表演和家庭电影风格，同时保留设计的完整性。

VIS 364 人物设计 1：使人物鲜活

在本课程中，学生将第一次进行实物素描，重点是快速绘图、动作线、立体控制和漫画。随后，学生将设计自己的人物，制作清稿和短设计。

VIS 374 人物设计 2：准备进入制作阶段的人物

学生将拓展技术能力，采用适用于二维和三维制作流程的位图和矢量图格式进行人物设计。学生将利用材质和可信光源进行三维绘制。通过设计元素的有效利用创作令人信服的生物，并侧重于真实的动物解剖。

VIS 375 视觉设计的生物设计

本课程中，学生将学习如何为视觉设计来设计生物。学生将为概念艺术作品集设计四种生物。学生将学习如何通过缩略图、色彩/明暗研究和成品插图来视觉化和捕捉自己的想法。

VIS 400 视觉设计风格

在本课程中，学生将在把风格运用于动画视觉设计的过程中，探索风格的各个方面。例如平面、欧洲和东方风格技巧。本课程将以 VIS 250 阐述的原则为基础，涉及人物设计、道具设计、环境设计、构图、明暗和色彩。

VIS 405 视觉设计高年级作品集

本课程旨在开发由学生的最佳作品组成的专业级可面市作品集。学生将练习展示艺术和行为技巧，磨练与客户和艺术家建立关系，并将建立一致专业的形象和作品集。

VIS 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

VIS 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

VIS 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

VIS 500 视觉设计实习

实习仅面向符合条件的高年级学生，为其提供一个在与视觉设计相关领域工作的机会。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

研究生课程

VIS 611 故事视觉元素

本课程将向学生阐述故事视觉元素的各个方面，包括色彩与设计、色彩学、布景与构图、拍摄角度、透视原理和排版。还将介绍电影词汇。

VIS 660 环境与道具设计基础

本课程将通过完成涵盖影像构图、画面比、空间透视和建筑设计基础等主题的作业来探讨环境设计的基础知识。学生还将以分组模型和材质/材料插图标记形式完成道具设计。

VIS 670 中期制作

本课程将重点对学生的中期评审准备工作提出大量个性化反馈意见。作业将包括书面论文、故事拟定、故事分析、色彩变化、概念绘制、角色研究、环境研究、道具研究、分镜设计和项目展示。

VIS 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

VIS 800 指导研究

辅导重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以参加任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

VIS 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

VIS 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其论文概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

VIS 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

VIS 850 小组指导研究：毕业设计的视觉设计

本课程中，学生将对表现自己故事背景与氛围的人物和绘图进行梳理。课程将强调高超的素描与绘画技能。学生将运用丰富的想象力和视觉问题解决能力。

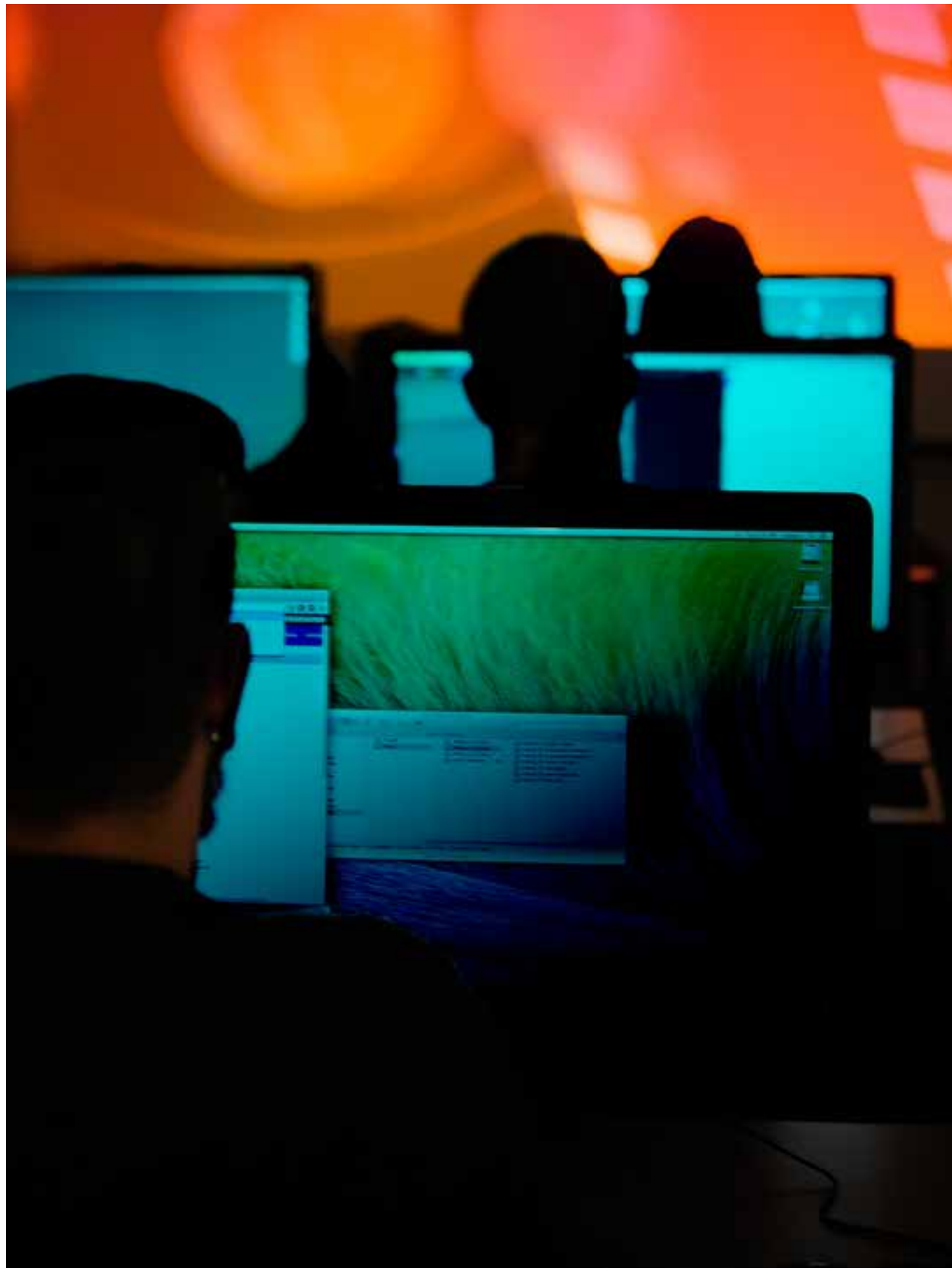
VIS 900 实习

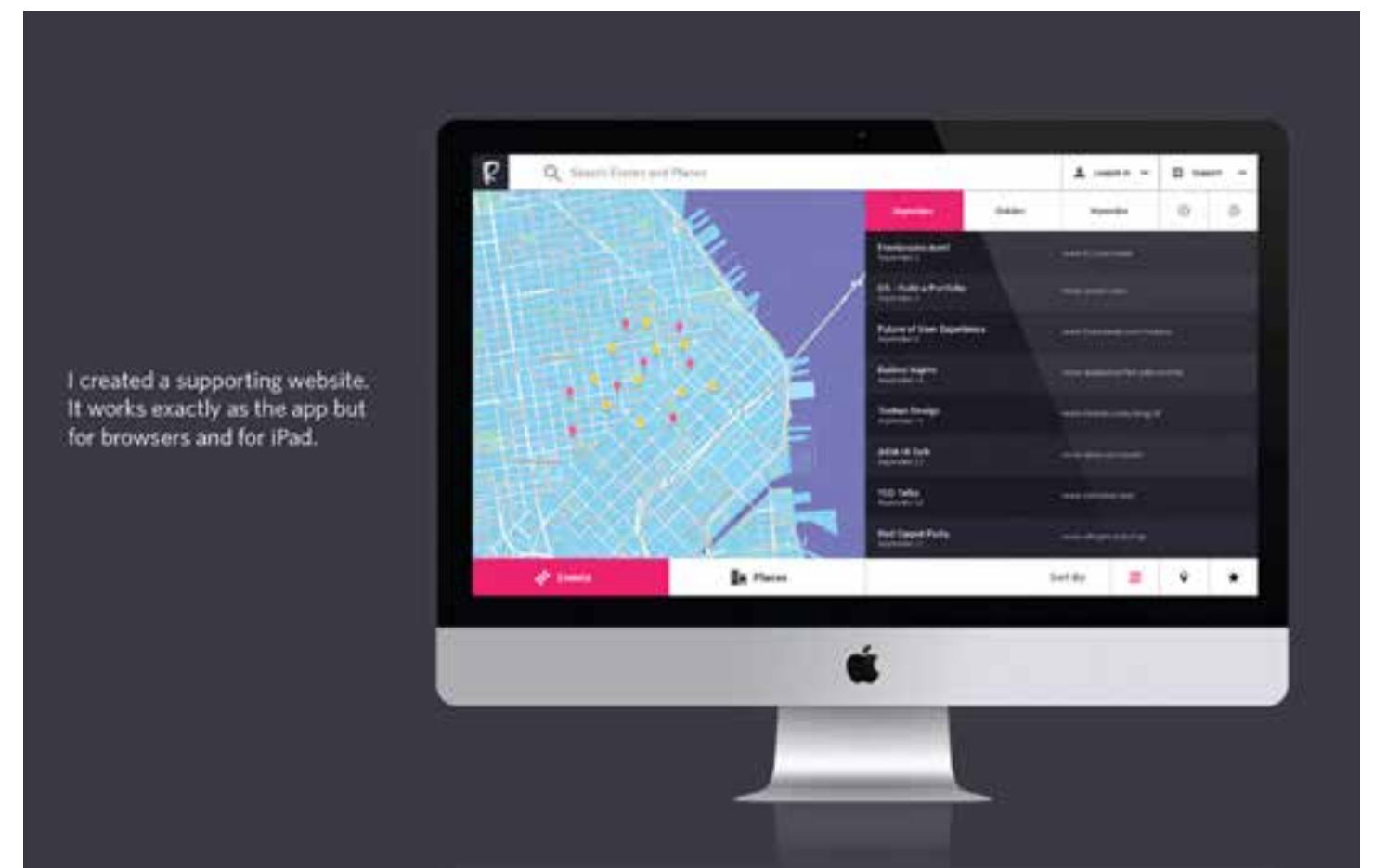
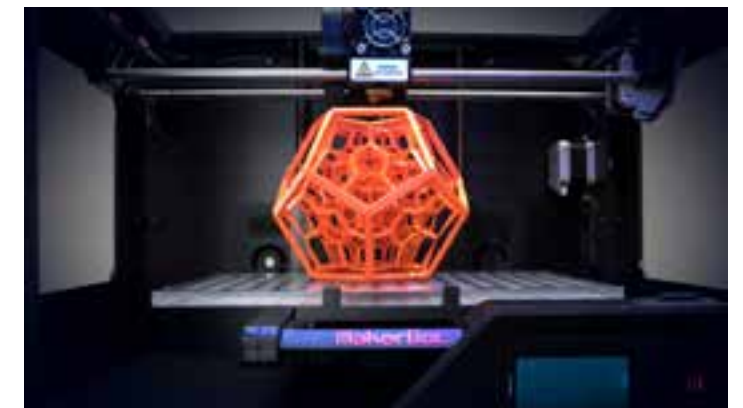
学生将在主办公司的监督实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>



网页设计 与新媒体





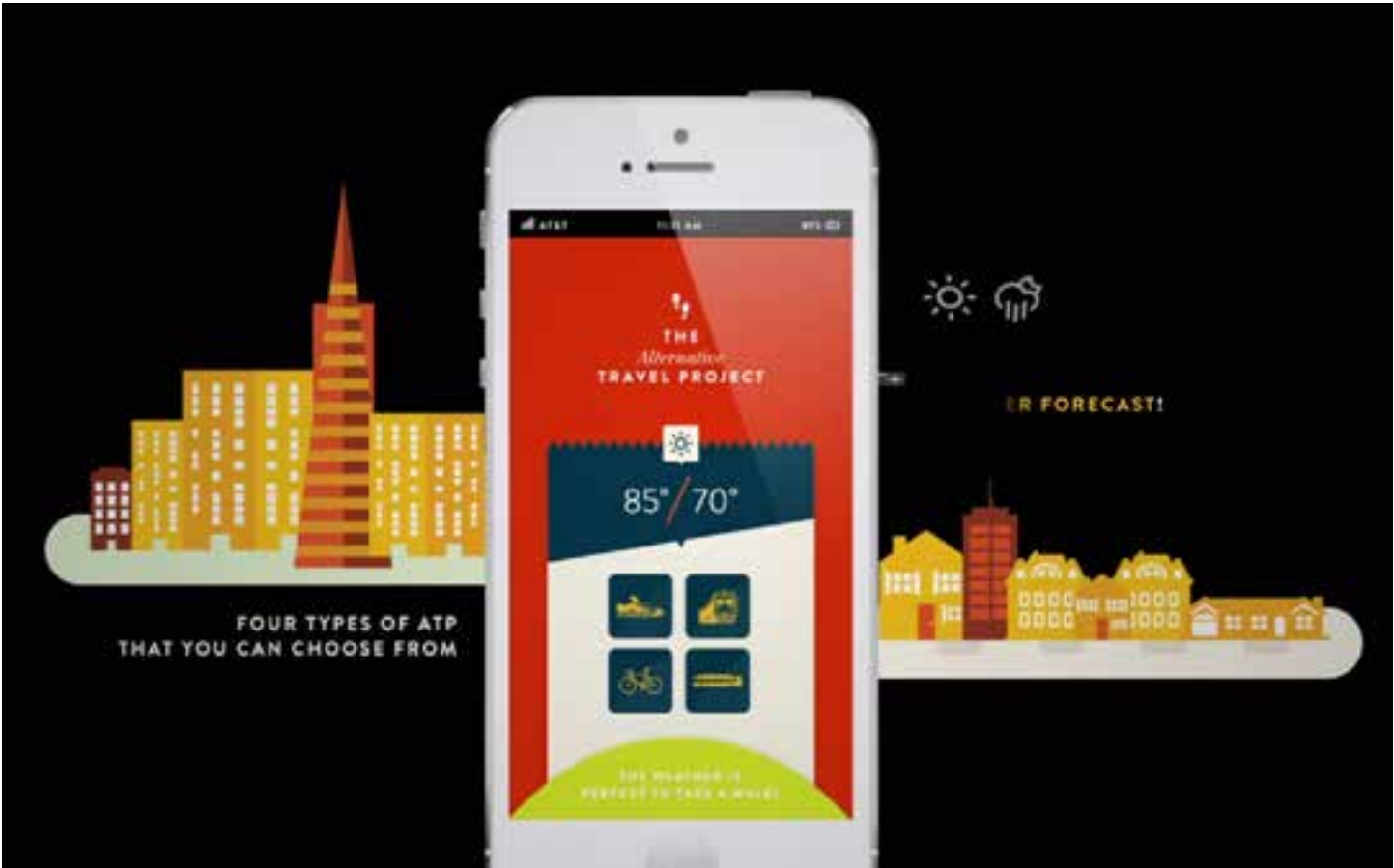
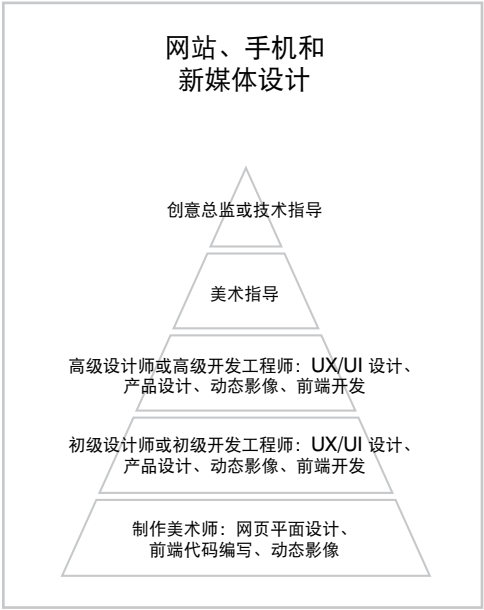
我们提供



每个教室都配有行内专业人士，使你获得顶尖人才的指教。实践教学、专业指导和面对面点评，使学习过程丰富精彩。

最新的软件和设备是我们的标准配置。我们紧跟科技和行业实践的最新发展。无论专业人员目前使用什么，都能在我们的教室和工作室中找到。

职业方向



学位要求

网页设计与新媒体副文学士 [AA]

AA 学分要求

专业课	
核心课	33 个学分
专业课	15 个学分
+ 文科	18 个学分
合计	66 个学分

AA 网页设计与新媒体学位要求

- 所有核心课、专业课和LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 2 书面交流
 - 2 艺术史认知课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

网页设计与新媒体艺术学士 [BFA]

BFA 学分要求

专业课	
核心课	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
合计	132 个学分

BFA 网页设计与新媒体学位要求

- 所有核心课、专业课和 LA 107 多语种艺术生写作或 108 艺术生作文最低 C-
- GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：
 - 3 书面交流课程
 - 4 艺术史认知课程
 - 1 历史认知课程
 - 1 数学素养课程
 - 1 文化思想与影响课程
 - 1 就业沟通与实践课程

达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。

AA 网页设计与新媒体核心课

ADV 236	数码摄影
FND 122	色彩基础
GR 102	设计技术：数字出版工具
GR 150	视觉沟通概论
WNM 105	设计技术：视觉设计工具
WNM 120	用户体验 1
WNM 210	视觉设计 1
WNM 230	数字影像处理 1
WNM 249	网页设计 1
WNM 250	网页设计 2
WNM 310	视觉设计 2

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

艺术史认知

LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史

BFA 网页设计与新媒体核心课

ADV 236	数码摄影
FND 122	色彩基础
GR 102	设计技术：数字出版工具
GR 150	视觉沟通概论
WNM 105	设计技术：视觉设计工具
WNM 120	用户体验 1
WNM 210	视觉设计 1
WNM 230	数字影像处理 1
WNM 249	网页设计 1
WNM 250	网页设计 2
WNM 310	视觉设计 2
WNM 482	作品集 2

通识教育要求

书面交流

选一门：

LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文

选一门：

LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作

选一门：

LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学

就业沟通与实践课程

LA 291	设计职业
--------	------

历史认知

选一门：

LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术：纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时装史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典艺术世界

LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影
LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知

选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响

选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

网页设计与新媒体专业证书

专业证书要求

专业核心课（按照 BFA 核心课）	36 个学分
专业课	42 个学分
+ 建议	24 个学分
+ 选修	12 个学分
+ 艺术史	6 个学分

合计	120 个学分
----	---------

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心课以及专业课最低 C-

网页设计与新媒体文学硕士 [MA]

MA 学分要求

专业课	33 个学分
+ 研究生文科	3 个学分
总计	36 个学分

MA 网页设计与新媒体学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 36 个学分的必修课最低达到 C

网页设计与新媒体艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

专业课	27 个学分
+ 辅导	18 个学分
+ 选修*	6 个学分
+ 研究生文科	12 个学分
总计	63 个学分

* 须经系主任批准

MA 网页设计与新媒体学位要求

- 成功完成毕业设计
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 63 个学分的必修课最低达到 C

MA 网页设计与新媒体必修专业课

WNM 601	内部编程
WNM 605	文字动态影像编辑
WNM 606	UX 原则
WNM 608	网页技术 1
WNM 613	动态影像主题
WNM 617	移动网页技术
WNM 622	数字捕获
WNM 655	精进作品集
+3 门专业课	

MA 网页设计与新媒体研究生文科要求

GLA 615	平面设计史
---------	-------

MFA 网页设计与新媒体必修专业课

WNM 601	内部编程
WNM 605	文字动态影像编辑
WNM 606	UX 原则
WNM 608	网页技术 1
WNM 643	互动设计与概念
+ 4 门专业课	

MFA 网页设计与新媒体研究生文科要求

艺术史认知和美学感性

选一门：

GLA 601	文艺复兴艺术世界及其古典起源
GLA 602	二十世纪艺术及思想意识
GLA 607	启蒙艺术与思想
GLA 609	革新传统：十九世纪艺术与思想
GLA 903	欧洲研究生研讨会

跨文化理解

选一门：

GLA 603	人类学：体验文化
GLA 606	超越国界：全球社会中的艺术与文化
GLA 611	文化叙事
GLA 617	现代世界神话
GLA 619	现代美国戏剧的文化与个性
GLA 627	全球化世界的工业设计
GLA 903	欧洲研究生研讨会

专业实践与沟通

GLA 676	设计师和广告师的专业实践
---------	--------------

专业指定的研究生文科

GLA 610	创造和盈利平衡
---------	---------

本科生课程

WNM 105 设计技术：视觉设计工具

本课程涵盖广泛的专业数码设计与制作的基本技术，深入介绍业界标准。课程内容包括：制图（侧重使用矢量图）、字体技术和文字排版、色彩运用、Mac 操作系统、制作效率、呈现方式和输出方法。

WNM 110 视觉设计原理

本课程涵盖设计理论、原理和设计流程基础。学生将学习为数码印刷、多媒体和网页设计作品构思概念，将了解以下原则和原理：文字排版、色彩学、研究、策略规划、解决设计问题的方法、制作缩略图、草图、排样布局及末稿。

WNM 120 用户体验 1

本课程介绍以用户为中心的设计流程基本概念，即：研究、用户角色、用户旅程、使用案例、线框图和网站结构。与视觉设计部分相比，本课程更注重快速原型设计和用户测试，包括研究移动和桌面设计模式，通过文字排版、颜色、排样布局和图标设计营造视觉吸引力。

WNM 124 设计调查：工具和原理

本课程通过互动视觉呈现和展示，向初级英语水平的本科生介绍基本设计软件，以及设计元素和原则。学生运用数码工具创作实践项目，并培养描述设计和制作方法的能力。

WNM 200 电脑编程概论

本课程介绍电脑编程基础，侧重新媒体所运用的定量和几何应用。将培养学生实现互动、动画、数据可视化和图形呈现所需的编程技能。课程内容包括变量类型、函数、坐标、基本代数、比例和百分比、旋转和缩放以及几何图元。

WNM 205 动态影像 1

本课程介绍多平台二维动画理论和制作。涵盖动态影像作品的概念、研究、设计和前期制作技术，侧重以文字排版、图形符号、形状和色彩来表现动画。将采用业界领先的软件工具，重点讲解经典动画原理和制作流程。

WNM 210 视觉设计 1

本课程侧重培养印刷和互动发布设计与制作技能。学生使用业界标准的数码工具，高效、准确地创作平面图形元素和内容。介绍基本视觉设计和制作方法，包括文字排版、矢量图和创作公司形象及品牌的方法。

WNM 230 数字影像处理 1

本课程让学生认识 Photoshop 的工具集、技巧、功能和命令。学生将学习如何作出准确的选择、进行数码合成，以及运用对比和色彩控制/校正及图层，同时培养各种数字影像处理应用所需的高效技能。

WNM 249 网页设计 1

学生将利用超文本标记语言 (HTML) 和层叠样式表 (CSS) 构建网页。将运用网站规划、页面布局、导航、文件管理、跨浏览器兼容性和语义标记策略来创建高度易用、基于标准的网站。将介绍网页文字排版、表单样式和 CSS 框模型。

WNM 250 网页设计 2

在本课程中，学生将运用基本设计方法和工具来开发制作网页应用程序。学生将借助开放网络标准，采用 HTML、CSS 和 JavaScript 为用户创造最佳的手机、平板电脑或传统台式机浏览器的上网体验。 将强调功能性、移动性和可伸缩性。

WNM 270 字型设计

本课程着重介绍文字排版在设计过程中的重要性，侧重向学生提供实现专业文字排版方案的数码工具和方法。学生将学习如何把专业文字排版原则和基本技巧结合起来。

WNM 282 作品集 1

这一中期课程提供电脑美术作品集制作和呈现方面的专项培训。学生将重做、更新、修改和完善其现有作品，并根据要求制作更多作品。学生将通过一致的个人风格和营销系统，为制作专业作品集奠定坚实的基础。

WNM 290 用户体验 2

重点以信息架构师作为规划和开发阶段的关键联络人，以确保互联网互动产品能为用户提供最佳服务。将深入探讨这一角色的具体任务。

WNM 300 互动应用程序

本课程注重为移动设备设计和开发本机应用程序。课程内容将包括：应用程序、网站和移动网站之间的区别；利用以设计师为中心的程序语言和 SDK；以及业内对开发工程师和发布应用程序的要求。学生将创建、测试、发布和传播自己的移动应用程序和游戏。

WNM 305 动态影像 2

本课程侧重利用行业标准软件和最新传播技术，创作先进的动态影像。本课程的目标是为传播、网络和移动平台设计和制作极富吸引力的定时动态影像。

WNM 310 视觉设计 2

本课程侧重继续培养印刷出版和互动发布所需的设计和制作技能。学生使用业界标准的数码工具高效、准确地创作平面图形元素和内容。介绍中级视觉设计与制作方法，包括文字排版、矢量图和创作公司形象及品牌的方法。

WNM 315 视觉设计 3

本课程侧重实用艺术方向、创作方向、评判思维和执行设计策略及概念。将研究专业设计流程，包括团队合作、协作和制作流程。学生学习设计行业的当前作用和程序，将在创造性地解决设计问题方面获得信心。注：本课程课业沉重，因此不应与 WNM 380 或 WNM 482 同时选修。

WNM 330 数字影像处理 2

本课程利用最新的软件开发成果和数码摄影方面的进展，更深入地研究合成技术和创意图像处理技术。本课程的课业包括采用可用于创作新媒体作品集典范的最强大的图像处理技术，实现高概念、数字摄影和创造性地解决问题。

WNM 335 数字影像处理 3

本课程侧重高端专业视觉设计和艺术照片方向，将原图片和 Photoshop 结合起来制作广告应用风格各异的创意、概念视觉作品。

WNM 349 网页设计 3

学生将使用业界标准框架、库和内容管理系统，设计、规划、构造和制作易于更新的大型网站。侧重于利用当前网络标准和脚本编写工具构建能体现有效设计原则、用户交互和用户体验的专业级网站。

WNM 355 动态影像 3

动态影像整合了美术、设计、动画和科技。学生将学习前沿行业技术，主要侧重 Maya 及其在传播设计行业的运用。除了强大的三维元素外，本课程还将侧重类型、设计和音频集成。

WNM 358 数码视频 1

本课程侧重数码视频的故事短片概念、灯光、绿屏技术，并利用专业剪辑技术进行音乐、声效和视频同步。此外，还将介绍 DVD 刻录，设计和制作互动 DVD。将介绍基本的视频实用程序、文件格式、压缩和连续播送。

WNM 369 网页设计 4

在这一高级项目课程中，学生将落实设计思想并开发复杂的数据库驱动网站。学生将综合 PHP 服务器端脚本编写和 MySQL 数据库技术来管理内容。重点在于建立一个能提供动态、连贯用户体验的互动网站。

WNM 380 高年级项目作品

准备高年级毕业展示的学生将在协作环境下合力构思项目概念、分镜脚本、预算、制作时间表、原型制作，以及开发全面综合的营销和宣传活动。

WNM 482 作品集 2

在本课程中，学生与教师合作完善其之前完成的作品并培养演示和面试技能。学生将创作自己的专业毕业作品集，包括个人风格元素、网上和实体作品集以及底稿。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

WNM 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。各个科目的课程费用和资格要求有所不同。

WNM 498 合作项目

从系里选出符合既定标准的学生来开展跨学科合作项目。

WNM 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同， 专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在学系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意， 某些专题课需要收取课程费， 各个专题的课程资格要求也有所不同。

WNM 500 网页设计与新媒体实习

实习仅面向符合条件的高年级学生， 为其提供一个在电脑艺术领域工作的机会。

研究生课程

WNM 600 数码应用

通过探索传统技术和数码媒体， 每位学生将借助把书面文字转为视觉信息的练习， 发现更高层级的创意和自我表达。

WNM 601 内部编程

在本课程中， 学生将学习计算机基础、 计算机编程和在该行业取得成功所需的技术概念词汇。学生将了解软件产品开发环境， 学习视觉设计师和易用性专家如何适应软件开发过程。

WNM 603 设计调查过程与原理

本课程综述西方传媒设计实践， 使多元语言/文化学生具备适用于印刷和数码设计作品的专业词汇。学生将各种想法运用于实践作品， 同时培养自己的评鉴能力和讨论设计选择的能力。

WNM 605 文字动态影像编辑

将介绍从历史字体到新经典的文字排版和应用基础。将从平面媒体练习转向针对屏幕解析度和辨识度的设计， 侧重合成、 网格和美学， 以优化并传达信息。

WNM 606 UX 原则

本课程讲解易用性设计原则， 例如倾听客户意见、 了解载体并能够以设计完善的用户界面将二者衔接起来。客观评估产品的易用性， 根据用户需求进行设计， 以及测试设计以检验其是否成功， 还是有未顾及到的瑕疵。

WNM 608 网页技术 1

将向学生介绍网页提供的所有机会优势。将把用户界面、 设计原则和项目管理与整个前端网页开发过程实践应用关联起来。语言包括HTML、XHTML、CSS 和 JavaScript。

WNM 613 动态影像主题

本课程利用 Adobe AfterEffects 新数码工具， 介绍动态影像的原理。将涵盖从概念和分镜脚本， 到制作直至最终出品的动态影像作品研究和设计。

WNM 617 移动网页技术

学生将使用 HTML5、CSS3、JavaScript 和框架， 探索回应式和移动网络应用程序。将涵盖对快速移动网页设计开发的易用性测试。还将探讨本机与混合应用。学生将制作一个几乎可在任何移动设备上使用的最终移动应用程序。

WNM 618 网页技术 2

更深入地重点介绍互动网站的方法和技术。学生探索 Drupal 内容管理系统的深入示例并了解其他客户端/服务器技术， 包括 PHP 和 MySQL。学生开发一个使用中的网站， 学习当前业内采用的主要策略、 应用和现行做法。

WNM 619 高级图像处理

本课程通过图片编辑和摄影插图高级技术练习， 以及其在数码电影和游戏业的应用， 进一步培养学生的数字影像处理技能。将探索纹理、 色彩校正、 动态影像、 合成背景、 蓝屏替换和网页图片优化。

WNM 622 数字捕获

本研究生级课程旨在从最常见的应用开始， 教授学生技术和艺术技能。本课程将涵盖与图片预期用途相关的基本数码摄像机控件和功能、 存储介质和文件大小/格式。

WNM 642 定时媒体

学生创作结合影像、 文字、 声音和动画的互动作品。这些元素组合起来制造一种独特的体验和难忘的用户反响。

WNM 643 互动设计与概念

本课程对毕业设计制作辅导期间要求的前期制作过程提供培训。学生将研究、 探索、 评估和界定自己攻读本专业的宗旨， 从而提出一个有意义的毕业设计提案在中期展示。在此课程中将制作中期所要求的各个部分。

WNM 645 定时媒体脚本

本课程拓展学生的互动技能和作品集的广度和深度。将介绍和运用更多先进应用程序和技术， 以度身定制互动功能， 提供更有意义、 更难忘的用户体验。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册， 网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

WNM 655 精进作品集

本课程将为学生提供机会，以完善其以往作品并将它们编入网页或 PDF 作品集。学生还将创作个人标识、名片、文具、侧重设计的简历，以及专门定制的弥补作品集弱点的新举措。

WNM 661 互动信息图

信息图是复杂信息的视觉呈现。在本课程中，学生将通过互动层面的设计理论和实践，练习探索信息语言世界。本课程的最终目标是学生开发的互动信息系统。

WNM 663 高级动态影像主题

本课程利用色键、复合特效、脚本和粒子标准及制作工具，提供中级到高级动态影像技术。将研究探索当代动态影像趋势、项目作品和实践。

WNM 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

WNM 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

JEM 800 指导研究

辅导重点主要是帮助硕士学位候选人完成毕业作品集和/或毕业论文。在系主任的批准下，学生可以选修任何大学课程，以培养能使其进一步完善毕业作品集和/或成功完成毕业论文所需的具体概念性和技术性能力。请注意，某些辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

JEM 801 小组指导研究

做自己的毕业作品集和/或论文的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品集和/或论文所用的方法。请注意，某些小组辅导课程需要收取课程费，各个专题的课程资格要求也有所不同。

JEM 802 导师辅导论坛

在本课程中，学生将单独与其辅导导师会面，并参加每周的网上同学评审和讨论。学生将针对作品提炼其设计概念、清晰表达意图并设立个人目标。将侧重导师评鉴、同学评审并根据反馈改进作品。学生必须向系主任和研究生院提交辅导导师申请以等候批准。

JEM 805 继续小组指导研究

继续完成个人毕业作品的研究生就其作品获得指导和评鉴。除了常规的导师对未完成作品的评鉴以外，研究生还作为同学讨论其毕业作品所用的方法。

WNM 810 用户体验

研究生以小组辅导的形式，采用以用户为中心的设计方法，完成复杂互动设计作品的所有阶段。学生开展设计研究和需求分析，以充实信息架构和线框图。通过反复的易用性评估，学生为设计作品制出最终原型并制定设计参数。

WNM 820 回应式网页

在本课程中，研究生将开发能在任何台式或移动平台上运行的网页应用毕业设计作品。学生将学习 HTML5、CSS3 和其他适用的开放网络标准代码编写方法，包括数据存储和 API 通信。这些方法可用于任何网页应用毕业设计作品。

WNM 830 视觉设计

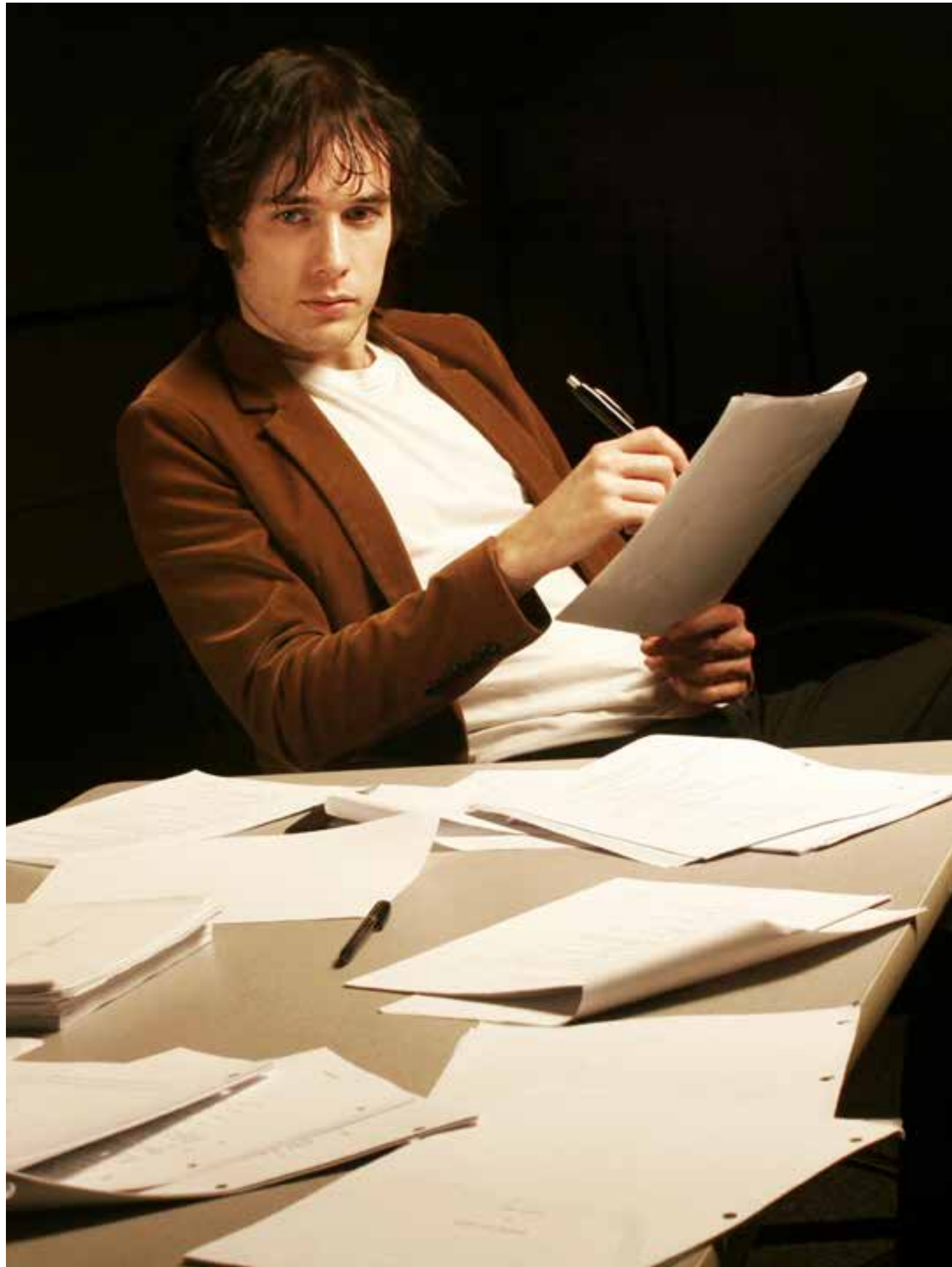
学生将深入探索其设计的视觉风格。学生将学习如何将基础设计研究作为创作流程的一个不可或缺的部分。从初步创建情绪板、进行文字排版实验、合成、色彩、平衡、图像压缩和辨识度，学生将确定有特色的整体外观。

WNM 900 实习

学生将在主办公司的监督实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。



为电影电视及 数字媒体写作





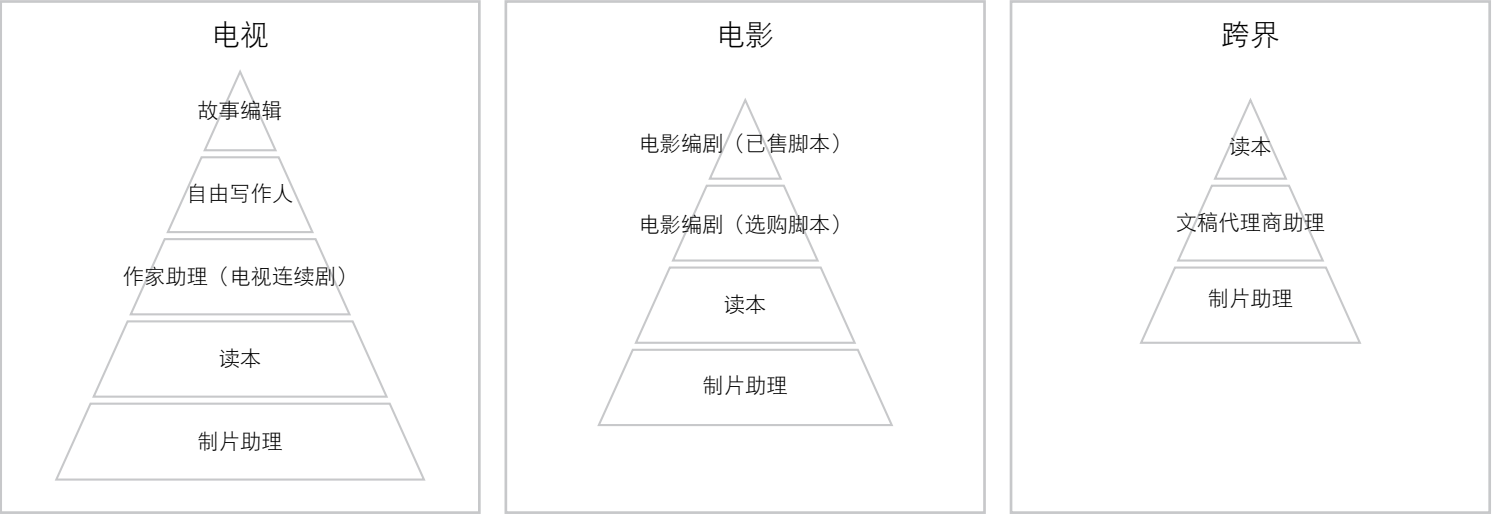
我们提供



- 故事片、短影片、电视喜剧片或剧情片和网络剧写作方面的丰富经验。
- 比其他任何学业计划有更多撰写脚本的机会，使作者具备在此高度竞争行业内从业的素质。
- 参与至少一部网络连续剧创作团队的机会。
- 与电影和电视学院合作创作网络连续剧和短片脚本的机会。
- 这是与全国最著名编剧专业同样严格的一个专业，但可让更多人学习。
- 在高度合作的写作工作室环境中个性化培养想象力和原创能力。
- 在校与在线学习均授予学位，学生可从任一学期开始学习，全日制或业余均可。



职业方向



学位要求

为电影电视及数字媒体写作艺术学士 [BFA]	
BFA 学分要求	
专业课	
核心课	36 个学分
专业课	30 个学分
+ 选修	9 个学分
+ 文科	45 个学分
总计	120 个学分

BFA 为电影电视及数字媒体写作核心课程

WRI 166	创作短影片脚本
WRI 233	撰写用于制作的短片
WRI 239	故事片 1：故事发展
WRI 266	短影片重写
WRI 269	故事片 2：撰写第一幕
WRI 295	提案1
WRI 297	为电影类型写作
WRI 339	故事片 3：撰写第二幕和第三幕
WRI 369	故事片 4：故事片重写
WRI 439	故事片 5：撰写第二个脚本
WRI 469	故事片 6：重写第二个脚本
WRI 495	如何吸引代理商

为电影电视及数字媒体写作艺术学士学位要求	
• 所有核心课、专业课， LA 107 多语言艺术生写作或 108 艺术生作文最低为 C-	
• GPA 最低 2.0 且达到以下通识教育要求：	
3	书面交流课程
2	娱乐文化课程
1	文化思想与影响课程
1	故事讲述与人物心理学课程
1	历史认知课程
1	量化认知课程
1	就业沟通与实践课程
达到以上通识教育要求后，根据需要选修文科课程，以达到文科学分要求。	

通识教育要求

书面交流	
选一门：	
LA 107	多语种艺术生写作
LA 108	艺术生作文
选一门：	
LA 110	英语作文：叙述性讲故事
LA 133	短篇写作
选一门：	
LA 202	英语作文：创意说服与辩论
LA 280	视角新闻学
就业沟通与实践课程	
LA 291	设计职业
历史认知	
选一门：	
LA 171	西方文明
LA 270	美国历史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 359	都市社会学

艺术史认知	
LA 120	至十五世纪末艺术史
LA 121	至十九世纪末艺术史
选两门：	
LA/LAN 117	景观建筑设计概观
LA/IND 118	工业设计史
LA 127	世界艺术中的主题
LA 128	人体艺术纹身与人体装饰史
LA 129	汽车设计史
LA/GAM 131	游戏制作史
LA 132/ANM 102	动画史
LA 134/ANM 104	视觉特效与电脑动画的历史与技术
LA/VIS 137	视觉设计史
LA/LAN 177	前工业社会城市开放空间
LA 182	电影类型
LA/ILL 195	漫画史：美国漫画
LA/ILL 197	漫画史：国际与其他漫画
LA/ARH 219	建筑史：从古代到哥特时代
LA 220	美国艺术史
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 222	二十世纪艺术
LA 224	女性、艺术与社会
LA 226 /IAD 230	传统室内建筑概观
LA 229/IAD 231	现代室内建筑概观
LA 236/IAD 232	湾区建筑概观
LA 242/GR 242	平面设计史
LA 243/ILL 310	美国插图史
LA/FSH 244	时尚史
LA/JEM 245	珠宝及金属工艺史
LA/FSH 246	纺织品史
LA 247	制版史与技法
LA/FASCU 248	美术雕塑历史及理论
LA 249	文艺复兴的艺术和知识史
LA 274	文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑
LA 276	英国研讨班
LA/LAN 277	后工业社会城市开放空间
LA 278	法国研讨班
LA 279	意大利研讨班
LA 281/MPT 255	电影史 1：1940 年前
LA 282/MPT 256	电影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色电影研究
LA 284	恐怖电影的演变
LA 319	建筑史：当代性
LA 327	古典世界艺术
LA 333	中世纪艺术
LA 361	现代世界艺术家
LA 382	电影史 3：现代电影
LA 383	世界电影

LA 384	被低估的电影
LA 385	希区柯克详解
LA 386	探索科幻电影
LA 387	电影界女导演
LA 388	亚洲电影研究
LA 408	数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐
LA 420	意大利文艺复兴艺术
LA 421	北方文艺复兴艺术
LA 422	意大利巴洛克艺术
LA 423	荷兰艺术的黄金时期
LA 432	西班牙艺术：从格列柯到毕加索
LA 433	十八与十九世纪欧洲艺术
LA 464	达达主义与超现实主义研究
PH 101	照片历史与概念

量化认知	
选一门：	
LA 124	艺术生物理
LA 146	汽车解构
LA 200	电脑编程概论
LA 233	健康、营养及生理学流行主题
LA 254	以人为本的设计
LA 255	大学数学
LA 271	大学代数几何
LA 286	离散数学
LA 288	向量、矩阵与变换
LA 293	微积分预备
LA 296	应用物理

文化思想与影响	
选一门：	
LA 127	世界艺术中的主题
LA 221	文化背景下的加州艺术
LA 238	世界文学
LA 292	功能设计及文化
LA 343	宗教对比
LA 368	体验文化：当今艺术家的人类学
LA 462	神话和符号的力量

为电影电视及数字媒体
写作艺术硕士 [MFA]

MFA 学分要求

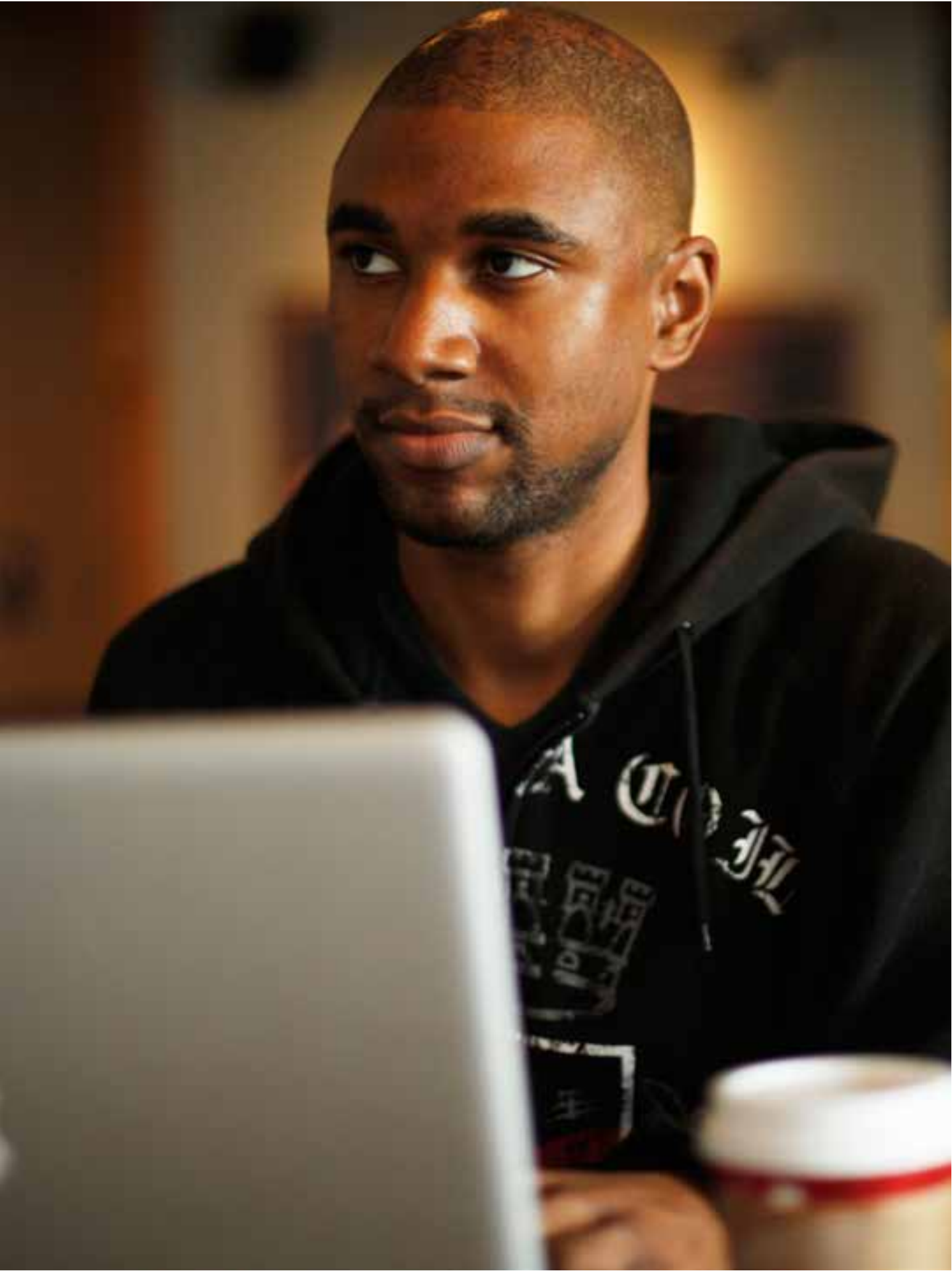
专业课	60 个学分
总计	60 个学分

电影电视及数字媒体编剧学位要求

- 成功完成毕业评审
- GPA 累计最低 2.0
- 所有 60 个学分的必修课最低达到 C

MFA 为电影电视及数字媒体写作专业必修课程

MPT 619	撰写短影片
WRI 622	剧本创作：改编
WRI 625	掌握对白
WRI 628	为电影类型写作
WRI 630	电视喜剧片 1：半小时脚本
或 WRI 640	电视剧情片 1：一小时脚本
WRI 632	网络喜剧片 1：编剧组
或 WRI 642	网络剧情片 1：编剧组
WRI 635	电视喜剧片 2：原创试播连续剧
或 WRI 645	电视剧情片 2：原创试播连续剧
WRI 637	网络喜剧片 2：制作编剧 1
或 WRI 647	网络剧情片 2：制作编剧 1
或 MPT 619	撰写短影片
WRI 660	故事片 1：构思到梗概
WRI 665	故事片 2 - 进入脚本阶段
WRI 670	故事片 3：完成第一稿
WRI 680	提案的艺术
WRI 730	电视喜剧片 3：第二个半小时
或 WRI 740	电视剧情片 3：第二个一小时
WRI 732	网络喜剧片 3：编剧组 2
或 WRI 742	网络剧情片 3：编剧组 2
WRI 735	电视喜剧片 4：展示用待售剧本
或 WRI 745	电视剧情片 4：展示用待售剧本
WRI 760	故事片 4：重写与润色
WRI 765	故事片 5：高级编剧
WRI 770	故事片 6：高级重写
WRI 780	商务事项
+ 1 门专业课	



本科生课程

WRI 144 想象力

本课程重点开发作者的想象力，并将之提升至新高度。学生创作原创人物，并将其置于想象的情形、冲突与场景中。课堂活动包括阅读学生作品，分组讨论、探究每个情景是否有更多创意的可能性。

WRI 166 创作短影片脚本

本课程重点探讨引人入胜的短片创意，并将创意诉诸笔端。学生将撰写一个 2 到 15 分钟的脚本，并附一个日志和节拍表。教学将涵盖格式化脚本的行业标准。

WRI 233 为制作而写短影片

在本课程中，学生将撰写两个 8 到 12 分钟的脚本。将侧重扣人心弦的情节和波折、紧凑的结构及引人入胜的人物。学生还将学习如何精简而专业地为故事作提案。

WRI 239 故事片 1：故事发展

学生将学习故事片写作的基础知识。学生将学习如何构思与观众心意相连的创意，并利用“英雄之旅”发展这些创意，运用便条卡片系统对故事进行视觉呈现，并为原创故事片撰写大纲。

WRI 244 对白 1

学生将学习撰写有效对白的要素。课程侧重对白和潜台词，利用对白推进冲突，加剧紧张，对叙述进行戏剧化处理，并创作精心设计的人物。学生将写作和重写原创脚本，对同学读脚本，并接受建设性反馈意见。

WRI 250 电视剧情片 1：待售剧本 1

学生为正在播出的一小时剧情片连续剧撰写一个待售剧本。课程将侧重于以电视剧的特定格式进行写作。课上将对大家读剧本并接受批评，学生在整个写作过程中交换建设性意见。也将对制作好的剧本和成功播出的剧集进行讨论。

WRI 266 短片重写

在 MPT 233 短片 3：为制作而写作短片课中，学生所写的两个 8 到 12 分钟脚本将在本课中重写并润色。重点是完成两部适合制作的精致短片脚本。

WRI 269 故事片 2：撰写第一幕

对于在 MPT 239 故事片 1：故事发展课中创作的梗概，学生将进行拓展，撰写分步大纲，并撰写电影剧本的第一幕。将强调创作强烈的兴趣点，进一步深化人物、情节、次要情节，以及撰写有效对白。

WRI 277 网络剧情片 1：跟组写作1

学生将作为编剧组的成员，与原创网络剧情片编剧组合作，从而获得第一手经验。跟组编剧将创作人物、分解情节以及向部门领导给剧本作提案。学生将编写播出时间在 10 分钟以内的网络剧集。

WRI 280 电视喜剧片 1：待售剧本 1

在本课程中，学生将为正在播出的电视剧编写脚本。学生阅读脚本、观看剧集和研究剧中人物、故事、冲突与氛围。学生的脚本将向大家读出，同学将有机会提出反馈意见，并对剧集及其人物产生新的认识。

WRI 288 网络喜剧片 1：跟组写作 1

学生将作为编剧组的成员，与原创网络喜剧片编剧组合作，从而获得第一手经验。跟组编剧将创作人物、分解情节以及向部门领导给剧本作提案。学生将编写播出时间在 10 分钟以内的网络剧集。

WRI 295 提案 1

学生将学习潇洒自信地给故事作提案。学生将练习给著名影片作提案，学习如何浓缩关键创意，吸引住潜在买家。学生将：彩排、表演级别的精力、表现自信和保持专业风度。

WRI 297 为电影类型写作

本课程对好莱坞最受欢迎的类型进行实际详尽的分析，并对其适用论点进行深入探讨。将对这些具体规则进行剖析，使学生掌握如何塑造自己的能力，创作有商业利润的材料。

WRI 320 电视喜剧片 2：待售剧本 2

学生将为原创半小时喜剧连续剧撰写试播脚本。学生将想出场景，创作人物，设制冲突，建立关系，并撰写节拍表和梗概。学生还将撰写连续剧展示介绍，包括概述、人物简历和其他剧集的创意。

WRI 322 网络喜剧片 2：制作 1：

网络喜剧片 1 中的编剧组与剧集一同进入制作阶段。学生在同桌读出脚本时记笔记，并在每集的制作过程中对脚本进行修改。写作和领导素质最优秀的学生将受邀担任跟组写作2 中的制片人。（仅在片场提供。）

WRI 323 改编

本课程将讲授使用外部资料的技法。学生将学会从文学作品或非虚构资源中找出可用的故事元素。课程将涵盖取得版权、构建戏剧性结构和拓展与变换故事元素。

WRI 325 从其他媒体编译故事

在本课程中，学生将学习作者和制片人如何将故事演绎至新景况中，为电影娱乐行业发掘广泛资源。学生将分析如何为影视成功改编故事创意，重点是从其他媒体以及从现实生活中成功演绎故事所需的创意与技术问题。

WRI 339 故事片 3：撰写第二幕和第三幕

学生将完成故事片 2 课程中开始的第一稿。课程侧重于角色演进、次要情节、曲折和令人满意的结局。学生将进行团队合作，在脚本完成过程中提出意见。

WRI 344 对白 2

学生将运用其他工具和关键心理动机，提高其对白技巧。学习内容包括为异性、三角恋情、对白音乐、有效配音撰稿，以及为原创对应现有角色而撰写。学生作品将对大家读出，并接受建设性批评。

WRI 350 电视剧情片 2：待售剧本 2

学生将为一部原创的一小时连续剧撰写两稿待售试播剧本。课题包括创作背景、故事和人物发展，确定调和和系列主题，设定节奏与风格，并为未来多集埋下伏笔。

WRI 355 网络剧情片 2：制作 1：

网络剧情片 1 课中的编剧组将在制作期间一直参与剧集工作。学生将在同桌读剧本时记笔记，在预排后进行修改，并听取网络意见。展示出最佳写作和领导素质的学生将受邀担任下一编剧组的制片人。（仅在片场提供。）

WRI 369 故事片 4：故事片重写

学生将重写并润色其完成的第一稿，并交付适合面市的专业水准脚本。学生还将学习如何以符合行业期望的专业方式推介自己的故事。

WRI 370 电视剧情片 3：待售剧本 3

学生将为正在播出的一小时连续剧撰写一个待售剧本。目标是撰写一份足以在寻找制作机会时被用作写作样本的剧本。学生将在整个写作过程中交换意见，并讨论已制作的剧本和成功播出的剧集。

WRI 377 网络剧情片 3：跟组写作 2

学生将作为编剧组成员创作或继续创作一部原创网络连续剧。表现出最佳写作和领导素质的学生将有资格担任网络喜剧片 2 中的制片人。责任包括管理编剧组，协助拆分故事，为成员分派脚本，以及在剧本进入制片阶段之前作最后执笔。

WRI 380 电视喜剧片 3：待售剧本 3

学生为正在播出的半小时喜剧连续剧撰写一个待售剧本。目标是撰写一份足以在寻找制作机会时被用作写作样本的剧本。学生在整个撰写过程中交换意见，并讨论制作完成的剧本和成功播出的剧集。

WRI 388 网络喜剧片 3：跟组写作 2

学生作为编剧组成员创作或继续创作一部原创网络连续剧。表现出最佳写作和领导素质的学生将有资格担任网络喜剧片 2 中的制片人。责任包括管理编剧组，协助拆分故事，为成员分派脚本，以及在剧本进入制片阶段之前作最后执笔。

WRI 420 电视喜剧片 4：待售剧本 4

学生将加强在待售剧本 3 课程中获得的经验，为另一部半小时喜剧连续剧撰写待售剧本。完成本课程后，学生将有两部从现有剧集中撰写的样本，可由文稿代理商或管理人在寻求制作机会时使用。学生在整个撰写过程中交换意见，并讨论制作完成的剧本和成功播出的剧集。

WRI 422 网络喜剧片 4：制作 2：

网络喜剧片 3 中的编剧组将在制作期间一直参与剧集工作。在编剧组表现出最强领导能力的制片人将被任命为剧集负责人，参与选角决策、管理脚本修改、后期制作并将网络剧集交付到网络。（仅在片场提供。）

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

WRI 439 故事片 5：撰写第二个脚本

学生将在创作、撰写第二部故事片长度剧本的第一稿过程中，进一步磨炼自己的技能。课程将缩短上一编剧课程的写作时间，使学生具备在受聘撰写脚本时达到行业预期、有履行合同义务的能力。

WRI 450 电视剧情片 4：待售剧本 4

学生将加强在待售脚本 3 课程中获得的经验，为另一部一小时连续剧撰写待售剧本。完成本课程后，学生将有两部从现有剧集中撰写的样本，可由文稿代理商或管理人在寻求制作机会时使用。学生在整个撰写过程中交换意见，并讨论制作完成的剧本和成功播出的剧集。

WRI 455 网络剧情片 4：制作 2：

网络剧情片 3 中的编剧组将在制作期间一直参与剧集工作。在编剧组表现出最强领导能力的制片人将被任命为剧集负责人，参与选角决策、管理脚本修改、后期制作并将网络剧集交付到网络。（仅在片场提供。）

WRI 469 故事片 6：重写第二个脚本

本高级课程要求学生在交付第二个剧本时表现出更高水准的效率与质量。学生将重写、润色其在高级编剧课程中创作的脚本，目的是售出脚本及确保有代理商进行代理。

WRI 479 电视剧情片：试播制作

本课程仅面向受邀学生，是已撰写了一部专业水准的待售试播剧本的学生。编剧参与选角、同桌读出剧本、预排、听取网络意见和在制作过程中进行修改。作者还将参与后期制作，将交付试播剧本终稿。

WRI 489 电视喜剧片：试播制作

本课程仅面向受邀学生，是已撰写了一部专业水准的待售试播剧本的学生。编剧参与选角、同桌读出剧本、预排、听取网络意见和在制作过程中进行修改。作者还将参与后期制作，将交付试播剧本终稿。

WRI 490 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

WRI 495 如何吸引代理商

学生学习如何通过了解文稿代理商对编剧的要求来有效地进入编剧行业。导师将就“如何”识别成熟的艺术与管理娱乐行业合作者圈子，以及如何提高圈内知名度，提供每一步指导。

WRI 498 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目。

WRI 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

研究生课程

WRI 615 想像场景的写作

本课程运用自由方式，探索编剧的想像力。要求学生创造引人入胜的角色，把角色置于扣人心弦的情境中，在不同的场景中引发戏剧性冲突。学生作品将对大家读出，然后接受反馈，以为作者提供新的富于想像力的选项。

WRI 622 编剧：改编

学生将学习如何处理来源于小说、戏剧或非虚构作品中的素材，学会如何从这些资源中识别可用的故事元素。学生还将探索取得版权、创作戏剧性结构的过程，并学习加强或更改故事元素。

WRI 625 掌握对白

本课程提供全面方法，通过对人物的深入分析而撰写有力、犀利、有效的对白。学生将探究对白与潜台词之间的关系，学习如何运用对白加剧冲突，加强紧张，并侧重个性特质之间的差异，精心制作人物形象。

WRI 628 电影类型写作

本课程对好莱坞最受欢迎的类型进行实际详尽的分析，并对其适用论点进行深入探讨。将对这些具体规则进行剖析，使学生掌握如何塑造自己的能力，创作有商业利润的材料。

WRI 630 电视喜剧片 1：半小时脚本

每个学生都将为目前正在电视播放的同一部半小时喜剧连续剧撰写一个脚本。学生阅读脚本，观看之前播出的剧集，以便对该剧的调子、人物态度、故事和冲突进行深入分析。在整个写作过程中，学生的脚本将对大家读出，并在课堂上提出反馈意见。

WRI 632 网络喜剧片 1：编剧组

在高度合作氛围中，学生将充当一部原创网络喜剧片的编剧组成员。编剧将创作一系列精心编排的人物、分解情节以及向部门领导给剧本提案。学生将编写播出时间在 10 分钟以内的网络剧集。

WRI 635 电视喜剧片 2：原创试播连续剧

学生将为原创半小时喜剧连续剧撰写试播脚本。学生将想出场景，创作人物，设制冲突，建立关系，并撰写节拍表和梗概。学生还将撰写连续剧展示介绍，包括概述、人物简历和其他剧集的创意。

WRI 637 网络喜剧片 2：制作编剧 1

编剧组 1 的成员将进入连续剧制作阶段。编剧成员将在同桌读出脚本时记笔记，在预排后进行修改，并处理全系笔记。表现出最佳写作和领导素质的学生将受邀担任下一编剧组的制片人。（仅在片场提供。）

WRI 640 电视剧情片 1：一小时脚本

每个学生都将为目前正在电视播放的同一部电视连续剧撰写一个脚本。学生将分析该剧的调子、人物态度和冲突以及脚本格式。在整个写作过程中，学生将对大家读出待售剧本，并提出建设性意见。

WRI 642 网络剧情片 1：编剧组

在高度合作氛围中，学生将充当一部原创网络剧情片连续剧的编剧组成员。编剧将创作一系列精心编排的人物、分解情节以及向部门领导给剧本提案。学生将编写播出时间在 10 分钟以内的网络剧集。

WRI 645 电视剧情片 2：原创试播连续剧

学生将为一部原创的一小时连续剧撰写一个待售试播剧本。写作过程将带学生从初稿直到终稿。

WRI 647 网络剧情片 2：制作编剧 1

编剧组 1 的成员将进入连续剧制作阶段。编剧成员将在同桌读出脚本时记笔记，在预排后进行修改，并处理系科笔记。表现出最佳写作和领导素质的学生将受邀担任下一编剧组的制片人。（仅在片场提供。）

WRI 660 故事片 1：构思到梗概

本课程将涵盖适用于故事片故事开发过程的基本原则。学生将学习产生扣人心弦的创意的方法，分析结构与人物，撰写故事片梗概。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

WRI 665 故事片 2 - 进入脚本阶段

学生拓展他们在 WRI 660 故事片 1 课中创作的梗概，撰写分步大纲，并撰写其剧本的第一幕。将强调创作强烈的兴趣点，进一步深化人物、情节、次要情节，以及撰写有效对白。

WRI 670 故事片 3：完成第一稿

学生将完成故事片 2 中开始的剧本的第一初稿。内容将涵盖角色演进、次要情节、伏线与结果、曲折和令人满意的结局。学生将进行团队合作，在脚本完成过程中提出意见。

WRI 680 提案的艺术

本课程涵盖成功提案的整个流程。学生对潜在买家进行研究，了解如何将创意浓缩到引人入胜的演示中。学生进行预排，帮助建立演出级的精力、信心和专业素质，从而使学生具备与业界高管进行会议提案的能力。

WRI 695 合作项目

符合既定标准的学生由系里选出开展跨学科合作项目，以完成其工作室作品要求。

WRI 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，部分专题需另付课程费。

WRI 730 电视喜剧片 3：第二个半小时

学生将选择为正在播出的半小时喜剧连续剧撰写一个待售剧本或撰写第二个原创待售试播剧本。课程将侧重撰写达到行业标准的剧本，可用于向文稿和管理人作展示的写作样本。

WRI 732 网络喜剧片 3：编剧组 2

编剧组成员将从事前一部网络连续剧的第二季或新连续剧第一季的创作。在连续剧创作和制作过程中表现出最佳写作和领导素质的学生将有资格担任制片人。

WRI 735 电视喜剧片 4：展示用待售剧本

学生为第二部正在播出的半小时喜剧连续剧撰写一个待售剧本。学生的策略是有出自两个不同剧集的两个剧本样本，如代理商或管理人要求出示第二部编剧样本时可提供。课程侧重于活跃的课堂讨论和提出有创意与有洞见的意见。

WRI 737 网络喜剧片 4：制作编剧 2

编剧组 2 中的学生将与剧集一同进入制作阶段。编剧组表现出最强领导能力的制片人将被任命为节目负责人，参与选角决策，管理脚本修改，在后期制作中提出意见，并将网络剧集交付给部门领导。（仅在片场提供。）

WRI 740 电视剧情片 3：第二个一小时

学生将选择为正在播出的半小时剧情片连续剧撰写待售剧本或撰写第二部原创待售试播剧本。课程将侧重撰写达到行业标准的剧本，可用于向文稿和管理人作展示的写作样本。

WRI 742 网络剧情片 3：编剧组 2

编剧组成员将从事前一部网络剧情片连续剧的第二季或新连续剧第一季的创作。在连续剧创作和制作过程中表现出最佳写作和领导素质的学生将有资格担任制片人。

WRI 745 电视剧情片 4：表述用待售剧本

学生为正在第二部播出的一小时连续剧撰写一个待售剧本。学生的策略是有出自两个不同剧集的两个剧本样本，如代理商或管理人要求出示第二部编剧样本时提供。课程侧重于活跃的课堂讨论和提出有创意与有洞见的意见。

WRI 747 网络剧情片 4：制作编剧 2

编剧组 2 中的学生将与剧集一同进入制作阶段。编剧组表现出最强领导能力的制片人将被任命为节目操作人，参与选角决策，管理脚本修改，在后期制作中提出意见，并将网络剧集交付给部门领导。（仅在片场提供。）

WRI 760 故事片 4：重写与润色

学生将重写并润色故事片 3 课中的剧集，完成适合面市的专业水准脚本。重点是结构变化、人物深度和对白质量。学生还将以符合行业期望的专业方式推介自己的故事。

WRI 765 故事片 5：高级编剧

学生将在创作、撰写第二部故事片长度剧本的第一稿过程中，进一步磨练自己的技能。课程将缩短上一编剧课程的写作时间，使学生具备在受聘撰写脚本时达到行业预期、有履行合同义务的能力。

WRI 770 故事片 6：高级重写

本高级课程要求学生在交付第二个剧本时表现出更高水准的效率与质量。学生将重写、润色其在故事片 5 中创作的脚本，目的是售出脚本及确保有代理商进行代理。学生还将学习如何撰写问询函。

WRI 780 商务事项

本课程将为志向高远的编剧们介绍娱乐业的商务环节。学生将学习与代理商、管理人和制片人展开有效、策略性合作方面的技能。重点是在与制片公司和业界高管会晤前做足功课。

WRI 800 指导研究

指导研究重点主要是帮助艺术硕士学位候选人完成毕业论文。学生的毕业论文通过中期评审委员会批准后，学生将与导师进行一对一的合作，培养成功完成毕业论文所需的具体概念和技术能力。

WRI 900 实习

学生将在主办公司的督促实习计划下，在专业环境中工作，以获得实践经验。学生必须向系主任和研究生院提交该公司的工作说明以等候批准。

WRI 990 作品集完善

学生将深入磨练系主任确定的具体方面的技能。将侧重过程、技巧和执行专业标准。结果视具体科目而定。必须经过系主任批准。课程费用和资格要求可能会因课题的不同而异。

支持 课程



基础
英语
艺术专业
文科课程
研究生文科课程



基础

许多学生在修读我们的专业之前只有很少甚至根本没有任何素描、色彩或设计经验。我们的课程将为初级艺术人员提供必要的工具，帮助其在各自专业取得进步并在将来所选行业获得成功。

在任何创意领域求职都需要对视觉交流的原理有透彻理解。我们有经验丰富的支持环境和专业师资，基础课程计划提供艺术和设计的基本知识，采用严格、紧密且实际的方法。此外，该系还培养专业精神和行业期望方面的意识，使学生能够满足其各自专业的标准。

要想推进你创意方面的学习，在所选的领域成功有回报，这些都是不可缺少的基石和培训。

本科生课程

FND 110 形状分析

对古典素描原理的深入学习对绘画达到高度真实至关重要。在本课程中，学生将使用五调系统来分析光，并使用炭笔将形状/投影边缘的区别应用到模特形体。素描将包括透视、构图以及明暗模式概念。

FND 112 人体素描

这是一门介绍性的课程，旨在探讨准确画出人体的基本原理。学生将直接从裸体模特着手来了解人物姿态、比例、节奏、平衡、结构以及肌肉组织。

FND 113 草图表达

牢固掌握素描原理可以赋予艺术家和设计师以视觉表达概念和想法的能力。在这门课程中，学生将学习如何扩缩和透视地画物体、人体以及环境。利用基本的写生技法，学生将通过构图策略和可用于连续成像的拍摄角度来创作素描。

FND 116 透视

介绍在艺术形象创作中使用的透视基本原理。学生将在速写、完成的素描和分镜脚本中应用透视原理，发展技能。学生将学习如何将人物集成到场景中并绘制光、阴影以及反射，从而创作出可信的环境。

FND 122 色彩基本知识

本课程通过使用数字技术和传统媒体对色彩和设计原理进行审视。学生将识别和利用各种调色板来探究色彩和谐及对比。主题包括色彩的构成、色彩稀释、色彩心理学、前进色/后退色、同时对比、色彩比例、光温度对色彩的影响以及设计原理。

FND 125 色彩与设计

深入研究色彩与设计原理。学生将使用同色、补色以及同色分离互补等各种色彩来探索色彩和谐。其他主题包括静色和色调、色彩心理学、前进色/后退色、同时对比、色彩比例、光温度对色彩的影响、设计统一性以及视觉强调。此课程的用品估计费用为 390 美元或更高。

FND 127 表现性水彩

在此介绍性课程中，学生将练习水彩的基本技法和质地。他们将学习色彩的运用、构图和批评，同时创作简单的环境、拼贴、肖像和风景画。

FND 128 素描基本知识

在此介绍性课程中，学生将专注于基本的素描技巧。学生将学习如何将物体和环境分解为更简单的形状。本课程涵盖速写技法和基本透视的使用，既有在工作室也有在现场。

FND 131 人体模型制作

这门雕塑课程将介绍三维裸体人形的原理和概念。我们将在多个旨在增强对三维形体、体积和空间的理解的项目中，探索人体比例、结构、几何、平衡以及解剖。



在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>



艺术专业英语

旧金山艺术大学是非母语学生学习艺术和设计的最佳选择。我们将全力支持您的 EAP 课程并提供多种 EAP 支持。

我们为各个不同层次的学生提供艺术专业的专门英语课程。我们将为学生提供在艺术和设计课堂取得成功所需的 EAP 课程，无论你的英语技能是初级还是高级。

我们的 EAP 课程让那些英语水平较低的学生在提高其语言技能的同时也能够注册艺术和设计课程。EAP 支持通过校内课程和网络课程的方式提供。校内 EAP 课程的分级由 ESL 分级考试来确定。

我们的 EAP 支持计划对校内课程和网络课程均提供课堂语言支持和免费个人辅导。在你参加了一门或多门 EAP 课程后，我们将继续在课堂内外为你提供支持。EAP 支持教师会根据资质需求被分配到各个班级。EAP 教师可能还会根据需要开展一些学习小组。

旧金山艺术大学坚决致力于服务国际学生。对那些希望在美国学习艺术和设计但母语非英语的学生，我们的艺术专业英语计划使旧金山艺术大学成为其最佳选择。我们提供的 EAP 服务包括 EAP 课程、可以为大学的任何艺术和设计课程安排的个人 EAP 支持、EAP 写作、口语和多媒体实验室以及网络 EAP 支持。

本科生课程

EAP A 艺术专业英语强化 A

旧金山艺术大学艺术专业英语 A (EAP A) 向艺术生介绍英语。本课程强调基本语法结构的掌握和应用，以及在听、说、发音、读和写各基础技能的发展。

EAP B 艺术专业英语强化 B

本课程的重点是基本语法结构的掌握和应用，以及在听、说、发音、读和写各基础技能的发展。EAP B 的教师们将致力于帮助新入学的国际学生学习语言和所需策略，使他们在旧金山艺术大学和湾区茁壮成长。

EAP 1 艺术专业英语强化 1

本课程旨在帮助高年级本科 ESL 学生能够更有效、更准确地掌握英语的听、说、读、写。学生将学习参与了解学院和美国的文化，并理解一些简短的谈话、讲座和阅读。学生需要完成基本的课程写作作业、参加对话和小组讨论、完成有关课堂主题、美国文化以及原创艺术项目的课堂展示报告。

EAP 2 艺术专业英语 2

本课程提供与艺术和设计领域相关的说、听、语法、写、发音、读以及跨文化沟通能力方面的中级 ESL 教学。涉及的活动和材料旨在提高对基础艺术课程的理解和参与。注册 EAP 002 的学生必须注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 3 艺术专业英语 3

这是一门高程度的中级 ESL 课程，它将进行更深入的探讨，强调与艺术家和设计师相关的描述性短文写作加强、艺术术语以及语言技能。注册 EAP 003 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 3W 艺术专业英语 3 写作

在这门课程中，学生将进一步加强有效的阅读策略，并通过阅读和分析小说和非小说来增加其词汇。各种交互活动可帮助学生发展中级语法技能。注册 EAP 003W 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 4 艺术专业英语 4

在本课程中，学生将有机会在学习各种艺术和设计学科的同时提高所有语言技能。分析性写作是重点。注册 EAP 004 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 4 ARH 艺术专业英语：建筑、室内建筑、

景观设计 4 级

在本课程中，学生将有机会在学习有关建筑、室内建筑和景观建筑领域的内容的同时提高所有语言技能。分析性写作是重点。注册 EAP 004 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 490 专门学习

独立学习是一个老师与一到三个学生之间的高程度教学。它涵盖针对具体学生的过程、项目、技巧、概念和风格。结果对个人将是唯一的。须经系主任批准。课程费用和资格要求可能会因主题的不同而异。

研究生课程

EAP 600A 艺术专业英语强化

基本语法结构以及基础沟通技能，本课程强调对其掌握和应用。学生将运用这些技能来制定语言策略，帮助其在 AAU 及日常生活的社区中取得成功。此外，学生还将学习摄影的基本艺术技能以及使用最新媒体软件创建图形布局的方法。

EAP 601 艺术专业英语强化 1

本课程旨在帮助高年级本科 ESL 学生在旧金山艺术大学了解美国课堂文化和学生生活时，能够更有效、更准确地掌握基础英语的听、说、读、写。学生通过关于艺术的基本视觉元素和原理的演示报告来提高其公开演讲的技能 and 艺术词汇。学生还将学习如何使用最新的媒体软件创建英语视频演示报告。

EAP 602 艺术专业英语：2 级

这门大师课程提供与艺术和设计领域相关的说、听、语法、写、发音、读以及跨文化沟通能力方面的中级 ESL 教学。涉及的活动和材料旨在提高对基础艺术课程的理解和参与。注册 EAP 602 的学生必须注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 603 艺术专业英语：3 级

这门中级 ESL 课程侧重提高听力和阅读理解能力、口语和写作技能、语法和词汇等。学生将运用语言学习策略协助其在语言方面的发展。注册 EAP 603 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 603W 艺术专业英语：3 级写作

本课程为英语书写能力低于其口语和听力能力的学生提供写作和阅读的基础。写作活动将提高学生书面英语的流畅性和准确性。将会利用提高阅读理解能力和效率的策略。语法活动将针对口语英语学习者常见的错误。注册 EAP 603W 的学生应注册 EAP 指定的艺术课程。

EAP 604 艺术专业英语：4 级

在这门英语作为第二语言的研究生高级课程中，学生将为其艺术和设计课及中期评审过程而提高听力和口语能力。在 EAP604 听/说课程中，学生将改进口语和听力语言技能领域。学生将改进口语和听力语言技能领域，并增大通用词汇，以利交流艺术和设计相关领域的概念。注册 EAP 604 的学生必须针对其特定专业注册 EAP 604B 以及 EAP 指定的艺术课程。

EAP 604B 艺术专业英语：4 级 - 写作和阅读

在这门英语作为第二语言的研究生高级课程中，学生将为其特定专业的课程及中期评审过程而提高听力和口语能力。学生将提高书面交流能力，增加与专业相关的词汇。注册 EAP 604B 的学生应注册 EAP 604 和 EAP 指定的艺术课程。

EAP 605S 艺术专业英语：5 级口语

这门大师课程通过多种方法和材料为国际学生提供密集的口语技能练习，从而提高其艺术和学业成绩。对那些在 EAP 604 中不具足够听力和口语能力的学生，本课程是必需的。

EAP 605W 艺术专业英语：5 级写作

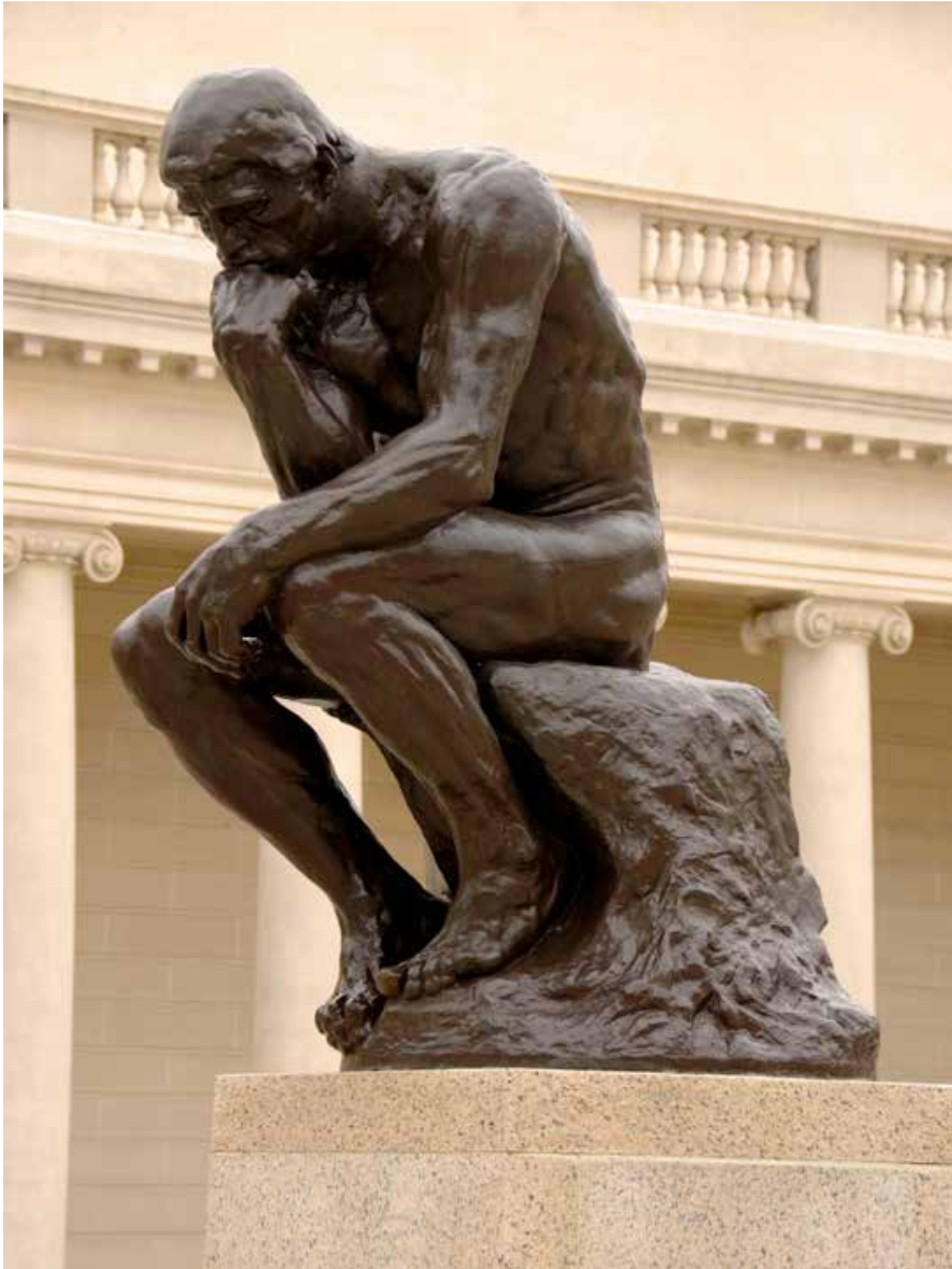
这门英语作为第二语言的研究生高级课程将继续帮助学生提高语言技能。重点是针对可能成为国际学生沟通障碍的阅读和写作问题。在讨论各种艺术和设计话题时，学生将提高其词汇以及阅读和写作技能。对那些在 EAP 604 中不具足够的阅读和写作能力的学生，本课程是必需的。

EAP 690 专门授课

独立学习是一个老师与一到三个学生之间的高程度教学。它涵盖针对具体学生的过程、项目、技巧、概念和风格。结果对个人将是唯一的。须经系主任批准。

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

在以下网站查看日程、资格要求和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>



文科课程

所有成功的艺术和设计专业人士都拥有广博的知识，而这都得益于“文科”课程计划的滋养。我们的课程会教授学生如何思考并会给予一些重要的事供你思考。艺术即是沟通，我们会确保学生有有意义的话可讲。

我们文科课程的核心是综合性艺术史和英语课程。旧金山艺术大学颂扬以往的艺术传统，鼓励新兴艺术家置身于这一文化延续之中。艺术史系列使伟大的大师作品及其作者栩栩如生，在视觉和批判性方面吸引学生。艺术家们都是高文化视觉交流者，他们还必须能书面和口头交流其想法。

每个艺术家，不论以何媒介，都是一个讲故事的人。因此，旧金山艺术大学独特的英语系列课程不仅侧重写的基本知识，而且关注叙事元素。除了这些核心系列课程，学生还可以从人文科学、社会科学、自然科学以及职业研究等广泛的主题中进行选择。

旧金山艺术大学致力于培养全面的艺术家，而“文科”课程计划就是这一过程不可或缺的组成部分。

本科生课程

LA 103 英语基本知识

参加本课程的国内和国际学生将学习一些预备技能，为后续文科课程的阅读和写作要求做好准备。学生将阅读和分析一些短文来学习启发自己在三段修辞法方面的提高：描写、叙事和说服。

LA 106 艺术生口语和听力

本课程通过多种方法和材料为学生提供密集的口语技能练习，从而提高其艺术和学业成绩。本课程面向需要提高其口语、听力和发音技能的学生。

LA 107 艺术生多语种写作

这门介绍性的写作课程为多语言学生提供基础写作技能，帮助他们在课程和专业上取得成功。写作业可帮助学生将其艺术个性和对艺术的分析传达给特定观众。写作过程、修改和校对是重点。该课程还会介绍句子层面的语法以及研究基本知识。

LA 108 艺术生作文

此介绍性写作课程为学生提供基础写作技能，帮助他们在课程和专业上取得成功。短文作业旨在帮助学生通过熟练、专业的写作来表达自己的艺术个性、过程以及见识。重点是语法、风格、修改和研究基本知识。

LA 110 英语作文：叙述性讲故事

这是一门创意性的写作课程，旨在教授学生叙述性讲故事的元素，包括对话、观点、性格发展、情节、背景以及叙事风格的变化等。

LA 113 短片故事讲述原则

本课程阐述短片的基本故事讲述原则。重点是什么成就一部优秀短片。学生将分析电影，撰写影评，练习基本的故事讲述技巧，然后在接下来的课程中进入编剧阶段。

LA 115 自然世界 1：基本层

本课程提供了一个深入了解自然景观的机会。通过研究当地场址，学生将学习识别和分析土壤类型、地质形态、流域和其他地形特征以及它们如何影响设计决策。将介绍总图制作和记录此信息的策略。

LA 117 景观建筑概观

本课程提供行业概览，并强调了 21 世纪景观设计师的责任和挑战。学生将学习景观建筑的历史和景观设计师在塑造人类空间中的作用。将讨论对环境积极变化的影响。

LA 118 工业设计史

本课程从早期的机械化和工业革命开始，然后是各个历史时期对社会的影响以及对当代设计的影响。特别强调 30 年代和 40 年代作为与工业设计诞生相关联的辉煌岁月。

LA 119 面料和纤维技术

将向学生介绍纺织品的基本特性，以及其与性能和最终用途之间的关联。课程包括对纺织品样本亲自进行分析。

LA 120 至十五世纪末艺术史

本课程探究西方文明各主要时期的艺术风格，从史前时期至哥特后期和文艺复兴早期。将向学生介绍各种载体的艺术语言，同时探究艺术的目的。在网上学习本课程的学生可能需要在授权考试机构进行一次监考测验。需要残疾人士考试辅助设施的学生应联系课堂服务部。

LA 121 至十九世纪末艺术史

本课程审视从文艺复兴盛期到十九世纪的西方文明主要时期的艺术风格。将向学生介绍各种载体的艺术语言，同时探究艺术的目的。在网上学习本课程的学生可能需要在授权考试机构进行一次监考测验。需要残疾人士考试辅助设施的学生应联系课堂服务部。

LA 123 设计理念：美学、逻辑和伦理

本课程将向学生介绍在我们的设计问题中内含的哲学概念和叙述。课堂上将运用苏格拉底的辩证系统方法批判和解决对立性。学生将以哲学辩护的立场比较和对照一系列的哲学。

LA 124 艺术生物理

本课程将向学生介绍在现实世界中发现的复杂运动的原理。主题包括运动、物质、声音、光和热，并特别强调了物理在摄影、产品设计、建筑、动画和视觉效果中的作用。

LA 125 创意过程

本课程将既从科学又从艺术家第一人称的视角向学生介绍有关创造力和创作过程的各种观点。通过项目和小组讨论，学生将分析各自的创作过程、确定自己的创造长项以及提高创意解决问题的技能，以帮助其认识其创造潜能。

LA 126LA 艺术研讨班：洛杉矶

本课程将为学生提供直接接触表演和视觉艺术各流派的机会。学生将参加在整个洛杉矶举行的每两周一次的现场行，观看演出并对此进行小组讨论和书面分析。学习课题包括美术、古典和现代音乐、歌剧、电影和戏剧、文学、表演艺术和舞蹈。

LA 126SF 艺术研讨班：旧金山

本课程将为学生提供直接接触表演和视觉艺术各流派的机会。学生将参加在整个旧金山举行的每两周一次的现场行，观看演出并对此进行小组讨论和书面分析。学习课题包括美术、古典和现代音乐、歌剧、电影和戏剧、文学、表演艺术和舞蹈。

LA 127 世界艺术中的主题

本课程将探讨非欧洲国家的艺术，强调艺术如何传达产生该艺术的文化以及传达了什么。跨文化的方法将侧重于以下地区的艺术：亚洲、非洲、波利尼西亚以及前哥伦布时期的美洲。

LA 128 身体艺术：纹身与人体装饰史

人体绘画可能是最古老的艺术形式，直到今天仍然被作为个人、精神和文化表达的一种手段。本课程将对全球的传统和当代形式、技法、风格、设计以及装饰皮肤的文化含义作历史性介绍。

LA 129 汽车设计史

本课程向学生介绍在历史和文化背景下汽车和车身设计的演变过程。学生将学习技术进步与安全要求变化之间的联系以及它们在汽车设计中的影响。重点将介绍与装配线进步相关的时代以及30 和 40 年代的辉煌岁月。

LA 131 游戏制作史

这门课程涵盖的游戏从古老的棋盘游戏到现代的游戏机，将通过游戏给予人的交互体验以相关性和意义。将介绍游戏设计和理论、非线性故事讲述理论、视频游戏产业公司概览、技术和术语等。

LA 132 动画史

本课程研究动画在历史景观中的美学和技术演变。学生将确定并分析兔八哥等经典动画角色及现代动画故事片等背后的创意视觉大师、美术师以及技术先锋的作品。

LA 133 短篇写作

这门写作课程将探讨简洁，以作为一个创作选项。学生将逐步完成缩减的写作过程，了解如何用少量的文字创作有力的故事、语态和风格培养。目标？简单。清楚。简洁。

LA 134 视觉效果与电脑动画的历史与技术

本课程将分析特效技法的历史，并将这种知识应用到当代视觉效果和动画上。将从相机内置技法入手，主题涵盖传统定格动画、运动控制、哑光绘画、模型和微缩模型，及至现代电脑制作的视觉效果和动画、合成及制作方法。

LA 137 视觉发展史

本课程从视觉发展的起点开始，直至现代生产技法以及视觉开发设计师和艺术家。主题包括商业和独立项目的成本、融资以及营销。本课程在结束时将对未来的视觉发展进行讨论。

LA 140 音乐欣赏

本课程是对作为一种艺术形式的古典音乐的一次历史性和批判性审视。特别关注点是特定作曲家的音乐以及了解古典音乐在文化和文明中的地位。

LA 141 故事讲述：从电话到跨媒体

探索故事讲述对各种媒体技法的影响及其与本地和全球电子媒体机构、观众和活动的关系。学生将研究和分析影响未来多媒体传播的跨媒体的整合和运用（跨多个媒体讲故事）。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

LA 142 电影音乐欣赏

此课程将概述从初期到今天电影配乐的发展。课堂上将演示一些从其整个历史中选出的示例。学生将了解电影配乐的重要性，以及其如何支持故事的美学和故事讲述元素。

LA 146 汽车解构

本课程介绍老式汽车中使用的各种部件。在本课程中，学生将识别常见的汽车部件以及作为一个系统一起工作的部件。本课程满足量化认知的要求，其中包括以下主题：单位转换（公制和英制）、温度转换（华氏和摄氏）以及计算体积。

LA 151 第一年学业成功研讨会

此课程提供策略和个性化的支持来帮助学生胜出。对于课题，学生将分享、制定和实施最佳实践，例如时间管理、动机、项目规划和沟通等。此研讨会是第一年学生试读期的必修课；建议那些努力争取学业成功的学生都参加。

LA 157 吸引力之天才

本课程将探究在娱乐设计和制作中吸引观众的本质。学生将审视和评估在电影、电视、动画和游戏中吸引人和不吸引人的特性的示例。课程的重点是了解学生在其工作中可以达致更多吸引力的手段、方法和原则。

LA 161 黄金分割/神圣几何

本课程将研究构成宇宙结构的独特的几何结构和比例。将探索艺术、数学、哲学和美学方面。学生从古典和当代的资源中探究象征性和实用性理论以及这些神圣原则的应用。本课程面向所有专业。

LA 171 西方文明

本课程涵盖从古代文明开始到文艺复兴时期的西方文明史。将重点介绍古埃及、希腊和罗马文明，以及伊斯兰教和各个社会。

LA 172 艺术生天文学

本课程将向学生介绍行星、恒星、星系的结构和演变，以及我们目前对宇宙学的了解。将涵盖一些当代主题，例如黑洞、相对性、太阳系以外的行星等，另外还将介绍在其他行星上存在生命的可能性。

LA 177 前工业社会城市开放空间

本课程全面审视从巨石阵到城市空间、花园和文艺复兴公园的人对环境影响的历史。通过系统地研究经典范例，学生将学习评估各自在其历史背景下的质量和相关性。

LA 182 电影类型

本课程涵盖各种电影类型，例如剧情片、喜剧片、西部片、科幻、悬疑神秘和黑色电影等。电影将作为家庭作业而观看，每部电影的摘要都将在课堂上进行讨论。学生将学习这些流派迥异的电影的独特风格和一些因其作品而备受欢迎的电影制作者。

LA 190 歌剧史

此课程将概要介绍一些主要的歌剧作曲家及其在歌剧史上的地位。每个学生都将学到如何听歌剧。涵盖的主题包括歌剧场景和服装设计的历史。

LA 195 漫画史：美国漫画

漫画通常被描述为一种独特的美国艺术形式。本课程是对重要的美国连载漫画、连环漫画册以及图形小说的全面概观。学生将分析漫画家、插图画家和作者的风格、趋势和题材，并探索社会条件与风格之间的关系。

LA 197 漫画史：国际与另类漫画

超越超级英雄的领域，探索世界各地的漫画和图形小说。本课程将深入了解英国、西班牙、法国、俄罗斯等国的漫画历史，其中将包括 manga、manhwa 和动画片等。并将对地下和另类漫画的风格和内容进行分析。

LA 200 电脑编程简介

本课程介绍电脑编程的基础，重点介绍在新媒体中使用的数学和几何的应用。学生将发展创建交互性、运动、数据可视化和图形表示时所需的编程技能。主题包括变量类型、函数、坐标、基本代数、比例和百分比、旋转和缩放以及图元几何。

LA 201 编程语言

本课程继续学习以前的编程/脚本课程知识，用多种流行的编程语言编写简单程序，亲手做这种作业来扩展学生的技能。主题包括 Lua、C #、Python、开发工具、编写自动化脚本以及掌握多种编程语言的价值。

LA 202 英语作文：创意说服与辩论

本课程将探讨创意性的非小说类中的说服艺术以及当代的辩论。学生将学习通过研究和辩论来支持其观点，并在论文形式的书面说明文中表达其观点。

LA 205 成长心理学

在本课程中，学生将审视最新理论和研究，涉及年轻人从婴儿到青少年期的认知、社交、情感以及身体发展。学生将在艺术课堂、博物馆和社区环境中练习各种观察技法。课程还包括视觉艺术在人的发展中的作用。

LA 216 科幻小说和幻想

本课程将对科幻小说和幻想文学作批判性和历史性审视。重点是针对流派进行社会和文化分析。学生将分析专业作品并进行模仿，然后使用经典的故事讲述结构、人物和主题创作自己的作品。

LA 217 漫画与图形小说写作

本课程教授专业漫画书脚本写作的有效策略。学生将阅读图形小说和强调实际空间字词占据的漫画批判性文章。学生将在学期结束时制作一本完整的漫画书脚本。

LA 218 博客：内容创作与推广

博客与 Facebook 和 Twitter 等社交媒体工具一起构成了现代媒体与营销领域的组成部分。本课程旨在定义术语，分析成功经营博客的各要素，提供行之有效的经验，以使您作为艺术专业人员概念化、制作、营销自己的网络博客。

LA 219 建筑史：从古代到哥特时代

本课程批判研究从约公元前 3000 年直到 15 世纪初建筑学的主要发展。学生将学习埃及、美索不达米亚、希腊、罗马、前哥伦布时期、印度、东亚、伊斯兰、南美、非洲、拜占庭和哥特式建筑。

LA 220 美国艺术史

此课程将概览从 16 世纪欧洲殖民化开始至现在的美国艺术。美国艺术中的主题和风格将作为形成美国思想和历史的文化价值观的反映而被探讨。

LA 221 文化背景下的加州艺术

对于跨淘金前至 20 世纪大部分时间在加利福尼亚州制作的广博艺术形式，学生将培养一种知性欣赏。通过展示报告、讨论、阅读、现场体验以及动手学习等方式，学生将探究构成和反映该州个性的形象和理念。

LA 222 二十世纪艺术

本课程批判性地研究从十九世纪末到当今的西方主要美术运动，包括后印象派、表现派、野兽派、新艺术派、立体派、未来派、达达派、超现实派、抽象表现派、极简派、波普艺术、行为艺术、涂鸦和后现代派。

LA 224 女性、艺术与社会

此课程将探讨从中世纪到现在的西方女性艺术家的作品。学生将接触这些女性艺术家的作品并了解她们的生活，同时分析形成其作品及作品并被接受的个人和社会历史条件。

LA 225 艺术教育史

学生将分析从 19 世纪末到 20 世纪的艺术教育理论和实践。此外，学生还将确定一个健全的艺术教育计划的特点以及在各种环境中实施艺术教育需要考虑的因素。学生将通过结构化的现场经验来研究艺术教学的各种方法。

LA 226 传统室内建筑概观

本课程将重点介绍从史前到 19 世纪早期的建筑、设计、家具和材料的主要运动、创新和进步。学生在一系列作业和讨论中应用设计语言并进一步研究社会、政治、历史和经济影响。

LA 229 现代室内建筑概观

学生将学习从工业革命到目前的建筑和室内设计现代概念的演变。将探索社会哲学，特别注意历史、政治和地理影响。

LA 233 健康、营养及生理学流行主题

本课程将探讨健康和营养科学中的最新问题。学生将获得所需科学背景，以诠释健康方面的索赔和新闻，并做出知性个人决定。主题包括基因工程食品、营养添加剂、药物、成瘾性、干细胞研究和环境卫生。本课程满足量化认知的要求。

LA 236 湾区建筑概观

学生在湾区历史的背景下研究旧金山的建筑和室内设计。学生将学习一般结构术语，以及如何将各种材料和陈设置于历史背景中。将探索建筑柱式、屋顶类型、窗户、门廊、塔和室内细部。

LA 238 世界文学

本课程向学生介绍各个历史时期和文学传统。学生将阅读各种类型的主要作品，并研究促成这些作品诞生的历史和文化背景。学生将以课程中涵盖的风格来练习写作。

LA 239 材料与工艺

本课程涵盖在设计主要由塑料和金属构成的零件时所涉及的各种产品制造工艺和参数。塑料和金属类别的主要类型及其各自的特征、解决固有工艺细节的实际设计问题以及产品零件的检查等都将被讨论。

LA 242 平面设计史

本课程将全面介绍历史和文化事件、技法创新、艺术和设计运动以及重要的设计师和制版师，是他们形成了我们现在称之为平面设计这种艺术形式的起源。

LA 243 美国插图史

这是对二十世纪重要的美国插图画家作品的全面审视。将对构图的风格、趋势和题材进行分析。并将探索社会条件与风格之间的关系。对于现代插图，将在历史意识的背景下进行讨论。

LA 244 时尚史

课程追溯从古代到二十世纪作为时装与设计源的西方服装传统。学生将从探究西方对美的理想开始，再继续专门学习时装复兴的主要领域：古典、异域、乡村和浪漫风格。

LA 245 珠宝及金属工艺史

本课程将从古代原始材料开始说起，至 21 世纪的数字创新结束，对珠宝和金属艺术的设计和工艺发展进行全面的介绍。重点将介绍材料、象征主义、技法以及重要工匠及其著名的风格与贡献。

LA 246 纺织史

本概观性课程对纺织品进行了从史前到当代的考察，探究亚洲、非洲和美洲的传统纺织品以及西方纺织品的设计与制造，重点是十九世纪末和二十世纪初的设计运动。课程还探索纺织品在室内装潢、服装、汽车和工业中的应用。

LA 247 制版史与技法

本课程探索制版艺术，从其古代起源到当代的风格和技术创新。重点了解凸版、凹版、平版和丝印技法的独特特征，同时探索整个历史上印刷图形的表现力和不断变化的文化作用。

LA 248 美术雕塑历史及理论

本课程考察雕塑史，从米开朗基罗的突破性雕塑方法及其经典影响至20 世纪的艺术创新者。主题包括雕塑如何成为城市景观的中心部分、雕塑对建筑的影响，以及雕塑、政治和社会之间的复杂关系。

LA 249 文艺复兴的艺术和知识史

本课程通过文艺复兴时期的文学和哲学文字向学生介绍该时期的艺术、建筑和文化方面的知识。课程的重点是使用主要来源读物对绘画、雕塑和建筑进行分析。以询问为主的课堂讨论将把重要的思想与今天的生活和艺术实践联系起来。

LA 254 以人为本的设计

本课程向学生介绍人体工程学的科学，让他们意识到如何使制造满足消费者的身体、生理和心理需求的产品。

LA 255 大学数学

此课程给艺术生提供机会，加强其基本数学技能。数学技能适用于个人理财、会计和投资领域。主题包括分数、百分比、比和比例、概率、转换计量单位以及代数和几何基本知识。注：本课程有可免修选项。具有以下成绩的学生可免修本课程和量化认知课的要求：旧金山艺术大学(AAU) 量化认知考试成绩在 200 或更高，美国大学考试 (A.C.T.)成绩为 28 或更高，或通过了 A.C.T.I 级或 II 级，高级分班 (AP)考试成绩为3 或更高或有以下考试之一：微积分 AB、微积分 BC、统计学或计算机科学 AB、国际文凭 (IB) 数学考试成绩为 5 或更高、学历能力测试 (S.A.T.) SAT II 数学科目考试成绩达到 500 或更高，或者 SAT I 数学考试成绩达到 600 或更高。

LA 258 声音设计中的创意视角 1

本课程概述从电影诞生之前到 1978 年这段时间的声音设计和声轨的发展。课堂上将演示一些从其整个历史中选出的示例。学生将通过学习声音设计的重要性、技术和重要历史人物的影响来帮助其发展自己的创意作品。重点放在声音设计功能如何支持故事的审美和叙述元素上。

LA 260 法语 1：基本语法和语言

本课程涵盖发音、词汇和语法的基本原则。重点是实际应用和对法国文化的欣赏。需有最低程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 262 法语 2：法语对话

在本课程中，重点仍然放在理解惯用语、有用的短语和会话模式上。主题涉及真实生活情况。需有一定程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 263 汉语入门

本课程将介绍发音、词汇和语法原则。重点将放在汉语对话的实际应用以及对中国文化的欣赏上。需有高初始程度的读写水平。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 264 中级汉语

本课程将继续学习在汉语入门中介绍的听说技能。重点将放在汉语对话的实际应用以及对中国文化的欣赏上。学生将增加他们的汉字知识并开始阅读基本文章。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 267 意大利语 1：基本语音语法

本课程涵盖发音、词汇和语法的基本原则。重点将放在意大利语对话的实际应用以及对意大利文化的欣赏上。需有最低程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 268 西班牙语 1：基本语音语法

本课程涵盖发音、词汇和语法的基本原则。重点将放在西班牙语的实际应用以及对西班牙和拉美文化的欣赏上。需有最低程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 269 意大利语 2：意大利语对话

在本课程中，重点仍然放在理解惯用语、有用的短语和会话模式上。主题涉及真实生活情况以及文化意识。需有一定程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 270 美国历史

本课程将概观从殖民地时期到 20 世纪的美国历史。特别强调了美国联邦制以及从工业化时期到 20 世纪 70 年代之间的重要政治、历史和文化事件。

LA 271 大学代数几何

本课程将介绍线性系统、线和曲线的代数建模以及包括角、三角形、面积和体积在内的应用。具有以下成绩的学生可免修本课程：旧金山艺术大学(AAU) 量化认知考试成绩在 300 或更高。

LA 272 戏剧基本知识

本课程概述从古希腊到现在的西方戏剧史。学生将阅读和分析脚本，考虑流派和社会历史背景。还将探讨演员、导演和设计师等角色。学生将在最终场景的制作中担任创意角色。

LA 273 西班牙语 2：西班牙语会话

在本课程中，重点仍然放在理解惯用语、有用的短语和会话模式上。主题涉及真实生活情况。课程涵盖西班牙语的实际应用以及对西班牙和拉美文化的欣赏。需有一定程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高程度讲法语者。

LA 274 文艺复兴时期佛罗伦萨艺术与建筑

此海外沉浸式学习课程设在意大利的佛罗伦萨，将介绍文艺复兴时期主要的艺术和建筑作品。通过参观重要的建筑、藏品和博物馆，以及讲课、速写作业和文章写作等活动，学生将接触丰富的历史，接受过去佛罗伦萨文艺复兴时期的影响。

LA 276 英国研讨班

在此为期三周的课程中，学生将接触欧洲特定城市或地区的艺术。课后，还将带领学生参观所选地区的建筑和城市的博物馆。研讨会目的地每年都不同：请参阅课程表来了解具体的地点。

LA 277 后工业社会城市开放空间

设计空间是特定时代、文化和地点的产物。本课程继续探索城市开放空间。学生将比较和对比从文艺复兴时期到目前的室外空间设计，并讨论其在历史背景下的意义。

LA 278 法国研讨班

在此三周的密集课程中，学生将学习有关法国艺术收藏品的知识并以此为素材进行写作。课后将参观博物馆。学生将探索巴黎非凡的建筑物，并参观城市中举世闻名的博物馆内珍藏的大量绘画、雕塑和装饰艺术品。

LA 279 意大利研讨班

在此三周的密集课程中，学生将学习有关意大利艺术收藏品的知识并以此为素材进行写作。课后将参观博物馆。学生将探索罗马非凡的建筑物，并参观梵蒂冈举世闻名的藏品中的大量绘画、雕塑和装饰艺术品。

LA 280 视角新闻学

在本课程中，学生将学习针对印制品和网络媒体进行写作和报导的各种要素。学生将发展报导技能，包括信息收集和采访。其中涵盖在报导时涉及的法律、道德和伦理方面的权利和责任。

LA 281 电影史 1：1940 年前

本课程探讨 1895 至 1940 年间的主要电影运动，从默片时代到彩色胶片的出现。学生将了解由 Eisenstein 和 Griffith 开创的电影基本形式，并向他们介绍“mise-en scene”（场景设置调度）、蒙太奇剪辑、表现主义和黑色电影。

LA 282 电影史 2：1940-1974 年

本课程探讨了 1940 至 1974 年间“电影黄金时代”的主要电影运动，包括新现实主义、法国新浪潮、真实电影和好莱坞新黄金时代。课程将研究 Vittorio DeSica、Billy Wilder、Francois Truffaut、Akira Kurosawa、Mike Nichols、Francis Ford Coppola 及其他杰出导演的作品。讲课与观看影片外再加阅读作业。

LA 283 黑色电影研究

在此课程中，学生将探索黑色电影，这是一种犯罪类型的电影，具有极端的宿命论和高度风格化的对话和光线等特点。黑色电影在 20 世纪 30 年代末和 40 年代初大量涌现，并受到了萧条期和二战后低迷情绪的影响。对于从 1970 年开始出现的新黑色电影也将有所涉猎。

LA 284 恐怖电影的演变

此课程将研究从默片时代到现在的恐怖电影这一类型。学生将讨论艺术创作与开发之间的差别；以及熟悉此类型的风格和运动。学生将在接下来的学业研究和活跃的电影制作中运用他们所学到的知识。

LA 285 肢体剧

本课程重点介绍表演和导演技能，这可以加强艺术家和动画师的视觉和语言交流能力。课程将集中在三个基本要素上：哑剧、配音表演和即兴表演。

LA 286 离散数学

本课程为学生介绍计算机科学中常见的数学。主题包括逻辑、集合、算法、布尔代数、数论、计数技法、递归、图论和树。

LA 288 向量、矩阵与变换

本课程通过解决线性系统中的各种应用来介绍矩阵。将介绍 3D 向量的数学，包括点和矢量积的运算及应用。然后介绍矩阵运算并将其用于执行平移、旋转和缩放等变换。还将介绍一些高级主题，例如四元数。

LA 289 调成电子管：电视史

电视的历史是怀旧、有趣并激励人心，现在继续通过从广播到播客的形式影响我们。同时也对当代广播电视内容和有线电视节目进行全面的探索。所以，让我们打开闪烁的电子管，了解更多的知识。

LA 291 设计职业

本课程重点介绍协作、自我推销和专业互动的沟通技巧。主题包括行业研究、基于企业主与员工的职业机会以及与工作场所相关的法律问题。学生将撰写有说服力的项目建议书，并在小组项目中进行跨学科合作。将强调观众和目的。

LA 292 功能设计及文化

此课程从人文和社会学角度探讨人类行为与城市建筑的作用之间的相互关系。学生将学习观察、收集和解释文化信息，将其转为能用来形成建筑物的构成、形式或设计意图的想法。

LA 293 微积分预备

在本课程中，学生将学习微积分预备知识，研究面向建筑和设计方面的概念和应用。主题包括代数建模、三角学、向量代数、线性规划、分析几何以及微积分介绍。

LA 294 德语 1：基本语法/语音

本课程涵盖发音、词汇和语法的基本原则。重点是实际应用和对德国文化的欣赏。需有最低程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高精度讲法语者。

LA 295 德语 2：德语会话

在本课程中，重点仍然放在理解惯用语、有用的短语和会话模式上。主题涉及真实生活情况。需有一定程度的读写能力。本课程不面向法语为母语或高精度讲法语者。

LA 296 应用物理

此基础物理课程重点讲授对建筑实践最重要的概念和基于数学的应用。主题包括振动和波、声音、地震学、运动定律、力、重力、能量、热和热力学、流体、材料性质、光特性以及电路。

LA 297 景观社会因素

景观建筑的基本任务是建立人、人彼此以及人与室外环境之间的正面关系。学生将运用普遍的社会和心理学研究的理论和方法，学习必要的研究技法和观察技能，以确定人们如何使用和感知景观并与其产生互动。

LA 300 公开演讲简介

此介绍性课程侧重提高公开演讲的基本沟通技巧。课程将强调准备和发表演讲、积极倾听、对演讲进行批评、研究相关主题以及准备正式大纲。本课程是为英语学习者和英语为母语人士设计，旨在通过练习在公开演讲中获得信心。

LA 301 文学中的主题

将介绍现代和/或古典文学中的主题，其中涵盖类型和/或特定的作家。示例：后现代文学、美国浪漫主义、象征主义、超验主义、莎士比亚、雨果、梅尔维尔等。

LA 302 电影理论与批评

本课程讨论电影理论和批评的主要趋势。学生将探索不同的方法来分析电影的含义和文化意义。学生还将了解摄影和计算机图形对电影的影响。

LA 303 哲学简介

本课程介绍西方哲学和思想史。学生将评估不同哲学家的作品对现代哲学的影响，并将他们的理论应用于当前的问题，同时配制坚实的论据来评估哲学概念在自己作品中的有效性。

LA 304 众筹和社交媒体营销

本课程将研究社交媒体在项目创作中日益重要的作用。学生将把众筹、众包和跨媒体开发等概念整合到自己的作品中，从而加强、宣传和便利项目。通过实际策略，学生将为自己的项目打造一个品牌，用于开发到制作和分销的整个流程。

LA 306 创意演讲：设计师演讲

创意交流对于向客户专业地呈现设计和表达想法至关重要。在本课程中，学生将学习如何看懂和识别他们的观众，从而在说话时充满信心地讲述故事。学生将在充满支持和参与的环境中练习作演示报告、声音技巧和语速。

LA 307 美学历史

本课程将对艺术理论进行研究。将强调真、美、艺术形式、统一、表达、呈现和品味等概念。学生将学习众多哲学家、艺术评论家和艺术家的思想，包括柏拉图、亚里士多德、康德、尼采、克罗齐、亨利、罗丹和休斯。

LA 312 创意写作

本课程旨在让学生熟悉创意写作过程。学生需要通过原创的诗歌、散文和小说来表达自己。重点是隐喻、情感、剧情、主题和人物。

LA 313 时尚偶像与时尚对象

本课程重点阐述时尚影像、时尚代言人和媒体对偶像的诠释与演绎。将深入讨论历史时代、青年运动、时尚之都和报刊作品中的偶像时尚影像之根等课题。学生将探究传奇形象，追踪其对流行文化的影响。

LA 315 社交媒体策略

本课程侧重于开发社交媒体策略以满足客户期望。重点是澄清商业社交媒体目标、ROI（投资回报率）基准、审计当前社交媒体足迹以及制定关键内容战略。主题包括目标受众、频率、生产团队以及有效的促销策略。

LA 316 社交媒体数据分析

本课程将更深入地了解社交媒体数据之见地，包括跟踪在线绩效、A/B 测试、分段、背景和转换原因、定义 KPI（关键绩效指标）和其他指标。重点将放在解释数据以评估社交媒体的表现上。

LA 317 社交媒体管理

在此终结课程中，学生将应用所有学到的社交媒体技能，为潜在的客户、小企业或非营利组织开展社交媒体造势活动。重点将放在研究、报导和管理、监测和评估造势活动的有效性上。

LA 318 编写图画书

在本课程中，学生将分析理解一些图画书，这些书传达映证了儿童生活中的重要时刻。将对童年时期的一些普遍主题进行探讨，包括家庭、友谊、兄弟姐妹之间的对立、解决问题以及自立等。通过课堂写作练习，学生将设计图画书文字以及孩子们可以代入的人物。

LA 319 建筑史：当代性

本课程重点介绍从 18 世纪到 20 世纪建筑的主要发展。现代建筑将分为三个阶段介绍：第一次世界大战期间出现，20 世纪 20 年代到 60 年代发展，以及多元化：全球现代主义。学生将分析现代主义的本土表现和 20 世纪主要建筑师。

LA 327 古典艺术世界

本课程将审视古代古典主义时期的艺术和建筑，重点是希腊和罗马，以及它们对美索不达米亚和埃及的重要影响。学生将在当时的历史、文学和哲学背景下对艺术品进行分析，并在研究、理论文章和演示报告中运用所学的知识。

LA 333 中世纪艺术

本课程重点是基督教艺术与罗马和拜占庭帝国的建筑，以及文艺复兴之前西欧的建筑。另外还将审视装饰艺术。学生将对艺术品进行分析并将这些知识运用到研究文章和演示报告中。

LA 343 宗教对比

此概观性课程的重点是古典世界宗教的理想和历史，宗教包括印度教、佛教、犹太教、基督教和伊斯兰教等。学生还将了解到道教和儒教等原始宗教的基本知识。

LA 345 科学艺术，艺术科学

在本课程中，学生将深入了解艺术如何影响科学研究以及科学如何影响艺术作品。学生将观察艺术运动，以及艺术家如何运用科学知识创造出色的视觉冲击。

LA 347 商业法

本课程分析商业法的作用和功能。关注的法律包括合伙企业、公司、雇用、版权、保险、交易和破产等。

LA 358 声音设计中的创意视角 2

本课程概览从1978年至今的声音设计和音轨的发展。课堂上将演示一些从其整个历史中选出的示例。学生将学习声音设计的重要性、技术的影响和关键历史人物，以帮助他们发展自己的创意作品。重点放在声音设计功能如何支持故事的审美和叙述元素上。

LA 359 都市社会学

本课程将探讨城市的作用以及在有记录的历史中其与文明发展之间的关系。学生将在历史背景下比较和对比城市环境、制度和社会文化系统。重点将是社区内的关系、权力结构以及社区成员寻求个人表达的方式。

LA 361 现代世界艺术家

通过概观1980年代至今的艺术运动，本课程展示对现代艺术的批判性研究。将探究当代艺术运动的社会、政治和技术背景，例如涂鸦艺术、超前卫、英国当代艺术、新波普、反观念艺术、新莱比锡画派等。

LA 365 普通心理学

这是一门心理学科学的概观课程。主题包括人类发展、感知、生理心理学、精神病理学、学习以及个性。这些概念的应用将既是实用的也是理论性的。

LA 368 体验文化：当今艺术家的人类学

本课程向学生介绍人类学领域，并探讨人类和文化多样性的深度。学生将比较和对比人们如何在亲属关系、经济因素、宗教和艺术产品方面确立自己的身份。学生将研究和分析人对文化差异的态度和解释。

LA 381 营销要点

本课程通过研究创造和管理有益的客户关系以及了解消费者需求，让学生接触营销世界。本课程将向学生介绍基本营销的要点，并强化此概念，即营销是产品市场发展的战略基础。

LA 382 电影史 3：当代电影

本课程将探讨当代电影的主要运动以及从 1975 年到现在的视频/数字革命的诞生，包括：好莱坞大片、圣丹斯电影节、道格玛 95、政治纪录片和第三世界新浪潮。将对史蒂文·斯皮尔伯格、斯派克·李、简·坎皮恩、大卫·林奇、科恩兄弟、拉斯·特·特里尔、王家卫及其他一些伟大导演的作品进行研究。讲课与观看影片外再加阅读作业。

LA 383 世界电影

本课程将研究以 1968 年为中枢的一段时期内的电影所揭示的世界政治、文化、心智和道德状态。在电影中，这同样是一个致力于激进实验、正式探索和跨国影响的时代。

LA 384 被低估的电影

本课程将探讨一直被影评人士和商业市场所忽视的电影。学生将审视大众品味、商业可行性以及毁誉之间的联系和脱节。将通过讲课、阅读和放映的方式来审视多部被低估的电影及其导演。

LA 385 希区柯克详解

本课程重点关注阿尔弗雷德·希区柯克经久不衰且影响深远的电影，包括其电影的演变过程，从默片根源到早期的英国有声年代再到美国时期。除课堂观看影片与授课外，还将有阅读和观看影片的作业。

LA 386 探索科幻小说的电影

本课程将探讨科幻小说电影的历史，从20世纪初的乔治·梅里爱的“月球旅行记”到20世纪弗里茨·朗的“大都会”，到50年代的“黄金时代”，再到今天充满特效的史诗电影。除课堂观看影片与授课外，还将有阅读和观看影片的作业。

LA 387 电影界女性导演

本课程将探讨女性不可或缺的电影，既有独立制作也有好莱坞制作。学生将审视那些一直为女性能够在电影业执导电影而铺路的导演、制片人和工作室负责人。将通过讲课、阅读和放映的方式对众多电影进行研究。

LA 388 亚洲电影概观

本课程通过对故事讲述和电影语言所做的风格分析，向学生展示各种类型的亚洲电影。学生将分析社会背景如何对作为艺术、行业和政治工具的电影产生影响。还将探讨来自日本、中国、印度和韩国的影片和制片人。

LA 362 法语 3：阅读和写作

本课程重点介绍法语的语法表达和复习。学生还将学习基于情境对话的词汇和习语表达及反映各种法语语言文化的文章和阅读材料。不但有持续的听说和口语练习，还兼顾阅读和写作技能的发展。

LA 393 西班牙语 3：阅读和写作

本课程重点介绍西班牙语的语法表达和复习。学生还将学习基于情境对话的词汇和习语表达及反映各种西班牙语语言文化的文章和阅读材料。不但有持续的听说和口语练习，还兼顾阅读和写作技能的发展。

LA 395 德语 3：阅读和写作

本课程重点介绍德语的语法表达和复习。学生还将学习基于情境对话的词汇和习语表达及反映各种德语语言文化的文章和阅读材料。不但有持续的听说和口语练习，还兼顾阅读和写作技能的发展。

LA 397 意大利语 3：阅读和写作

本课程重点介绍意大利语的语法表达和复习。学生还将学习基于情境对话的词汇和习语表达及反映各种意大利语语言文化的文章和阅读材料。不但有持续的听说和口语练习，还兼顾阅读和写作技能的发展。

LA 402 高级小说写作

学生将在此创意写作课程中掌握小说的艺术和技巧。学生的原创作品将在精心调控的工作室中得到批评，以取得精密成熟的终稿。另外还将讨论一些技法 and 理论问题，例如叙述形式（长篇小说、中篇小说和短篇小说）和自我约束的策略以及语言。

LA 405 教学：原则和实践

推动本课程的三个问题是：我们如何学习？我们应该如何教学？我们如何知道学生学到了什么？此实践课程包括相互教学、讨论、阅读和作业，以便学生建立学习方式、教学实践、课程规划、评估和批评的基本实际知识。

LA 407 视觉艺术中的披头士

本课程重点介绍披头士在其职业生涯中的时尚、设计、电影与音乐风格的演变，以及与之相关的视觉媒体如何影响了其他艺术家的作品。

LA 408 数字技术前的模拟技术：朋克/无浪潮电影与音乐

本课程涵盖 1977 - 1987 年对于纽约很独特的电影、音乐和艺术界的一些跨界活动。本课程将从20 世纪 70 年代末至 80 年代中期的艺术界、俱乐部现场、音乐中挑选电影并进行放映，另有选择读物，将讨论每部电影的历史背景。

LA 410 电子商务

本课程将向学生传授网上销售时尚产品的基础知识。课程将解释电子商务技法的新策略、基于网络的新兴商务模式、营销创新和增强客户界面的最新技法。

LA 417 漫画高级写作

本课程教授高级漫画书的脚本写作技巧。学生将阅读图形小说，概括出一个原创的具有多个问题的剧情线，并创作一篇完整的单一问题漫画书脚本。

LA 420 意大利文艺复兴艺术

本课程研究意大利 1300 至 1600 年间的雕塑绘画作品 and 建筑方面的主要艺术家、艺术作品 and 历史背景。学生将应用主要来源读物 and 文艺复兴学术界的创新理论，在论文 and 口头报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 421 北方文艺复兴艺术

本课程将探讨 1300 至 1600 年间北欧一些国家的雕塑、绘画 and 建筑的相关主题，这些国家包括荷兰、芬兰、法国、德国 and 英国。学生将通过应用主要来源读物 and 文艺复兴学术界的创新理论，在书面作品 and 口头报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 422 意大利巴洛克艺术

本课程将探讨 1600 至 1700 年间意大利的艺术与建筑的相关主题。学生将通过应用主要来源读物 and 巴洛克学术界的创新理论，在书面作品 and 口头报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 423 荷兰艺术的黄金时期

本课程将探讨17世纪荷兰共和国及其周边地区的艺术。艺术家包括：伦勃朗、鲁本斯、范戴克、弗美尔、哈尔斯、道和雷斯特。学生将通过应用主要来源读物 and 荷兰学术界的创新理论，在书面作品 and 报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 429 建筑理论

本课程向学生介绍建筑理论的成形运动和概念。通过追踪理论的演变，学生在课程写作时可将不同的思想结构与建筑制作联系起来。学生会将自己的作品置于连续的建筑背景和制作中。

LA 432 西班牙艺术：从格列柯到毕加索

本课程探讨 16 世纪到 20 世纪构成西班牙艺术的主要艺术家、运动、事件 and 机构。学生将应用主要来源读物 and 理论学术，在书面作品 and 口头报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 433 十八与十九世纪欧洲艺术

本课程将研究 19 世纪的欧洲艺术及其在 18 世纪的起源。重点将放在洛可可、新古典主义、浪漫主义、现实主义以及印象派的启蒙 and 美学主题上。学生将应用主要来源读物 and 最近的学术，在书面 and 口头报告中对艺术作品进行批判性分析。

LA 435 符号的力量符号学与视觉艺术

本课程研究符号学、标志与符号的理论与研究。本课程将探讨在美术、电影、平面设计、广告 and 大众媒体领域的视觉艺术与标志语言之间的关系。

LA 449 都市设计理论

本课程可使学生在网络条件下分析和阐述城市。学生将探索加速迅疾的城市条件、生态学以及作为新建筑可能性催化剂的各种新兴逻辑，同时在关键理论及其对设计实践的各种影响上发展自己的观点。

LA 462 神化和符号的力量

本课程重点关注不同文化的神话及其象征性表现。学生将学习识别现代社会中流行的神话和符号，并在自己的作品中甄别这些主题。

LA 464 达达主义与超现实主义概观

达达主义与超现实主义代表现代艺术史演变的转折点。这两个运动是理解现代主义 and 后现代主义的基础。本课程重点介绍从第一次世界大战到第二次世界大战刚结束时的国际达达派 and 超现实派艺术家的艺术、文学、哲学 and 电影。

LA 480 小企业家

本课程采取实际方法来构思、规划、组织 and 管理一个小企业。本课程从如何做的角度出发，通过来自商业领域的大量示例 and 应用，要求学生完成一份可供未来实施的合理商业计划。

LA 483 互动媒体生产和创业

本课程将探讨在游戏 and 互动娱乐行业中项目经理 and 工作室老板的角色。学生将学习组织团队 and 建立成功的工作室所需的技能。主题包括管理资源 and 维持日程 and 预算。也包括独立工作室商务问题，如企业成立 and 工作室运营。

LA 492 法语 4：熟练

在本课程中，重点仍然放在法语语法表达 and 复习上，并强调更高级的结构。学生还将阅读、分析和评估与艺术 and 设计相关的短篇小说 and 文学选。将在口头 and 书面交流方面有大量练习。

LA 493 西班牙语 4：熟练

在本课程中，重点仍然放在西班牙语语法表达 and 复习上，并强调更高级的结构。学生还将阅读、分析和评估与艺术 and 设计相关的短篇小说 and 文学选。将在口头 and 书面交流方面有大量练习。

LA 495 德语 4：熟练

在本课程中，重点仍然放在德语语法表达 and 复习上，并强调更高级的结构。学生还将阅读、分析和评估与艺术 and 设计相关的短篇小说 and 文学选。将在口头 and 书面交流方面有大量练习。

LA 497 意大利语 4：熟练

在本课程中，重点仍然放在意大利语语法表达 and 复习上，并强调更高级的结构。学生还将阅读、分析和评估与艺术 and 设计相关的短篇小说 and 文学选。将在口头 and 书面交流方面有大量练习。

LA 499 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由特邀艺术家教授。可以联系你所在系的系主任 or 顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费，资格要求可能会因课题的不同而异。

LA 648 可持续发展与社会

本课程涵盖涉及可持续性的当代最重要的议题。学生将了解当前可持续性所面临的挑战 and 影响艺术 and 设计行业的政策，同时探讨影响、促进社会可持续性的教育、生活方式 with 技术策略。



研究生文科课程

高等教育在不断飙升。学士学位已成为标准的期望。行业领导人现在的要求越来越高。在很多领域，硕士学位现在是必备条件。旧金山艺术大学迎合更多需求更高期望，我们因此而自豪。

研究生文科是基于文科的一门课程，专门针对研究生的需求而设计。伟大的思想来自知识的储备和蕴含的激情。让我们来教你掌握工具和技法，以便你与世界分享你的愿景。

毕业课程

GLA 601 文艺复兴艺术世界及其古典起源

本课程利用传统的美学概念，考虑基于古典美的概念的文艺复兴艺术作品。将探究不同的希腊和罗马思想家，以及那些对文艺复兴产生影响的哲学家、人文主义者和特定艺术家的思想。

GLA 602 二十世纪艺术及思想意识

在简要回顾 19 世纪的艺术和前卫艺术后，本课程将关注 20 世纪的艺术运动、风格和思想界。将探讨各种哲学和社会运动，及一些艺术家，并探索现代主义、艺术和文化的构成。

GLA 603 人类学：体验文化

通过阅读、实地项目和积极的参与，学生在分析当代社会群体内部和群体之间的文化模式时，将应用人类学的主导理论，因为这些理论适用当代社会。为了进一步发展学生作为视觉艺术家的跨文化交流，重点将放在与艺术、设计和营销相关的领域。

GLA 605 电影理论与风格

本课程涉及电影风格的形成和演变，主要在这些方面：摄影机、照明、剪辑、现场设置调度、声音、故事和表演。将研究电影的历史，重点是审美的发展，以及对于影响当代作品的创新之幕后力量。

GLA 606 超越国界：全球性社会中的艺术与文化

本课程将探讨占主导的欧美文化与其他文化之间的历史关系。学生将考虑包括后殖民主义、跨国主义和全球主义的概念，并研究这些因素如何形成了艺术的生产、流通和消费。

GLA 607 启蒙艺术与思想

本课程通过研究从文艺复兴到现代早期艺术风格和哲学的演变来探索启蒙艺术。学生将研究造就了艺术家们的思想史以及 17 世纪和 18 世纪欧洲巴洛克和洛可可运动中的艺术品。

GLA 608 专业演示报告与交流的提高

本课程将探讨和使用演示报告的形式。其中将涵盖多种形式的交流，包括问答形式、与客户说话、倾听、如何简化复杂的想法和/或绘图、有指导的演示报告、观众和/或客户分析、访谈、展示多项技能、清晰说话以及词汇。

GLA 609 革新传统：十九世纪艺术与思想

在此课程中，学生将了解 19 世纪的艺术和思想。学生将在欧美美学环境的背景下学习哲学、艺术史和文学作品选。

GLA 610 平衡创意和盈利性

此课程适合网络设计和新媒体研究生院的专业。学生将在其作品集集中展示必要的技能，为一组织机构的网络呈现作创意指引。

GLA 611 文化叙述

本课程探讨文学中文化声音的多样性，让学生了解艺术家在超越时间和空间的一套特定文化和主题环境中的表达能力。学生将阅读一些创意见文章，参加每周的课堂讨论，并在书面文章中运用批判性的思维技能。

GLA 612 硕士生写作与研究

本课程强调读者和目的，指导学生整个写作过程，并提供针对各阶段的策略，包括想法的产生、研究、写草稿和编辑。这些活动将帮助学生发展和阐述最终的项目概念，以及满足未来在职业生涯中的写作要求。

GLA 613 二十世纪时尚艺术史

本课程探讨从 20 世纪初到现在时尚设计的历史和跨文化的影响。学生将研究时装每十年的主要外观特点，同时达成对该时期社会和经济环境的理解，以及其如何与当代时装产生联系。

GLA 614 建筑行业的专业实践

本课程让学生接触进行建筑实践的商务。重点是理解建筑师许可证、如何组织和管理专业建筑事务所、项目管理方法、协议与合同、付费和薪酬、职业道德、保险、土地使用过程，以及与顾问和承包商的关系。

GLA 615 平面设计史

本课程探讨影响设计演变的历史、文化、社会和政治运动。将侧重介绍重要的从业者和他们对于当代设计实践的贡献之应用。

GLA 615E 平面设计史

本课程对影响平面设计演变的历史、文化、社会和政治活动作深入调查，

只为 **EAP 603 和 ESL 以上程度的学生。**

GLA 616 神圣几何

此课程将从视觉上探索神圣几何如何在原理上影响圆、球和轮以及宇宙、太阳、月亮、行星、天堂和曼荼罗。还将探讨艺术家和设计师的创作过程。

GLA 617 现代世界的神话学

本课程从多角度探讨多元文化中的神话及其象征性表现。学生将运用标准分析模型来解释和讨论神话，探索神话研究的历史，学习认识神话形式以及它们在古代和部落社会以及现代文化中的运作方式。

GLA 618 电影音乐史：电影配乐的艺术

此课程将调查电影配乐的发展，从开始的无声电影直至今天我们听到的多种风格。在课堂上将演示所选的示例。学生将了解到配乐如何支持故事的美学和故事讲述元素。

GLA 619 现代美国剧院的文化与个性

本课程将研究 1940 年后美国戏剧中有关身份、社区、性别、种族和性的主题，重点是有影响力的女性、男女同性恋的作品以及戏剧文学中的多元文化文学的声音。学生将从演员的角度分析戏剧，并确定他们在美国文化中的社会历史意义以及艺术贡献。

GLA 621 角色动画的历史与技法

通过讲课和大量放映相结合，学生将学习动画的历史，既将动画作为一种艺术，也作为一种技术。主题包括不同的区域风格、作为社会反映的动画、打破 3D 诅咒的早期尝试以及早期作品在当今动画中的反映方式。

GLA 622 视觉效果的历史与技巧

本课程将分析特效技法的历史，并将这种知识应用到当代视觉效果和动画上。将从相机内置技法入手，主题涵盖传统定格动画、运动控制、哑光绘画、模型和微缩模型，及至现代电脑制作的视觉效果和动画、合成及制作方法。

GLA 623 游戏历史与技法

本课程将提供历史上的游戏概览，从棋盘游戏到复杂的 PC 和游戏机游戏。将研究游戏设计与理论、非线性故事讲述、前期制作和游戏艺术等。重点将放在社会中游戏的使用以及人如何通过游戏而相互联系上。

GLA 624 视觉开发史

本课程将扩展学生多平台和学科方面的视觉设计知识，并将其置于更广泛的历史背景下。学生将接触直播和动画电影、电视以及游戏的视觉语言。

GLA 625 摄影史

本课程探讨摄影的历史以及摄影对视觉艺术的影响。将在理论上和应用术语中定义并研究整个摄影史中的主要摄影运动和风格。

GLA 626 摄影师的商业惯例和原则

在本课程中，学生将审视和构建摄影行业的业务实践和标准，以便为其个人的作品制定可行的商业和营销计划。此外还将针对美术、商业艺术、纪录片和摄影教学来讨论当代的商业和专业实践。

GLA 627 全球化世界的工业设计

本课程将探讨作为文化表现形式和专业的交易活动的工业设计。涵盖的主题包括设计的本质及其文化含义，以及跨文化设计在当今全球化世界中的实践。

在以下网站查看日程、资格要求
和课程费用并注册，网址为：
<https://catalog.academyart.edu>

GLA 629 美国插图的150 年

本课程是美国重要插图画家作品的全面概观，从 19 世纪中叶至21 世纪。将结合当时的印刷和广告能力而分析作品的技法和风格。还将探索插图对当时的文化模式的影响。

GLA 630 可持续设计概观

本课程将重点介绍影响 21 世纪设计的可持续设计理念和环境问题。学生将研究事实并建立关于可持续性的观点，从而形成个人理念。

GLA 631 工业设计过程

此高度互动的课程将探讨工业设计过程以及如何将其应用于各种创意学科。通过视频、演示、讲课、小组活动、个人作业、展示报告、阅读和案例研究等形式，学生将学习寻求机会和创造性地解决问题所需的过程和练习。

GLA 632 设计科学：人种学方法

本课程分析潜在消费者和用户的动机和行为。学生将在真实生活环境中，运用采访和调查策略、观察技巧以及其他人种学研究方法。借助多种形式的定性和定量数据，学生将通过创作故事和创意见解来充实设计过程。

GLA 634 室内设计师的专业实践

本课程的重点是作为专业室内设计师所需的有效商业技能。将讨论专业操守、付费的产生、计费 and 会计、采购文件和入住后评估。将说明参与专业组织和职业发展道路的好处，包括国家考试、国家认证和/或许可。

GLA 636 动画师学表演

本课程重点介绍表演和导演技能，这将加强学生的视觉和语言交流能力。课程将集中在三个基本要素上：哑剧、配音表演和即兴表演。还将重点学习如何创作和演出喜剧。

GLA 640 都市景观史

本课程将探索世界各地开放空间的文化历史，例如花园、公园、广场、州和国家公园系统。将向学生介绍工业化、加剧的城市化、社会改革，对生态的关注和自然资源的保护将对自然产生的影响。

GLA 670 动画与视觉效果专业实践

本课程可使 MFA 候选人接触专业动画、视觉效果和游戏行业对传统和数字媒体的期望，从而让学生为其预期职业做好充分准备。重点将放在沟通、协作、联网交际、营销和工作场所流程上。

GLA 671 时装专业实践与沟通

本课程向学生介绍时尚界专业环境的期望。重点是制作简历、准备面试以及发展专业作品集。

GLA 672 工业设计师专业实践与沟通

在本课程中，学生将学习如何在商业世界中经营。学生将构思、规划和组织一个小企业，在专业交流和研究中应用各种技能，并设想、筹资、作原型，将新产品推向市场，同时打造一个完善的专业个性。

GLA 673 娱乐专业实践

本课程将向学生介绍电影业的商业和法律事务。重点了解专业的电影项目 and 生产公司的组织和管理方式、项目融资、知识产权保护、协议的起草和谈判、费用、利润分成和其他赔偿、保险以及与演员和剧组的关系。

GLA 674 美术师专业实践

本课程将使学生准备可作专业展示的艺术作品，并使其接触其领域内的商务问题。重点是创作一个作品集和艺术家网站，其中包含简历、声明、艺术家简历以及艺术家作品的专业照片合集。

GLA 675 插图画家的专业实践

本课程将使插图专业的学生准备可作专业展示的艺术作品，并使其接触其领域内的商务问题。重点是个人职业分析，接下来是建立支持性的财务策略，最终创建以艺术家网站为中心且具有说服力的多渠道作品集。

GLA 676 设计师与广告人专业实践

本课程重点介绍平面设计、网页设计、新媒体和广告的专业实践。将深入讨论这三个关联领域最常见的共同业务问题。学生将创建个人职业计划，并将学习法律和项目管理问题和解决方案。

GLA 677 教育艺术者专业实践

本课程面向希望在公立 (K-12) 学校以外教学的艺术家和设计师。通过设计和对同仁进行教学而理解学习，学生将由此建立基本技能，开发适合向潜在雇主展示的作品集，并确定现有的就业机会。

GLA 678 游戏开发人员专业实践

本课程将使 MFA 候选人涉猎所期望的专业游戏行业 。学生还将熟悉不同游戏类型之间的各种专业设置和开发实践差异，从而让学生为其预期职业做好充分的准备。

GLA 679 视觉发展专业实践

本课程重点介绍动画、游戏和电影行业的视觉开发专业实践。将深入讨论这三个关联领域最常见的共同商务问题。学生将创建个人职业计划，并将学习法律和项目管理问题和解决方案。重点将放在沟通、协作、众筹、网络、营销和工作场所流程上。

GLA 680 音乐和声音设计专业实践

此课程将向学生介绍商务和法律事务，这在他们将来成为作曲家、声音设计师和声音艺术家时会涉及到。重点了解专业项目和公司的组织和管理方式、音乐授权、项目融资、知识产权保护、协议的起草和谈判、付费、利润分成和其他赔偿、保险以及与其他商业、法律和创意专业人士的关系。

GLA 681 景观建筑的专业实践

本课程的重点是专业商务技能和知识，对一个高效、负责任的景观建筑师而言，这是必不可少的。学生将学习设计和施工过程中涉及的各种法律和合同安排。还将针对专业操守 、保险等专题进行讨论。

GLA 685 娱乐的社交媒体营销

无论创作一款应用程序、时装产品线、游戏、产品、电影，还是其他作品，本课程都能提供有关众筹和社交媒体营销重要性日益凸现的最前沿信息。学习如何取得资金充、构建自己的品牌、吸引支持者和使实现自己的梦想项目。

GLA 699 专题

每个学期提供的专题课有所不同，专题课由相关领域的专家教授。可以联系你所在系的系主任或顾问以了解更多信息。请注意，某些专题课需要收取课程费、有资格要求，且/或可能需要系主任批准。

GLA 712 科幻小说和幻想类型

本课程提供针对文学、电影和游戏中科幻小说和幻想的批判性和历史性概观。重点是科幻小说和幻想的历史、类型和演变，以及这些作品反映其社会和文化背景的方式。

GLA 713 创意写作

本课程旨在让学生熟悉创意写作过程。学生将通过原创的诗歌、散文和小说来表达自己。重点是隐喻以及主题、情感、剧情和人物。

GLA 714 表演

学生将学习如何运用表演技法，来呈现生动、实际相连的表演，给脚本以生命。学生将学习演员如何在想象中和实际中融入剧本，并将在现代的舞台剧和屏幕剧中表演场景和独白。

GLA 716 速度与激情：短片世界

本课程将向学生介绍短片的历史和本质。学生将培养短片故事概念，长度在十秒钟到二十分钟之间，从脚本和分镜剧本到娱乐受众的动态媒体，利用创作短片所需的技能，对可行的原创概念进行创作。

GLA 903 欧洲研究生研讨会

在此为期三周的课程中，学生将接触欧洲特定城市或地区的艺术。课后，还将带领学生参观所选地区的建筑和城市的博物馆。研讨会目的地每年都不同；请参阅课程表来了解具体的地点。

GLA 905 佛罗伦萨研究生研讨会：文艺复兴艺术与建筑

此沉浸式课程通过现场体验向学生介绍意大利佛罗伦萨开创性的艺术和建筑作品。授课和阅读将展现佛罗伦萨文化遗产的丰富历史，而写作和写生作业将为学生提供了解文艺复兴时期及其巨大影响的机会。

网络



创意。互动。灵活。

旧金山艺术大学网络教育提供灵活、创新的课程，帮助你充分发挥创造能力。我们的课程由业内专业人士讲授，并且大量采用多媒体教学。

如果你对本科或研究生学位课程感兴趣，或者只想参加其中的几门艺术课程，都可以立即了解更多关于网络课程的信息！请致电 800.544.2787 或 415.274.2200（美国境外）。也可以访问我们的网站：
www.academyart.edu。

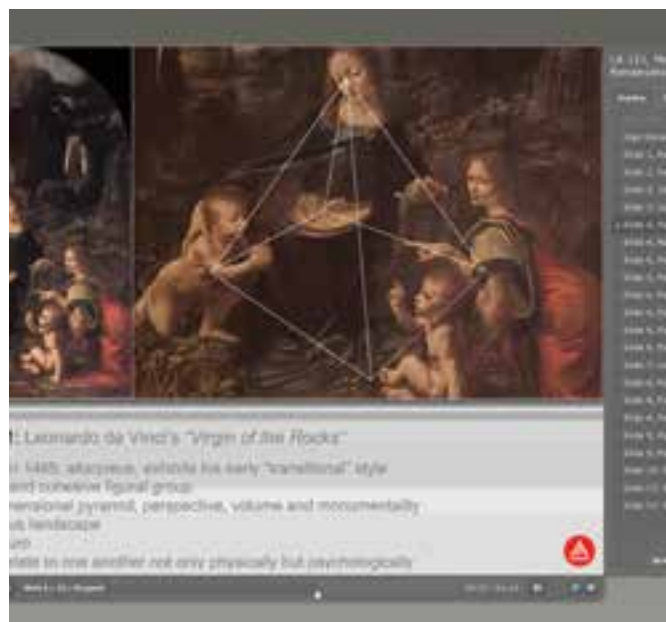
我可以在网上完成整个学位吗？我可以同时在网上和校内课堂学习吗？对这两个问题，答案都是肯定的！你可以在网上获得整个学位，也可以通过网上和校内课堂相结合的方式取得学位。选择取决于你！你也可以在网上学习完成个人进修。

旧金山艺术大学的网上教育与其他学校提供的网上课程有何不同？我们的课程内容丰富、高度集中，利用多媒体手段来促进沟通、学习和掌握技能。我们提供一个完全交互式的学习体验，包括专业的演示视频、音频和直观的界面。

如何查看最新的课程和所授学位？除了目前提供的网上课程外，还会陆续增加新的学位和课程。有关目前所授课程、学位和结业证书的所有最新信息，请访问 online.academyart.edu。

我会与我的同学有任何联系吗？有限的班级规模、互联网的集成使用以及会议软件可以让网上教师创建一个研讨会样式的“课堂”环境，学生在这种环境下彼此交互，和教授交互也是一样。由于网上讨论是异步的（没有必要同时参与），所以你可以在遇到问题时提出来，并随时参与讨论。

我可以在需要帮助的时候联系老师吗？你可以通过网上讨论、课堂电子邮件或打电话的方式联系老师。



我们改写了“家中上学”一词的定义。

我可以在网上课中获得学业或语言帮助吗？

学业支持：我们的网络学业支持团队将提供个人化的学业帮助。我们专注于网络学习策略，其中包括如何：
在灵活的课堂环境中有效管理你的时间与你的老师和同学进行交流成功参与讨论

请求帮助非常容易 - 你只需点击学生主页上的“旧金山艺术大学资源中心”链接即可。

写作支持：学生可以使用网上写作实验室（OWL）通过电子邮件获得对其写作的反馈。OWL向所有在旧金山艺术大学注册课程的学生提供。湾区学生也可以使用校内写作实验室，在那里他们可以亲自与写作辅导老师一起工作，获得如何提高其写作的提示。

英语语言支持：所有网上学生都可以获得英语语言支持。一些网上课程会有英语教师在课堂上回答问题并帮助澄清难以理解的概念。在课堂上没有英语教师的学生可以通过点击其首页右侧的“英语作为第二语言”来请求帮助。在校内还为参加网上课程的当地学生成立了一些学习小组。

网上课程都包括哪些组成部分，我应该如何参与？就象实际校园一样，网上课程有学生、教师、咨询建议和工作人员。唯一的区别是学生使用基于网络的讨论、电子邮件、电话和传真进行交互。不需要举手，你在网上讨论中提出问题。你不必为上课迟到感到担心，因为你可以随时访问需要学习的内容。只要你在为每个模块或每一课分配的时间内完成材料和作业，就可以随时随地在网上查看所有讨论、讲课和作业。课程内容中会给出明确的参与要求。学生与世界各地间的教学和互动是例外。

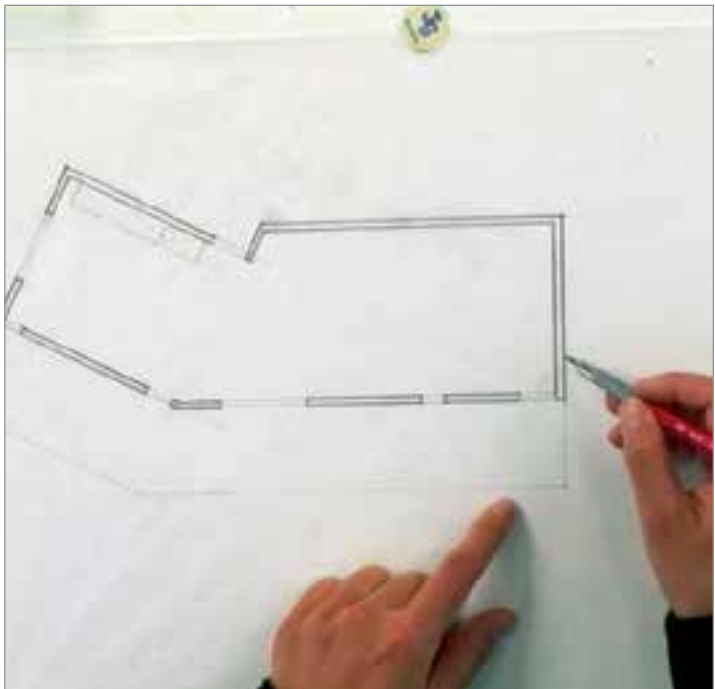
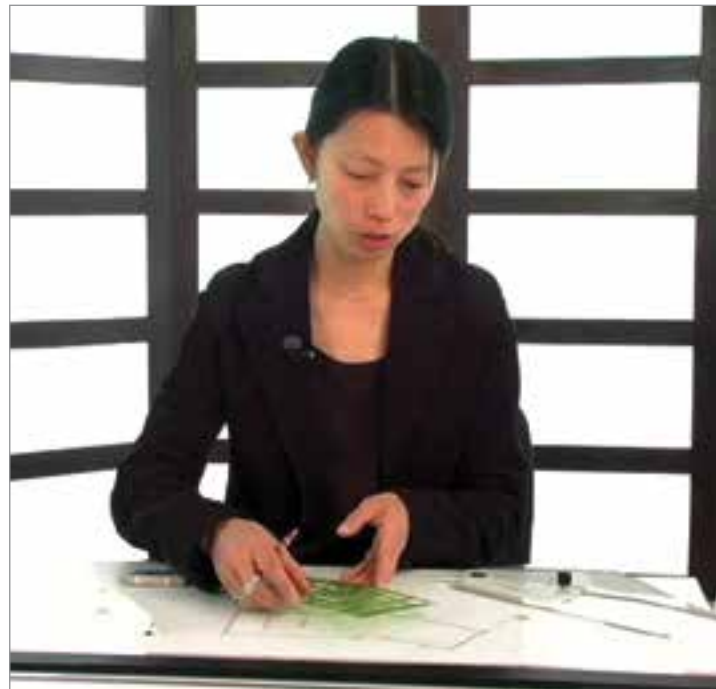
网络讨论你可以发布到网络讨论中，或者通过网络浏览器发送电子邮件给教师。网络课程的会议完全基于 Web。基于网络的会议系统是当今远程学习最有效的交互设备。你可以将文本、图形、HTML 和 Internet 链接发布到课堂讨论中。你只需要有一个最新的 Web 浏览器，就可以访问课堂讨论并与其他人进行交互。

我需要哪些课堂材料，在哪里买？对于许多课程，你需要购买书籍或其他材料。请务必尽快订购教科书，为第一天上课做好准备！在每个课目的描述网页上都提供了有关需要订购的书籍或材料（如果有的话）以及如何订购的说明。如果对于教科书或软件有任何问题，可以通过 online@academyart.edu 与我们联系。

前提条件是什么？我如何知道我是否有资格？资格条件与旧金山艺术大学的普通目录和课程公告中所述的条件相同。这些有关网络课程的信息在网络课程表中也有提供。

我是否需要有一台 Mac 或 PC 计算机？大多数网络课程在 Macintosh 或 PC 计算机上都可以完成，但是课程目录中的个别网络课程描述页面会指出一些特定的网络课程，它们只能在 Macintosh 或 PC 计算机上完成。建议网络学生在购买新计算机之前先阅读参考这些网络课程描述页面来了解他们想要追求的学位。

Drafting a Plan



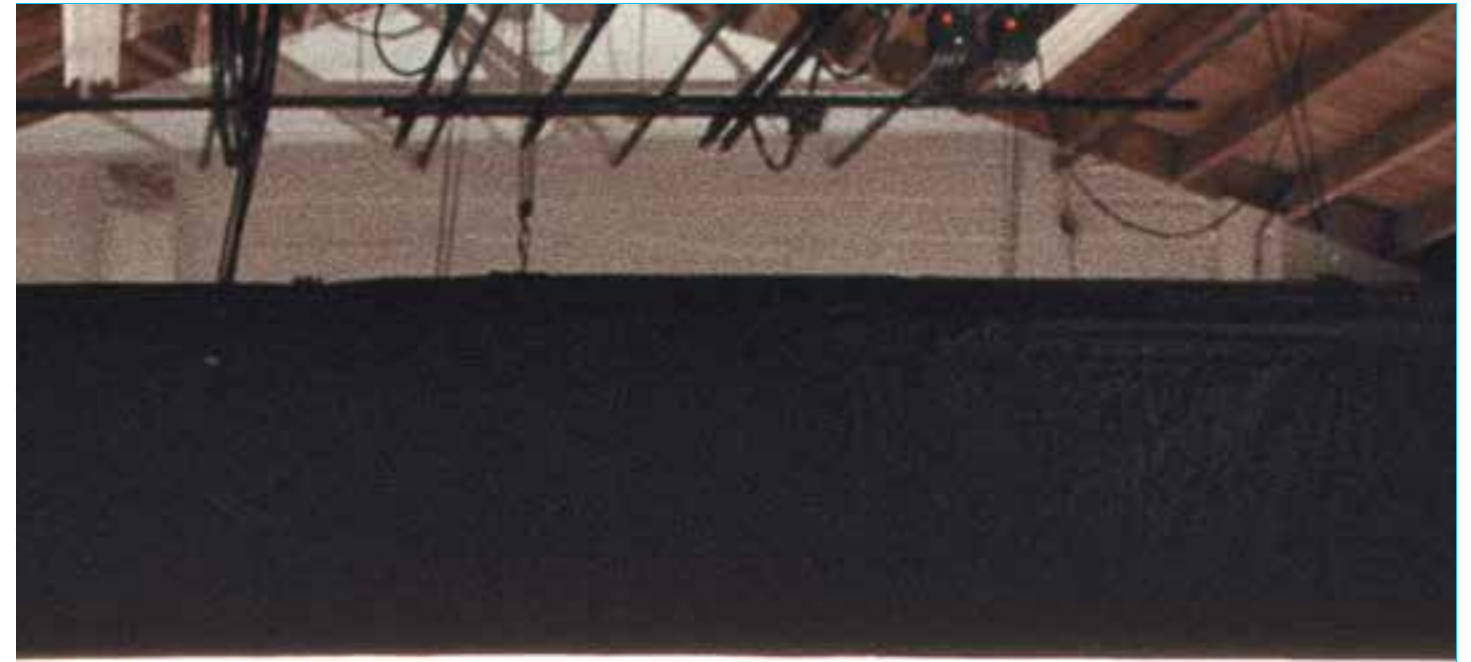
每一级别的课程



大学预科课程
个人进修
艺术进修教育
专业发展







体育运动





成为艺术家。成为运动员。

旧金山艺术大学是唯一一所属于NCAA 成员的四年制艺术学校。

我们的体育课程打破了艺术家和运动员给人的刻板印象，因为我们的运动员就是艺术家。大胆的表达、专注的意念和无拘束的激情不仅是伟大的艺术家，也是顶级运动员的标志。

城市骑士在 2008 年引入了竞争性的“艺术家-运动员”概念，在 2012 年获得了完全资格的 NCAA 第二区地位，并继续支持 16 个校际运动，这使得旧金山艺术大学不再仅是一个顶尖的艺术学校。

除了竞技运动外，旧金山艺术大学还有一个休闲运动和健身系。艺术家们常常忘记他们的身体就是创造其杰出作品的工具。为使艺术家的艺术职业更持久，营养班和校内团队会帮助他们获得身体认知和激发创作活力。



旧金山艺术大学的体育运动

校际运动 **NCAA** 和 **PacWest Conference** 成员

秋季校际运动队

- 越野 (m/w)
- 足球 (m/w)
- 排球 (w)

冬季校际运动队

- 篮球 (m/w)
- 室内田径 (m/w)

春季校际运动队

- 棒球 (m)
- 垒球 (w)
- 户外田径 (m/w)
- 高尔夫 (m/w)
- 网球 (w)

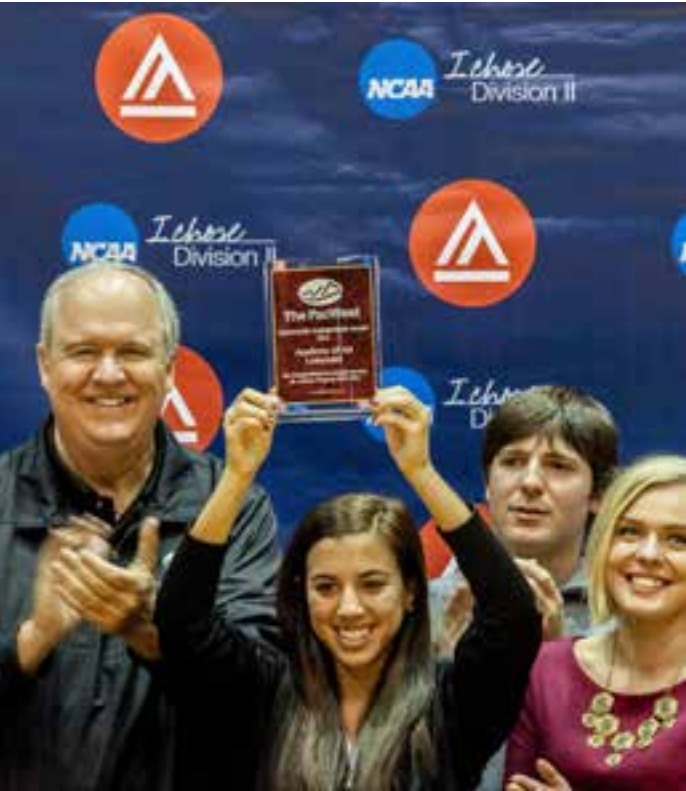
还提供许多校内运动和俱乐部

通过数字看骑士

- 200 名艺术家-运动员
- 122 项 NCAA 全西部地区荣誉
- 55 个 NCAA DII 全美奖杯
- 35 个国家出席
- 16 个运动队
- 13 次 NCAA DII 赛季后出面
- 3 场 Pacific West Conference 锦标赛
- NCAA 的 1 所艺术院校

娱乐和康健系提供从舞蹈课程到校内运动的各种活动。

校园生活提供许多俱乐部，从健康和健身到针对主要特定群体。



校园信息

经济资助及学费
校园生活与领导力
学习资源
校历
校园地图
录取信息



我们的校园

地处市中心的校园

旧金山艺术大学为学生提供独一无二的城市校园：在旧金山市。湾区是蓬勃繁盛的创新中枢。这里汇聚了最前沿的技术、可持续的设计和创造性的艺术，让旧金山艺术大学的学生们尽享这独一无二的地理位置。在校园就读的学生可加入由我校和旧金山市艺术家与设计师组成的社区，感受其中的活力。这里依托湾区生生不息的创造力，兼具一流的设施与设备，学生定可将自己富于创见的想法付诸现实。欢迎到海湾之城就读。

第一教学地点

79 New Street
San Francisco, CA 94105

网络学习

我们提供艺术与设计专业的本科与研究生学位网络课程，品质与我们的校园课程同样出色，但更为灵活。网络学习便于学生在学业与职业、家庭及其他责任之间取得平衡。旧金山艺术大学的认证确保最高标准的教育、教学与效果。我们在课上教授专业艺术家与设计师运用的技能与技法，这些技能有助于你充分发挥自己的创造力。

请通过以下网址了解更多信息：www.online.academyart.edu





学费信息

2016 年夏季学期	
本科学费	每个学分 \$835
研究生和艺术教师证书学费	每个学分 \$935
从 2016 年秋季开始生效	
本科学费	每个学分 \$873
研究生和艺术教学证书学费	每个学分 \$982

经济资助

许多学生会需要经济资助以完成大学学业。我们可为学生提供多种经济资助资源，欢迎你与我们联系，讨论经济资助选项。我们鼓励并帮助你找到经济资助。

如何缴纳学费

- 学费按学分收取。
- 学生根据每学期注册的学分缴费。
- 学生需支付申请与注册费以及指定的额外课程费。
- 学费应在每学期开学第一天前的周六付清。

与课程相关的费用

许多课程要求支付与课程相关的费用。课程费和课程说明列于本目录中。与课程相关的费用必须在学费缴纳截止日前支付。课程费用于支付课堂耗材和设备支出。

每学年典型学费示例	
2016 年夏季学期	
本科（24 个学分 x \$835）	\$20,040
研究生学费（24 个学分 x \$935）	\$22,440
从 2016 年秋季开始生效	
本科（24 个学分 x \$873）	\$20,952
研究生学费（24 个学分 x \$982）	\$23,568

额外费用

(不予退款)	
每学年典型费用（各专业有所不同）	\$500
每学年典型耗材成本（各专业有所不同）	\$1,790
每门课退课费	\$25
储物柜租赁费（秋季和春季/夏季学期）	\$20
退回支票手续费	\$15
延迟注册费	\$50
学费滞纳金	\$50
支付计划费	\$50
身份证照片更换费	\$30
学生活动费	\$30

学杂费变更

学杂费可能会随时发生变化。请学生注意，本目录中所含信息可能会变更，恕不另行通知。本目录中的信息不构成旧金山艺术大学与学生或入学申请人之间的合同。

如何缴纳学费

选项 1（推荐）

如果使用 Visa 或 MasterCard 卡支付，可登录到学生自助服务，进行在线支付。前往 www.academyart.edu（点击在读生，然后点击自助服务）。一天 24 小时都可进行支付。

选项 2

如果使用支票支付，支票抬头请写旧金山艺术大学，并将支票寄至：

收账部
收件人：
Tuition Payments
Academy of Art University
79 New St
San Francisco, CA 94105

注：请在支票上注明学生身份号码，以便确认身份

选项 3

可于正常工作时间，在设于 79 New Montgomery 大楼二楼的收账部进行现金支付，亦可放入我们的安全收款箱中。

经济资助的电子发放

(向全体学生强烈推荐)

旧金山艺术大学与财务服务公司 Higher One Inc. 合作，实施一项新的退款方案。

Higher One 寄给学生的绿信封中有一张激活卡。如果在就读期间的任何时候需要接收旧金山艺术大学的退款，在校生需使用这张卡在线设置退款首选项。

请注意，虽然旧金山艺术大学 U 卡上带有借记卡和 MasterCard 的标识，但它仅是一个激活工具，只有在你选择开立 Higher Once 支票账户时才具有借记卡/MasterCard 卡的功能。请了解你的选项！如需更多信息，请前往我们的网站 www.academyart.edu，点击财务，然后点击退款选项。

分期付款计划

(旧金山艺术大学的所有学生均有资格申请。)

- 分期付款计划是一个方便实惠的选项，适合学生和家长支付学费。
- 秋季和春季学期均可使用分期付款计划。

学生和家长可分四次支付学费，每次金额相等。如果你获得了部分经济资助，则可利用分期付款计划支付经济资助以外的学费。

如何申请分期付款计划

你必须在申请分期付款计划之前注册入学。第一期缴费时需支付 \$50.00 的分期付款计划费。

在线申请：

你可通过学生自助服务进行在线申请。前往 www.academyart.edu。你可在“支付”页面找到更多说明。

本人申请：

前往旧金山 79 New Montgomery Street 二楼的收账部。请携带你当前的经济资助授予函（如适用）及当前课程表的副本。

要了解更多信息，请致电 800.544.2787 或 415.274.2222 收账部，或访问以下网站：www.academyart.edu。



校园生活与领导力

校园生活与领导力

艺术家要成长和获得灵感，很大部分得益于课堂或工作室以外的世界。在旧金山艺术大学，我们深知这个道理。

我们设立了强健的校园生活与领导力部门，为你的求学经历增值。你将有很多机会参与，对很多学生而言，积极参与是获得成功的关键。我们的首要目标是激励你做到最好。

校园生活与领导力部门还提供：

- 学生活动
- 休闲与保健课（要了解更多信息，请参见“运动”部分）
- 学生社团
- 职业发展与创业

当你抵达校园后，我们会在“新生介绍会”欢迎你。“Start Smart”是专为你设计的项目。我们承办各种有趣的运动，帮你成功开始在旧金山艺术大学的求学生涯。

校园住宿

住宿艺术生

- 我们在旧金山各处都设有学生宿舍，这些宿舍都设在最有活力的社区。
- 保证为所有新生提供住宿。
- 可为第一年新生、转学生与老生以及 21 岁及更大岁数的学生提供住宿社区。
- 每个宿舍楼都有指定舍监，很多宿舍楼还有住有一位宿舍助理。
- 安全是所有宿舍楼和整个校园的头等大事。
- 可提供餐饮计划，让你尽享我们餐厅级的就餐计划！

在线申请住宿！你可通过以下网址了解更多信息，并填写校园住宿在线申请表：www.academyart.edu。亦可通过以下方式联系我们：

800.544.2787（免费）
415.274.2222（美国境外）
housing@academyart.edu

Student Housing
Academy of Art University
79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105



图书馆和学习资源

学生服务部

学生服务部是针对在校老生的一个部门。新生将在入学后的第一个月会收到其咨询老师来信，提供学业咨询方面的帮助。所有学生都有一名指定的咨询老师，帮助学生为今后的学期进行再注册、更改课程、进行学业计划评估以及规划在我校的毕业学期。自助服务可能提供了在线注册和更改课程的便利，但学生每学期应亲自或通过电话与其咨询老师讨论学业进展情况。定期与咨询老师会面进行学业计划评估可帮助学生更顺利地取得学位。

如果你不知道谁是你的咨询老师，请打电话或发送电子邮件至：

本科生：
电话：800.544.2787 或 415.274.2222
电子邮件：studentservices@academyart.edu

研究生：
电话：800.544.2787 或 415.274.2222
电子邮件：graduateschool@academyart.edu

网络学生：
自 2005 年夏季以来完全通过网络开始学习的学生可联系其网络学生服务顾问，电话是 800.544.2787 或 415.274.2222，转网络学生服务部。

旧金山艺术大学图书馆

这不是传统意义上的图书馆！旧金山艺术大学图书馆馆藏丰富，管理有方，各种书籍、期刊、电影、剧集和电子资源直接支持我校艺术与设计专业的多元需求。我们的实体和在线资源专为艺术生的视觉研究需求量身定制，我们鼓励学生在活跃的氛围中开展合作，从而进行视觉研究、合作、学习与创作。

- 图书馆服务包括：**
- 在线和人员亲自的研究帮助
 - 数字图片集
 - 全文本期刊数据库
 - 计算机、扫描仪和打印机
 - 影音室
 - 安静学习区和小组学习区

请通过以下网址了解更多信息：library.academyart.edu

ARC

学术资源中心（ARC）汇聚了旧金山艺术大学的所有教育支持服务。ARC 的员工均为友善、乐于助人和具备优秀资质的教育工作者，他们的任务是为每个学生提供个性化教育支持。你在本校的整个学习期间，ARC 可随时满足你课堂内外的所有学业需求。

研讨会

除时间管理及其他普通学业研讨会外，旧金山艺术大学还为学生提供独一无二的机会，参加定期的开放式艺术与设计研讨会。学院的每个系科都会举办开放式研讨会，学生可获得更多时间与专业导师切磋，提高自己的技艺，或获得额外的课程帮助。大学的所有研讨会均免费向学生开放，学生可根据需要参加与其专业相关的众多研讨会。

写作实验室

在旧金山艺术大学，我们了解艺术与设计专业学生的需求，因此设计了写作课，为校园的视觉文化提供支持。无论你需要锻炼自己的写作技能，还是需要基础知识上的帮助，写作支持可随时为你助一臂之力。学生可在整个学期的任何时间在写作实验室安排一对一的预约。写作实验室支持以校园面授以及网络方式提供。

学生学业支持部

学生学业支持部通过评估学生的个性化需求，通过学业指导开发定制的成功计划，搭建学生与重要学术与社区资源之间的桥梁，以此促进学生取得成功。

无障碍设施

旧金山艺术大学确保为残障学生提供同样的准入条件。课堂服务办公室帮助取得合理的残障人士辅助设施，并提供个性化学业指导、安静的学习场所、资源及推荐。课堂服务办公室敦促所有课程使用通用设计。

EAP 支持

旧金山艺术大学坚定地致力于为国际学生効力。英语非母语的学生若想在美学习艺术和设计，我们的艺术专业英语（EAP）课程使我校成为理想之选。我校的 EAP 课程将艺术学习与语言学习融为一体。我们提供的 EAP 服务包括 EAP 各课程、个人 EAP 支持（可为我校任一艺术与设计课程作安排）、EAP 写作、口语与多媒体实验室以及在线 EAP 支持。

在线支持

在广度与品质方面，任何一所大学提供的在线艺术与设计教育支持都无法与旧金山艺术大学媲美。校园提供的每项教育支持服务也同时在线提供。我们还提供专为满足网络学习环境的学生所需的学业支持资料。还提供学业指导，帮助学生的网络学习需求，网络学生还可以获得 EAP 支持，还为他们提供在线写作实验室。



校历 - 2016 年

日期可能会有所变化。最新信息请参见校园网站。旧金山艺术大学校历链接：
www.academyart.edu/content/aa/en/about-us/news-events/calendar.html

2016 年秋季

2016 年夏季和秋季毕业开始申请日
2016 年夏季和秋季开始注册日
2017 年春季毕业开始申请日
储物柜租用开始日
21 岁以下新生入住日
21 岁以上新生入住日
2016 年秋季迎新周
校长欢迎和家长介绍会
与系主任见面
经济资助初次书面申请截止日期（为确保及时发放）
在校老生入住日
2016 年夏季提交“未结业”最后日期
分期付款计划合同截止日
2016 年秋季学费付款到期日
分期付款计划截止日：第一期付款到期日
经济资助学生必须联系收账部
以确认发放金额可支付学杂费

秋季学期课程开始

劳动节（所有设施关闭）
2016 年秋季学期最后注册日（之后注册需缴纳延迟费）
课程更改最后日期（之后更改需缴纳更改费）
2016 年秋季学期延迟注册期（需缴纳延迟费）
2016 年秋季毕业最后申请日
2016 年秋季学期最后注册日（需缴纳延迟费）
经济资助文件完成截止日
2017 年春季学期注册开始日
分期付款计划截止日：第二期付款到期日
秋季大学预科艺术体验课开始
2016 年秋季学期期中评分期
退课截止日（之后退课需缴纳“退课/不及格”罚金）
分期付款计划截止日：第三期付款到期日
夏时制结束（钟表向后调一小时）
感恩节假期（所有设施关闭）
分期付款计划截止日：第四期付款到期日
秋季大学预科艺术体验课结束
2016 年秋季学期期末评分期
秋季大学预科艺术体验课结业展览

秋季学期课程结束

寒假宿舍楼关闭
寒假（所有设施关闭）
元旦假期（所有设施关闭）
2016 年秋季学期学生期末成绩

日期

2016 年 2 月 15 日
2016 年 2 月 22 日
2016 年 9 月 19 日
2016 年 8 月 22 日
2016 年 8 月 22 日
2016 年 8 月 23 日
2016 年 8 月 24 日
2016 年 8 月 24 日
2016 年 8 月 25 日
2016 年 8 月 25 日
2016 年 8 月 26 日
2016 年 8 月 26 日
2016 年 8 月 27 日
2016 年 8 月 27 日
2016 年 8 月 27 日
2016 年 8 月 27 日

2016 年 9 月 1 日

2016 年 9 月 5 日
2016 年 9 月 10 日
2016 年 9 月 12 日
2016 年 9 月 13-17 日
2016 年 9 月 17 日
2016 年 9 月 17 日
2016 年 9 月 19 日
待定：2016 年 9 月 26 日
2016 年 9 月 27 日
2016 年 10 月 8 日
2016 年 10 月 17-31 日
2016 年 10 月 26 日
2016 年 10 月 27 日
2016 年 11 月 6 日
2016 年 11 月 24-27 日
2016 年 11 月 27 日
2016 年 12 月 3 日
2016 年 12 月 12 日 - 2017 年 1 月 1 日
2016 年 12 月 10 日

2016 年 12 月 17 日

2016 年 12 月 17 日
2016 年 12 月 25 日
2016 年 1 月 1 日
2017 年 1 月 2 日

2017 年春季毕业最后申请日 (也是 2017 年春季学期最后注册日，之后注册需缴纳延迟费)	2017 年 2 月 4 日	宿舍楼关闭 春季展接待与展示 旧金山艺术大学 2017 年春季毕业 毕业典礼 旧金山艺术大学 2017 年春季本科生 毕业典礼 阵亡将士纪念日 (所有设施关闭) 2017 年春季学期学生期末成绩	2017 年 5 月 27 日 2017 年 5 月 22 日那一周 2017 年 5 月 22 日那一周 2017 年 5 月 22 日那一周 2017 年 5 月 29 日 待公布
2017 年春季 2017 年春季学期注册开始 元旦假期 (所有设施关闭) 冬季短假期开始 经济资助初次书面文件申请截止日 (以确保在学期开始前及时发放) 马丁·路德·金纪念日 储物柜租用开始日 2017 年春季学期迎新周 家长介绍会 校长欢迎 与系主任见面 冬季短假期结束 新生入住 在校老生入住 2016 年秋季提交“未结业”最后日期 2017 年春季学费付款到期日 分期付款计划合同截止日 分期付款计划截止日：第一期付款到期日 经济资助学生必须联系收账部 以确认发放金额将支付学杂费 春季学期开始上课 2017 年春季学期最后注册日 (之后注册需缴纳延迟费) 最后课程更改日 (之后更改需缴纳更改费) 2017 年春季学期迟延注册期 (需缴纳延迟费) 春季大学预科艺术体验课开课 2017 年春季学期最后注册日 (需缴纳延迟费) 经济资助文件完成截止日 2017 年夏季和秋季学期注册开始 分期付款计划截止日：第二期付款到期日 旧金山工作室开放 夏时制开始 (钟表向前调一小时) 2017 年春季学期期中评分期 退课截止日期 (之后退课需缴纳“退课/不及格”罚金) 春假周 (本周停课) 分期付款计划截止日：第三期付款到期日 春季大学预科艺术体验课结束 春假 (所有设施关闭) 春季大学预科艺术体验课结业展览 分期付款计划截止日：第四期付款到期日 时装展 2017 年春季学期期末评分期 旧金山艺术大学媒体奖 春季学期课程结束	2016 年 9 月 26 日 2017 年 1 月 1 日 2017 年 1 月 9 日 2017 年 1 月 16 日 2017 年 1 月 16 日 待公布 待公布 待公布 待公布 待公布 2017 年 1 月 27 日 2017 年 1 月 31 日 2017 年 2 月 3 日 2017 年 2 月 3 日 2017 年 2 月 4 日 2017 年 2 月 4 日 2017 年 2 月 4 日 2017 年 2 月 4 日 2017 年 2 月 6 日 2017 年 2 月 11 日 2017 年 2 月 11 日 2017 年 2 月 13 日 2017 年 2 月 18 日 待公布 2017 年 2 月 20 日 待公布 2017 年 3 月 4 日 待公布 2017 年 3 月 12 日 待公布 待公布 2017 年 3 月 26 日 - 4 月 1 日 2017 年 4 月 4 日 2017 年 4 月 15 日 2017 年 4 月 16 日 2017 年 4 月 22 日 2017 年 5 月 4 日 待公布 待公布 待公布 2017 年 5 月 27 日		

招生

何时申请

- 旧金山艺术大学采取滚动录取方式；你可在全年任何时间申请在秋季、春季和夏季学期入学。
- 建议你尽早申请，确保能够就读你首选的课程。
- 最长你可在打算就读旧金山艺术大学之前两年进行申请（申请费不予退还，且申请不得延期。）
- 在春季与秋季学期的第二周和夏季学期的第一周接受申请

本科生招生理念

旧金山艺术大学秉承的教育理念是所有热衷于艺术、设计和沟通学习的学生均应获得学习机会。我们相信，所有愿意做出相应承诺的学生都有能力学习专业水平的技能。

我们的所有本科专业均采用包容性招生制度。*招生时不要求具备艺术、设计、沟通或表演方面的经验。我们将任何能力水平的学生纳入适当的课程，无论你是入门级还是高级。我们设置了教授艺术、设计、沟通与表演基本技能的基础课程，为学生攻读高级课程打下基础。

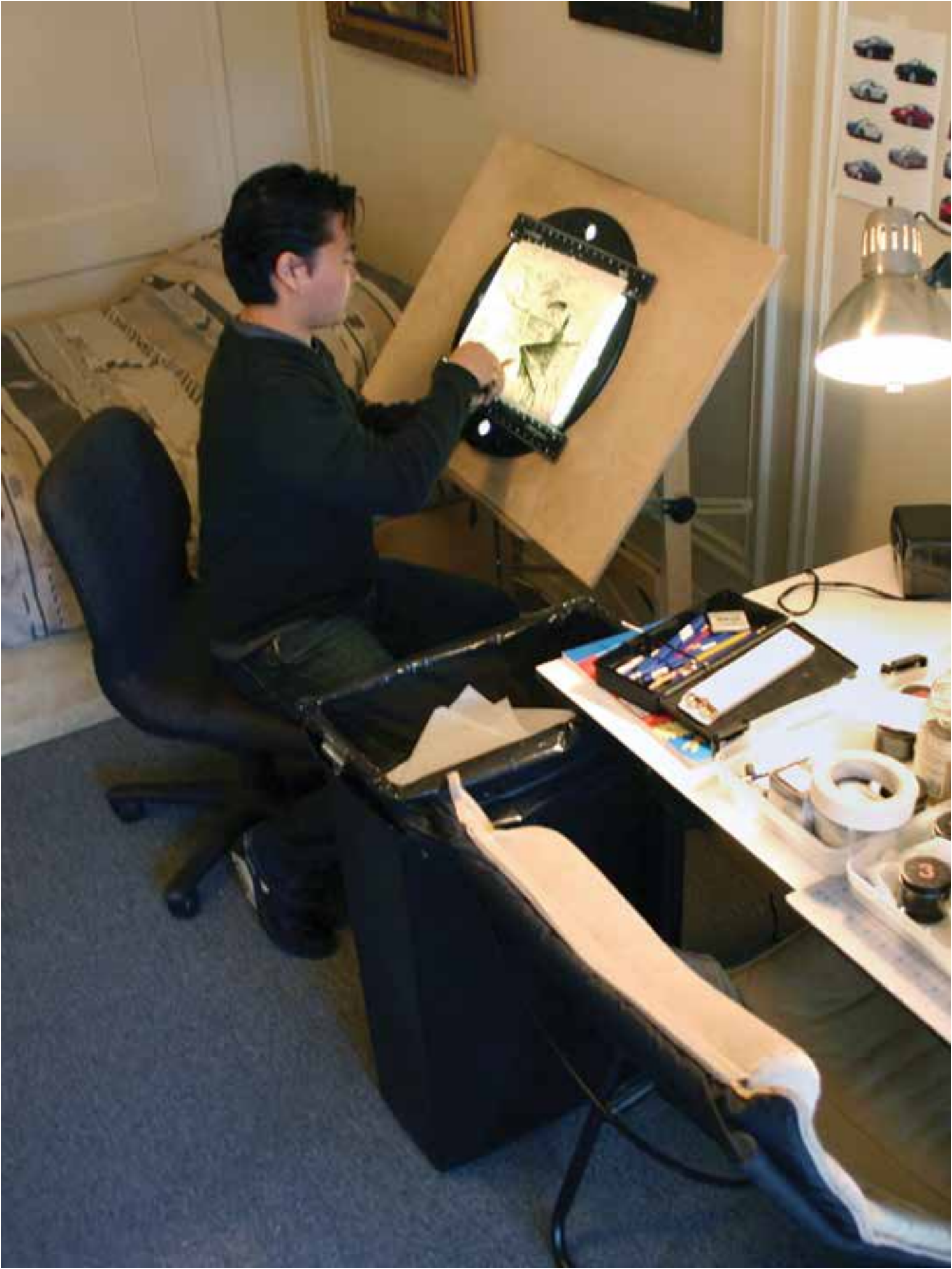
研究生招生理念

旧金山艺术大学研究生专业面向希望在自己所选领域进行硕士水平重点学习的学生。鼓励所有具有学士学位的学生申请。研究生学习个性化课程，包括由专业指导老师提供的一对一指导和教师指导的毕业项目。研究生专业申请人需提交作品集及证明其能力水平的其他资料（更多信息参见研究生录取要求）。作品集用于课程安排；我校第一学期为需要进行准备的学生提供技能培养课程。

**请注意，学校可能会拒绝以往记录表明准备不足和/或对专业缺乏兴趣的任何申请人。将不允许未被录取的申请人注册课程。*

无障碍准入声明

我们欢迎残障学生申请任何专业。旧金山艺术大学强烈建议，要求同样准入教育学业计划残障人士辅助设施的学生在学期之前或学期刚开始时通知课堂服务办公室，以确保其需求可及时得到满足。要取得残障设施资格，需提供由医师、心理治疗师、精神病医师或学习专家最近的证明。其他信息请咨询课堂服务办公室。



如何申请

国内招生

美国公民或永久居民
(绿卡持有者)

如果你是美国公民或永久居民 (绿卡持有者)，请遵循国内本科生或国内研究生招生申请说明。如有任何问题，请致电 800.544.2787 或 415.274.2222 联系我们，亦可发送电子邮件至：admissions@academyart.edu。

每份申请表的背面均列有提交申请的分步说明。

有 5 种简单方式申请国内录取：

在线申请：访问旧金山艺术大学网站：
www.academyart.edu 在线申请并提交申请费。

电话申请：致电 800.544.2787 或 415.274.2222，招生代表将为你提供帮助。

传真申请：将你的申请表传真至 415.618.6287，并将申请费寄至以下地址。

邮件申请：将你的申请表和申请费寄至：

Academy of Art University
PO Box 193844
San Francisco, CA 94109-3844

本人申请：前往招生办公室：

79 New Montgomery Street
(在 Mission 与 Market 之间)
四楼，办公时间：周一至周六，上午 9 点至下午 5 点

国际招生

非美国公民

如果你不是美国公民，请遵循国际本科生或国际研究生录取申请说明。如有任何问题，请致电 800.544.2787 或 415.274.2208 联系我们，亦可发送电子邮件至：intl admissions@academyart.edu。

如果你是美国公民，但在海外居住，并申请网络学习，请填写本科生或研究生国内申请表。

国际学生如有任何疑问或问题，国际学生招生/服务部可提供帮助与指导。咨询老师可协助每位学生完成申请和录取流程、学生签证和移民程序、学业建议和课程注册。每个学期，系里都会主办国际学生介绍会，帮助新生尽快熟悉旧金山艺术大学和旧金山市。此外，我校还设有自己的艺术专业英语 (EAP) 课程。学生可在学习 EAP 课程的同时就读艺术与设计课程。更多信息请参见“学生资源”部分。

每份申请表的背面均列有提交申请的分步说明。

有 5 种简单方式申请国际录取：

在线申请：访问旧金山艺术大学网站 www.academyart.edu，在线申请并提交申请费。

电话申请：致电 415.274.2208，招生代表将为你提供帮助。

传真申请：将你的申请表传真至 415.618.6278，并将申请费寄至以下地址。

邮件申请：将你的申请表和申请费寄至：

International Student Admissions
79 New Montgomery Street, 4th Floor
San Francisco, CA 94105-3410
USA

本人申请：如果你计划来旧金山旅行，请前往以下地址：

79 New Montgomery Street
(在 Mission 与 Market 之间)
四楼，办公时间：周一至周六，上午 9 点至下午 5 点

录取要求

本科生录取要求

* (适用于副文学士、文学士、艺术学士、建筑学士、第二艺术学士/文学士和个人进修)

旧金山艺术大学要求申请人具备以下条件之一*：

- 高中毕业文凭
- GED / CHSPE

旧金山艺术大学认可以下高中毕业证明：

- 正式或非正式完整的高中成绩单或 GED
- 正式或非正式完整的学士学位成绩单
- 有签名的家庭学校课程认证表和成绩单
- 加州高中水平考试 (CHSPE) 成绩通知单

*第一学位本科生和
个人进修学生需提供高中毕业文凭副本
(旧金山艺术大学无法认证此文件中的 Cal Grant GPA)

必须在第一学期开始前收到正式成绩单或高中毕业证明。

GED 考试中心

请在下列网址查找 GED 考试中心：
www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp

输入你的邮编，即可找到离你最近的考试中心。

如何及何时提交高中毕业证明

- 必须在第一学期开始之前收到高中毕业证明 (明确显示毕业日期)。
- 完整的 GED 或 CHSPE 证明。

如果你准备寄送成绩单或其他高中毕业证明，请务必送到或邮寄至：

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

家庭学校学生

我们欢迎并鼓励家庭学校的学生就读我们的学位和非学位学业计划。经验丰富的招生代表将审核你的申请，在整个录取流程中对你提供帮助。旧金山艺术大学的开放式招生制度同样适用于参加所在州正式认可课程的家庭学校学生。为获得录取资格，你需提交经过签名的家庭学校课程认证表，并附上家庭学校成绩单。

**请注意，学校可能会拒绝以往记录表明准备不足和/或对专业缺乏兴趣的任何申请人。将不允许未被录取的申请人注册课程。*

艺术教学证书入学要求

申请：在线填写 www.academyart.edu/admissions/apply.html 申请表 (需缴纳 \$50 申请费，且申请费不予退还、不得缓交)

取得学士或更高学位的证明：正式或非正式成绩单必须表明授予艺术专业或相关专业的学士或更高学位，GPA 最低 2.5。www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf，国际成绩单必须随附英文翻译。

CBEST 考试成绩：通过加州基本教育技能考试 (CBEST) 的正式成绩

CSET 考试成绩：通过加州专项考试 (CSET) 艺术类的正式成绩
注：申请人必须成功通过CSET艺术类两个部分的考试：专项 1 和专项 2。

无肺结核健康证书：无肺结核健康证书的正式结果

司法部 (DOJ) 和联邦调查局 (FBI) 出具的无犯罪记录证明司法部 and 联邦调查局出具的指纹无犯罪正式文件

简历：教育和专业经历概要

推荐信：由学业或专业人士出具的三封可核实的推荐信

CPR 和急救课程证书：证明成功完成经认可的 CPR 和急救学习班/课程的正式文件 **注：**CPR/急救学习班或课程必须经加州紧急医疗与安全局 (EMSA) 的认可 **注：**必须在要求实习的第二学期课程之前完成 CPR/急救学习班

非必须作品集：建议学生提交一份展示个人技能的作品集。详情请联系招生代表。

研究生录取要求

我校要求研究生申请人展示其完成文学硕士 (MA)、艺术硕士(MFA) 或建筑硕士专业 (M.Arch.) 的能力与意向。*提交申请表和申请费以后，研究生申请人必须提交以下补充资料。学生只有在被文学硕士、艺术硕士或建筑硕士专业录取后，方可注册研究生课程。

- 意向声明：解释你就读研究生院直至文学硕士、艺术硕士或建筑硕士毕业设计项目的目标，以短文形式，打印在一页纸上。
- 简历：描述你的教育与专业经历。
- 正式或非正式的大学成绩单：密封成绩单可直接由就读院校发出，亦可由申请人采用邮寄方式提交。
- 申请人的成绩单亦可通过电子邮件发送到：
transcripts@academyart.edu。
- 成绩单必须显示已完成本科学位。你必须提交你毕业院校出具的正式或非正式成绩单。旧金山艺术大学接受以电子格式提交的正式成绩单。发送正式电子成绩单的学生应将其直接发送到以下地址：transcripts@academyart.edu。旧金山艺术大学也是全国学生电子成绩单交换注册处的成员，可直接接受其他成员组织的成绩单。
- 作品集/样片（用于安排研究生课程）：要求提供一部表现所选专业的作品集。随附一份描述清单对作品集/样片审核会有帮助，为所有资料贴上标有自己姓名与题目、大小、介质及完成日期的标签。对于合作作品，请注明你在创作过程中所担任的角色。要求国际申请人提供任何副本/书面材料的英文翻译，作为作品集/样片的组成部分一道提交。注册适合的课程将基于你的作品集/样片中所展示的技能。要了解作品集/样片提交的详情，包括内容与格式要求，申请人应联系招生代表。**在大多数情况下，作品集可以电子格式发送。立即咨询你的招生代表！
- 有些系科可能要求提供其他资料。请与你的招生代表核实。

* 收到所有要求的申请资料后，系里将进行审核，并提出予以录取、不予录取或允许就读研究生预备课程的建议。预备课程的决定将由系里做出，以符合研究生录取要求。

请注意，学校可能会拒绝以往记录表明准备不足和/或对专业缺乏兴趣的任何申请人。将不允许未被录取的申请人注册课程。

** 作品集/样片退还规定：申请人必须安排由本人取回自己的作品集或样片，或通过美国邮政服务寄还；只有预付邮资的作品集/样片将通过美国邮政服务寄还。由于地址错误或邮资不足而无人领取或退回的作品集或样片，将不予保存。虽然旧金山艺术大学已采取所有防范措施以保护作品集和样片，但对于作品集或样片在运输过程中或在校园内所发生的损失或损坏，本校概不负责。

如何注册课程

要了解学位要求及更多课程信息，请致电 800.544.2787 或 415.274.2222 联系我们。你也可以访问以下网址：www.academyart.edu。

学生可通过以下任一种方式进行注册：

1.本人或通过电话注册

- 本科新生：预约注册或通过电话注册，请致电本科生招生办公室，电话是 800.544.2787 或 415-274-2222。
- 研究生新生和艺术教师证书新生：预约注册或通过电话注册，请致电研究生招生办公室，电话是 800.544.2787 或 415.618.6326。
- 国际新生：预约注册或通过电话注册，请致电国际招生办公室，电话是 800.544.2787 或 415.274.2208。
- 国内返修/在校生（美国公民或持绿卡居民）和国际本科生：预约注册或通过电话注册，请致电学生服务办公室，电话是 800.544.2787 或 415.274.2222。
- 国内返修/在校生（美国公民或持绿卡居民）和国际研究生：预约注册或通过电话注册，请致电研究生院，电话是 800.544.2787 或 415.274.8617。

2.在线注册

所有在校生可通过以下网址进行注册、查阅课程表和查看课程描述：catalog.academyart.edu

注册费

学生必须支付以下费用才能注册课程，这些费用不予退还*：

学费押金	\$100
+ 注册费	\$20

*新生报名费为 \$95。包括注册费。
*如果注册在开学前被取消，旧金山艺术大学仅扣除 \$100。

何时注册课程

- 建议学生尽早注册，以确保能够就读想要的课程。
- 学生在每学期的第二个周一前进行注册不会收取延迟费。
- 在每学期的第二个周一之后注册将收取 \$50 的延迟注册费。
- 在连续两学期不来上学后，将不允许再注册。

如要了解更多信息，学生可致电 800.544.2787 或 415.274.2222，联系招生代表或学生服务顾问。

转学信息

旧金山艺术大学邀请所有有意接受从先前高等院校转学分的申请人提交其正式成绩单，以供审核。

如何转学

转入旧金山艺术大学分为两步：

1. 完成对旧金山艺术大学的申请。
2. 采用密封信封将正式或非正式的大专院校成绩单寄至：
Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

或

旧金山艺术大学接受以电子格式提交的正式和非正式的成绩单。发送正式或非正式电子成绩单的学生应将其直接发送到以下地址：transcripts@academyart.edu

旧金山艺术大学也是全国学生电子成绩单交换注册处的成员，可直接接受其他成员组织的成绩单。

转学政策

- 旧金山艺术大学接受非正式和正式的成绩单，以便将转学分记入学生档案。对于旧金山艺术大学的体育特长生，仅正式成绩单可用于将转学分计入学生档案。
- 转学评估基于学生录取学期的有效转学政策，并适用于学生在旧金山艺术大学的整个预科期。评估以后不再允许进行，除非学生更改了其学位专业（例如从副文学士学位更改为艺术学士学位）。
- 如果课程的学分、资格要求、内容和教学水平与我校相同，则可考虑将经认证的高等院校课程学分转入。补救课程或预科课程不符合转入条件。
- 申请转入的课程必须成功完成，成绩达到“C”或更高，如果是及格/不及格课程，成绩须为“及格”。
- 学生开始旧金山艺术大学学位专业或任何学位课程学习后而在其他院校修完的学分，将不考虑转入。
- 提交所有正式和非正式成绩单的截止日期是在学生攻读学位第一学期结束之前。只有在截止日期之前收到成绩单的课程学分方可转入。

本科学位

文科课程：所有学位课程都有各自的文科要求。不适于学位的课程学分将不予转入。专业课：需对作品集进行审核，以确定课程学分是否可转入本专业。

第二学士学位

已修完一个学士学位并准备攻读第二个学士学位的学生，根据本系预先确定的协议，可转入 50% 的必修学分。根据作品集审核结果，专业课或可免修。注：并非所有系都提供预先确定的转学协议。详情请咨询招生代表。已修完一个学士学位并准备攻读副文学士学位的学生，根据本系预先确定的协议，可转入 18 个学分。根据作品集审核结果，专业课或可免修。根据作品集和成绩单审核结果，最多共可转入 50% 的学分。注：并非所有系都提供预先确定的转学协议。详情请咨询招生代表。

研究生学位

最多可从其他研究生课程中转入 6 个学位要求的学分。

成绩单提交截止日

经旧金山艺术大学录取后，必须在学生第一学期结束之前收到所有正式成绩单。攻读学位学生的转学评估在学生的第一学期期间进行，并被认为是最终决定。学生的第一学期结束后，将不再认可转学分。任何诉求都必须在第一学期结束前向转学教务处办公室提出。

未在第一学期结束前提交高中毕业证明和/或学士学位授予证明的本科生，将不允许就读后续学期，直至教务处办公室收到毕业证明。未在第一学期结束前提交学士学位授予证明的攻读研究生学位的学生，将不允许就读后续学期，直至教务处办公室收到相关证明。

本科生驻校要求

攻读学位的学生必须在旧金山艺术大学修完至少 50% 的必修学分，以达到本科生的驻校要求。

转入其他院校

希望在其他院校继续学业的学生不得假设接收院校会接受其在旧金山艺术大学取得的学分。学生有责任筹划转入其他院校的事宜，研究所选院校的要求。高等院校在认可学分的性质和数量上各不相同，各院校可自行决定

是否认可从其他院校取得的学分。有关完整的转学政策，请参见大学政策。转学信息会有所变更。

http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog_supplement_and_academic_policies.pdf?_ga=1.221203096.1084053627.1471274502

若想了解更多信息，请致电 800.544.2787 或 415.274.2222 联系教务处办公室，或访问 www.academyart.edu。

课程安排和作品集审核

展示了必要知识与能力水平的学生，可安排到相应课程中。专业课安排或转学取决于系主任的作品集审核结果。安排在必修课以外的学生可以免修这些课程，但必须攻读系主任确定的旧金山艺术大学的替代课程，修满学分。

招生办公室提供作品集提交的详细说明。可以电子方式提交作品集。亦接受原创作品的实体作品集。申请人有责任亲自取回作品集或样片，或安排通过美国邮政服务寄还。只有预付邮资的作品集/样片将通过美国邮政服务寄还。由于地址错误或邮资不足而无人领取或退回的作品集或样片，将在学校保留约 90 天。虽然旧金山艺术大学已采取所有防范措施以保护作品集和样片，但对于作品集或样片在传输或在校园审核过程中所发生的损失或损坏，本校概不负责。有关其他作品集要求，新本科生应咨询其旧金山艺术大学的招生代表。返修/在校生应与其学生服务顾问预约面谈。

网络学生

请注意：我们的校内计算机实验室设施不供 100% 通过网络学习的学生使用。斯蒂芬斯学院 dba/旧金山艺术大学依照明尼苏达州法令第 136A.61 章至 136A.71 章规定在明尼苏达州高等教育办公室注册。注册不是对该大学的认可。在该校取得的学分可能无法转入所有其他院校。

大学政策和学业信息

本在线目录仅供参考；

本目录中所含信息随时可能变更。详细的大学政策和学业信息可通过我们的网站查看：

[目录补遗 1：学生及学业制度](#)

[目录补遗 2：校董会、行政管理人员和教职人员](#)

故事是这样的。

用照片和一些文字讲述的故事，表现了创造力、想象力和人，和你一样的人，正奋力攀登。为你创作这个故事的专业人员喜欢在把这些想法变成有说服力的沟通作品。为世界创造前所未有的美丽。用新奇的眼光看待事物。讲述仿佛他们从来没听过的故事。创作全新的音乐和全新人物。他们是有创意的专业从业人员，他们的工作回报巨大，他们从自己的所爱之事中获得无比的乐趣，且做得出色。

如果这些文字与照片激发了你的创意火花，帮你探索到自己真正感兴趣的领域。那么，不妨投身其中。这可能是另一个故事的开始，你的故事。会创造历史的故事。

特别鸣谢：其艺术作品和文字出现在本目录中的所有学生、教职人员和校友。你们的聪明才智为我们提供了灵感之源，旧金山艺术大学感谢有你们同在。

概念设计：Stuart Morgan

封面作品：插图学院，2008 届艺术学士校友，Adam Dennis，www.adamdennisarts.com

目录制作：Mateo Tayamen 和 Mitchell Griffin

内容协调员：Denise Cottin 和 Christina Titus

主要摄影：Bob Toy 和 Eva Kolenko

有效日期：2016 年 2 月 1 日至 2016 年 12 月 17 日

访问 www.academyart.edu 详细了解有关总费用、学生贷款债务中位数、可能的工作职位和其他信息。

