

现在有些人对美术生的认知依然还有着误区，认为美术艺考生以后就是画画的，其实这是个片面的看法。随着社会和教育的发展，如今美术生以后的发展方向还是有很多的，我国美术艺考相关本科专业就多达近30个，有些专业还分不同的培养方向，而绘画专业只是几十个专业中的其中一个。

在考大学时，美术生可以根据兴趣、前景等多个方面，选择自己想读的专业。下面为大家详解美术生的可选专业，希望大家能对美术类专业有个更深的了解，也祝愿每个美术生都能选择一门合适和喜欢的专业。

一、设计学类本科专业目录：艺术设计学、视觉传达设计、环境设计、产品设计、服装与服饰设计、公共艺术、工艺美术、数字媒体艺术、艺术与科技、陶瓷艺术设计、新媒体艺术、包装设计、珠宝首饰设计与工艺。

视觉传达设计：开设院校最多的专业之一，应用性强，培养从事广告设计与策划、商业美术、网页制作等视觉传达设计专业技术工作人才。

产品设计：开设院校最多的专业之一，应用性强，全面掌握整个产品策略、外观、结构、功能，最终创造具有良好用户体验的产品，发展就业方向有产品设计、交互设计、动效设计等。

环境设计：简单来说就是居住环境室内、室外设计，就业方向有城市环境设计、园林艺术设计、建筑景观设计、室内设计等。

服装与服饰设计：该专业简单来讲就是设计服装服饰，但也可从事于从事服装广告策划、平面设计、时尚编辑、时装摄影、人物造型设计等工作。

数字媒体艺术

：专业方向主要有数字游戏设计、数字影视制作、网络媒体设计3个。

艺术与科技：该专业也是设计类，融合设计学、艺术学、计算机技术等方面的基本知识和技能，将艺术设计与科学技术相结合，可在空间及环境设计公司、IT公司的用户体验与产品开发部门、影视动画公司、数字娱乐公司、传媒及媒体艺术

机构等从事相关工作。

公共艺术：该专业涉及的方面有公共空间的雕塑、街头表演、建筑物旁的大型壁画等，可在市政规划局、交通部门、建筑和规划部门、各类设计院所、专业设计机构等政府部门和企事业单位从事创作、设计、研究、教学及艺术工程管理工作。

包装设计：可从事产品包装设计、美工制作、书籍装帧等相关平面设计工作。

陶瓷艺术设计：开设院校较少，可从事于陶瓷艺术品设计、陶瓷日用品设计、陶瓷装饰品设计等工作。

珠宝首饰设计与工艺：开设院校较少，虽然就业面不广，但专业性很强，可从事首饰设计、首饰制作、宝玉石鉴定以及首饰营销等工作。

艺术设计学

：课程编排上重设计理论，轻设计实践，主要研究艺术学、设计学、艺术设计史、软件设计等方面的基本知识和技能。

整体来看，设计类专业除了艺术设计学重理论知识外，其他专业均是应用性较强的专业。

二、美术学类本科专

业目录：美术学、绘画、雕塑、摄影、**书法学**、中国画、实验艺术、跨媒体艺术、文物保护与修复、漫画、纤维艺术、科技艺术、美术教育。

绘画：绘画专业是大家最熟知的画画类专业，涉及国画、油画、水彩画、版画、漫画、插画、壁画、装饰画等的创作和绘制，不同院校培养方向不同，有些院校会有多个专业培养方向，有些培养方向综合一些，有些指定向油画、版画等专业方向培养。

中国画：也是画画类专业，专精于中国画

范畴，包括水墨人物画、工笔人物画、山水画、花鸟画等等。

漫画：开设院校较少，毕业可从事于动漫画艺术制作、影视、广告、出版物、网络媒体、计算机游戏开发等领域工作。

书

法学：大学里，学生主要研究古文字、书法史、现代书法、书法艺术等方面的知识。可从事于书法鉴定、中小学教授书法 以及美术编辑、书刊出版等工作。

雕塑：该专业也需要很强的美术造型功底，学生主要研究构图、立体造型、雕塑设计、雕塑技法等方面的基本知识和技能，涉及石雕、木雕、泥塑、陶瓷雕塑等。

美术学：不同院校培养方向不同，有些高校是按照美术学（师范）方向培养，适合当美术老师

。也有些院校培养方向偏理

论类，可从事美术评论、艺术管理、艺术品鉴定、美术研究等工作。

摄影：大学里主要学习艺术学、美学、构图、摄影、图片处理等方面的基本知识和技能，毕业可就业从事于拍摄工作或成为职业摄影师。

跨媒体艺术：强调打破媒介间的屏障，运用更灵活的媒介和手段进行艺术创作，涵盖实验影像、虚拟现

实、空间多媒体与社会学、图像与视觉文化、现场艺术等多个专业领域。

实验艺术：大学开设的课程有艺术学、设计学、素描、绘画、声音艺术、影像装置艺术、生物艺术等。

文物保护与修复：培养能在考古、博物馆、文物管理机构从事文物保护与科学研究工作的高级专门人才。

纤维艺术、科技艺术、美术教育专业开设院校也比较少，均是新增专业。

戏剧与影视类专业：戏剧影视美术设计、动画、影视摄影与制作

戏剧影视美术设计：该专业有些院校可能会有多个培养方向，与戏剧、戏曲、影视和其他舞台

演出息息相关。涉及范畴包

含舞台设计、场景设计、人物形象设计

、布景绘制、灯光设计、服装与化妆设计、道具设计等。

动画：有些院校会分为动画、动画（游戏设计）不同方向，就业方向有动画创意设计

设计与编导、动画制作、特效合成、原画绘制、游戏设计、游戏动画制作等。

影视摄影与制作：可从事的工作有影视宣传照、剧照的拍摄与修图，电影、电视剧的布景搭建与摄影摄像，影视片段的剪辑创作等。

整体来看设计类大都是应用性较强的专业，就业岗位较多的多是设计类专业。但绘画类专业也并非毕业一定就要靠画画谋生，比如目前国内中小学大都是文化应试教育为主，缺乏美术教学，也有很多绘画专业人员从事于美术考前培训工作。

此外也有绘画类人才从事于了插画、游戏原画

等工作。当然了也有少数专门搞艺术的人员逐渐深造成为高校教师、画家等。

大家如果还有哪些不了解的欢迎评论指出！