



三明学院
SANMING UNIVERSITY

动画专业 课程教学大纲

开课单位：艺术与设计学院

适用年级：22 级、23 级、24 级、25 级

二〇二五年八月汇编版

目 录

1.学科专业基础课

1.1 动画艺术概论	4
1.2 计算机图形图像基础 (Photoshop)	8
1.3 动画速写	13
1.4 动画构成基础	17

2.专业核心课程

2.1 三维动画建模 (Maya)	24
2.2 动画分镜头设计	30
2.3 动画剧本写作	35
2.4 动画场景设计	39
2.5 动画运动规律	43

3.专业方向课程

3.1 漫画插画创作	51
3.2 二维动画短片创作 I	55
3.3 二维动画短片创作 II	61
3.4 三维动画短片创作	66
3.5 三维动画动作设计	71
3.6 三维动画渲染设计	77

4.专业选修课程

4.1 游戏关卡设计二维	84
4.2 游戏关卡设计三维	90
4.3 案例与专题设计 (二)	95
4.4 案例与专题设计 (三)	98
4.5 音声与音效	102

5.实践性教学环节

5.1 专业见习	108
5.2 学年创作	112
5.3 社会考察	115

5.4 综合设计实践	122
5.5 专业实训	126
5.6 毕业论文(设计)	129
5.7 毕业实习.....	133

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画艺术概论			课程代码	2411320301
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	王芳
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第一学期	总学时	32	其中实践学时	0
A 先修及后续 课程	后续课程：《动画创新造型基础》、《动画视听语言》、《动画剧本写作》、《动画分镜头设计》、《动画运动规律》等。				
B 课程描述	本课程是动画专业的一门学科专业核心课。旨在引导学生加强对专业及专业学习的认知，梳理牢固的专业思想，提升专业认同感，并确立科学的学习目标和努力方向。主要内容包括：动画的本质与特征、动画的历史以及发展趋势、各国动画的发展风格和流派、动画制作过程等内容。通过上述内容的学习，使学生能够掌握并正确使用动画行业的相关术语；培养良好的职业素养与社会道德规范；是了解动画艺术的入门课程。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画的概念、动画的基本特征、动画创作流程 2. 归纳动画的分类、各国动画风格、对我国动画艺术成就怀有民族自豪感 （二）能力 3. 分析动画发展历史以及未来发展趋势、坚信中国动画复兴指日可待 4. 评价各国动画风格异同优劣； （三）素养 5. 重视培养团队合作意识、培养文化自信、弘扬老一辈动画工作者创新精神 6. 养成持续观摩优秀经典动画作品的习惯 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	熟练掌握影视动画创作的基本理论、基本知识		掌握系统扎实的基础知识、专业知识和专业技能；了解本专业及相关学科的历史、现状和前沿动态；能够融汇中西、贯通古今；掌握人文研究的思路和方法。		课程目标 1
	具备较高的审美能力，		具有逻辑思维能力、批判意识		课程目标 2、3

	同时具备中外优秀文化	和创新意识，能够运用本学科				
	艺术知识的鉴赏能力，	的研究思路和方法组织开展				
	具有一定的项目管理和	调查和研究，能够发现、辨析、				
	科研能力	质疑、评价本专业及相关领域				
		现象和问题，形成个人的判断				
		和见解。				
E 教学内容	章节内容		学时分配			
			理论	实践	合计	
	动画概述		4			
	世界动画发展		4			
	动画的分类		4			
	动画的制作流程		4			
	各国动画的风格		4			
	动画创作者的基本素养		4			
	动画片的赏析训练		8			
	合 计		32		32	
F 教学方式	■课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 □分组合作学习 ■专题学习 □实作学习 ■探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目 标	
		动画概述	课程目标 1			讲授
		世界动画发展	课程目标 2	坚信中国动画复兴 指日可待		讲授
		动画的分类	课程目标 2			讲授
		动画的制作流程	课程目标 1			讲授
		各国动画的风格	课程目标 3	对我国动画艺术成		讲授
	动画创作者的基本 素养	课程目标 2、3			讲授	

	动画片的赏析训练	课程目标 3	培养文化自信		讲授
H 评价方式	评价项目及配分	评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（40%）	平时成绩由出勤课堂表现平时作业组成		课程目标 1-3	
	期末（60%）	期末根据纸笔考试成绩评判		课程目标 1-3	
I 建议教材 及学习资料	《动画概论》王宁著，清华大学出版社 2020 年 9 月				
J 教学条件 需求	多媒体教学				
K 注意事项					
备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试					
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 吴晓华 王芳 2025 年 6 月 21 日				
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李霞 2025 年 6 月 15 日				

	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	计算机图形图像基础（Photoshop）			课程代码	2412330301
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	李子君
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：预修《动画艺术概论》课程，具备一定的动画运动规律学习及实践经验。 后续课程：动画分镜头设计、动画剧本写作、动画场景设计、定格动画、动画声音设计等。				
B 课程描述	计算机图形图像基础（Photoshop）课程是动画专业必修的专业基础课，属设计艺术类课程，实践性很强，学习本课程的主要目的是培养学生实际动画创作能力。通过学习让学生了解计算机图形图像基础（Photoshop）制作的流程，理解计算机图形图像基础（Photoshop）制作的特征与原则，掌握计算机图形图像基础（Photoshop）制作的特征及指导思想及制作方法，培养创新能力和特效创作的逻辑思维能力。				
C 课程目标	（一）知识 理解：结合动画特效合成案例进行讲解与课堂实践相结合，在技术讲解过程中大量应用多媒体教学，使学生更加全面、形象、深入的掌握计算机图形图像基础（Photoshop）的知识和制作技术。 归纳：在计算机图形图像基础（Photoshop）创作中的注重专业能力掌握，利用 PS 软件进行设计，掌握计算机图形图像基础（Photoshop）的原则、方法、流程等方面的知识。 （二）能力 分析：分析当代局势和社会需求，尝试制作公益类动画作品。例如：环保、消防、抗疫、社会主义核心价值观等主题。 评价：从经典案例的制作方法和制作经验中吸取知识，把人们心中各种奇思妙想、美好愿望表现得淋漓尽致，将计算机图形图像基础（Photoshop）与动画美术性、动画幽默性完美结合，这是动画特有的表现形式。 （三）素养				

	1. 重视: 通过计算机图形图像基础（Photoshop）软件进行实践转化, 让所学动画合成知识在实践中得到吸收和理解, 并在实践练习中加入公益宣传动画的制作部分, 让同学们能利用自己的所学为社会做出贡献, 承担一定社会责任, 也为后续的动画专业课程学习提供基础。 2. 养成: 学生不仅要具备扎实的计算机图形图像基础（Photoshop）制作能力, 还要具备将有价值的想法转化为动画艺术作品的的能力。这需要一个学习积累的过程, 合理的教学安排能使学生尽快掌握计算机图形图像基础（Photoshop）制作能力。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	B 实务技能	B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力	课程目标1		
			课程目标2		
	C 应用创新	C1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力	课程目标3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章：理论知识	第 一 节：计 算 机 图 形 图 像 基 础	1	2	3
	第二章：基础案例	第一节：光影练习	1	2	3
	第三章：手术室	第一节：手术室案列设计一	1	2	3
	第三章：手术室	第二节：手术室案列设计二	1	2	3
	第三章：手术室	第三节：手术室案列设计三	1	2	3
	第四章：车站	第一节：车站的案列设计一	1	2	3
	第四章：车站	第二节：车站的案列设计二	1	4	5
	第四章：车站	第三节：车站的案列设计三	1	4	5
	第五章：阶段测试	第一节：阶段测试：山中旅馆设计一	1	4	5
	第五章：阶段测试	第二节：阶段测试：山中旅馆设计二	1	4	5

	第五章：阶段测试		第三节：阶段测试：山中旅馆设计三		3	2	5
	第六章：分享课		第一节：课程思政分享课：学生上台对作品设计进行分享，学习心得体会，教师提		3	2	5
	合 计				16	32	48
F 教学方式		R课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排		授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
					思政元素	思政目标	
		1	第一章：理论知识 第一节：计算机图形图像基础（Photoshop）概述	1、2、3	课堂公约	树 立 正 确 三 观， 塑 造 良 好 人 格 培 养 民 族 自 豪 感。	课堂讲授 问题导向
		2	第二章：基础案例 第一节：光影练习	1、2、3			课堂讲授 实作学习
		3	第三章：手术室 第一节：手术室案列设计一	1、2、3			课堂讲授 实作学习
		4	第三章：手术室 第二节：手术室案列设计二	1、2、3	利用所学技能，选择具社会主义核心价值 观的题材进行动画创 作。	树 立 正 确 的 价值取向，增 强 社 会 责 任 感。	课堂讲授 实作学习
		5	第三章：手术室 第三节：手术室案列设计三	1、2、3			专题学习 实作学习
		6	第四章：车站 第一节：车站的案列设计一	1、2、3	利用所学技能，选择具社会主义核心价值 观的题材进行动画创 作。	树 立 正 确 的 价值取向，增 强 社 会 责 任 感。	专题学习 实作学习
		7	第四章：车站 第二节：车站的案列设计二	1、2、3			专题学习 实作学习

	8	第四章：车站 第三节：车站的 案列设计三	1、2、3			专题学习 实作学习
	9	第五章：阶段测试 第一节：阶段测试：山中旅馆设计一	1、2、3			专题学习 实作学习
	10	第五章：阶段测试 第二节：阶段测试：山中旅馆设计二	1、2、3			专题学习 实作学习
	11	第五章：阶段测试 第三节：阶段测试：山中旅馆设计三	1、2、3			专题学习 实作学习
	12	第六章：分享课 第一节：课程思政分享课：学生上台对作品设计进行分享，学习心得体会，教师提出修改意见	1、2、3	利用所学技能，选择具社会主义核心价值 观的题材进行动画创作。	树 立 正 确 的 价值取向，增 强 社 会 责 任 感。	课堂讲授 实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		(1) 课堂考勤 (2) 平时作业 (3) 课堂表现		课程目标 1、2、3	
	期末（50%）		(1) 期末测试		课程目标 1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	李金明、李金蓉编著，《中文版 Photoshop 2023 入门教程》，人民邮电出版社, 2023-04-01, 第一版					
J 教学条件 需求	机房，安全的活动场地，制作工具					

K 注意事项	创作主题正确，创作出具有时代担当的作品
	备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 李子君 张茹 2025 年 8 月 29 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李霞 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信永峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画速写			课程代码	2412330302
课程类型	☒ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑、张欣宇
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	非必填，根据实际填写				
A 先修及后续课程	先修课程： 动画艺术概论 后续课程： 计算机图形图像基础（Photoshop）、二维动画设计基础				
B 课程描述	本课程是动画专业的一门学科专业方向课。旨在引导学生加强对专业及专业学习的认知，梳理牢固的专业思想，提升专业认同感，并确立科学的学习目标和努力方向。 速写是动画设计专业基础课程，通过该课程的教学，使学生了解速写的表现原理、形式、手法，为学好设计奠定扎实的造型基础。培养学生具备快速捕捉对象的造型能力，培养学生在较短的时间内以极简练概括的语言、迅速、准确地记录风景、人物等对象的主要特征，把对象的总体感觉或印象以速写的表现形式记录下来，为专业设计打好造型基础。				
C 课程目标	1、知识 理解：动漫创作的时代使命，培养可以关注社会，服务本地发展的动漫创作能力。 归纳：有分析和解决问题的能力；具有专业力和创造力。 2、能力 分析：动画速写的种类和表现形式；速写的工具材料和表现。 评价：从经典艺术的表现形式，绘画以及装饰艺术等表现形式和手法，把人们心中各种奇思妙想、美好愿望表现得淋漓尽致，这是装饰性与幽默性的完美结合。 3、素养 重视：养成良好的职业道德规范；养成团队协作精神与较好的沟通能力。 养成：学生不仅要具备扎实的写实造型能力，还要具备将复杂的形态概括成简练的艺术形态的能力。在抓住本质形态的同时区分主次、强弱，使学生做到观察、表现物				

	象-针见血，这需要一个学习积累的过程，合理的教学安排能使 学生尽快掌握形象概括能力。						
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标		
	专业知能	A2 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，具备终身学习，持续发展的能力。			课程目标 1、2		
	应用创新	C1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力			课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计
	第一章 速写概述 速写的意义和作用				1	2	3
	第二章 速写的工具和表现形式				3	6	9
	第三章 影视动画速写的专业特点和要求				3	6	9
	第四章 速写的分类				3	6	9
	第五章 速写的构图和绘制的流程				3	6	9
	第六章 人物速写的绘制				3	6	9
	合 计				16	32	48
F 教学方式	R课堂示范 R讨论实操 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 R线上线下混合式学习 其他						
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式与手段	
				思政元素	思政目标		
	1	第一章 速写概述 速写的意义	1、2、3	红色主题经典动漫速写分析	树立正确三观 塑造良好人格	课堂讲授 问题导向	
	2	第二章 速写的工具和表现形式	1、2、3	经典艺术工具方式方法表现，绘	丰富传统视觉语言形式。	专题学习 实作学习	

	3	第三章 影视动画速写的专业特点	1、2、3	国内经典动漫，红色主题创作速写	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 问题导向
	4	第四章 速写的分类	1、2、3	国内外动画速写创作分析	丰富传统视觉语言形式。	讨论座谈
	5	第五章 速写的构图和绘制的流	4、5、6	通过对经典作品，进行分析动画	开阔眼界、增强民族自豪感	专题学习 实作学习
	6	第六章 人物速写的绘制	1、2、3	社会主义核心价值观题材	结合职业渗透尊师重道、德品	专题学习 实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（70%）		(1)纸笔考试：平时小测 (2)实作评价：课程作业、实作		课程目标 1、2、3	
	期末（30%）		(1)纸笔考试：期末测试		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	《影视动画速写基础》叶歌等编著，上海人民美术出版社，2011 年 04 月					
J 教学条件	三明市博物馆（中央苏区博物馆）考察实践基地，多媒体教室					
K 注意事项	课外实践安全，创作主题正确，创作出具有时代担当的作品					
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

	课程教学大纲起草团队成员签名： 张欣辛 张茹 李娟 2025 年 6 月 5 日
审批意见	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李娟 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信永峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画构成基础			课程代码	2412330303
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第二学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画速写》、计算机图形图像基础(Photoshop)等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《二维动画设计基础》、《动画创新造型基础》、《二维动画场景设计》、《动画运动规律》、《原动画创作》、《动画短片创作》等。				
B 课程描述	《动画构成基础》是设计的各门学科的基础课程，在设计中起着非常重要的作用。本课程是从理性的角度和色彩美学、物理学、生理学、心理学的高度为各艺术设计专业提供设计构成的理论依据和指导。通过对动画构成基础基本规律的学习，系统、完整地讲解了构成的基本概念、表现技法、设计流程以及思维方式。将构成的方法、规律、观念运用到实践中。掌握动画构成关系上的科学原理，明确设计的目的性和功能性，以及了解相关搭配组合，变化的基本规律，通过动画构成基础作业，进而强化理性认识，为设计专业主干课程的学习打下良好的基础。				
C 课程目标	(一) 专业知能 1. 掌握动画构成基础的基本概念及理论研究范畴。 (二) 务实能力 2. 掌握设计语言、动画构成基础视觉规律与属性，理性分析平面、色彩、立体构成的现象。并且，可以利用所学构成知识进行设计与创作。 (三) 专业素养 3. 重视以人为本，强化人性化设计意识。深入挖掘和整合传统文化和地域文化的特点，引导大众审美。学习习惯：自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信等。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	应用创新	C1 具备较强的动画设计 创意创新能力及实践操作 能力	课程目标 1、2、3		
	社会责任	E1 具备适合社会大众审 美行为的能力	课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 构成基础知识 第一节 平面构成基本元素 第二节 点、线、面构成 第三节 案例练习		2	4	6
	第二章 平面构成的形式美法则 第一节 对称、均衡、秩序 第二节 韵律、变化、统一 第三节 形式美法则的综合运用		2	4	6
	第三章 平面构成的基本形与骨骼 第一节 基本形与骨骼 第二节 形态感觉与情感表现		3	5	8
	第四章 色彩构成 第一节 色彩的分类 第二节 色彩的明度、色相、纯度、冷暖对比 第三节 色彩的统一与调和		3	5	8
	第五章 色彩重构与情感表现 第一节 色彩的采集与重构 第二节 色彩情感表现 第三节 主题表现		4	6	10
	第六章 立体构成 第一节 立体构成的基本概念 第二节 立体构成基本元素 第三节 立体构成的空间造型表现		1	3	4
	第七章 构成的应用 第一节 构成在设计当中的应用 第二节 课题练习		1	5	6
	合 计		16	32	48

F 教学方式	R课堂讲授 ☐ 讨论座谈 R问题导向学习 ☐ 分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3次)		教学方式 与手段
	1	第一章 构成基础知识 第一节 平面构成基本元素 第二节 点、线、面构成 第三节 案例练习	课程目标 1 课程目标 2	课堂规范及要求，培养自主学习与终身学习的习惯。	1. 学习态度 2. 自主学习 3. 辩证思维	讲授法结合案例分析，讨论式教学
	2	实践练习一：平面构成基本元素的综合运用	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分析法，课堂练习
	3	第二章 平面构成的形式美法则 第一节 对称、均衡、秩序 第二节 韵律、变化、统一 第三节 形式美法则的综合运用	课程目标 2	以美好生活，优美大自然为视角，发现身边的美景，观察景色的形式美。	1. 自主学习 2. 辩证思维	讲授法结合分析法，课堂练习、任务驱动
	4	实践练习二：形式美法则实践练习	课程目标 2			讲授法结合分析法，课堂练习
	5	第三章 平面构成的基本形与骨骼 第一节 基本形与骨骼	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分析法
	6	实践练习三：渐变构成练习	课程目标 2			讲授法结合分析法，课堂练习

	7	第二节 形态感觉与情感表现	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分析法
	8	第四章 色彩构成 第一节 色彩的分类 第二节 色彩的明度、色相、纯度、冷暖对比	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	9	实践练习四：冷暖对比练习	课程目标 2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	10	第三节 色彩的统一与调和	课程目标 2			讲授法结合分析法、课堂实践、示范讲解
	11	实践练习五：色彩的对比与调和练习	课程目标 2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	12	第五章 色彩重构与情感表现 第一节 色彩的采集与重构	课程目标 2 课程目标 3	以北京奥运会吉祥物、京剧脸谱为例，分析色彩情感表现。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	13	第二节色彩情感 第三节主题表现	课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、课堂实践
	14	实践练习六：色彩的情感表现	课程目标 2			讲授法结合分析法、课堂实践

	15	第六章 立体构成 第一节 立体构成的基本概念 第二节 立体构成基本元素 第三节 立体构成的空间造型表现	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、课堂实践
	15	第七章 构成的应用 第一节 构成在设计当中的应用	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	以爱党、爱国、爱社会主义，传承红色基因为主题进行创作，增加爱国主义情怀。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	16	第二节 课题练习	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	在项目中，强调红色文化，强调作品中的民族性。围绕国家情怀、文化素养等内容创作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		(1) 出勤成绩 (2) 实作评价：课程作业、日常表现、期中测试。		课程目标 1、2、3	
	期末考试（50%）		(1) 期末考试、期末课程设计		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：《构成基础》张贵明、王力强编著：清华大学出版社，2019年07月。 2. 参考书目： (1) 《色彩构成(第三版)》于国瑞编著：清华大学出版社，2019 年 06 月； (2) 《平面构成》毛溪编著：上海人民美术出版社 2020 版； (3) 《构成基础》吕江编著：东华大学出版社，2023 年 01 月 。					

J 教学条件需求	1. 多媒体或画室，活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术设计系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维动画建模（Maya）			课程代码	2411320305
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张守用
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第三学期	总学时	64	其中实践学时	48
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程:动画造型设计、三维动画基础 后续课程: 三维动画动作设计、三维动画短片创作				
B 课程描述	MAYA 建模在三维动画中是一个最基础的模块，培养学生三维软件制作能力，摆脱二维的思维方式。它已成为三维动画电影、三维游戏以及其他媒体中的一部分，它以动画自由化丰富和复杂的表现而著名。它已成为专业人员在这些中的首选工具之一。掌握 MAYA 的建模模块，利用相关的功能和命令加上自己的灵感创建出神奇的三维动画模型效果。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画场景、道具、角色等物体制作的过程及方法，了解各类模型制作参数的意义，掌握模型制作技巧；归纳三维动画建模的基本理论、核心技术以及基本方法。 （二）能力 2. 分析本专业领域的复杂问题，提出相应的设计或方案，并对设计和方案可能的社会影响提出有效的策略；评价本专业及相关领域现象和问题，形成个人的判断和见解。 （三）素养 3. 重视设计服务地方，生产劳动和社会实践相结合，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。养成具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	B 实务技能	BB1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力	课程目标1 课程目标2 课程目标3		
	C 应用创新	CC1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力	课程目标1 课程目标2 课程目标3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 Maya建模基础 第一节 Maya的艺术世界及工作环境 第二节 Polygon建模		8	4	12
	第二章 场景模型设计与制作 第一节 场景模型项目描述 第二节 场景模型项目分析 第三节 场景模型制作流程 第四节 本章总结		2	10	12
	第三章 道具模型设计与制作 第一节 道具模型项目描述 第二节 道具模型项目分析 第三节 道具模型制作流程 第四节 本章总结		4	20	24
	第四章 角色模型设计与制作 第一节 角色模型项目描述 第二节 角色模型项目分析 第三节 角色模型制作流程 第四节 本章总结		2	14	16
	合 计		16	48	64

F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一节 Maya 的艺术世界及工作环境	1、2、3	动画艺术的创新发展历程	突破传统思维，培养创新能力	课堂讲授 案例分析
	2	第二节 Polygon 建模（Select—Polygon 模块下的选择方式）	1、2、3			课堂讲授 专题学习
	3	第三节 Polygon 建模（Mesh—Polygon 模块下的编辑方式、建模方式）	1、2、3			课堂讲授 专题学习
	4	第四节 Polygon（多边形）建模实训一场景（一）	1、2、3	传统建筑元素的综合运用	培养民族文化创新传承精神	课堂讲授 专题学习 案例分析
	5	第五节 Polygon（多边形）建模实训一场景（二）	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	6	Polygon（多边形）建模实训一场景（三）	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	7	Polygon（多边形）建模实训一动画道具（一）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习
	8	Polygon（多边形）建模实训一动画道具（二）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习
	9	Polygon（多边形）建模实训一动画道具（三）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习

	10	Polygon（多边形）建模实训—游戏道具（一）	1、2、3	民族元素 IP 塑造	增强文化自信与文化认同	问题导向 探究式学习 习作学习
	11	Polygon（多边形）建模实训—游戏道具（二）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习
	12	Polygon（多边形）建模实训—游戏道具（三）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习
	13	Polygon（多边形）建模实训—角色（一）	1、2、3	民族英雄形象的塑造	了解故事背后的英雄人物，培养爱国精神	问题导向 习作学习 探究式学习
	14	Polygon（多边形）建模实训—角色（二）	1、2、3			问题导向 习作学习 探究式学习
	15	Polygon（多边形）建模实训—角色（三）	1、2、3			问题导向 探究式学习 习作学习
	16	课程总结、考核、成绩评定	1、2、3			问题导向 讨论座谈
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（70%）		课堂考勤、平时课程作业、阶段性测验		1、2、3	
	期末（30%）		期末课程作业		1、2、3	
I 建议教材及学习资料	建议教材： 《Maya 建模技术解析》编著：姚明，人民邮电出版社，2025 年 7 月 参考书目： 1. 《Maya模型制作》编著：陶立阳，辽宁美术出版社，2020年12月 2. 《MAYA角色绑定攻略》编著：完美动力，海洋出版社，2020年7月 3. 《Maya模型制作》编著：夏国富，上海交通大学出版社，2019年7月					

J 教学条件需求	实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具
K 注意事项	1. 本授课大纲 H 到 J 项得视教学需要调整之。 2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 1 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1

日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画分镜头创新设计			课程代码	2412330307
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	吴晓华
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画概论》《动画速写》《定格动画》课程，具备一定的理论设计的基础和实践经验。 同步及后续课程：《原画设计》《动画剧本写作》《动画表演》等课程				
B 课程描述	本课程属于动画专业基础课通过对本课程的学习，使学生理解分镜头设计的原理，掌握分镜头设计使用的方法，领会并正确运用分镜头设计的形式法则，为进入专业设计课打下良好的基础。				
C 课程目标	（一）知识 1、掌熟悉动画分镜头设计的前沿知识和发展方向，具备终身学习，持续发展的能力。掌握动画视听语言、动画分镜头设计的规律，能够分析和绘制不同类型动画分镜头 （三）素养 2. 重视以人为本，深入挖掘和整合传统文化和地域文化的特点。 【注】 素养层面学习目标细化： 3.1 核心价值：传承红色基因、弘扬革命传统，走民族化道路，坚定“文化自信” 3.2 学习习惯：自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信等。				
D	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标

课程目标与 毕业要求的 对应关系	A 专业知能	A2 具备发掘、分析、应用所学知识进行动画设计创意、创新及解决专业问题的能力。	课程目标 1、2、3		
	E 社会责任	E2 具备良好的人文精神和职业素养，引导社会大众审美行为的能力	课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 动画分镜头概述 第一节 动画分镜头脚本的基本概念 第二节 动画分镜头脚本设计基础 第三节 动态画面的意义 第四节 动画的类型		4	4	8
	第二章 动画分镜头脚本设计流程 第一节 动画影像制作的流程 第二节 动画分镜头美术形式的基本造型元素 第三节 动画分镜头的设计流程		2	4	6
	第三章 动画分镜头脚本设计中的镜头语言应用 第一节 镜头与景别 第二节 角度与运动 第三节 构图与色彩 第四节 光线		2	4	6
	第四章 动画分镜头脚本设计中的声音设计 第一节 分镜头脚本中的声音构成元素 第二节 音画关系设计		2	4	6
	第五章 动画分镜头脚本设计中的基本规律 第一节 剧本的特点 第二节 分镜头与剧本 第三节 剪辑概论 第四节 轴线 第五节 蒙太奇		2	6	8
	第六章 如何连接好前后两个镜头 第一节 镜头组接原则 第二节 画面的分剪、挖剪、拼剪、变格剪辑 第三节 场面转换法则		2	6	8
	第七章 经典动画分镜头脚本设计赏析		2	4	6
	合 计		16	32	48

F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☐ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式 与手段
	1	第一章 动画分镜头概述 第一节 动画分镜头脚本的基本概念 第二节 动画分镜头脚本设计基础 第三节 动态画面的意义 第四节 动画的类型	课程目标 1 课程目标 2	思政元素 课堂规范及要求,培养自主学习与终身学习的习惯。	思政目标 1. 学习态度; 2. 自主学习的习惯; 3. 辩证思维	讲授法结合案例分析, 讨论式教学
	2	第二章 动画分镜头脚本设计流程 第一节 动画影像制作的流程 第二节 动画分镜头美术形式的基本造型元素 第三节 动画分镜头的设计流程	课程目标 2	思政元素 以《青蛇劫起》《大圣归来》为例,分析分镜头美术形式的造型元素	思政目标 1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法, 课堂练习、任务驱动
	3	第三章 动画分镜头脚本设计中的镜头语言应用 第一节 镜头与景别 第二节 角度与运动 第三节 构图与色彩 第四节 光线	课程目标 2 课程目标 3	思政元素 以爱党、爱国、爱社会主义,传承红色基因为主题进行创作,增加爱国主义情怀。	思政目标 1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	4	第四章 动画分镜头脚本设计中的声音设计 第一节 分镜头脚本中的声音构成元素 第二节 音画关系设计	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动

	5	第五章 动画分镜头脚本设计中的基本规律 第一节 剧本的特点 第二节 分镜头与剧本 第三节 剪辑概论 第四节 轴线 第五节 蒙太奇	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、分组讨论、任务驱动
	6	第六章 如何连接好前后两个镜头 第一节 镜头组接原则 第二节 画面的分剪、挖剪、拼剪、变格剪辑 第三节 场面转换法则	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、课堂讨论、任务驱动
	7	第七章 经典动画分镜头脚本设计赏析	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3			讲授法结合分析法、分组讨论、任务驱动
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		(1) 出勤成绩，课堂表现，平时作业		课程目标 1、2、3、	
	期末（50%）		(1) 结课作业，对课程理论知识体系的掌握；（2）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。		课程目标 1、2、3、	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：《动画分镜头脚本设计》郭向民 编著，：华中科技大学出版社，2020 年 07 月 2. 2. 参考书目： 1. 《动画分镜头技法（第 2 版）》谭东芳编著：北京联合出版有限公司，2018 年 4 月 2. 《从文字到影像：分镜画面设计和电影制作流程（第 2 版）》Marcie Begleiter 著，人民邮电出版社，2021 年 12 月 3. 《动画分镜头设计 第二版》余春娜、张乐鉴编著：清华大学出版社，2021 年 12 月					
J 教学条件需求	1. 多媒体或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术设计系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

备注：

1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2. 评价方式可参考下列方式：

- (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
- (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
- (3) 档案评价：书面报告、专题档案
- (4) 口语评价：口头报告、口试

课程教学大纲起草团队成员签名：

吴晓华

张茹

陈蕊蕊

2025 年 6 月 15 日

专家组审定意见：

课程内容安排合理，符合教学要求

专家组成员签名：

张欣辛

吴晓华

李晨

2025 年 6 月 15 日

审批意见

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剧本写作			课程代码	2411320311
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 R其他			授课教师	王芳
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第三学期	总学时	32	其中实践学时	0
A 先修及后续 课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《动画视听语言》 后续课程：《动画运动规律》、《动画艺术史》等。				
B 课程描述	本课程是动画专业的一门专业核心课，是一门研究动画剧本创作理论和规律的学科。该课程系统讲授动画剧本创作的基础理论和创作技巧。本课程旨在培养学生正确的动画创作思维方法，丰富学生的艺术表现手段。通过理论学习，使学生掌握基本的剧本创作原则和技巧，为学生今后在动画创作方面打下基础，提高学生的视听思维能力与创作能力。				
C 课程目标	1. 掌握动画剧本创作技巧 2. 掌握动画角色设计、时空安排、情节结构的技巧 3. 熟悉动画改编方式；培养团队合作意识				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养	1-1 掌握比较系统的专业知识和能力；具备终身学习持续发展的能力。		课程目标 1	
	具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力；具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力	2-1. 具备职场所需的专业实务技术. 3-1.能具备较强的创新或创业能力。		课程目标 2、3	
E	章节内容			学时分配	

教学内容				理论	实践	合计
	第一章动画剧本概述			3		
	第二章动画剧作特性			3		
	第三章动画剧本的构思			3		
	第四章叙事与结构			3		
	第五章动画剧本的情节			3		
	第六章动画剧本中的冲突			3		
	第七章动画角色塑造			3		
	第八章动画剧本的语言			3		
	第九章动画剧本的改编			3		
	第十章动画作品及剧本鉴赏			3		
	第十一章数字时代 ip 动画剧本写作			2		
	合 计			32		32
F 教学方式	√课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 □分组合作学习 √专题学习 □实作学习 √探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
		第一章动画剧本概述	课程目标 1	引入传统文化优秀作品案例	领悟中华优秀传统文化的博大精深，强化创新意识	讲授
		第二章动画剧作特性	课程目标 2	动画剧本风格多样、通过	民族文化自信	讲授
	第三章动画剧本构思	课程目标 2	文化自信、对中国优秀传统文化的挖	树立正确三观塑造良好人格培养	讲授	

		第四章叙事与结构	课程目标 3			讲授
		第五章情节设计	课程目标 2			讲授
		第六章冲突方法技巧	课程目标 2			讲授
		第七章角色设计：	课程目标 3			讲授
		第八章动画剧作语言	课程目标 1			讲授
		第九章动画剧本改编	课程目标 1			讲授
		第十章动画作品及剧本鉴赏	课程目标 3			讲授
		第十一章数字时代 IP 动画剧作	课程目标 2			讲授
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（40%）		平时成绩由出勤课堂表现 平时作业组成		课程目标 1-3	
	期末（60%）		期末根据考核结果评判		课程目标 1-3	
I 建议教材 及学习资料	《动画剧本创作》廖祥忠 主编. 中国传媒大学出版社，2025 年 3 月 《动画剧本写作基础》陈龙主编. 上海交通大学出版社， 2020 年 5 月					
J 教学条件 要求	多媒体教学					
K 注意事项						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 王芳 吴晓华 2025 年 6 月 21 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李霞 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	二维动画场景设计			课程代码	2412320312
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 其他			授课教师	李晨
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：艺术概论、动画造型、平面构成、动画速写 后修课程：二维动画角色设计、动画短片创作、动画剪辑、插画设计、毕业设计				
B 课程描述	本课程为动画专业方向课程，属于理论与实践结合的综合实践课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知动画场景设计计原则，掌握动画场景制作流程，能配合动画剧本、动画视听语言等环节设计制作符合动画工业制作流程需求的作品，同时提升学生文化创新与设计能力。				
C 课程目标	（一）知识 1. 掌握动画场景设计的原则、方法、流程、剧情创作等方面的知识，归纳总结场景设计规范和设计方法。 （二）能力 2、掌握场景制作理论知识及设计制作的能力，能够运用图形语言的造型法则，开展创意思维、概念表达的综合设计能力。 3、具备一定的文化创新创业的能力，具备文化内涵的提取、转化、创新的能力。 4、掌握市场调研方法，能够根据市场及艺术作品风格、技术演变调整动画制作技术方案。 （三）素养 5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求		毕业要求指标点	课程目标	
	A 专业知能		A1 掌握较为系统的戏剧与影视学基础理论、专业知识，具备较高学科专业素养	课程目标一、二	
	D 协作整合		D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标一、二、三	
	E 社会责任		E1 具备适合社会大众审美行为的能力	课程目标一、二、三	
E	章节内容			学时分配	

教学内容				理论	实践	合计
	第一章 动画场景设计综述 1.1 动画场景设计的相关概念 1.2 节动画场景设计的功能及作用 1.3 动画场景设计的风格类型			2	6	8
	第二章 动画场景设计的要素和原则 2.1 节动画场景设计的构图与透视 2.2 动画场景设计的空间与镜头（透视） 案例练习：塑造场景空间的方法（透视训练） 案例练习：塑造场景空间的方法（黑白灰训练）			4	6	10
	2.3 动画场景的色彩与光影 第一节 光影的基本规律 案例练习：场景常见光影			4	6	10
	第三章 AIGC 设计综述 3.1 传统动画场景的制作流程 第一节 二维动画场景制作（前期设定、平面、立面、结合透视鸟瞰、画幅规格、分层处理等）			4	6	10
	第四章 AIGC 动画场景设计方法与规范 第五章 第五章 动画场景设计实践			2	8	10
	合 计			16	32	48
	F 教学方式	R课堂讲授 R讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 □专题学习 □实作学习 R探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____				
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章 动画场景设计的概念 第一节 动画场景设计的相关概念	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	2	第二章 动画场景设计的要素和原则	1、3	观看《中国唱诗班》片段，借鉴历史素材		课堂教授 问题导向

	3	第二章 动画场景的光影与色彩创作 第一节 光影的基本规律 第二节 色彩的基本原理	1、3	播放传统民族文化题材动画作品	树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感。	课堂讲授 讨论座谈
	4	第三章 AIGC 设计综述 第四章 3.1 传统动画场景的制作流程 第二节 二维动画场景制作	1、3	播放文化创新创业实践项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	讲练结合 案例分析 分组合作
	5	第五章 AIGC 动画场景设计方法与规范 第五章 动画场景设计实践	1、2、3	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（1）出勤、课堂表现 10 分；		1、2、3	
	期末（70%）		期末课程作业		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 动画场景设计》，殷俊，朱方胜主编, 武汉大学出版社，2017 年 8 月，2020 年 12 月 学习资料： 《动画场景设计》陈贤浩编著：复旦大学出版社，2014					
J 教学条件 需求	多媒体，实训房、无线上网，座位可移动。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张玉琴 李晨 2025 年 8 月 27 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李晨 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信永峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画运动规律			课程代码	2411320306
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	于昊田
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	2
开课学期	第三学期	总学时	64	其中实践学时	48
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画速写》、《动画创新造型基础》《动画视听语言》、《原画设计》、《二维动画设计基础》等课程，具备一定的动画造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《定格动画》、《实验动画》、《二维动画短片创作》、《三维动画短片创作》、《综合设计实践》等。				
B 课程描述	《动画运动规律》是动画专业及动画艺术教育体系中的核心课程。该课程以各类动画角色、物体的不同形态为研究对象，系统剖析其运动规律，深入探究对应的运动表现方法与实践应用手段。课程的核心目标是解决常见动画角色基本形态的运动规律问题，帮助学生掌握让静态画面在银幕上“活”起来的关键原理与技术，进而为后续动画创作所需的基础表现手段和核心操作技巧，奠定扎实且全面的专业基础。				
C 课程目标	（一）知识 1. 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，掌握动画动作设计的原则、方法、流程及剧情创作关联知识，理解动画运动规律与动作设计的适配逻辑；同步提升动画专业认知，形成较高的动画专业素养。 （二）能力 2. 运用动作原理理论，在动画创作中实现创新表现与实践落地；熟练完成动画动作设计，同时掌握设计软件操作，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。 （三）素养 3. 重视分析能力，树立“创新设计服务社会价值”理念；将人文精神融入设计，养成符合职业伦理的动画创作职业素养，助力以优质动画作品承担文化传播使命与正向引导社会的责任。				
D 课程目标与	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标

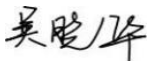
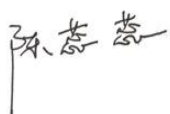
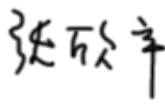
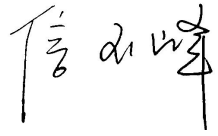
毕业要求的 对应关系	专业知能	A2 熟悉本专业学科的前沿 和发展方向,具备终身学习, 持续发展的能力	课程目标 1、2		
	应用创新	C1 具备较强的动画设计创 意 创新能力及实践操作能力	课程目标 2		
	社会责任	E2 具备创新设计的理念和 能力	课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 动画运动规律课程简介 第一节 动画基本流程 第二节 认识动画镜头 第三节 关于原画		3	1	4
	第二章 运动的动画表现 第一节 动画的中间概念 第二节 中间画的基本方法		3	5	8
	第三章 人类的运动规律 第一节 人类的行走 第二节 人类的跑、跳		3	5	8
	第四章 其它类型运动规律 第一节 动物运动规律 第二节 自然运动规律		2	6	8
	第五章 经典运动案例讲析 第一节 基础镜头分层方法 第二节 案例讲解、互动讨论		2	10	12
	第六章 动画运动规律短片制作 第一节 情节设置与风格选择 第二节 动画表演与素材设置 第三节 软件运用及制作		2	10	12
	第七章 综合练习		1	11	12
	合 计		16	48	64

F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式 与手段
	1	第一章 动画运动规律 课程简介 第一节 动画基本流程 第二节 认识动画镜头 第三节 关于原画	1	课堂规范及要求。培养自主学习与终身学习的习惯。	1. 学习态度 2. 自主学习 3. 辩证思维	讲授法结合案例分析,讨论式教学,探究式学习
	2	第二章 运动的动画表现 第一节 动画的中间概念 实践练习（一）：简单动作关键帧绘制	1、2			讲授法结合案例分析,讨论式教学,探究式学习
	3	第二章 运动的动画表现 第二节 中间画的基本方法 实践练习（二）：简单中间画绘制	1、2			讲授法结合案例分析,问题导向学习,探究式学习
	4	第三章 人类的运动规律 第一节 人的行走 实践练习（三）：人物行走动作的绘制	1、2	以经典传统文化元素的动画片为例,分析其角色运动的规律。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法,课堂练习,问题导向学习
	5	第三章 人类的运动规律 第二节 人类的跑、跳 实践练习（四）：人物跑、跳动作的绘制	1、2			讲授法结合分析法,课堂练习,问题导向学习

	6	第四章 其它类型运动规律 第一节 动物运动规律 实践练习（五）：动物动作的绘制	2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	7	第四章 其它类型运动规律 第二节 自然运动规律 实践练习（六）：自然运动动作的绘制	2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	8	第五章 经典运动案例讲析 第一节 基础镜头分层方法 实践练习（七）：镜头画面的制作	1、2、3	以《白蛇·缘起》和《哪吒》等国产动画电影为例，来分析角色动作的运动规律。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	9	第五章 经典运动案例讲析 第二节 案例讲解、互动讨论（1） 实践练习（八）：案例动作的制作	1、2、3			讲授法结合分析法、分组合作学习、实作学习
	10	第五章 经典运动案例讲析 第二节 案例讲解、互动讨论（2） 实践练习（九）：案例动作的剪辑与合成	1、2、3			讲授法结合分析法、分组合作学习、实作学习
	11	第六章 动画运动规律短片制作 第一节 情节设置与风格选择 实践练习（十）：短片剧情的创作	1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、分组合作学习
	12	第六章 动画运动规律短片制作 第二节 动画表演与素材设置 实践练习（十一）：短片角色与动作的设计	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动，分组合作学习

	13	第六章 动画运动规律 短片制作 第三节 软件运用及制作 实践练习（十二）：短片动作的绘制与制作	1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动,分组合作学习
	14	第七章 综合练习（1） 实践练习（十三）：短片动作节奏的调整	1、2、3			讲授法结合分析法、分组合作学习
	15	第七章 综合练习（2） 实践练习（十四）：短片后期的剪辑与合成	1、2、3			讲授法结合分析法、分组合作学习
	16	第七章 综合练习（3） 实践练习（十五）：短片整体的调整与输出	1、2、3			讲授法结合分析法、分组合作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时考勤及课堂表现（50%）		（1）考勤成绩占总分的10%，全勤100分。迟到/早退1次，扣5分，超过60分钟等同于旷课；旷课一次扣10分。 （2）课堂表现占总分的10%，满分100分。参与线上、线下讨论，参与一次加5分；积极参与课堂互动，参与一次加5分。 （3）平时作业占总分的30%，满分100分。根据课堂作业练习的质量打成绩，着重测试学生对课堂知识的掌握能力。		1、2、3	
	期末考试（50%）		期末考试占总分的50%，满分100分。主要测试： （1）对课程理论知识体系的掌握； （2）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力； （3）人性化设计意识和思维。		1、2、3	

I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：《动画运动规律（第二版）》余春娜、张乐鉴编著：清华大学出版社，2017年12月版； 2. 参考书目： （1）《动画运动规律教程》傅文彬编著：辽宁美术出版社，2010年6月版； （2）《动画运动规律》王礼艾编著：湖南大学出版社，2007年4月版； （3）《动画运动规律》从红艳、于瑾、方建国编著：武汉理工大学出版社，2011年1月版。
J 教学条件需求	1. 多媒体或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： （1）纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 （2）实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 （3）档案评价：书面报告、专题档案 （4）口语评价：口头报告、口试	

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 6 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：  2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	插画创作			课程代码	2412420321
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李晨
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第四学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描 后修课程：包装设计、毕业设计				
B 课程描述	本课程为动画（闽台）专业方向课程，属于综合实践课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知插画设计原则，掌握商业插画设计方法，能整合文化与艺术、设计、商业等元素，进行产品品牌、在地宣传等专题插画设计实践，提升文化创新与设计能力。				
C 课程目标	（一）知识能力 1、掌握插画分类、内涵、设计流程等基础知识和理论，形成商业插画的设计知识体系 2、运用图形语言的造型法则，开展创意思维、概念表达的综合设计能力。 3、具备文化内涵的提取、转化、创新的能力。 （二）素养 4、具备一定的文化创新创业的能力。 5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	A 专业知能	A2 掌握较为系统的动画基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养		课程目标一	
	C 应用创新	C1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标一、二	
	D 协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力		课程目标一、二	

	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
E 教学内容	第一章 新媒体视域下的插画艺术 第一节 插画概述、第二节 插画发展史			2	2	4
	第二章 手绘材料与技法 第一节 不同手绘材料技法 第二节 课题练习 — 造型练习 第三节 课题练习—风格练习			4	8	12
	第三章 综合材料与技法 第一节 图形拼贴 第二节 丝网印刷			4	8	12
	第四章 数码工具与技法			3	5	8
	第五章 设计思维与方法			3	9	12
	合 计			16	32	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☐ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
	1	第1章 新媒体视域下的插画艺术	一			课堂讲授 讨论座谈
	2	第2章 手绘材料与技法	一、二	播放传统民族文化题材插画作品	树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感	课堂教授 问题导向
	3	2.2 形体概括练习	二			
	4	2.3 课题练习 — 线造型练习	一、二			课堂讲授 讨论座谈

	5	2. 4 课题练习 — 国风插画造型练习	一、二	国画作品赏析	树立文化自信、传承优秀传统文化	讲练结合 案例分析 分组合作
	6	第 3 章 综合材料与技法	一、二			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	第 4 章 数码工具与技法	一、二	播放文化创新创业实践项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	第 5 章 设计思维与方法	一、二	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华优秀传统文化的博大精深，强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	9	案例分析与命题设置的设计思维与方法训练	一、二			分析法、课堂发言
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（1）出勤、课堂表现 30； （2）平时作业 70 分		一、二	
	期末（70%）		期末课程作业		一、二	

I 建议教材及学习资料	建议教材： 《新媒体视域下的插画视觉设计》作者:邵宁 编著出版社:电子工业出版社 参考书目： 1. 《商业插画设计》编著:殷心悦, 江苏大学出版社, 2019 年 02 月 2. 《动画速写》编著:朱贵杰 杨林, 南京大学出版社, 2014 年 03 月 01 日 3. 《动画速写》编著:薄芙丽, 商杰, 中南大学出版社有限责任公司, 2008 年 01 月
J 教学条件需求	多媒体, 实训房、无线上网, 座位可移动。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定, 解释权归动画系; 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整; 3. 请尊重知识产权, 本课程大纲不得非法影印。
备注: 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名:  2025 年 8 月 27 日
	专家组审定意见: 课程内容安排合理, 符合教学要求 专家组成员签名:  2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：信永峰

2025 年 9 月 1 日

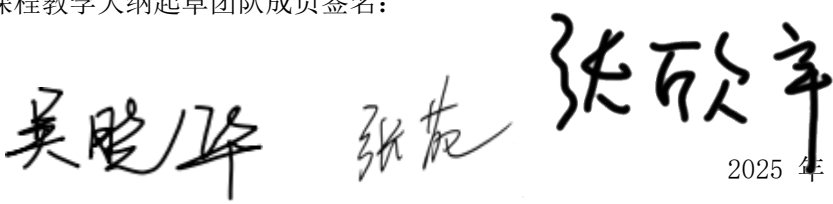
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	二维动画短片创作 I			课程代码	2412430322
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	64	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《计算机图形图像基础（Photoshop）》、《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》、《原动画创作》、《动画剧本写作》等课程，具备一定的造型设计能力，并掌握了一定的软件运用技能和动画制作能力。 后续课程：《二维动画短片创作 II》、《毕业实习》等。				
B 课程描述	本课程属于动画专业核心课程，是对动画制作中分镜头设计、角色设计、场景设计知识的回顾总结，结合短片创作进行讲解与课堂实践。掌握动画制作流程的前、中、后期动画制作方法。为后续的毕业创作的学习提供技能基础。				
C 课程目标	1、专业知能：掌握二维短片创作制作流程与方法。注重专业能力掌握，利用动画软件进行造型及动作绘制，掌握设计和制作二维动画短片的技法。 2、实务能力：具备较强的动画短片创意能力、软件操作能力和团队合作能力。能够熟练掌握二维动画制作软件及后期合成软件。能够分析当代局势和社会需求，制作原创动画作品。例如：传统文化、环保、非遗、社会主义核心价值观等主题。 3、专业素养：养成自主学习、跟踪前沿的习惯。学生不仅要具备扎实的动画制作能力，还要具备将有价值的想法转化为动画艺术作品的能力、应用创新能力等。让所学二维动画课程在实践中得到吸收和理解，坚持绿色设计与可持续发展，公益宣传，以美育人。加强突出文化延续，传承弘扬中华优秀传统文化，将民族民俗设计注入设计中等。				
D 课程目标与	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标

毕业要求的 对应关系	专业知能	A1 掌握较为系统的动画与影视学基础理论、专业知识，具备较高学科专业素养	课程目标 1、2		
	实务技能	B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力	课程目标 1、2、3		
	社会责任	E1 具备适合社会大众审美行为的能力	课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 动画短片概述 1.1 认识动画 1.2 动画短片的分类		4	1	5
	第二章 前期创意策划阶段 2.1 创意策划伊始 2.2 创作准备阶段		2	4	6
	第三章 动画短片的前期制作 3.1 动画剧本 3.2 动画场景与角色设计 3.3 动画分镜头设计		3	6	9
	第四章 动画短片的中期制作 4.1 二维动画短片原画制作 4.2 二维动画短片动画制作		3	6	9
	第五章 动画短片的后期制作 5.1 镜头合成 5.2 剪辑		3	6	9
	第六章 关于短片推广的建议 6.1 赛事推广 6.2 社交媒体推广		4	4	8
	第七章 综合案例讲析与赏析 7.1 短片赏析 7.2 短片制作实践		3	3	6

	第八章 二维动画短片创作课程实践 8.1 原创短片制作 8.2 分组汇报			2	2	4
	合 计			32	32	64
F 教学方式	R课堂讲授 R讨论座谈 □问题导向学习 R分组合作学习 □专题学习 R实作学习 R探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画短片概述	1、2	传统民族文化题材的动画传播	丰富传统视觉语言形式。	课堂讲授 问题导向
	2	前期创意策划阶段 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（一） 动画前期策划	1、2	国内外经典动画短片的创作历史要求	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 实作学习
	3	动画短片的前期制作 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（二） 前期制作实践	1、2、3			课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	4	动画短片的中期制作 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（三） 中期制作实践	1、2、3			课堂讲授 实作学习 分组合作学习

	5	动画短片的后期制作 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（四） 后期合成实践	1、2、3			课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	6	关于短片推广的建议	2、3			专题学习 实作学习
	7	综合案例讲析与赏析 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（五） 短片制作实践	1、2、3	红色主题动漫 案例分析传统 民族文化题材	树立正确三 观，塑造良 好人格，培 养民族自豪 感。	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	8	二维动画短片创作课程实践 闽中动漫游产业 游戏实训中心 实践练习（六） 课程设计创作	1、2、3	利用所学技能， 选择具社会主 义核心价值 观的题材进行 动画创作。	树立正确的 价值取向， 增强社会责 任感。	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		(1) 出勤成绩。 (2) 实作评价：课程作业、阶段汇报、日常表现。		课程目标 1、2、3	
	期末（50%）		(1) 上机考试：课程设计短片作品		课程目标 1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《动画短片创作》张玉琴、杨建华著：武汉大学出版社，2023 年 6 月。 2. 参考书目： （1）《Adobe Animate CC 动画制作案例教程》王威. 电子工业出版社. 2019 年 3 月。 （2）《动画分镜头绘制技法（第 2 版）》姚桂萍. 清华大学出版社. 2022 年 8 月。 （3）《动画短片创作》编著：张晓叶、杨丽娟等，中国青年出版社，2015 年 2 月 1 日。					

J 教学条件需求	1. 机房、多媒体教室、活动桌椅； 2. 满足学生创作所需的专业手绘板、计算机等； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	二维动画短片创作 II			课程代码	2412430326
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑、吴晓华
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第一学期	总学时	64	其中实践学时	40
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《计算机图形图像基础（Photoshop）》、《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》、《原动画创作》、《动画剧本写作》等课程，具备一定的造型设计能力，并掌握了一定的软件运用技能和动画制作能力。 后续课程：《二维动画短片创作 II》、《综合实践（三）学年论文（毕业设计说明文）》等。				
B 课程描述	本课程属于动画专业核心课程，是对动画制作中分镜头设计、角色设计、场景设计知识的回顾总结，结合短片创作进行讲解与课堂实践。掌握动画制作流程的前、中、后期动画制作方法。为后续的毕业创作的学习提供技能基础。				
C 课程目标	（一）专业知识 掌握二维短片创作制作流程与方法。注重专业能力掌握，利用动画软件进行造型及动作绘制，掌握设计和制作二维动画短片的技法。 （二）实务能力 具备较强的动画短片创意能力，能够分析当代局势和社会需求，制作原创动画作品。例如：传统文化、环保、非遗、社会主义核心价值观等主题。具备较强的软件操作能力和团队合作能力，能够熟练掌握二维动画制作软件及后期合成软件。合组制作较复杂的动画视频作品。 （三）素养 养成自主学习、跟踪前沿的习惯。学生不仅要具备扎实的动画制作能力，还要具备将有价值的想法转化为动画艺术作品的的能力。这需要一个学习积累的过程，合理的教学安排能使使学生尽快掌握二维动画制作能力。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A 专业知能	A2 具备终身学习、持续发展的能力	课程目标 1、2、3		
	E 社会责任	E2 具备绿色发展理念与实践	课程目标 1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第九章 动画短片概述 1.3认识动画 1.4动画短片的分类		4	1	5
	第十章 前期创意策划阶段 2.1 创意策划伊始 2.2 创作准备阶段		2	5	8
	第十一章 动画短片的前期制作 3.1 动画剧本 3.2 动画场景与角色设计 3.3 动画分镜头设计		3	5	8
	第十二章 动画短片的中期制作 4.1 二维动画短片原画制作 4.2 二维动画短片动画制作		3	5	8
	第十三章 动画短片的后期制作 5.1 镜头合成 5.2 剪辑		3	5	8
	第十四章 关于短片推广的建议 6.1 赛事推广 6.2 社交媒体推广		4	5	8
	第十五章 综合案例讲析与赏析 7.1 短片赏析 7.2 短片制作实践		3	6	9
	第十六章 二维动画短片创作课程实践 8.1 原创短片制作 8.2 分组汇报		2	8	10

	合 计				24	40	64
F 教学方式	R课堂讲授 R讨论座谈 □问题导向学习 R分组合作学习						
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段	
				思政元素	思政目标		
	1	动画短片概述	1、3	传统民族文化题材的动画传播	丰富传统视觉语言形式。	课堂讲授 问题导向	
	2	前期创意策划阶段	1、2、3	国内外经典动画短片的创作历史要求	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 实作学习	
	3	动画短片的前期制作	1、2、3、4、5			课堂讲授 实作学习 分组合作学习	
	4	动画短片的中期制作	1、2、3、4、5			课堂讲授 实作学习 分组合作学习	
	5	动画短片的后期制作	1、2、3、4、5			课堂讲授 实作学习 分组合作学习	

	6	关于短片推广的建议	3、4、5、6			专题学习 实作学习
	7	综合案例讲析与赏析	1、2、3、6	红色主题动漫案例分析传统文化题材	树立正确三观，塑造良好人格，培	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	8	二维动画短片创作课程实践	1、2、3、4、5、6	利用所学技能，选择具社会主义核心价值观的题材进行动画创作。	树立正确的价值取向，增强社会责任感。	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		(1) 出勤成绩。 (2) 实作评价：课程作业、阶段		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		(1) 课程设计短片作品		课程目标 1、2、3	
I 建议教材	1. 建议教材：《动画短片创作》张玉琴、杨建华著：武汉大学出版社，2023 年 6 月。 2. 参考书目。					
J 教学条件需求	1. 机房、多媒体教室、活动桌椅； 2. 满足学生创作所需的专业手绘板、拷贝台等； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					

K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
	备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式：
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 7 月 20 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维动画短片创作			课程代码	2412430333
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第七学期	总学时	64	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：三维动画基础、三维动画建模（Maya） 后续课程：案例与专题设计（三维）、动漫衍生产品设计				
B 课程描述	以三维技术Maya、3Dmax以及后期After Effects等软件，结合短片创作进行讲解与课堂实践相结合，在技术讲解过程中大量应用多媒体教学，使学生更加全面、形象、深入的掌握三维动画的知识和制作技术；掌握动画制作流程，进行前、中、后期动画制作。掌握多样三维技术软件表现方式及手段，并熟练地运用它们贴切、充分、巧妙地表达作者设计意图。培养对动画综合艺术素质和美感的有效把握和表现的能力。同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，结合以往学习过程中的动画知识进行三维动画短片的独立创作。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解三维动画短片的制作流程归纳三维动画短片项目设计与制作的流程 （二）能力 2. 分析国内外三维动画前沿技术及创作中国特色动画短片的能力，评价国内外优秀三维动画的能力 （三）素养 3. 重视想象力和创意能力的锻炼，养成不断对未知领域自觉探索与研究的创作精神，养成团队合作、不断对未知领域自觉探索与研究的创作精神				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A 专业知能	AA1 掌握比较系统的专业知识和能力	课程目标1、2、3		
	B 实务技能	BB2 具备执行或设计规划专业技术所需的能力	课程目标1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 三维动画项目流程 第一节 三维动画项目流程（剧本创作） 第二节 三维动画项目流程（分镜头设计） 第三节 三维动画项目流程（原画设计） 第四节 三维动画项目流程（角色设计） 第五节 三维动画项目流程（场景设计）		12	8	20
	第二章 三维动画短片模型制作 第一节 三维动画短片角色模型制作 第二节 三维动画短片场景模型制作 第三节 三维动画模型材质设计与制作		8	8	16
	第三章 三维动画短片动画与渲染 第一节 三维动画角色模型骨骼绑定 第二节 三维动画角色动作设计与制作 第三节 三维动画渲染设计与制作		6	8	14
	第四章 三维动画短片后期制作 第一节 三维动画短片音效设计 第二节 三维动画短片后期制作		6	8	14
	合 计		32	32	64
	F 教学方式		☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____		

G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	三维动画项目流程（剧本创作）	1、2	中国民族故事 案例分析	民族精神培养	课堂讲授 专题学习 案例分析
	2	三维动画项目流程（分镜头设计）	1、2			课堂讲授 专题学习 案例分析
	3	三维动画项目流程（原画设计）	1、3	民族英雄形象 塑造	文化创新使命 担当	课堂讲授 专题学习 案例分析
	4	三维动画项目流程（角色设计）	1、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	5	三维动画项目流程（场景设计）	1、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	6	三维动画短片角色模型制作（一）	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	7	三维动画短片角色模型制作（二）	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	8	三维动画短片场景模型制作（一）	1、2、3			课堂讲授 问题导向 案例分析
	9	三维动画短片场景模型制作（二）	1、2、3			课堂讲授 问题导向 案例分析

	10	三维动画模型材质设计与制作	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	11	三维动画角色模型骨骼绑定	2、3	中国传统戏曲表演	民族文化自信	课堂讲授 专题学习 案例分析
	12	三维动画角色动作设计与制作	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	13	三维动画渲染设计与制作	1、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	14	三维动画短片音效设计	1、3	民族音乐的运用	中国民俗文化的展现	课堂讲授 问题导向 案例分析
	15	三维动画短片后期制作	1、3			习作学习 分组合作 探究式学习
	16	课程总结、考核、成绩评定	1、2、3			问题导向 讨论座谈
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（60%）	考勤、课堂表现（20%）		1、2、3		
		平时课程作业、随堂测试（40%）				
	期末（40%）	期末课程作业		1、2、3		
I 建议教材及学习资料	建议教材： 《三维动画项目设计与制作》编著：刘寒，武汉大学出版社，2017年5月 参考书目： 1. 《三维动画短片设计》编著：陈昌辉，上海交通大学出版社2020年5月第二版 2. 《三维动画场景制作实训》编著：殷军平，中国人民大学出版社2019年6月					
J 教学条件需求	实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具					

K 注意事项	1. 本授课大纲 H 到 J 项得视教学需要调整之。 2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。
	备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张守用 李 张欣辛 2025 年 8 月 2 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李 张 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信 必 峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(实践课程)教学大纲

课程名称	三维动画动作设计			课程代码	2412430329
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	企业老师、吴晓华
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第五学期	总学时	64	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：三维动画基础、动画运动规律、三维角色模型设计 后续课程：三维动画短片创作、案例与专题设计（三维）				
B 课程描述	《三维动画动作设计》将全面讲解三维动画中的动画技术与技巧，掌握动画原理，学习骨骼蒙皮绑定、学习常规角色动画，如：走跑跳、施法、死亡、攻击、待机，学习多类型角色动画的制作技巧与流程，比如角色类、飞行类、怪物类、四足类等。 《三维动画动作设计》是学生学习三维动画动作表现技巧的重要课程。动画设计决定了游戏的动画质量，是游戏美术设计思想的直观表现，对整个游戏美术设计与制作起到了很重要的作用。掌握了游戏动画设计与制作，能够帮助学生更好的理解游戏美术设计专业，并为后续的三维游戏制作课程提供理论和思想上的支持。				
C 课程目标	（一）知识 1、通过三维动画制作训练，了解动画原理及运动规律，通过学习和分析，掌握动画原理和骨骼蒙皮绑定技巧以及常规角色动画。 （二）能力 2、具备解决复杂类型角色动画的制的能力。运用三维工具设计与制作游戏角色动画的要求和原理的能力。 （三）素养 3、初步具备根据策划方案设计制作的动画动作动画的基本能力。培养学生实际操作能力和艺术审美能力，培养学生社会主义核心价值观及创新能力。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A 专业知能	AA2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力。	课程目标1		
	C 应用创新	CC1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。	课程目标2		
	C 应用创新	CC2 具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力。	课程目标3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 MAYA绑定概述		4	0	4
	第二章 约束 第一节 MAYA绑定概述、约束（点约束、目标约束） 第二节 约束（方向约束、缩放约束、父子约束与父子链接的区别） 第三节 约束（几何体约束、法线约束、切线约束、极向量约束等）		8	8	16
	第三章 骨骼系统 第一节 骨骼系统（骨骼创建及属性、镜像关节、确定关节方向、骨骼命名） 第二节 骨骼系统（前向动力学、反向动力学） 第三节 骨骼系统（刚体绑定、柔体绑定） 第四节 骨骼系统（骨骼权重、IK与FK切换、肌肉系统）		12	12	24

	第四章 人体绑定实例			8	12	20
	第一节 人体绑定实例（腿部骨骼命名及IK创建、翻转脚等脚步控制器的制作）					
	第二节 人体绑定实例（手臂骨骼绑定IK与FK控制器的制作与转换）					
	第三节 人体绑定实例（脊柱骨骼的装配绑定）					
	第四节 人体绑定实例（人体蒙皮权重的绘制）					
	合 计			32	32	64
F 教学方式	☒课堂讲授 ☒讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☒专题学习 ☒实作学习 ☒探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	MAYA 绑定概述	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	2	约束（点约束、目标约束）	1、2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	3	约束（方向约束、缩放约束）	1、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	4	约束（父子约束与父子链接的区别、几何体约束）	1、3	中国传统体育项目学习	经典动画中的民族精神	课堂讲授 专题学习 案例分析
	5	约束（法线约束、切线约束、极向量约束等）	1、2、3			课堂讲授 问题导向 案例分析

	6	骨骼系统（骨骼创建及属性、镜像关节）	2、3	中国传统戏曲表演学习	了解传统戏曲文化	课堂讲授 专题学习 案例分析
	7	骨骼系统（确定关节方向、骨骼命名）	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	8	骨骼系统（前向动力学、反向动力学）	2、3	生态环保理念的植入	生态的重要性认识	课堂讲授 问题导向 案例分析
	9	骨骼系统（刚体绑定、柔体绑定）	1、3			课堂讲授 问题导向 案例分析
	10	骨骼系统（骨骼权重）	1、3			课堂讲授 问题导向 案例分析
	11	骨骼系统（IK 与 FK 切换、肌肉系统）	1、3			问题导向 分组合作 探究式学习
	12	实训一：人体绑定实例（腿部骨骼命名及 IK 创建、翻转脚等脚步控制器的制作）	1、2	航天员动作模拟	航天精神的感悟与体会	习作学习 分组合作 探究式学习
	13	实训二：人体绑定实例（手臂骨骼绑定 IK 与 FK 控制器的制作与转换）	1、2、3			习作学习 分组合作 探究式学习
	14	实训三：人体绑定实例（脊柱骨骼的装配绑定）	1、2、3			习作学习 分组合作 探究式学习

	15	实训四：人体绑定实例（人体蒙皮权重的绘制）	1、2、3			习作学习 分组合作 探究式学习
	16	课程总结、考核、成绩评定	1、2、3			问题导向 讨论座谈
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（60%）		考勤、平时表现、平时作业		1、2、3	
	期末（40%）		期末课程作业		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《三维动画Maya高级角色骨骼绑定技法（第2版）》编著：周京来等，清华大学出版社，2020年1月 参考书目： 1. 《MAYA角色绑定攻略》编著：完美动力，海洋出版社，2020年1月 2. 《MAYA绑定》编著：完美动力，海洋出版社，2020年1月 3. 《Maya动画设计与制作》编著：汪济萍，辽宁美术出版社，2018年7月					
J 教学条件 需求	实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具					
K 注意事项	1. 本授课大纲H到J项得视教学需要调整之。 2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。					
备注： 1.本课程教学大纲F—J项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张守用 李峰 张欣辛 2025 年 8 月 2 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李晨 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维动画渲染设计			课程代码	2412420328
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：角色设计、场景设计、三维动画设计基础（3dmax） 后修课程：三维动画短片创作 1（3dmax）				
B 课程描述	本课程为艺术设计专业大学本、专科生必修的一门专业基础课。目的是使学生通过 3ds Max 三维动画渲染的训练，能够准确的理解渲染技术的重要性，整体三维渲染包含三维动画材质、三维动画灯光、三维角色渲染、三维道具渲染、三维场景渲染、动画原理知识以及动画输出规格等。通过本课程的训练，使学生能够具有三维动画渲染的基本认识及技能，培养三维动画渲染的意识，以适应未来学生进入就业市场，能有基础三维动画能力的要求，进而强化学生文化自信、爱国主义精神，理性认识，为设计专业主干课程的学习打下良好的基础。				
C 课程目标	通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及情感态度价值观： （一）专业知识 1. 理解三维技术 3DSMAX 种灯光、渲染器原理。 2. 掌握多种动画渲染的技术及方法，熟练地运用它们并贴切、充分、巧妙地表达动画设计意图。 （二）实务能力 3. 培养敏锐的视觉观察能力，增强接受视觉信息能力，即敏锐的动画渲染能力。 4. 培养分析、观察、理解、判断的整体渲染能力，透过渲染器将对象的表面渲染成所需要的效果。 （三）素养 5. 培养想象力和创意能力，养成对周边有对象呈现材质多加思索其可渲染的方式。 6. 培养动画渲染综合艺术素质和美感的有效把握和表现能力。 【注】 课程思政元素一定要在课程目标中体现。 【注】 素养层面学习目标细化：				

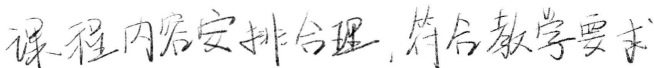
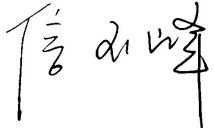
	核心价值：坚定“四个自信”、家国情怀等。 学习习惯：自主学习与终身学习，勇于质疑、学以致用、学术诚信等。 从业习惯：人文关怀，团队协作，绿色设计与可持续发展，以美化人，赋能乡村振兴和社会经济发展，传承弘扬中华优秀传统文化等。			
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标	
	D. 协作整合	D1 具有良好的沟通、协作能力	课程目标 1、2、3	
	E. 社会责任	E1 具有良好人文精神和职业素养	课程目标 1、2、3	
E 教学内容	章节内容		学时分配	
			理论	实践 合计
	第一章 三维动画渲染技术（道具渲染：中国象棋）			
	1.1 三维动画材质			
	1.2 三维动画灯光			
	1.3 三维动画电影学知识			
	1.4 道具渲染：中国象棋		2	3 5
	第二章 三维贴图材质及习题（道具渲染：笔记本电脑）			
	2.1 材质编辑器			
	2.2 标准材质			
	2.3 其他材质类型			
	2.4 道具渲染：笔记本电脑		2	3 5
	第三章 灯光与摄影机及习题（道具渲染：打火机）			
	3.1 灯光系统			
	3.2 聚光灯			
	3.3 天光与目标物理灯光			
	3.4 道具渲染：打火机		1	3 4
	第四章 渲染器及习题（道具渲染：弯月刀）			
	4.1 扫描线渲染器			
	4.2 mental ray 渲染器			
	4.3 道具渲染：弯月刀		1	3 4

	第五章 渲染器及习题（道具渲染：沙盘小景）			2	4	6
	5.1 iray 渲染器					
	5.2 Vray 渲染器					
	5.3 道具渲染：沙盘小景					
	第六章 角色渲染:飞翔企鹅			2	4	6
	6.1 角色形象设计					
	6.2 道具渲染：飞翔企鹅					
	第七章 场景渲染：（场景的光照特性、月光童年）			2	4	6
	7.1 场景的光照特性					
	7.2 场景渲染：月光童年					
	第八章 场景渲染室内：简约别墅			2	4	6
	8.1 场景的强度与性质					
	8.2 场景渲染：简约别墅					
	第九章 场景渲染：幽静小巷			2	4	6
	9.1 场景的基调与气氛					
	9.2 常用布光方式					
	9.3 场景渲染：幽静小巷					
	合 计			16	32	48
F	教学方式					
	☒课堂讲授 ☐讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☒专题学习 ☒实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	

1	第一章 三维动画渲染技术 实践练习（一）闽中动漫游产业游戏实训中心 道具渲染：中国象棋制作	1、2	通过讲解三维动画的发展情况，阐明中国的三维动画技术发展阶段。	树立共产主义远大理想，培养学生的家国情怀。	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
2	第二章 三维贴图材质及习题 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（二） 道具渲染：笔记本电脑操作	2、3			课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习
3	第三章 灯光与摄影机及习题 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（三） 道具渲染：打火机制作	3			课堂讲授 实作学习
4	第四章 渲染器及习题 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（四） 道具渲染：弯月刀	1、2、3	通过讲解国内动画渲染技术现状，展现国内的动画渲染技术发展水平。	增强民族自豪感、民族自信。	课堂讲授 专题学习 实作学习

5	第五章 渲染器及习题 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（五） 道具渲染：沙盘小景	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习
6	第六章 角色渲染：飞翔企鹅 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（六） 飞翔企鹅的制作操作	3	分析角色制作的风格，发挥团队成员优势，讲述团队如何分工合作	培养团队协作能力和批判性思维	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
7	第七章 场景渲染：月光童年 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（七） 场景的光照特性、月光童年的使用操作	2、3			课堂讲授 实作学习
8	第八章 场景渲染室内：简约别墅 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（八） 简约别墅的使用操作	2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习

	9	第九章 场景渲染： 幽静小巷 闽中动漫游产业游戏 实训中心 实践练习（九） 场景渲染：幽静小 巷	1、2			课堂讲授 专题学习 实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（60%）		考勤、课堂表现（20%）		支撑课程目标 1、2、3	
			平时课程作业、测试(40%)		支撑课程目标 1、2、3	
	期末（40%）		期末考试（实作成品）		支撑课程目标 1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	子午视觉文化传播 主编，彭超、王永強 编著，《中文版 3ds Max 影视动画製作 渲染卷》，海洋出版社，2013，第一版					
J 教学条件 需求	机房、3DMAX 软件、VRAY 渲染器等					
K 注意事项	建议学生通过预习材料、网络、图书馆自查等方式独立规划课程学习计划；针对课程教学内容，尝试理论结合实践制作专题报告的形式配合教师展开教学，引导学生正确的价值观和创新意识，授课过程中涉及的绘制工具与材料需学生自备。					

备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 7 月 1 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长： 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业（独立设置的实践课）

课程教学大纲

课程名称	游戏关卡设计（二维）		课程代码	2412420 323
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他		授课教师	白迎春 卢文杰
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修		学 分	2
开课学期	第六学期		实践学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：《游戏角色原型开发基础》《动画创新造型基础》《二维动画场景设计》《计算机图形图像基础（Photoshop）》和《二维动画设计基础》等。 后续课程：《毕业实习》《毕业设计》等。			
B 课程描述	本课程是专业必修课程。在大三期间，对动画专业全体学生开设，使学生通过知识和技能地学习了解使用虚幻引擎制作游戏。最后结合案例分析，使学生对整个游戏引擎有个更深入的理解和掌握。本引擎在动画和游戏专业中有广泛的应用价值，可以为设计师提供有效的设计表现方式。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作，并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。			
C 课程目标	（一）知识 1. 了解和掌握 ue4 下载和安装方法 2. 掌握素材导入 ue4 的方法 （二）能力 3. 掌握 ue4 二维游戏开发的一般步骤 4. 掌握用 UE4 制作游戏界面的方法和步骤 （三）素养 5. 对虚幻引擎具备必要的实操能力，为以后的专业实践课打下一个较好的基础，增强学生适应职业教育要求的能力。 6. 具有良好的沟通与协调能力，富有想象力和创造力的职业素养。			
D 课程目标与	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标	

毕业要求的 对应关系	D 专业知能	D2 具备较强的团队协作、 沟通和整合能力	课程目标 1、2、3	
	E 实务技能	E2 具备绿色生态设计的 理念和能力	课程目标 2、3	
E 教学内容	实践项目及内容		学时分配	
			实验、上机、实训、 线上教学、研讨等	合计
	第一章：基础篇 第一节：介绍 UE4 的下载与安装 第二节：介绍 UE4 的基础操作		6	6
	第二章：资源篇 第一节：介绍基础美术资源导入的方法 第二节：介绍利用资源制作基本的场		6	6
	第三章：角色篇 第一节：介绍如何制作自己的角色 第二节：角色的基本操作和动画制作		6	6
	第四章：NPC 篇 第一节：NPC 的制作和导入 第二节：与 NPC 的碰撞		6	6
	第五章：摄像机篇 第一节：摄像机的绑定 第二节：摄像机的调整		6	6
	第六章音乐篇 第一节：音乐的导入和制作 第二节：音乐的转换和调整		4	4
	第七章：计算篇 第一节：金币的制作和导入 第二节：主角和金币的碰撞 第三节：分数和时间的计算和奖励		4	4
	第八章：界面篇 第一节：界面的制作 第二节：界面和关卡的切换		6	6
	第九章：游戏打包与测试		4	4

	合 计					48
F 教学方式	R课堂示范 R讨论实操 □问题导向学习 □分组合作学习 □专题学习 R实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	次别	实践名称	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	基础篇，介绍 UE4 的 基础操作及以及需要 用到的类	1	社会功德	尊重知识产权	讲授、课堂示 范和实操
	2	资源篇，介绍如何导 入基础美术资源进行 场景制作与动画制作	2	民族艺术特色	文化自信/文化 传播	讲授、课堂示 范和实操
	3	资源篇，介绍如何导 入基础美术资源进行 场景制作与动画制作	2	民族特色	文化自信/文化 传播	讲授、课堂 示范和实操
	4	动画机制的转换	3			讲授、课堂 示范和实操
	5	角色篇，如何制作属 于自己的角色，并且 添加属于自己的操作 (一)	2			讲授、课堂 示范和实操
	6	角色篇，如何制作属 于自己的角色，并且 添加属于自己的操作 (二)	3			讲授、课堂 示范和实操
	7	NPC 篇，在角色制作的 基础上创造一些 NPC 角色并且产生对话， 制造故事流程 (一)	2、3			讲授、课堂 示范和实操

	8	NPC 篇，在角色制作的2 基础上创造一些 NPC 角色并且产生对话， 制造故事流程（二）	2			讲授、课堂 示范和实操
	9	战斗篇，制作基于 UE42 自带 AI 的敌人，进行 回合制战斗	2			讲授、课堂 示范和实操
	10	计算篇，进行战斗完2 毕后要对人物的奖励 进行结算	2			讲授、课堂 示范和实操
	11	UI 篇	2			讲授、课堂 示范和实操
	12	最后调试和发布项目	3			讲授、课堂 示范和实操
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	课堂出勤（10%）		课堂出勤成绩=（百分 制）出勤成绩*10%		1	
	平时训练作业 （30%）		平时训练作业成绩=每 次布置的作业合计（百		1、2、3	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*70% =期末成绩。		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	《游戏引擎设计》 罗润编著．机械工业出版社，2015 年 2 月 《数字游戏设计》王月娥著．武汉大学出版社，2010 年版					
J 教学条件 需求	安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

	备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)操作考试：平时操作、期末考试 (2)实作评价：实验报告、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 白迎春 卢文杰 2025 年 8 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李霞 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业（独立设置的实践课） 课程教学大纲

课程名称	游戏关卡设计（三维）	课程代码	2412420 330
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他	授课教师	白迎春 卢文杰
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修	学 分	2
开课学期	第六学期	实践学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：《游戏角色原型开发基础》《动画创新造型基础》《二维动画场景设计》《计算机图形图像基础（Photoshop）》和《二维动画设计基础》等。 后续课程：《毕业实习》《毕业设计》等。		
B 课程描述	本课程是专业必修课程。在大三期间，对动画专业全体学生开设，使学生通过知识和技能地学习了解使用虚幻引擎制作游戏。最后结合案例分析，使学生对整个游戏引擎有个更深入的理解和掌握。本引擎在动画和游戏专业中有广泛的应用价值，可以为设计师提供有效的设计表现方式。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作，并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。		
C 课程目标	（一）知识 6. 了解和掌握 ue4 下载和安装方法 7. 掌握素材导入 ue4 的方法 （二）能力 8. 掌握 ue4 二维游戏开发的一般步骤 9. 掌握用 UE4 制作游戏界面的方法和步骤 （三）素养 10. 对虚幻引擎具备必要的实操能力，为以后的专业实践课打下一个较好的基础，增强学生适应职业教育要求的能力。 6. 具有良好的沟通与协调能力，富有想象力和创造力的职业素养。		

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标	
	D 专业知能	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合能力	课程目标 1、2、3	
	E 实务技能	E2 具备绿色生态设计的理念和能力	课程目标 2、3	
E 教学内容	实践项目及内容		学时分配	
			实验、上机、实训、线上教学、研讨等	合计
	第一章：基础篇 第一节：介绍 UE4 的下载与安装 第二节：介绍 UE4 的基础操作		6	6
	第二章：资源篇 第一节：介绍基础美术资源导入的方法 第二节：介绍利用资源制作基本的场		6	6
	第三章：角色篇 第一节：介绍如何制作自己的角色 第二节：角色的基本操作和动画制作		6	6
	第四章：NPC 篇 第一节：NPC 的制作和导入 第二节：与 NPC 的碰撞		6	6
	第五章：摄像机篇 第一节：摄像机的绑定 第二节：摄像机的调整		6	6
	第六章音乐篇 第一节：音乐的导入和制作 第二节：音乐的转换和调整		4	4
	第七章：计算篇 第一节：金币的制作和导入 第二节：主角和金币的碰撞 第三节：分数和时间的计算和奖励		4	4
	第八章：界面篇 第一节：界面的制作 第二节：界面和关卡的切换		6	6

	第九章：游戏打包与测试			4	4	
	合 计				48	
F 教学方式	R课堂示范 R讨论实操 □问题导向学习 □分组合作学习 □专题学习 R实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	次别	实践名称	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	基础篇，介绍 UE4 的 1 基础操作及以及需要 用到的类	1	社会功德	尊重知识产权	讲授、课堂示 范和实操
	2	资源篇，介绍如何导 入基础美术资源进行 场景制作与动画制作	2	民族艺术特色	文化自信/文化 传播	讲授、课堂示 范和实操
	3	资源篇，介绍如何导 入基础美术资源进行 场景制作与动画制作	2	民族特色	文化自信/文化 传播	讲授、课堂 示范和实操
	4	动画机制的转换	3			讲授、课堂 示范和实操
	5	角色篇，如何制作属 于自己的角色，并且 添加属于自己的操作 (一)	2			讲授、课堂 示范和实操
	6	角色篇，如何制作属 于自己的角色，并且 添加属于自己的操作 (二)	3			讲授、课堂 示范和实操
	7	NPC 篇，在角色制作的 基础上创造一些 NPC 角色并且产生对话， 制造故事流程 (一)	2、3			讲授、课堂 示范和实操

	8	NPC 篇，在角色制作的2 基础上创造一些 NPC 角色并且产生对话， 制造故事流程（二）	2			讲授、课堂 示范和实操
	9	战斗篇，制作基于 UE42 自带 AI 的敌人，进行 回合制战斗	2			讲授、课堂 示范和实操
	10	计算篇，进行战斗完2 毕后要对人物的奖励 进行结算	2			讲授、课堂 示范和实操
	11	UI 篇	2			讲授、课堂 示范和实操
	12	最后调试和发布项目	3			讲授、课堂 示范和实操
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	课堂出勤（10%）		课堂出勤成绩=（百分 制）出勤成绩*10%		1	
	平时训练作业 （30%）		平时训练作业成绩=每 次布置的作业合计（百		1、2、3	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*70% =期末成绩。		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	《游戏引擎设计》 罗润编著．机械工业出版社，2015 年 2 月 《数字游戏设计》王月娥著．武汉大学出版社，2010 年版					
J 教学条件 需求	安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

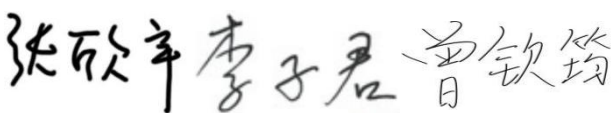
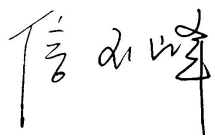
	备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)操作考试：平时操作、期末考试 (2)实作评价：实验报告、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 白迎春 卢文杰 2025 年 8 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李霞 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信必峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	案例与专题设计（二维）			课程代码	1431420F07		
课程类型	□通识课 □学科平台和专业核心课 □专业方向☑专业任选 其他			授课教师	曾钦筠		
修读方式	□必修 ☑选修			学 分	2学分		
开课学期	第七学期	总学时	32学时	其中实践学时	0学时		
混合式课程网址	无						
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《动画视听语言》《音频设计》等课程，具备较为系统的动画创制作的实践经验和分析鉴别能力。 后续课程：《毕业实习》、《毕业设计》等。						
B 课程描述	《案例与专题设计（二维）》课程为动画专业的一门选修课程。课程将全面讲解动画创作的相关内容，课程聚焦动画领域二维设计的核心应用场景，以“案例驱动+专题突破”为核心逻辑，帮助学生将动画二维设计理论转化为动画创作所需的实用技能，培养具备动画视觉表达能力、创意落地能力及行业适配能力的复合型动画设计人才。						
C 课程目标	结合三明学院艺术与设计学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）知识目标 掌握动画领域二维设计的核心规范，包括动画分镜绘制标准、角色二维动态造型原理、动画场景二维氛围营造方法及动画道具二维设计逻辑；（目标 A2） （二）能力目标 能够根据动画项目主题，完成符合风格定位的角色二维造型优化、场景二维延伸设计及动态效果可视化。（目标 B1） （三）素养目标 在尊重版权和原创性的基础上，创作出具有艺术价值和文化意义的动画作品。培养严谨的设计态度，为后续创作出能够符合最广大人民群众精神文化需要的动画游戏作品服务。（目标 B2） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。						
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标		
	A 专业知能		A2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力		课程目标 1		
	B 实务技能		B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标 2		
			B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力		课程目标 3		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计

	绪论			4	0	4
	第一节 动画创作者的基本素养					
	第二节 动画创作的课程设计					
	第三节 动画创作的先修课程					
	第一章 前期策划			8	0	8
	第一节 创意策划					
	第二节 动画剧本创作					
	第三节 动画美术概念设计					
	第四节 分镜头画面设计					
	第五节 声音设计					
	第六节 测试镜头					
	第二章 中期制作			8	0	8
	第一节 中期人物设定与制作					
	第二节 中期场景设定与制作					
第三节 原动画						
第四节 音乐制作						
第三章 后期合成			8	0	8	
第一节 剪辑						
第二节 合成						
第三节 配音、配乐与音效						
第四节 特效						
第五节 宣传品制作						
案例分享与综合设计			4	0	4	
合 计			32	0	32	
F 教学方式		R课堂讲授 R讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 R线上线下混合式学习 □其他				
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑 课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	绪论 第一节 动画创作者的基本素养 第二节 动画创作的课程设计 第三节 动画创作的先修课程	课 程 目 标 1、2			讲授法结合案例分析，讨论式教学
2	第一章 前期策划 第一节 创意策划 第二节 动画剧本创作 第三节 动画美术概念设计	课 程 目 标 1、2、3	理解好的动画设计策划对传播正确价值观念的重要意义。帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1. 辩证思维 2. 自主学习 3. 传达正能量	讲授法结合案例分析，讨论式教学	

	3	第一章 前期策划 第六节 测试镜头 第四节 分镜头画面设计 第五节 声音设计	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	4	第二章 中期制作 第一节 中期人物设定与制作 第二节 中期场景设定与制作	课 程 目 标 1、2、3	理解动画制作应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	5	第二章 中期制作 第三节 原动画 第四节 音乐制作	课 程 目 标 1、2、			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	6	第三章 后期合成 第一节 剪辑 第二节 合成	课 程 目 标 1、2、3	理解后期设计应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法
	7	第三节 配音、配乐与音效 第四节 特效 第五节 宣传品制作	课 程 目 标 1、2、3	树立讲好中国故事的动画制作观念。帮助学生树立崇高职业理想。	1.辩证思维 2.自主学习 3.树立创新理想	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	8	案例分享与综合设计	课 程 目 标 1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（1）课堂考勤及表现（3%） （2）课程作业（12%） （3）讨论与实践教学活动（15%）		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		期末考察		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材： 《动画创作》孙立军,王昊.高等教育出版社.2024年12月； 2. 参考书目： （1）《AIGC 时代：游戏美术设计与 AI 绘画应用从入门到精通》于国辉.北京大学出版社.2024 年 9 月； （2）《动画声音设计》赵前，黄鹏，翟继斌.中国人民大学出版社.2015年7月； （3）《动漫游戏衍生品设计开发》张晓波，梁吉成.华东师范大学出版社.2023年10月；					

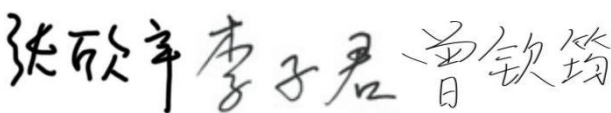
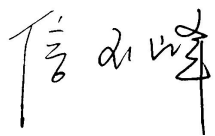
J 教学条件需求	1. 多媒体机房或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星平台，超星学习通等网络平台及支撑设备； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术与设计学院； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 9 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长： 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	案例与专题设计（三）			课程代码	2412402327		
课程类型	□通识课 □学科平台和专业核心课 □专业方向☑专业任选 其他			授课教师	张欣宇、曾钦筠		
修读方式	□必修 ☑选修			学 分	2学分		
开课学期	第七学期	总学时	32学时	其中实践学时	0学时		
混合式课程网址	无						
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《动画视听语言》《音频设计》等课程，具备较为系统的动画创制作的实践经验和分析鉴别能力。 后续课程：《毕业实习》、《毕业设计》等。						
B 课程描述	《案例与专题设计（二维）》课程为动画专业的一门选修课程。课程将全面讲解动画创作的相关内容，课程聚焦动画领域二维设计的核心应用场景，以“案例驱动+专题突破”为核心逻辑，帮助学生将动画二维设计理论转化为动画创作所需的实用技能，培养具备动画视觉表达能力、创意落地能力及行业适配能力的复合型动画设计人才。						
C 课程目标	结合三明学院艺术与设计学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）知识目标 掌握动画领域二维设计的核心规范，包括动画分镜绘制标准、角色二维动态造型原理、动画场景二维氛围营造方法及动画道具二维设计逻辑；（目标 A2） （二）能力目标 掌握二维设计软件在动画创作中的进阶应用，实现设计方案的数字化呈现，具备独立完成动画分镜设计的能力。（目标 C1） （三）素养目标 提升动画审美素养，能辨别不同风格二维设计的优劣，能够创作出具有艺术价值和文化意义的动画作品。培养严谨的设计态度，为后续创作出能够符合最广大人民群众精神文化需要的动画游戏作品服务。（目标 C2） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。						
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标		
	A 专业知能		A2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力		课程目标 1		
	C 实务技能		C1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力		课程目标 2		
			C2 具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力		课程目标 3		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计

	绪论			4	0	4	
	第一节 动画创作者的基本素养						
	第二节 动画创作的课程设计						
	第三节 动画创作的先修课程						
	第一章 前期策划			8	0	8	
	第一节 创意策划						
	第二节 动画剧本创作						
	第三节 动画美术概念设计						
	第四节 分镜头画面设计						
	第五节 声音设计						
	第六节 测试镜头						
	第二章 中期制作			8	0	8	
	第一节 中期人物设定与制作						
第二节 中期场景设定与制作							
第三节 原动画							
第四节 音乐制作							
第三章 后期合成			8	0	8		
第一节 剪辑							
第二节 合成							
第三节 配音、配乐与音效							
第四节 特效							
第五节 宣传品制作							
案例分享与综合设计			4	0	4		
合 计			32	0	32		
F 教学方式		R课堂讲授 R讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 R线上线下混合式学习 □其他					
G 教学安排		授课 次别	教学内容	支撑 课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
					思政元素	思政目标	
		1	绪论 第一节 动画创作者的基本素养 第二节 动画创作的课程设计 第三节 动画创作的先修课程	课 程 目 标 1、 2			
		2	第一章 前期策划 第一节 创意策划 第二节 动画剧本创作 第三节 动画美术概念设计	课 程 目 标 1、 2、 3	理解好的动画设计策划对传播正确价值观念的重要意义。帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1. 辩证思维 2. 自主学习 3. 传达正能量	讲授法结合案例分析，讨论式教学

	3	第一章 前期策划 第六节 测试镜头 第四节 分镜头画面设计 第五节 声音设计	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	4	第二章 中期制作 第一节 中期人物设定与制作 第二节 中期场景设定与制作	课 程 目 标 1、2、3	理解动画制作应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	5	第二章 中期制作 第三节 原动画 第四节 音乐制作	课 程 目 标 1、2、			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	6	第三章 后期合成 第一节 剪辑 第二节 合成	课 程 目 标 1、2、3	理解后期设计应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法
	7	第三节 配音、配乐与音效 第四节 特效 第五节 宣传品制作	课 程 目 标 1、2、3	树立讲好中国故事的动画制作观念。帮助学生树立崇高职业理想。	1.辩证思维 2.自主学习 3.树立创新理想	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	8	案例分享与综合设计	课 程 目 标 1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（4）课堂考勤及表现（3%） （5）课程作业（12%） （6）讨论与实践教学活动（15%）		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		期末考察		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材： 《动画创作》孙立军,王昊.高等教育出版社.2024年12月； 2. 参考书目： （1）《AIGC 时代：游戏美术设计与 AI 绘画应用从入门到精通》于国辉.北京大学出版社.2024 年 9 月； （2）《动画声音设计》赵前，黄鹏，翟继斌.中国人民大学出版社.2015年7月； （3）《动漫游戏衍生品设计开发》张晓波，梁吉成.华东师范大学出版社.2023年10月；					

J 教学条件需求	1. 多媒体机房或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星平台，超星学习通等网络平台及支撑设备； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术与设计学院； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 9 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长： 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(实践课程)教学大纲

课程名称	音声与音效			课程代码	2412530302
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☒ 专业任选 其他			授课教师	曾钦筠
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	3学分
开课学期	第五学期	总学时	48学时	其中实践学时	32学时
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《动画视听语言》《动画声音设计》等课程，具备较为系统的动画创制作的实践经验和分析鉴别能力。 后续课程：《毕业实习》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	《音声与音效》课程为动画专业的一门选修课程。本课程是动画专业《动画声音设计》课程的深入、接续性课程。学生将学习构建动画音声与音效的基本概念，以及MIDI基础理论，Nuendo、Audition及音频效果器的使用技巧，辅助学生创造出引人入胜的视听体验。课程强调实践操作与理论分析相结合，旨在培养学生的创新思维和专业技能，使学生能够独立完成动画音声与音效设计任务，为动画作品注入生命力。通过本课程的学习，学生学习更多数字音乐软件的使用方法，掌握动画音声与音效设计技术。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与 design 学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）知识目标 掌握 动画音声与音效设计的基本原理和概念，包括声音的物理特性、心理效应以及在动画中的应用。（目标 A1） （二）能力目标 掌握 进行声音的录制、编辑、混音和后期基础技巧，能够独立或支撑团队完成动画音频项目制作。（目标 B1） （三）素养目标 在尊重版权和原创性的基础上，创作出具有艺术价值和文化意义的动画音声与音效作品。提升跨文化交流能力，为后续创作出能够符合最广大人民群众精神文化需要的动画作品服务。（目标 B2） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	A 专业知能		A1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高动画设计专业素养		课程目标 1
	B 实务技能		B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标 2
			B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力		课程目标 3

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E 教学内容	第一部分 声音设计基础篇	1	2	3
	第1章 自然界中的声音			
	1.1 声音的物理三要素			
	1.2 人们对声音的主观感受			
	1.3 声音的传播状态			
	1.4 室内声场			
	1.5 声波的七种效应			
	第2章 人对于声音的改造和利用	1	2	3
	2.1 机械时代			
	2.2 磁信号时代			
	2.3 CD 时代			
	2.4 数字时代			
	第3章 数字音频基础	2	4	6
	3.1 声音数字化过程			
	3.2 数字化音乐			
	3.3 数字音频常见的格式			
	第二部分 声音设计艺术篇	1	2	3
	第4章 声音的艺术			
	4.1 电影中的声音			
	4.2 声画关系			
	4.3 声音设计意识			
	4.4 有关声音设计的重要奖项			
	第5章 声音设计的过程	2	4	6
	5.1 设计前的思考			
	5.2 声音设计的构成			
	5.3 声音构思基础			
	5.4 声音设计分析			
	第6章 声音设计实践	2	4	6
	6.1 配音实例			
	6.2 配音过程解析			
	6.3 声音设计分析2			
	第三部分—声音设计技术篇	1	2	3
	第7章 录音相关			
	7.1 录音设备			
	7.2 硬件调音台			
	第8章 录音技术	2	4	6
	8.1 同期录音			
	8.2 单声道话筒使用原则			
	8.3 立体声录音			
	8.4 声音的回放系统			

	第9章 数字音频软件使用				2	4	6
	9.1 基本设置						
	9.2 准备阶段						
	9.3 录音						
	9.4 音频编辑						
	第10章 音频后期				2	4	6
	10.1 数字音频的处理原则						
	10.2 混录						
	合 计				16	32	48
F 教学方式		R课堂讲授 R讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 R线上线下混合式学习 □其他					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑 课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段	
				思政元素	思政目标		
	1	第一部分 声音设计基础篇 第1章 自然界中的声音 1.1 声音的物理三要素 1.2 人们对声音的主观感受 1.3 声音的传播状态 1.4 室内声场 1.5 声波的七种效应	课 程 目 标 1、2			讲授法结合案例分析，讨论式教学	
	2	第2章 人对于声音的改造和利用 2.1 机械时代 2.2 磁信号时代 2.3 CD 时代 2.4 数字时代	课 程 目 标 1、2、3	理解声音产品对传播正确价值观念的重要意义。帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合案例分析，讨论式教学	
	3	第3章 数字音频基础 3.1 声音数字化过程 3.2 数字化音乐 3.3 数字音频常见的格式 实训感知1 使用Nuendo创建自己的MIDI小样	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动	

	4	第二部分 声音设计艺术篇 第4章 声音的艺术 4.1 电影中的声音 4.2 声画关系 4.3 声音设计意识 4.4 有关声音设计的重要奖项	课 程 目 标 1、2、 3	理解声音设计应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	5	第5章 声音设计的过程 5.1 设计前的思考 5.2 声音设计的构成 5.3 声音构思基础 5.4 声音设计分析	课 程 目 标 1、2、 3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	6	第6章 声音设计实践 6.1 配音实例 6.2 配音过程解析 6.3 声音设计分析2	课 程 目 标 1、2、 3	理解配音设计应具有积极审美价值。帮助学生树立积极审美意识。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合分析法
	7	第三部分 声音设计技术篇 第7章 录音相关 7.1 录音设备 7.2 硬件调音台	课 程 目 标 1、2、 3	树立讲好中国故事的声音设计观念。帮助学生树立崇高职业理想。	1.辩证思维 2.自主学习 3.树立创新理想	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	8	第8章 录音技术 8.1 同期录音 8.2 单声道话筒使用原则 8.3 立体声录音 8.4 声音的回放系统 实训感知2 使用软音源拓展小样并导出成品	课 程 目 标 1、2、 3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	9	第9章 数字音频软件使用 9.1 基本设置 9.2 准备阶段 9.3 录音 9.4 音频编辑	课 程 目 标 1、2、 3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化，强调作品中的民族性。围绕民族性、国家情怀、文化素养等内容创作。	1.自主学习 2.辩证思维 3.传承红色基因 4.坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习

	10	实训感知3 动画短片配音及音效训练	课 程 目 标 1、2、3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	11	第10章 音频后期 10.1 数字音频的处理原则 10.2 混录	课 程 目 标 1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	12	实训感知4 音声音效综合编配训练	课 程 目 标 1、2、3	在动画声音设计中强调作品中的民族性。围绕民族性、国家情怀、文化素养等内容创作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（7）课堂考勤及表现（3%） （8）课程作业（12%） （9）讨论与实践教学活动（15%）		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		期末考试		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材： 《动画声音设计》赵前，黄鹏，翟继斌. 中国人民大学出版社. 2015年7月； 2. 参考书目： （1）《动画音效制作教程》陈俊海. 中国轻工业出版社. 2010 年 1 月； （2）《游戏与动画音乐制作》胡壮利. 武汉大学出版社. 2006 年 9 月； （3）《影视动画声音制作》董安安. 辽宁美术出版社. 2020 年 6 月。					
J 教学条件需求	1. 多媒体机房或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星平台，超星学习通等网络平台及支撑设备； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术与科学学院； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

	课程教学大纲起草团队成员签名： 张欣辛 李子君 曾钦筠 2025 年 6 月 9 日
审批意见	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李俊 2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信永峰 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	专业见习			课程代码	2412610301
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 ☒ 其他			授课教师	李晨 张守用
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	1
开课学期	第一学期	总周数	1	总学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《原动画创作》、《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。 后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	专业见习属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	（一）知识 1. 掌握动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。 （二）能力 2. 运用动画专业知识进行短片的创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。 （三）素养 3. 重视学生综合素质的培养，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	A 专业知能		A2 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，具备终身学习，持续发展的能力		课程目标1 课程目标2 课程目标3

	D 协作整合		D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力		课程目标1 课程目标2 课程目标3	
E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16学时	
	动画场景创作实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16学时	
	合 计				32 学时	
F 教学方式	☒ 现场指导 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画角色创作实训	课程目标1 课程目标2 课程目标3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
2	动画场景创作实训	课程目标1 课程目标2 课程目标3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动	
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时成绩（40%）		（1）出勤成绩，10 分。 （2）调研报告，30 分。		课程目标 1、2、3	
	期末考试（60%）		（1）服务设计意识和思维； （2）设计作品。		课程目标1、2、3	

I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：无 2. 参考书目： （1）《动画创作基础》》编著：宋扬，北京大学出版社，2021年10月 （2）《原画设计实训教程（升级版）》编著：张爱华等，上海人民美术出版社，2020年3月 （3）《插画设计手册》编著：齐琦，清华大学出版社，2020年8月
J 教学条件 需求	1. 多媒体或智慧教室，活动桌椅； 2. 提供学生专业实践场所。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： （1）纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试 （2）实作评价：现场记录、日常表现、观察 （3）档案评价：书面报告、实习总结 （4）口语评价：现场口头报告	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 11 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

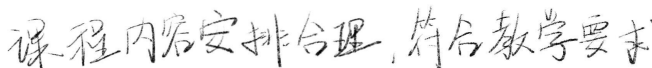
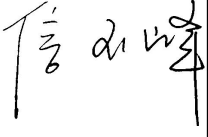
教学工作指导小组组长：信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	学年创作			课程代码	2412610302
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	张欣宇、陈蕊蕊、曾钦筠
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	1
开课学期	第四学期	总周数	1	其中实践学时	28
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》《动画速写》《二维动画场景设计》《动画创新造型设计》《原动画创作》《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。 后续课程：《数字游戏制作》《动画特效合成》《动画短片创作》《毕业设计》等。				
B 课程描述	《专业见习》属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与设计学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）专业知能 掌握 动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。（目标 A2） （二）实务及素质能力 掌握 动画专业知识进行短片的创作的方法，具备跨学科探索、融合和应用的能力，能够用较高的专业水平回应社会大众对于高质量动画等文化产品的需要。（目标 D2） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	A. 专业知能	A2 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，具备终身学习，持续发展的能力		课程目标 1	
	D 协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力		课程目标 2	

E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实践与实训（一）		三明周边地区及写生基地		8 学时	
	动画场景创作实践与实训（二）		三明周边地区及写生基地		9 学时	
	业内整理、故事撰写、调查报告撰写		校内		11 学时	
	合 计				28学时	
F 教学方式	R现场指导 □讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画角色创作实践与实训（一）	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	2	动画场景创作实践与实训（二）	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	3	业内整理、故事撰写、调查报告撰写	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		(1) 出勤及现场考察，10分； (2) 调研报告，20分		课程目标 1、2	
	期末考试（70%）		(1) 人性化设计意识和思维； (2) 设计作品。		课程目标 1、2	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：无 2. 参考书目： (1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015 年 2 版 (2) 《动画创作思维与表达》汤晓颖，吴羚翎著，武汉大学出版社，2019 年版 (3) 《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编著，上海交通大学出版社，2016 年 12 月第 2 版 (4) 《插画设计手册》齐琦编著：清华大学出版社，2020 年 08 月。					

J 教学条件 需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系： 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。 经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 7 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长： 2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	社会考察			课程代码	2412620301
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☒ 专业任选 其他			授课教师	杨晓燕白迎春
修读方式	必修 ☒ 选修			学 分	2
开课学期	第五学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程： 文化产业项目管理学 后续课程： 游戏策划、案例与专题设计				
B 课程描述	文化产业市场营销是作为文化产业管理专业的一门必修课程，但作为动画专业而言，是艺术类学生的选修课，起到视野开拓，增加思考可能性的课程。课程以文化企业为中心，以满足文化消费者的需求为出发点，以文化产品的营销规划、价格制定、渠道扩散、销售促进为主要内容，研究文化企业如何把文化产品和文化服务有效送达文化消费者的全部过程。对于学生而言，能够帮助学生建构具有鲜明中国特点的文化市场营销学内容体系，有很强的理论价值和现实意义。				

C 课程目标	(一) 知识					
	1. 培养学生对文化市场营销所涉及的范围、特征、行业发展的宏观认知。					
	2. 归纳文化市场中的规律，有针对性地进行营销。					
	(二) 能力					
	3. 分析文化市场营销的敏感性，并要求学生运用所学知识分析当前案例，并进行相应的练习。					
	4. 营销知识应用、技能的探讨与实践，激发学生积极参与能力，让学生切身感受和初步具备管理文化市场营销的能力。					
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标	
	A 专业知能	AB2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力			课程目标 1、2、3、4	
	C 应用创新	CB1 具有较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力、市场调研分析能力			课程目标 4、5、6	
	E 教学内容	章节内容			学时分配	
					理论	实践
		第一章 认识营销 第一节 文化市场营销的内涵 第二节 文化营销的价值创作 第三节 文化市场营销的观念			2	1
第二章 营销环境 第一节 宏观环境 第二节 媒介环境 第三节 竞争环境 第四节 内部环境			1	2	3	
第三章 文化需求 第一节 理解顾客价值决策 第二节 文化市场营销调研 第三节 文化消费需求的满足与开发			1	3	4	

	第四章 市场定位 第一节 定位理论的内涵 第二节 市场定位的类型、结构与原则 第三节 文化市场定位的模式	1	2	3
	第五章 营销伦理 第一节 文化营销伦理的内涵 第二节 文化营销的伦理问题 第三节 文化企业的社会责任	1	2	3
	第六章 内容营销 第一节 转向内容营销 第二节 打造内容营销 第三节 引爆内容营销	1	2	3
	第七章 价格营销 第一节 制定价格 第二节 调整价格 第三节 免费营销	1	2	3
	第八章 链路营销 第一节 链路营销与整合营销 第二节 链路营销的模型与流程 第三节 链路营销的效果评估与优化	1	2	3
	第九章 水平营销 第一节 从纵到横的必要 第二节 水平营销的策略 第三节 跨界营销的未来	1	2	3
	第十章 故事营销 第一节 故事及故事营销的内涵 第二节 象征性故事的框架策略 第三节 故事营销的效果与评估	1	2	3
	第十一章 场景营销 第一节 理解场景的三种角度 第二节 场景的类型与特征 第三节 场景营销的流程与策略 第四节 场景营销的问题	1	2	3
	第十二章 图书营销 第一节 三类出版的结构性差异 第二节 数字图书及其经济属性 第三节 图书市场营销的基本趋势 第四节 图书市场营销的策略	1	2	3

	第十三章 演艺营销 第一节 演艺市场的特征与分类 第二节 演艺市场营销的 流程 第三节 演艺市场的营销战略 第四节 演艺市场的营销策略			1	2	3
	第十四章 电影营销 第一节 电影、电影产业与电影市场 第二节 电影市场营销的流程 第三节 数字技术背景下的电影营销			1	3	4
	第十五章 网游营销 第一节 从游戏到虚拟游戏 第二节 网游的营销 第三节 网游营销的流弊与创新			1	3	4
	合 计			16	32	48
	F 教学方式 R课堂讲授 R讨论座谈 R问题导向学习 □分组合作学习 □专题学习 □实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	认识营销	1、5、6	文化市场有别于其它类别市场，要注重文化产品的社会效益，同时充分发挥文化要素的功能，对文化进行创新性、创造	文化自信。中国的地大物博蕴含着丰富的文化能量来源，通过学习让学生认识到文化资源的重要性。	课堂讲授与讨论结合
	2	文化营销环境	1、5、6	人民日益增长的对美好生活的向往。	了解我国国情，发挥专业优势，对文化市场进行把握	课堂讲授与讨论结合
	3	文化需求	1、3、5、6			课堂讲授与讨论结合、课后作业

	4	文化市场定位	1、2	了解民情、了解需求、了解社会主义市场经济发展规律共享的发展理念。	开放、共享、绿色、循环的外部世界必然对其中的每一个因子产生作用。	课堂讲授与讨论结合
	5	文化市场营销伦理	4、6	明白市场主体的权利与义务，符合法律、道德在社会经济发展中的作用	对我国法律、经济领域相关内容进行关注。	课堂讲授与讨论结合
	6	内容营销	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	7	价格营销	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	8	链路营销	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	9	水平营销	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	10	故事营销	1、2、3			课堂讲授与讨论结合 课后作业
	11	场景营销	1、2、3、4			课堂讲授与讨论结合
	12	图书营销	1、2、3、4			课堂讲授与讨论结合、问题导向
	13	演艺营销	1、2、3、4			课堂讲授与讨论结合、问题导向
	14	电影营销	1、2、3、4			课堂讲授与讨论结合、问题导向
	15	网游营销	1、2、3、4			课堂讲授与讨论结合、问题导向
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	

	平时（40%）	提交电子形式平时作业、课堂表现	1、2、3、4、5、6
	期末（60%）	期末纸笔考试	1、2、3、4、5、6
I 建议教材及学习资料	建议教材： 《文化市场营销学》 李康化著，中国人民大学出版社，2018年1月第一版 参考书目： 1.《文化市场营销学》 罗立彬主编 高等教育出版社 2.《中国文化产业经典案例》 于少东、李季主编 中国建筑工业出版社 3.《地域文化传承创新与文化产业特色发展》 孟召宜、渠爱雪等著 科学出版社 4.《文化产业项目管理学》 唐建军编著 福建人民出版社		
J 教学条件需求	多媒体教室。		
K 注意事项	若有安排期中考试，则评价配比为：平时（40%），期中（10%），期末（50%）		
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 白迎春 杨明 2025年6月28日		

专家组审定意见：

课程内容安排合理，符合教学要求

专家组成员签名：

张欣辛 吴晓华 李晨

2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	综合设计实践			课程代码	2412610303
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	张欣宇
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	1
开课学期	第六学期	总周数	1	总学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：综合实践（一）学年论文（剧本）、综合实践（二）、动画运动规律				
B 课程描述	综合实践（三）学年论文（毕业设计说明文）是动画专业重要的实践教学环节，毕业设计说明文按照培养方案的基本要求，以完成动画教育方面的教学研究论文为毕业基本条件，毕业设计说明文是在学生完成专业教学任务，特别是专业实习后全面检验自己综合运用所学专业理论知识，分析和解决问题能力的重要教学环节。是总结实习期教学经验的关键步骤，是提升动画专业学生立德树人教书育人责任感，提升教育教学能力的重要环节，是学生能否顺利毕业、授予学位的重要条件（目的）。 学生在导师的指导下通过搜集素材、准备材料、构思、创作开题、创作实施、毕业创作展和进行毕业答辩的环节,完成毕业创作（历程），毕业创作是大学应届毕业生总结性的独立作业，是学生在本科学习阶段所获得动画专业方面的基本理论、基本知识、基本技能的综合运用，也是对学生对本专业各门课程及相关科目的全部所学知识、技能和理论掌握程度的一次总检验。是体会和领悟理解马克思主义美学观，理解“艺术源于生活”、“艺术为人民服务”科学理论的重要环节，是大学本科生毕业时必须完成的教学步骤；是学生能否顺利毕业、授予学位的重要条件（目的）。 通过毕业设计说明文的撰写，使学生对自己的专业水准有全面、系统、准确地认识和总结，也是走向社会施展自己专业技能的基础，具有重要意义（结果）。				

C 课程目标	(一) 知识 1. 理解: 理解动画学科的基本知识、基本原理和基本技能, 具备动画史论、动画欣赏、动画创作的基本理论知识和一定的美术创作能力水平。 2. 归纳: 归纳毕业设计说明文的撰写规律与写作要点。 (二) 能力 3. 分析: 分析选材和选题锻炼艺术思维、深度了解动画创作的过程, 培养独立创作能力。 4. 评价: 评价动画创作过程中的经典案例, 毕业创作激发学生创新思维、坚持独创性, 鼓励创新作品, 锻炼学生的语言表达、艺术分析、应用和总结能力 (三) 素养 5. 重视: 重视学生综合素质的提高, 锻炼学生的团结协作和整合能力。 6. 养成: 养成创新精神和创新实践能力, 能持续学习, 不断提升、升华自我。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	A 专业知能	A1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识, 具备较高的动画设计专业素养	课程目标 1、2
	B 实务技能	B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力	课程目标 2、3
	C 应用创新	C1 具备较强的动画设计创新能力及实践操作能力	课程目标 3、4
	C 应用创新	D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标 4
	E 社会责任	E1 具备引导社会大众审美行为的能力	课程目标 5、6
E 教学内容	教学环节		学时分配
	第一章 毕业设计说明文写作知识讲解	学位论文选题的原则和方法	4
	第二章 毕业设计说明文素材收集与整理	选题报告的撰写内容与要点	8
	第三章 毕业设计说明文撰写与指导	论文的形式语言特征	16
	第四章 毕业设计说明文答辩	学位论文的自查和答辩准备	4
	合 计		32

F 教学方式	☒ 过程指导 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☐ 实操学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	次别	教学环节与内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学形式
				思政元素	思政目标	
	第一次	毕业设计说明文书写作知识讲解	课程目标 1、3、5、6	对文本撰写全面、系统、准确地认识和总结	创新精神和创新能力	讲授、案例分析、专题学习
	第二次	毕业设计说明文书素材收集与整理	课程目标 2、4、5、6	通过选材和选题锻炼艺术思维、深度了解美术创作的过程	团结协作和整合能力	讲授、分组讨论
	第三次	毕业设计说明文书撰写与指导	课程目标 2、3、5、6	拓展学生专业知识的学习	培养独立创作能力锻炼学生的语言表达、艺术分析、应用和总结能力	讲授、问题导向学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时 (30%)		通过素材收集、整理、草图、创作、整理等多环节独立完成毕业创作。		课程目标 1、2、3、4、5、6	
	论文或设计作品答辩 (70%)		于期末结课时安排综合训练作业，以百分制*30%＝期末成绩。期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。作业具体评量标准见课程考试大纲。		课程目标 1、2、3、4、5、6	
I 学习参考文献资料	三明学院毕业设计（论文）撰写要求、知网文献					
J 教学条件需求	笔记本电脑、多媒体教室					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 授课过程中涉及材料，工具需学生自备 4. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

备注:

1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2. 评价方式可参考下列方式:

(1) 实作评价: 论文设计作品、日常表现、表演、观察

(2) 档案评价: 书面报告

(3) 口语评价: 口头答辩

审批意见

课程教学大纲起草团队成员签名:

张欣辛

2025 年 7 月 10 日

专家组审定意见:

课程内容安排合理, 符合教学要求

专家组成员签名:

张欣辛 吴晓华 李俊

2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长:

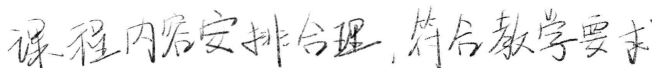
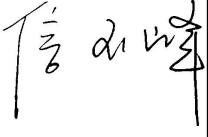
信永峰

2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业实习、综合实践、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	专业实训			课程代码	2412620302
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	张欣宇、李子君、张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2分
开课学期	第七学期	总周数	2周	其中实践学时	2周
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》《动画速写》《二维动画场景设计》《动画创新造型设计》《原动画创作》《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。 后续课程：《数字游戏制作》《动画特效合成》《动画短片创作》《毕业设计》等。				
B 课程描述	《社会考察》属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与设计学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）专业知能 1. 掌握动画学科的基本知识，基本原理和基本技能，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。（目标 C2） （二）实务能力 2. 运用动画专业知识进行短片的创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力，能够用较高的专业水平回应社会大众对于高质量动画等文化产品的需要。（目标 D2） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	C 应用创新	C2 具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力。			课程目标 1
	D 协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力			课程目标 2

E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实训（一）		校企合作基地，业内动画游戏企业		5 天	
	动画场景创作实训（二）		校企合作基地，业内动画游戏企业		5 天	
	业内整理、调查报告撰写		校内		4 天	
	合 计				二周	
F 教学方式	R现场指导 □讨论座谈 R问题导向学习 R分组合作学习 R专题学习 R实作学习 R探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画角色创作实践与实训（一）	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	2	动画场景创作实践与实训（二）	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	3	业内整理/调查报告撰写	课程目标1 课程目标2	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		(1) 出勤及现场考察，10分； (2) 调研报告，20分		课程目标 1、2、3	
	期末考试（70%）		(3) 人性化设计意识和思维； (4) 设计作品。		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：无 2. 参考书目： (1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015 年 2 版 (2) 《动画创作思维与表达》汤晓颖，吴羚翎著，武汉大学出版社，2019 年版 (3) 《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编著，上海交通大学出版社，2016 年 12 月第 2 版 (4) 《插画设计手册》齐琦编著：清华大学出版社，2020 年 08 月。					

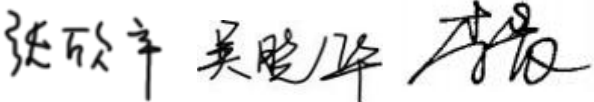
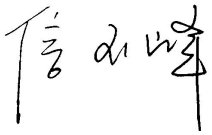
J 教学条件 需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系： 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
审批意见	备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试
	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 7 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	毕业论文			课程代码	2412660301
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张守用
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	6
开课学期	第八学期	总周数	6 周	总学时	1 周
A 先修及后续 课程	先修课程：动画艺术概论、动画剪辑、动画运动规律、学年创作等 后续课程：无				
B 课程描述	学年论文是动画专业重要的实践教学环节，学年论文按照培养方案的基本要求，以完成动画教育方面的教学研究论文为毕业基本条件，学年论文是在学生完成专业教学任务，特别是专业实习后全面检验自己综合运用所学专业理论知识，分析和解决实际问题能力的重要教学环节。是总结实习期教学经验的关键步骤，是提升动画专业学生立德树人教书育人责任感，提升教育教学能力的重要环节，是学生能否顺利毕业、授予学位的重要条件（历程）。 学生在指导导师的指导下通过搜集素材、准备材料、构思、创作开题、创作实施、毕业创作展和进行毕业答辩的环节,完成毕业创作（历程），毕业创作是大学应届毕业生总结性的独立作业，是学生在本科学习阶段所获得动画专业方面的基本理论、基本知识、基本技能的综合运用，也是对学生对本专业各门课程及相关科目的全部所学知识、技能和理论掌握程度的一次总检验。是体会和领悟理解马克思主义美学观，理解“艺术源于生活”、“艺术为人民服务”科学理论的重要环节，是大学本科生毕业时必须完成的教学步骤；是学生能否顺利毕业、授予学位的重要条件（目的）。 通过学年论文的撰写，使学生对自己的专业水准有全面、系统、准确地认识和总结，也是走向社会施展自己专业技能的基础，具有重要意义（结果）。				

C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备动画史论、动画欣赏、动画创作的基本理论知识和一定的美术创作能力水平。 2. 归纳毕业设计说明文的撰写规律与写作要点。 （二）能力 3. 分析选材和选题锻炼艺术思维、深度了解动画创作的过程，培养独立创作能力。 4. 评价动画创作过程中的经典案例，毕业创作激发学生创新思维、坚持独创性，鼓励创新作品，锻炼学生的语言表达、艺术分析、应用和总结能力。 （三）素养 5. 重视学生综合素质的提高，锻炼学生的团结协作和整合能力。 6. 养成创新精神和创新实践能力，能持续学习，不断提升、升华自我。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	D 协作整合		具备较强的团队协作、沟通和整合的能力		课程目标 1、2
	E 社会责任		具备引导社会大众审美行为的能力		课程目标 3、4
E 教学内容	教学环节				学时分配
	毕业设计说明文写作知识讲解				4
	毕业设计说明文素材收集与整理				8
	毕业设计说明文撰写与指导				12
	毕业设计说明文答辩				4
	合 计				28
F 教学方式	☒过程指导 ☒专题学习 ☐其他_____ ☒讨论座谈 ☒实作学习 ☒问题导向学习 ☒探究式学习 ☒分组合作学习 ☐线上线下混合式学习				
G	次别	教学环节与内容	支撑课程目标	课程思政融入 课程思政融入	教学形式

教学安排				思政元素	思政目标	
	1	毕业设计说明文书写作知识讲解	1、3、5	对文本撰写全面、系统、准确地认识和总结	创新精神和创新实践能力	讲授 案例分析 专题学习
	2	毕业设计说明文书素材收集与整理	2、4、6	通过选材和选题锻炼艺术思维、深度了解美术创作的过程	团结协作和整合能力	讲授 分组讨论
	3	毕业设计说明文书撰写与指导	2、3、5、6	拓展学生专业知识的学习	培养独立创作能力锻炼学生的语言	讲授 问题导向 分组讨论
	4	毕业设计说明文书答辩	2、3、5、6			讲授 案例分析 专题学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		满分 50 分，通过素材收集、整理、草图、创作、整理等多环节独立完成毕业创作。		1、2、3	
	答辩（30%）		满分 30 分，于期末结课时安排综合训练作业，以百分制*30%＝期末成绩。期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。作业具体评量标准见课程考试大纲。		3、4、5	
	论文或设计作品（20%）		满分 20 分，学生毕业设计说明文的排版质量与呈现效果。		2、3、6	

I 学习参考 文献资料	三明学院毕业设计（论文）撰写要求、知网文献
J 教学条件 需求	笔记本电脑、多媒体教室
K 注意事项	无
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 实作评价：论文设计作品、日常表现、表演、观察 (2) 档案评价：书面报告 (3) 口语评价：口头答辩	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 8 月 1 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 6 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  2025 年 9 月 1 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲、 毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	毕业实习			课程代码	2412680301
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	李子君、吴晓华
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	8
开课学期	第八学期	总周数	≥12 周	总学时	≥12 周
A 先修及后续 课程	先修课程：学年设计（一）、专业见习（一）、学年设计（二）、专业见习（二）、毕业设计 后续课程：无				
B 课程描述	毕业实习是高校课堂教学的延续和发展，是理论与实践相结合的重要教学模式，是人才培养的重要环节。毕业实习质量对一名大学生能够顺利走上工作岗位至关重要。本门课程的开设从三个角度出发：一是做好毕业实习管理，提高学生毕业实习质量；二是关注毕业实习过程，帮助学生专业提升、安全教育、就业指导；三是毕业实习管理评价，完善实习企业评价、指导教师评价、自我评价。动画专业毕业实习以分散实习为主，要确保有效追踪跟进学生的实习情况。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解分散毕业实习的形式、意义及重要性。 2. 归纳毕业实习岗位所需的知识体系、技能构成。 （二）能力 3. 分析自身具备的知识体系、技能特长，能进行准确自身定位。通过工程实践验证、巩固、深化所学专业知识，提高知识和技能应用能力和独立工作能力。 4. 评价分散毕业实习成效，培养学生主人翁意识、承担责任、适应职场、克服困难的能力。 （三）素养 5. 重视学以致用，学生把学到的理论知识带到实际工作中去应用和检验，以锻炼工作能力。				

	6. 养成了解社会发展趋势、积极主动融入社会，为行业进步、社会发展贡献一己之力。					
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标	
	A 专业知能		掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的环境设计专业素养，具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力。		1、2	
	B 实务技能		具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力，具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力。		1、2	
	C 应用创新		具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力，具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力。		2、3	
	D 协作整合		具备跨学科探索、融合和应用的能力，具备较强的团队协作、沟通和整合的能力。		3、4、5	
	E 社会责任		具备引导社会大众审美行为的能力，具备绿色生态设计的理念和能力。		3、4、5、6	
E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	实习动员、确定实习目标		校内		1 学时	
	联系实习单位或招聘会双向选择		校外		0	
	企业实习		校外		12 周	
	实习反馈		校内		1 周	
	合 计				≥13 周	
F 教学方式	☒ 现场指导 ☒ 讨论座谈 ☐ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习					
	☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习					
G	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

教学安排	1	(校方)制定 毕业实习管理办法	5、6	应用型本科高校 转型发展,密切 关注行业改革和 发展动态。	人才培养更符合 行业企业需求。	讨论座谈
	2	(指导教师) 拟定毕业实习 大纲	1、2、3、4			讨论座谈、 专题学习
	3	(师生)制定 实习计划、确 定毕业实习目 标	1、2、3、4、5、 6			讨论座谈、 现场指导
	4	(师生)实习 动员	1、2、3、4、5、 6	大学生就业政策	帮助学生树立 正确的就业观、 择业观	讨论座谈
	5	(企业、学生) 联系实习单位 或招聘会双向 选择	1、2、3、4			现场指导
	6	(企业、学生) 企业提供岗位 给学生不少于 12周的实习	1、2、3、4、5、 6	数字经济、互联 网+等国家发展 的重大战略	培养实践能力 强、动手能力强 的创新型工程 人才	现场指导、 实作学习
	7	(企业、教师) 毕业实习企业 考察、线上联 络	5、6			线上线下
	8	(教师、学生) 实习反馈、实 习评价	1、2、3、4、5、 6			讨论座谈
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时 (50%)		平时与教师沟通、教师与用人单 位沟通		1、2、3、4、5、6	
	实习报告 (50%)		实习周记、实习小结、实习报告		1、2、3、4、5、6	

I 建议教材及学习资料	无
J 教学条件	建立通畅的校、企、生、家庭沟通渠道
K 注意事项	注意师生校外人身、财产安全
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试 (2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察 (3) 档案评价：书面报告、实习总结 (4) 口语评价：现场口头报告	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 李子君 张茹 吴晓华 余家雯 2025 年 2 月 13 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 吴晓华 李晨 2025 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2025 年 9 月 1 日