



三明学院
SANMING UNIVERSITY

动画专业

2024-2025 学年第二学期

课程教学大纲

开课单位：艺术与设计学院
适用年级：2021—2024 级

二〇二五年二月汇编版

目录

1. 学科专业基础课程

1.1 动画创新造型基础.....	3
1.2 三维动画设计基础（3Dmax）	7
1.3 动画视听语言.....	13
1.4 原画设计.....	17
1.5 二维动画设计基础.....	22

2. 学科核心课程

2.1 动画表演.....	28
2.2 漫画创作.....	33
2.3 动画艺术史.....	37
2.4 三维动画建模（Maya）	42
2.5 动画运动规律	47
2.6 定格动画创作	52

3. 专业方向课程

3.1 动画剪辑与合成设计（二维）	59
3.2 动画剪辑与合成设计（三维）	64
3.3 产业前沿 VR 设计（二维）	69
3.4 产业前沿 VR 设计（三维）	74

4. 专业选修课程

4.1 音频设计	79
----------------	----

5. 专业实践课程

5.1 专业见习（一）	85
5.2 学年设计（一）	88
5.3 专业见习（二）	91
5.4 学年设计（二）	94
5.5 毕业论文（设计）	97
5.6 毕业实习	101

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画创新造型基础			课程代码	2412330304		
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 李晨		
修读方式	☒ 必修 □选修			学 分	3		
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	16		
A 先修及后续课程	先修课程：艺术概论、平面构成 后修课程：计算机图形图像基础（Photoshop）、二维动画设计基础						
B 课程描述	本课程为福建省一流社会实践课程，集基础性、应用性于一体，是动画设计艺术专业的一门重要必修工具课。其任务是使学生能通过之前掌握的视听语言，动画角色设计和，场景设计的知识，通过动画分镜的绘制，把动画剧本的内容表现出来。						
C 课程目标	（一）知识 1. 理解：当下动漫造型设计在动漫创作中的重要性看，经典红色动漫角色设计的设计要点。 2. 归纳：动画片通过故事情节、人物的造型、独特的场景设计,使人心情愉快、赏心悦目，使人在放松心情的同时得到心灵震撼。 （二）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，掌握分析国内经典动漫造型的设计思路，通过红色主题动漫内容，创作出适合红色文化主题的动漫作品。 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		
	B 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		
	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3		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计
	第一章 概述				2	2	4
	第一节 国产动漫的艺术溯源与文化底蕴						
第二章 绘画技法				8	4	12	

	第一节 绘画的准备工作；第二节 动漫体块技法；					
	第一节 第三节 直线与曲线；第四节 光影与体积					
	第三章 角色设计规格与要求			6	2	8
	第一节 角色设计规格分类					
	第四章 角色造型创意			6	2	8
	第一节 男性与女性角色设计					
	第五章 角色表演			8	4	12
	第一节 依据角色性格定位角色表演					
	第二节 片中角色的基本动态设计					
	第三节 角色造型转面					
第四节 让角色的肢体动起来						
第五节 了解角色的服饰和道具						
第六节 角色概念稿的设定						
第六章 动画角色的制作流程			2	2	4	
合 计			32	16	48	
F 教学方式	☒课堂讲授 ☒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 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 概述 第一节 国产动漫的艺术溯源与文化底蕴	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	2	第二章 绘画技法 第一节 绘画的准备工作； 第二节 动漫体块技法； 第三节 直线与曲线；第四节 光影与体积	1、2、3	观看《小兵张嘎》片段，借鉴历史素材		课堂教授 问题导向
	3	第三章 角色设计规格与要求 第一节 角色设计规格分类	1、2、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	第四章 角色造型创意 第一节 男性与女性角色设计	1、2、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 角色表演 第一节 依据角色性格	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	讲练结合 案例分析

		定位角色表演 第二节 片中角色的基本动态设计 第三节 角色造型转面 第四节 让角色的肢体动起来 第五节 了解角色的服饰和道具 第六节 角色概念稿的设定 第七节 角色表演方法 第八节 命题角色设计			深，强化创新意识	问题导向 分组合作
	6	第六章 动画角色的制作流程	1、2、3	对作品进行总结和分析，丰富传统视觉语言形式。	树立正确的情感价值取向	课堂讲授 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（30%）		出勤、课堂表现、平时作业		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： 《动画角色造型设计》刘阔主编, 上海师范大学出版社，2023年8月 学习资料： 《动画造型设计》黎贯宇著，林家阳编 中国轻工业出版社，2014年1月1日					
J 教学条件 需求	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	本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整					

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。

课程教学大纲起草团队成员签名：

张欣辛 李晨

2025 年2 月13 日

专家组审定意见：

课程内容安排合理，符

专家组成员签名：

李晨 张欣辛

审批意见

2025 年 2 月 13 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：

信小峰

2025 年 2月 13 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

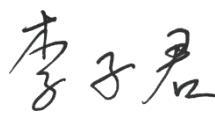
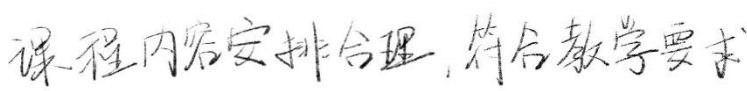
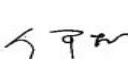
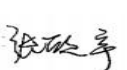
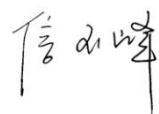
课程名称	三维动画设计基础（3Dmax）			课程代码	2411320316
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	第 2 学期	总学时	64	其中实践学时	48
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：分镜头设计、角色设计、场景设计 后修课程：三维动画渲染（3dmax）、三维动画短片创作 1（3dmax）				
B 课程描述	本课程是专业必修课程，适用于动画专业的学生。主要教学任务本课程全面介绍中文版 3ds Max 2014 基本功能及实际应用的书籍，内容包含 3ds Max 的建模、灯光、摄影机、材质、环境和效果、渲染、粒子系统、动力学、毛发系统和动画技术等。本书主要针对零基础读者编写，是入门级读者快速、全面掌握 3ds Max 2014 参考书。				
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、 学生通过本课程的学习，掌握 3dmax 的模型建置、材质贴图、动画制作流程、特效的运用、动力学的运用。 2、 掌握多种与 max 软件配合使用的技术软件 Flash、Photoshop、After Effects 等，并熟练地运用它们贴切、充分、巧妙地表达作者设计意图。 （二）实务能力 4、 通过学习，培养制作模型实践的基本能力。 5、 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。 （三）素养 5、 通过学习，培养突破传统思维、创新的能力。 6、 培养利用动画模型的基本理论和基本观点，分析模型制作的能力。 【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		
	专业知能	B1 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、2、3		
	实务技能	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 1、2、3、4		
	社会责任	E1 具备适合社会大众审美行为的能力	课程目标 4、5、6		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 三维动画的概念及发展 1.1 三维动画的概念 1.2 三维动画技术的发展 1.3 三维动画的应用 1.4 三维动画制作的主流软件 1.5 三维动画创作的具体流程		1	4	5
	第二章 3dmax 基础知识 1.1 3dmax 概述 1.2 3dmax 的基础操作 1.3 3dmax 的操作界面 1.4 3dmax 的坐标系统 1.5 创建二维图形		1	4	5
	第三章 基本物体建模 1.1 基本物体创建 1.2 二维图形创建		2	6	8
	第四章 高级物体建模 4.1 三维模型制作修改器 4.2 三维变形修改器 4.3 可编辑多边形建模		2	6	8
	第五章 材质、贴图与渲染 5.1 材质编辑器 5.2 材质编辑器卷展览 5.3 常用材质 5.4 常用贴图 5.5 渲染		2	4	6
	第六章 灯光与摄影机 6.1 灯光基础知识 6.2 标准灯光 6.3 光度学灯光 6.4 摄影机		1	4	5

	第七章 基础动画制作 7.1 动画基础知识 7.2 关键帧动画设置 7.3 约束动画控制器 7.4 常用动画修改器			2	4	6
	第八章 高级动画制作 8.1 层次链接 8.2 正向（FK）/反向（IK）与运动系统 8.3 骨骼系统 8.4 蒙皮修改器 8.5 角色系统组件			2	4	6
	第九章 MassFX 物理模拟系统 9.1MassFX 基础知识 9.2MassFX 刚体修改器 9.3 布料对象 9.4 约束辅助对象 9.5 碎布玩偶			1	4	5
	第十章 粒子系统及空间扭曲 10.1 粒子系统 10.2 空间扭曲			1	4	5
	第十一章 环境特效动画制作 11.1 环境编辑器 11.2 “公用参数”卷展览 11.3 “曝光控制”卷展览 11.4 大气特效 11.5 影视后期处理			1	4	5
	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
				思政元素	思政目标	
	1	第一章 三维动画的概念及发展 实践练习（一）闽中动漫游产业游戏实训中心 三维动画的界面操作及常用快捷键的使用操作	1、3、4	传统民族文化题材、建党 100 周年题材、抗疫题材、社会主义核心价值观题材	树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感。	课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习

	2	第二章 3dmax 基础知识 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（二） 三维动画的基本模型及二维图形的创建操作	1、2、3、6			课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习
	3	第三章 基本物体建模 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（三） 基本模型与二维图形的创建配合修改器参数及工具使用操作	1、2、5	文化自信、文化强国	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习
	4	第四章 高级物体建模 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（四） 使用可编辑多边形建模操作	2、3、4、6			课堂讲授 实作学习 探究式学习
	5	第五章 材质、贴图与渲染 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（五） 材质与贴图的使用操作	1、3、5、6			课堂讲授 实作学习 探究式学习
	6	第六章 灯光与摄影机 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（六） 灯光与摄影机的使用操作	1、2、3、4			课堂讲授 问题导向 实作学习

	7	第七章 基础动画制作 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（七） 关键帧动画设置、约束动画控制器、常用动画修改器的使用操作	1、3、4			课堂讲授 实作学习 探究式学习
	8	第八章 高级动画制作 实践练习（八） 骨骼与蒙皮控制器的使用操作	1、2、3	传统民族文化素材	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 问题导向 实作学习 探究式学习
	9	第九章 MassFX 物理模拟系统 实践练习（九） 布料对象与约束辅助对象的使用操作	1、2、4			课堂讲授 实作学习
	10	第十章 粒子系统及空间扭曲 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（十） 粒子系统与空间扭曲的使用操作	1、2、3、6			课堂讲授 实作学习
	11	第十一章 环境特效动画制作 实践练习（十一） 环境编辑器与大气效果运用	4、5、6	社会主义核心价值观题材	结合职业渗透 尊师重道、德品先行	课堂讲授 问题导向 实作学习 探究式学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时成绩（60%）		(1) 课堂表现 (2) 课堂作业 (3) 随堂测试		支撑课程目标 1、2、3、4、5、6	
	期末（40%）		上机考试：期末考试		支撑课程目标 1、2、3、4、5、6	

I 建议教材 及学习资料	《3dmax 三维动画设计与制作》, 作者: 唐杰晓、赵媛媛等, 出版社: 化学工业出版社, 出版年: 2020 年 01 月第二版
J 教学条件 需求	机房、手绘板、Photoshop、3DMAX 等软件
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 2 月 11 日
	专家组审定意见:  专家组签名:    2025 年 2 月 13 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 2 月 13 日

三明学院_动画_专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画视听语言			课程代码	2411320315
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	2	总学时	32	其中实践学时	0
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程： 动画概论、动画剧本创作 后续课程： 动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作				
B 课程描述	任何一个专业都有其单独的语言研究，其重要性不言而喻。以往的动画语言研究理论归于电影，而培养方案中将其列为单独，其课程性质决定了《动画视听语言》这门课程作为动画专业的理论课，应在原有的基础上有所提升。因此课程在讲授动画视听思维的基础上，形成基本理论体系，并结合数字媒体时代特点、学生制作动画的经验，探讨动画发展趋势。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画视听思维的特征、历史及基础理论；辨别动画视听语言产生的历史背景及与背景相适应的主题思想。 2. 归纳动画视听语言产生和发展规律、未来的发展趋势。 （二）能力 3. 分析视听语言的阶段特征，并从中提取适合自身发展的理论及技法知识的学习能力。 4. 分析和鉴赏动画作品的能力。 （三）素养 5. 重视动画艺术的基础理论，能较熟练地应用动画视听思维理论的思想方法解决动画创作问题，养成动画制作坚实的理论基础。 【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和实践操作能力。	课程目标 2		
	D 实务技能	D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力。	课程目标 3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 视听语言概述 第一节 影片的结构 第二节 研究内容与结构分析 第三节 特殊性		4	0	4
	第二章 镜头 第一节 景别 第二节 角度 第三节 定焦镜头 第四节 运动镜头 第五节 镜头速度 第六节 场面调度 第七节 画面造型		14	0	14
	第三章 听觉语言 第一节 声音 第二节 语言 第三节 音乐音响		6	0	6
	第四章 蒙太奇 第一节 概论 第二节 诸多形态 第三节 总体功能 第四节 蒙太奇与长镜头 第五节 剪辑		8	0	8
	合 计		32	0	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 （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、2	视听语言概述	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合
	3-7	影像部分：镜头	1、2、3	中国动画在世界动画史上曾辉煌过，这是中国动画发展的良好基础与实力。	探讨适合中国动画发展的艺术规律。	课堂讲授与讨论 结合
	8-12	听觉部分：语言 音乐音响	1、2、3	中国动画的发展方向及焕发当代中国动画的艺术魅力。	从本土文化思考中国动画发展的重要性，确立中国动画独特的艺	课堂讲授与讨论 结合、课后作业
	12-16	剪辑蒙太奇	1、2、3	中国动画的发展方向及焕发当代中国动画的艺术魅力。	从本土文化思考中国动画发展的重要性，确立中国动画	课堂讲授与讨论 结合
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%）		出勤、课堂表现、平时作业 *2		1-2-3	
	期末（60%）		期末成绩		1-2-3	
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《动画视听语言》 陈可红 清华大学出版社 2022 年 6 月 参考书目： 1. 《动画艺术概论》 贾否 中国高等教育出版社 2. 《中外动画史 动漫与媒体艺术》 方建国等 浙江大学出版社 3. 《数字时代的文化发展》 郑焕钊 暨南大学出版社					

J 教学条件 需求	多媒体教室。
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： 王芳 杨晓燕 2025 年 2 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： 何明 张敏 李俊 2025 年 月 13 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： 信小峰 2025 年 2 月 13 日

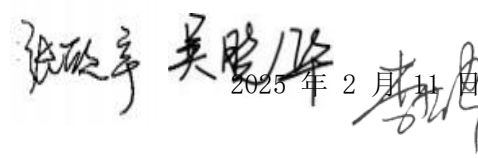
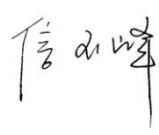
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	原画设计			课程代码	2412330305
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	2	总学时	48	其中实践学时	16
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》、《二维动画设计基础》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：《动画运动规律》、《定格动画创作》、《三维动画建模（Maya）》、《动画短片创作》、《案例与专题设计》等。				
B 课程描述	《原动画创作》属于动画专业核心课程，通过对本课程的学习，使学生理解了原画设计的原理，掌握了原画设计的绘制方法，为进入专业设计课打下了良好的基础。为将来动画运动规律、动画短片创作等课程的学习提供了理论基础，明确了学习的目标，达到了了解原画、对动画概念有清晰认识的效果，形成了动画意识并且能够掌握学习动画的方法。				
C 课程目标	（一）知识 1. 掌握原动画创作的专业理论知识，具备执行或设计规划专业技术所需的能力。 （二）能力 2. 运用动作原理的专业理论知识进行原动画的绘制与创作，具备较强的创新或创业能力。 （三）素养 3. 重视分析能力，掌握动画专业的前沿知识及行业动态，具备良好的人文精神和职业素养。				
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	
	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 1、2、3	
	应用创新	C2 具备较强的创新或创业能力		课程目标 1、2	

	社会责任	E1 具备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 原画概念 第一节 专用工具介绍、原画的定义 第二节 原画稿的要素、原画师的职责与修养			1	3	4
	第二章 时间、空间与表现 第一节 角色与场景的位置关系 第二节 动画时间、空间与表现			2	3	5
	第三章 曲线形的运动轨迹 第一节 曲线运动的分类、力量的传递 第二节 曲线轨迹的灵活运用			5	2	7
	第四章 人物的动作设计 第一节 人物行走的动作设计 第二节 人物奔跑的动作设计			10	3	13
	第五章 动物的动作设计			8	4	12
	第六章 综合实践			6	1	7
	合 计			32	16	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
	思政元素			思政目标		
	1	第一章 原画概念 第一节 专用工具介绍、原画的定义	1	课 堂 规 范 及 要 求。	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	第一章 原画概念 第二节 原画稿的要素、原画师的职责与修养 实践练习（一）：线条的练习	1	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
3	第二章 时间、空间与表现 第一节 角色与场景的位置关系	1、2	以《哪吒闹海》为例，讲授角色与场景的位置关系。	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
4	第三章 曲线形的运动轨迹 第二节 曲线轨迹的力量的传递、灵活运用 实践练习（二）：曲线运动的练习	1、2			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
5	第四章 人物的动作设计 第一节 人物行走的动作设计（2） 实践练习（三）：人物的行走动作练习	1、2、3	淑女走路的设计。 人物带情绪走路的设计。	1.自主学习 2.辩证思维	讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
6	第四章 人物的动作设计 第二节 人物奔跑的动作设计（2） 实践练习（四）：人物的奔跑动作练习	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
7	第五章 人物运动综合讲析，案例分析与实践	1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
8	第五章 四足动物的动作设计（2） 实践练习（五）：四足动物的动作练习	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
9	第六章 飞禽动物的动作设计 实践练习（六）：飞禽动物的动作练习	1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
10	第七章 角色的出景和入景	1、2、3	以动画片《骄傲的将军》为例，分析其动作。	1.自主学习的 2.辩证思维 3.坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、示范讲解

	11	第八章 综合实践（1） 实践练习（七）： 设计并绘制原画动作	1、2、3			讲授法结合 分析法、课 堂实践、任 务驱动
	12	第九章 综合实践（2） 实践练习（八）： 设计并绘制原画动作	1、2、3			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	
	平时考勤及课堂表现（50%）		（1）课堂表现。出勤情况及课堂表现，侧重考评课堂学习积极性和课堂互动参与度。 （2）课堂作业。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。 （3）实践教学活动。指导学 生进行综合案例训练。		1、2、3	
	期末考试（50%）		期末测试 50 分。主要测试： （1）人性化设计意识和思维； （2）对课程理论知识体系的掌握； （3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《原画设计实训教程（升级版）》张爱华、李竞仪编著：上海人民美术出版社，2017 年 5 月版。 2. 参考书目： （1）《原动画基础教程：动画人的生存手册（经典版 第 2 版）》[英]威廉姆斯编著：中国青年出版社，2011 年 1 月； （2）《原画设计》李杰编著：上海人民美术出版社，2011 年 4 月； （3）《动画原理与设计》赵燕编著：武汉大学出版社，2017 年 9 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 2 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 2 月 11 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 2 月 11 日

三明学院 动画 专业(理论课程) 教学大纲

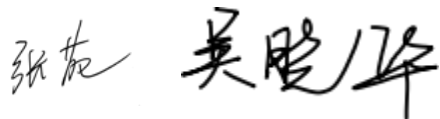
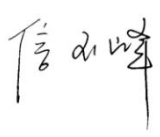
课程名称	二维动画设计基础			课程代码	2412330306
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	16
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《计算机图形图像基础（Photoshop）》等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《原动画创作》、《定格动画创作》、《动画运动规律》、《二维动画短片创作》等。				
B 课程描述	本课程属于动画专业基础课，通过对本课程的学习，使学生理解二维动画的原理，掌握 Animate 的动画制作方法，对于之后的运动规律、原画、动画、二维动画短片制作的学习提供理论基础，明确学习目的，达到了解动画、对动画概念有一个正确清晰的认识、形成动画意识并且能够掌握学习动画的方法。				
C 课程目标	1、专业知识 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，掌握 Animate 软件中的基础二维动画制作技术。注重专业能力掌握，利用 Animate 软件进行原画和动画绘制，掌握设计和制作基础二维动画的技法。具备较高动画设计专业素养。 2、实务能力 具备较强的动画设计创意能力，能够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。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 Animate 的绘图、动画及合成功能。并能合组制作较复杂的动画视频作品。 3、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。通过二维动画制作软件进行实践转化，让所学二维动画基础课程在实践中得到吸收和理解，加强团队协作，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民俗文化，将民族民俗设计注入设计中等。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。				
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、2

	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、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 二维动画入门 1.1动画入门 1.2Animate 的定位和发展史 1.3Animate界面 (主题讨论: 生活中的 Animate)		2	1	3
	第二章 二维动画Animate的绘图实例 2.1 Animate 的基础操作 2.2 示范实例——绘制 Animate 标志 2.3 创意动画造型绘图 2.4 创意绘图知识点小测		4	2	6
	第三章 二维动画角色绘制技法 3.1 造型方法导入 3.2 小狗动画角色头部造型技法 3.3 动画角色五官绘制 3.4 动画角色耳朵绘制及上色 3.5 章节小测		4	2	6
	第四章 Animate中的元件 4.1 元件的基础知识 4.2 图形元件、按钮元件与影片剪辑元件 4.3 章节测试 4.4 主题讨论		2	2	4
	第五章 基本动画制作 5.1 时间轴与帧的基础知识 5.2 逐帧动画 5.3 补间动画原理 5.4 动画拓展案例(小狗) 5.5 章节测试 5.6 主题讨论		2	2	4

	第六章 Animate 的常规操作 6.1 设计字体的导入与应用 6.2 各类设计文档的新建 6.3 Animate 中的文件导出设置	2	1	3
	第七章 遮罩动画 7.1 遮罩的定义及其使用方法 7.2 遮罩原理实践讲析 7.3 放大镜实例 7.4 字体拓展动画 7.5 章节小测	4	2	6
	第八章 引导层动画 8.1 引导层的定义及其使用方法 8.2 引导层动画制作要点 8.3 “愤怒的小鸟”引导层拓展动画案例 8.4 主题讨论 8.5 章节测验	2	1	3
	第九章 综合案例：二维转场动画制作实例 9.1 角色行走动画基础 9.2 角色元件整理及中心点设置 9.3 角色动画帧创建 9.4 跟拍镜头的制作 9.5 角色面部动作与场景时间光影转化 9.6 制作推拉镜头 9.7 章节测试	2	1	3
	第十章 万寿岩动画实例 10.1 遗址文化的动画保护与传承 10.2 万寿岩表情包制作案例 10.3 章节测试	2	1	3
	第十一章 二维动画综合案例创作 11.1 案例创作目标与要求 11.2 主题讨论 11.3 章节测试	2	1	3
	合 计	32	16	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_____			

	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	
G 教学安排	1	二维动画入门	1、2、3	经典动漫、红色 主题等案例分析	开阔眼界、 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	二维动画 Animate 的绘图 实例 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心 实践练习（一） 创意绘图	1、2			
	3	二维动画角色绘 制技法 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心 实践练习（二） 绘制动画角色	1、2	对经典动画角 色的造型分析	丰富传统视 觉语言形 式。	课堂讲授 实作学习
	4	Animate 中的元 件 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心	1、2			
	5	基本动画制作 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心 实践练习（三） 补间动画实例制 作	1、2			
	6	Animate 的常规 操作 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心	1、2			
	7	遮罩动画 闽中动漫游戏产 业游戏实训中心 实践练习（四） 遮罩动画制作	1、2、3			

	8	引导层动画 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（五） 引导层动画拓展 案例实践	1、2、3			
	9	综合案例：二维 转场动画制作实 例 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（六） 动画片段制作	1、2			
	10	万寿岩动画实例 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（七） 服务地方二维动 画设计	1、2、3	遗址文化的动画 保护与传承	丰富传统视觉语言形式，增强文化保护责任感，树立服务地方思维。	专题学习 实作学习
	11	二维动画 Animate 综合案 例创作 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（八） 综合案例制作	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。	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）课堂表现。出勤情况及课堂表现，侧重考评课堂学习积极性和课堂互动参与度。 （2）课堂作业。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。 （3）实践教学活活动。指导学生进行综合案例训练。		课程目标 1、2、3	
	期末（50%）		(1) 上机考试：期末测试		课程目标 1、2、3	

I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：《Adobe Animate CC 动画制作案例教程》王威著：电子工业出版社，2019 年 3 月。 2. 参考书目： （1）《Flash CC 中文版动画设计与制作》文杰书院著：清华大学出版社，2019 年 7 月。 （2）《Flash 动画设计（第二版）》张凡编著：中国铁道出版社，2017 年 3 月。 （3）《Flash 动画设计经典 100 例》王智强著：中国电力出版社，2017 年 5 月。
J 教学条件需求	1. 机房、多媒体教室、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 2 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 2 月 13 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 2 月 13 日

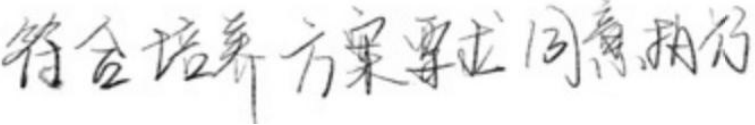
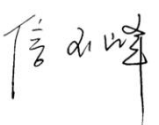
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画表演			课程代码	2412320316
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	2
开课学期	2024-2025-2	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址					
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画速写》《定格动画》《动画运动规律》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：《动画后期合成》《动画短片创作》等课程				
B 课程描述	课程属于动画专业方向课通过对本课程，在应用运动规律的同时要体现“技巧性表演”以及“个性化表演”，使学生掌握如何用肢体语言塑造不同背景下的角色，并掌握角色表现的相关技巧。				
C 课程目标	（一）知识 1、掌握动画表演的基本概念及理论研究范畴 （二）能力 2、掌握人物和事物的情绪表演方法。培养学生具有创造力，能够充分发挥自身想象力进行创作 （三）素养 3、挖掘和整合文化因素进行表演，坚定文化自信				
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		C1 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	E1 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
	第一章动画表演概论 第一节动画表演概述 第二节动画表演的重要性 第三节 动画表演与戏剧表演的关系		2	2	4
	第二章动画表演的基础—运动规律 第一节 动画产生的原理—视觉暂留 第二节时间和空间—让运动变得有意义 第三节基础运动规律 第四节 角色运动规律		1	4	5
	第三章基础动画表演 第一节共感 第二节动画表演的基本元素—姿势 第三节 动画表演的视觉特性—剪影形与动画线 第四节 表情动画 3.5 动画表演的合理性		2	4	6
	第四章 动画师与动画表演实战 第一节 羞涩的动画师与解放天性 第二节 动画师的表演实战 第三节 动画表演基础训练 第四节 动画表演综合训练		3	4	7
	第五章 动画表演的有声语言训练 第一节 动画表演中的对白 第二节 动画表演中的声音 第三节 动画表演中的沉默是金		2	4	6
	第六章 动画表演实例分析 第一节 动画表演的夸张特性 第二节 写实动画的表演中特性		1	6	7
	第七章 表演课题练习		3	4	7
	第八章 项目测试		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	第一章动画表演概论 第一节动画表演概述 第二节动画表演的重要性 第三节 动画表演与戏剧表演 的关系 实践内容：模仿练习	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4 课程目标 5	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	第二章动画表演的基础— 运动规律 第一节 动画产生的原理— 视觉暂留 第二节时间和空间—让运 动变得有意义 第三节基础 运动规律 第四节 角色运动规律 实践内容：简单运动表演	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分 析法，课堂练 习、任务驱动
	3	第三章基础动画表演 实践内容：肢体表演	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
	4	第四章 动画师与动画表演 实战 第一节 羞涩的动画师与解 放天性 第二节 动画师的表演实战 第三节 动画表演基础训练 第四节 动画表演综合训练 实践内容：表演综合训练	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4 课程目标 5			讲授法结合分 析法、课堂实 践、任务驱动
	5	第五章 动画表演的有声语 言训练 第一节 动画表演中的对白 第二节 动画表演中的声音 第三节 动画表演中的沉默 是金 实践内容：配音练习	课程目标 1 课程目标 2			讲授法结合分 析法、课堂实 践、任务驱动

	6	第六章 动画表演实例分析 第一节 动画表演的夸张特性 第二节 写实动画的表演中特性 实践内容：通过分析动画片归纳总结国产动画的表演形式	课程目标 1 课程目标 5	以近两年中国动画片为例分析国产动画的表演形式	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
	7	第七章 表演课题练习 实践内容：主题表演训练	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4 课程目标 5	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
	8	第八章 项目测试	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4 课程目标 5	在项目中，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（60%）		(1) 课堂表现。 (2) 课程作业。 (3) 实践教学活		课程目标 1、2、3	
	期末考试（40%）		期末课程设计:综合表演		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及 学习资料	1.建议教材：《动画表演规律：让你的角色活起来》南希·贝曼编著：中国青年出版社，2020年07月。 2.参考书目： (1)《动画表演（第二版）》史悟轩、张菲菲编著：化学工业出版社，2021年12月； (2)《影视动画表演教程》路青、米高峰编著:中国传媒大学出版社，2021年12月； (3)《动画师的表演》王雷编著:高等教育出版社，2014年4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： 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 2 月 10 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 2 月 12 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 2 月 12 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	漫画创作			课程代码	2412320317
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	4	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	http://mooc1.chaoxing.com/course/220768269.html?headFid=1599				
A 先修及后续课程	先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描、动画创新造型基础 后修课程：插画设计、动画短片创作				
B 课程描述	本课程动画专业的一门学科专业选修课。旨在引导学生加强对专业知识、专业学习的认识，确立科学的学习目标和学习方法。漫画设计课程是一门理论与实践相结合，主在培养学生学会漫画设计技法，能够结合社会时事、热点问题、传统文化等主题独立完成漫画设计的课程，为学生今后更好的从事动画专业相关内容夯实基础。				
C 课程目标	(二) 知识 1、掌握系统的美术学与漫画创作的基础理论、专业知识和能力 (二) 能力 2、掌握漫画脚本到漫画图形语言的转换能力。 3、能根据文字脚本内容准确表达观点，挖掘深度 4、具有创意表达的综合设计能力 (三) 素养 5、根据市场需求和创作诉求，熟练运用不同漫画形式创作作品				
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	
	A1 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，具备较高的动画专业素养		课程目标 1	
	B1 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	
	C2 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 3	

	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
E 教学内容	第一章漫画概述 1.1 漫画发展史			2	4	6
	第二章漫画故事编剧技巧 2.1 剧本大纲与编排			3	4	7
	第三章漫画人物设计绘制技法			2	4	6
	第四章漫画背景的绘制技法与分镜头基础知识 4.1 背景绘制 4.2 分镜基础			4	6	10
	第五章 单幅漫画表现技法			2	4	6
	第六章 剧情漫画创作 6.1 策划文案			2	4	6
	6.2 命题实训			2	6	8
	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	延安解放区的漫画发展	1、2、3	思政元素	思政目标	课堂讲授 讨论座谈
	2	经典文学作品与漫画脚本转换专题分析一	1、2、3			课堂教授 问题导向
	3	经典文学作品与漫画脚本转换专题分析二	1、2、3	播放传统民族文化题材漫画作品	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	Procreate\csp应用	1、2			讲练结合 案例分析 分组合作

	5	国漫优秀案例分析与总结	2、3、	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
	6	开页漫画与条漫案例分析	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	剧情漫画创作命题实训	1、2、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 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%）		出勤、课堂表现、平时作业		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： 《漫画分镜头表现教程》 陈洁滋主编 中国轻工业出版社 2015 社 学习资料： 《现代漫画概论》，王庸声著， 海洋出版社，2012 年版 中国文化符号解读[M]. 吴畏. 复旦大学出版社，2017. 文化创意学[M]. 吴存东. 中国经济出版社，2010.					
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	本课程大纲由任课老师根据实际教学需要实时调整					
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： 李晨 张薇 2025 年 2 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：

何明、张破亭、李俊

2025 年 2 月 12 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 2 月 12 日

三明学院_动画_专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画艺术史			课程代码	2411320318
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	4	总学时	32	其中实践学时	0
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程: 动画表演、动画剧本创作 后续课程: 动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作				
B 课程描述	任何一个专业都有其单独的历史理论，其重要性不言而喻。以往的动画史理论归于动画艺术概论，而培养方案中将其列为单独，并开设为第六学期的专业选修课，其课程性质决定了《动画艺术史》这门课程作为动画专业的理论课，应在原有的基础上有所提升。因此课程在讲授各国动画史的基础上，形成基本理论体系，并结合数字媒体时代特点、学生制作动画的经验，探讨动画发展趋势。				
C 课程目标	(一) 知识 1. 理解世界各国动画艺术、技术的历史及基础理论；辨别各种动画艺术片产生的历史背景及与背景相适应的主题思想。 2. 归纳各种动画流派的产生和发展规律、世界动画的未来的发展趋势。 (二) 能力 3. 分析各时期动画发展的阶段特征，并从中提取适合中国自身发展的理论及技法知识的学习能力。 4. 分析和鉴赏各国动画的能力。 (三) 素养 5. 重视动画艺术的基础理论，能较熟练地应用动画史理论的思想方法解决动画创作问题，养成动画制作坚实的理论基础。认识到中国动画在世界动画史上曾有过无比辉煌的时期，中国动画发展是有其发展的艺术规律和良好基础的。				

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，具备较高的环境设计专业素养。	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		
	B 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 3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 动画总论 第一节 动画的原理 第二节 动画的分类与艺术形式 第三节 动画的产生与发展		4	0	4
	第五章 中国动画发展史 第三节 中国动画的启蒙时代 第四节 中国动画的中期时代 第五节 中国动画的新时代		6	0	6
	第六章 美国动画发展史 第四节 美国动画史 第五节 美国动画的发展阶段 第六节 美国具有代表性的动画公司		6	0	6
	第七章 亚洲动画发展史 第六节 日本动画发展概述 第七节 日本动画的代表人物和作品 第八节 韩国动画发展概述		6	0	6
	第八章 欧洲动画发展史 第一节 俄罗斯动画简史 第二节 英国动画简史 第三节 法国动画简史 第四节 德国动画简史 第五节 捷克动画简史		6	0	6
	第九章 北美动画发展史 第一节 加拿大动画简史 第二节 其他各国动画简史		2	0	2
	第七章 数字媒体时代的动画发展趋势		2	0	2
	合 计		32	0	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 （根据实际情况至少填写 3次）		教学方式 与手段
	1	动画原理、动画 的产生与发展	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合
	2	动画的分类与艺 术形式	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合
	3	中国动画的启蒙 时代	1、2、3	中国动画在世 界动画史上曾 辉煌过，这是 中国动画发展 的良好基础与 实力。	探讨适合 中国动画 发展的艺 术规律。	课堂讲授与讨论 结合、课后作业
	4	中国动画的中期 时代	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合
	5	中国动画的新一 时代	1、2、3	优秀传统文化 成为动画创作 的素材，并获 得市场肯定。	鼓励学生 在进行动 画创作 时，多挖 掘、传承 优秀传统	课堂讲授与、讨 论结合
	6	美国动画发展概 况	1、2、3	引入美国动画 的优秀案例。	学习和借 鉴外国先 进的动画 创作理 念。	课堂讲授与讨论 结合
	7	美国动画发展阶 段分析	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合
	8	美国动画公司典 型（迪士尼）	1、2、3			课堂讲授与问题 导向
	9	日本动画史概论	1、2、3			课堂讲授与讨论 结合

	10	日本动画的代表人物和作品	1、2、3			课堂讲授与问题导向、讨论结合
	11	韩国动画简史	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	12	俄罗斯动画简史	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	13	加拿大动画简史	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	14	英国法国动画简史	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	15	德国捷克动画简史	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	16	数字媒体时代下动画表现发展	1、2、3	中国动画的发展方向及焕发当代中国动画的艺术魅力。	从本土文化思考中国动画发展的重要性，确立中国动画	课堂讲授与探究式、讨论结合
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%）		出勤、课堂、表现平时作业*2		1-2-3	
	期末（60%）		期末考		1-2-3	
I 建议教材及学习资料	建议教材： 《中外动画史》 张宇 辽宁美术出版社 参考书目： 1. 《动画艺术概论》 贾否 中国高等教育出版社 2. 《中外动画史 动漫与媒体艺术》 方建国等 浙江大学出版社 3. 《数字时代的文化发展》 郑焕钊 暨南大学出版社					
J 教学条件需求	多媒体教室。					

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： 王芳 杨晓燕 2025 年 2 月 12 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： 何可明 张破军 李俊 2025 年 2 月 12 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 2 月 12 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	2412330319
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	3
开课学期	4	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:动画造型设计、三维动画基础 后续课程: 三维动画短片创作 2（Maya）				
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	
	A 专业知能	AA1 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		课程目标 1	

	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 2			
	B 实务技能		BB2 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	
	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 NURBS 曲面建模 第三节 Polygon 建模				18	6	24	
	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				4	8	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	8	12	
	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				6	10	16	
	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	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			

教学安排	1	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	NURBS 曲面建模（曲线的创建方式与实训）	1、3			课堂讲授 专题学习
	3	NURBS 曲面建模（Edit curves 曲线的编辑与实训）	1、3			课堂讲授 专题学习
	4	Polygon 建模（Select—Polygon 模块下的选择方式）	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	5	Polygon 建模（Mesh—Polygon 模块下的编辑方式）	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	6	Polygon 建模（Mesh—Polygon 模块下的建模方式）	2、3			课堂讲授 专题学习 案例分析
	7	Polygon（多边形）建模实训—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	问题导向 探究式学习 习作学习
	8	Polygon（多边形）建模实训—场景（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—场景（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—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—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—道具（三）	1、2、3			问题导向

		形)建模实训— 道具(三)				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	了解故事背景的英雄人物,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%)		课堂表现、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,2021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： 张宇周 李峰 张欣辛 2025 年 1 月 6 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： 何明 张欣辛 李峰 2025 年 2 月 12 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 2 月 12 日

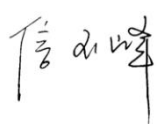
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画运动规律			课程代码	2412330320
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	3
开课学期	4	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、平面构成、色彩构成等 后续课程： 计算机图形图像基础（Photoshop）、二维动画设计基础等				
B 课程描述	《动画运动规律》是动画专业的一门核心课程，旨在培养学生掌握动画创作中各类运动的表现技巧与理论知识。通过对人物、动物、自然现象等不同对象运动规律的系统学习，学生能够深刻理解运动的原理，并将其灵活运用于动画创作中，从而提升动画作品的真实感、生动性和艺术表现力。 本课程内容丰富，涵盖了弹性运动、惯性运动、曲线运动、人物运动、动物运动以及自然现象运动等多个方面。学生将学习到如何通过关键帧和中间帧的绘制来表现运动的节奏、速度和力度，同时掌握如何运用夸张与变形等手法增强动画的表现力。课程还注重实践操作，通过大量的课堂练习和项目实践，帮助学生将理论知识转化为实际技能，培养其独立创作动画的能力。还引入了 AIGC（人工智能生成内容）、骨骼绑定以及虚幻引擎等前沿技术手段，以创新教学模式提升学生的实践能力和未来职业竞争力。				
C 课程目标	1、知识 掌握传统二维动画中人物、动物、自然现象等对象的运动规律。理解人工智能生成内容（AIGC）技术在动画创作中的应用原理，熟悉其在动画设计和素材生成中的作用。 2、能力 能够运用传统手绘技巧准确表现动画运动的原理和节奏，具备独立完成二维动画设计的能力。熟练使用 AIGC 工具辅助动画创作，提高动画设计效率和创新表现力。通过项目实践，培养学生的综合实践能力和解决实际问题的能力，使其能够独立完成从传统手绘到骨骼绑定，再到虚幻引擎输出的全流程项目。 3、素养 培养学生的创新思维和艺术表现力，鼓励学生在遵循动画运动规律的基础上进行创新表达。培养学生的审美能力和艺术素养，通过经典动画案例分析，提升学生对动画艺术的理解和鉴赏水平。树立学生良好的职业素养和团队协作精神，使其能够适应动画行业快速发展的需求，为未来的职业发展做好准备。培养学生对新技术的敏感度和学习能力，使其能够持续关注行业动态，不断提升自身专业水平。				
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	C2 具备较强的创新或创业能力			课程目标 1、2
	社会责任	E1 具备良好人文精神和职业素养			课程目标 3

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E 教学内容	第一章 动画的基本原理 第一节 动画时间的基本概念 第二节 动画片的设计流程 第三节 动画运动规律的能力培养	2	2	4
	第二章 掌握运动规律的基本条件 第一节 能动的“画” 第二节 如何绘制中间画 第三节 决定动画能动的因素 第四节 强调角色的特征性	2	2	4
	第三章 物体的基本运动规律 第一节 惯性运动 第二节 弹性运动 第三节 曲线运动 第四节 制定运动轨迹 第五节 循环动作 第六节 物体的重量 第七节 跟随动作 第八节 预备动作 第九节 形变与夸张	2	2	4
	第四章 动物的运动规律 第一节 四足类动物的运动规律 第二节 鸟类与禽类的运动规律 第三节 鱼类的运动规律	4	4	8
	第五章 自然现象的运动规律 第一节 风的运动规律 第二节 火的运动规律 第三节 水的运动规律	2	2	4
	第六章 通过动作塑造角色 第一节 转头动作 第二节 转体动作 第三节 口型与表情	2	2	4
	第七章 人物的运动规律 第一节 人类行走的运动规律 第二节 人类跑步的运动规律 第三节 人类跳跃的运动规律	4	4	8
	第八章 AIGC 与动画运动规律 第一节 AIGC 工具制作三维人物模型 第二节 三维人物动作制作	4	4	8
	第九章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第一节 模型、动作资产制作 第二节 UE5 中资产管理 第三节 UE5 制作动画	10	10	20
	合 计	32	32	64
F 教学方式	☒ 课堂示范 ☒ 讨论实操 ☒ 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	第一章 动画的基本原理	1	播放优秀的中国文化相关项目视频,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。	课堂讲授 讨论座谈
	2	第二章 掌握运动规律的基本条件	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	3	第三章 物体的基本运动规律	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	4	第四章 动物的运动规律 第一节 四足类动物的运动规律	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	5	第四章 动物的运动规律 第二节 鸟类与禽类的运动规律 第三节 鱼类的运动规律	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	6	第五章 自然现象的运动规律	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	7	第六章 通过动作塑造角色	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	8	第七章 人物的运动规律 第一节 人类行走的运动规律	1、2、3	引入传统文化优秀视频案例	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
	9	第七章 人物的运动规律 第二节 人类跑步的运动规律 第三节 人类跳跃的运动规律	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向
	10	第八章 AIGC 与动画运动规律 第一节 AIGC 工具制作三维人物模型	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向
	11	第八章 AIGC 与动画	1、2、			讲练结合

		运动规律 第二节 三维人物动作制作	3			案例分析 问题导向
	12	第 九 章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第一节 模型、动作资产制作	1、2、3	围绕中华优秀传统文化专题展开设计实践	领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担当。	讲练结合 案例分析 问题导向
	13	第 九 章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第一节 模型、动作资产制作	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向
	14	第 九 章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第二节 UE5 中资产管理	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向
	15	第 九 章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第三节 UE5 制作动画	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向
	16	第 九 章 Unreal Engine 5 中应用动画运动规律 第三节 UE5 制作动画	1、2、3			讲练结合 案例分析 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（50%）		【平时成绩】=【出勤与课堂表现】+【平时作业】 【出勤与课堂表现】满分100分，占总成绩的10%。每次迟到扣10分、每次请假扣5分、每次旷课扣20分；旷课超过1/3课时取消期末考试资格；上课睡觉、从事与学习无关活动等行为每次扣5分。 【平时作业】满分 100 分，占总成绩的40%。检验学生是否能够根据教师讲解分步骤、自主、完整地完平时作业。			课程目标 1、2、3
	期末（50%）		【期末成绩】满分 100 分，占总成绩的50%。检验学生能否根据教师的讲解完整地完期末作业；检验学生自主学习、拓展延伸的意识和能力；检验综合运用理论解决实际问题的能力。			课程目标 1、2、3
I 建议教材	教材：动画运动规律/王丰主编—武汉：武汉大学出版社，2019.6 参考书目： 1. 动画运动规律/张乐鉴编著—北京：清华大学出版社，2013.6					

及学习资料	2. 原动画基础教程/（英）威廉姆斯编著，邓晓娥译—北京：中国青年出版社，2011.1
J 教学条件 需求	机房
K 注意事项	1. 自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2. 研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新相关知识，开阔学生的视野。
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、阶段小测、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	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年 2 月 12 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 2 月 13 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 2 月 13 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	定格动画创作			课程代码	2412320321
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	陈蕊蕊
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	4	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：预修《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《动画视听语言》、《原动画创作》、《动画剧本写作》、《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》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：《二维动画短片创作》、《动画剪辑与合成设计》、《案例与专题设计》、《三维动画短片创作》、《毕业论文(设计)》等。				
B 课程描述	《定格动画创作》属于动画专业核心课程，通过对定格动画的学习训练，能够提高学生对动画的认知能力，对动画短片创作的整体把握能力。通过课堂教学，使学生能够较全面的掌握定格动画的基本知识和创作技巧，帮助学生领悟创意规律；通过定格动画角色和场景的制作，锻炼学生的动手能力和团队协作意识。				
C 课程目标	(一) 知识 1. 掌握定格动画创作的专业理论知识，具备较高的动画设计专业素养。 (二) 能力 2. 运用定格动画的专业理论知识和创作技巧进行定格动画短片的设计与制作，具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力。 (三) 素养 3. 重视分析能力，掌握定格动画专业的前言知识和行业动态，具备较为系统的动画设计市场调研能力。				

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	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、3		
	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、2		
	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 3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 认识定格动画 第一节 定格动画的发展历程 第二节 定格动画的制作流程、定格动画的分类		3	1	4
	第二章 熟悉你的装备 第一节 相机、灯光 第二节 软件、拍摄台 第三节 工具和材料		3	1	4
	第三章 一些简单的技巧 第一节 简单的黏土动画 第二节 简单的实物动画 第三节 简单的替换动画		3	1	4
	第四章 开始你的创意 第一节 有一个好创意、打动人的角色 第二节 故事的结构、分镜头台本		5	3	8
	第五章 制作你的角色 第一节 设计角色、骨架制作 实践练习（一）：角色骨架制作 第二节 角色的制作方法 实践练习（二）：角色制作		2	6	8

	第六章 搭建你的场景 第一节 设计场景、室内场景的制作 实践练习（三）：室内场景的制作 第二节 户外场景的制作 实践练习（四）：户外场景的制作 第三节 抠像合成场景、道具的制作 实践练习（五）：道具的制作			5	7	12
	第七章 了解运动规律			3	1	4
	第八章 让角色开始表演 第一节 姿势、走路、跑步 实践练习（六）：拍摄角色走路、跑步动作 第二节 表情动画、口型动画 实践练习（七）：拍摄角色表情、口型动作			2	6	8
	第九章 最后的编辑			3	1	4
	第十章 宣传你的影片			3	1	4
	综合练习 实践练习（八）：拍摄定格动画短片			0	4	4
	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 (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 认识定格动画 第一节 定格动画的发展 历程 第二节 定格动画的制作 流程、定格动画的分类	1	1. 课堂规范及 要求。 2. 以《皇帝 梦》为例，讲 授定格动画的 制作	1. 学习态度 2. 自主学习 3. 辩证思维 4. 坚定文化 自信	讲授法结合 案例分析， 讨论式教学

	2	第二章 熟悉你的装备 第一节 相机、灯光 第二节 软件、拍摄台 第三节 工具和材料	1	以《阿凡提》为例，讲授定格动画拍摄设备的应用	1. 辩证思维 2. 坚定文化自信 自信	讲授法结合案例分析，讨论式教学
	3	第三章 一些简单的技巧 第一节 简单的黏土动画 第二节 简单的实物动画 第三节 简单的替换动画	1、2			讲授法结合分析法，课堂练习、任务驱动
	4	第四章 开始你的创意 第一节 有一个好创意、打动人的角色	1、2	以《曹冲称象》为例，引导学生在题材的选择上，挖掘民族文化元素。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信 自信	讲授法结合分析法，课堂练习、任务驱动
	5	第四章 开始你的创意 第二节 故事的结构、分镜头台本	1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	6	第五章 制作你的角色 第一节 设计角色、骨架制作 实践练习（一）：角色骨架制作	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	7	第五章 制作你的角色 第二节 角色的制作方法 实践练习（二）：角色制作	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	8	第六章 搭建你的场景 第一节 设计场景、室内场景的制作 实践练习（三）：室内场景的制作	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	9	第六章 搭建你的场景 第二节 户外场景的制作 实践练习（四）：户外场景的制作	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习

10	第六章 搭建你的场景 第三节 抠像合成场景、 道具的制作 实践练习（五）：道具 的制作	1、2、3			讲授法结合 分析法、专 业示范、课 堂练习
11	第七章 了解运动规律	1、2	以 木 偶 动 画 《眉间尺》为 例，分析其动 作设计。	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
12	第八章 让角色开始表演 第一节 姿势、走路、跑 步 实践练习（六）：拍摄 角色走路、跑步动作	1、2、3	以《猪八戒吃 西瓜》为例， 设计角色动 作。	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	第八章 让角色开始表演 第二节 表情动画、口型 动画 实践练习（七）：拍摄 角色表情、口型动作	1、2、3			讲授法结合 分析法、课 堂实践、任 务驱动
14	第九章 最后的编辑	1、2、3	以 定 格 动 画 《僵尸新娘》 为例，分析其 后期合成。	1. 自主学习 2. 辩证思维	讲授法结合 分析法、课 堂实践、示 范讲解
15	第十章 宣传你的影片	1、2、3			讲授法结合 分析法、课 堂实践、任 务驱动
16	综合练习 实践练习（八）：拍摄 定格动画短片	1、2、3			讲授法结合 分析法、课 堂实践、任 务驱动

	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
H 评价方式	平时 (60%)	(1) 课堂表现 20 分。迟到减 0.5 分/次；迟到超过 30 分钟减 1 分/次，超过 60 分钟等同于旷课；早退减 1 分/次；旷课减 2 分/次；缺课超过 1/3 课时取消期末考试资格；上课睡觉、带食物、以手机从事学习无关活动等行为，减 1 分/次。课堂学习积极性和课堂互动参与度酌情给分。 (2) 课堂作业 20 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。 (3) 实验创作测试 20 分。着重考察课程知识运用情况。	1、2、3
	期末 (40%)	期末测试 40 分。主要测试： (1) 人性化设计意识和思维； (2) 对课程理论知识体系的掌握； (3) 运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。	1、2、3
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《定格动画》陈晓燕主编，江苏大学出版社，2020 年 4 月。 2. 参考书目： (1) 《影视定格动画创作》张戡编著：海洋出版社，2011 年 8 月版； (2) 《定格动画》张晓叶、郑梦帅、曹雷编著：中国青年出版社，2015 年 2 月北京第 1 版； (3) 《定格动画》余春娜编著：清华大学出版社，2014 年 12 月版； (4) 《定格动画设计》戴凌瑞、靳彦、刘泓熙编著：人民邮电出版社，2014 年 10 月版。		
J 教学条件 需求	1. 多媒体教室或定格动画工作室，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 1 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 李鹏 张茹 2025 年 2 月 13 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 2 月 13 日

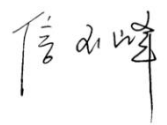
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剪辑与合成设计（二维）			课程代码	2412430324
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	2024-2025 学 年第二学期	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：预修《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《动画运动规律》、《动画分镜头设计》等课程，具备一定的动画运动规律学习及实践经验。 后续课程：《二维动画短片创作 II》、《三维动画短片创作》、《案例与专题设计》、《产业前沿 VR 设计》等课程。				
B 课程描述	动画剪辑与合成设计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动画剪辑与合成设计制作的流程，理解动画剪辑与合成设计制作的特征与原则，掌握动画剪辑与合成设计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）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。掌握专业见习的调研方法和资料的搜集及整理的方法。理解如何更好的使设计作品服务地方经济文化。 （二）务实技能 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。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）社会责任 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 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

	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：动画剪辑/第一节：基础学习		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第二节：旁白、声音、字幕		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第三节：遮罩		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第四节：调色		2	2	4
	第二章：随堂测试/第一节：作品分享：自我介绍视频		2	2	4
	第三章：合成设计/第一节：粒子特效一		2	2	4
	第三章：合成设计/第二节：粒子特效二		2	2	4
	第三章：合成设计/第三节：粒子特效三		2	2	4
	第三章：合成设计/第四节：E3D 插件		2	2	4
	第三章：合成设计/第五节：Saber 插件		2	2	4
	第四章：MG 动画/第一节：MG 动画一		2	2	4
	第四章：MG 动画/第二节：MG 动画二		2	2	4
	第四章：MG 动画/第三节：MG 动画三		2	2	4
	第五章：公益动画作品创作/第一节：作品创作一		2	2	4
	第五章：公益动画作品创作/第二节：作品创作二		2	2	4
	第六章：作品分享/第一节：作品分享课程：学生上台分享作品制作经验，教师给出修改建议		2	2	4
	合 计		32	32	64

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	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：动画剪辑/第一节：基础学习	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	第一章：动画剪辑/第二节：旁白、声音、字幕	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	3	第一章：动画剪辑/第三节：遮罩	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	4	第一章：动画剪辑/第四节：调色	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	5	第二章：随堂测试/第一节：作品介绍：自我介绍视频	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。	讨论座谈 问题导向 探究式学习
	6	第三章：合成设计/第一节：粒子特效一	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	第三章：合成设计/第二节：粒子特效二	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	第三章：合成设计/第三节：粒子特效三	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作

	9	第三章：合成设计/第四节：E3D 插件	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	10	第三章：合成设计/第五节：Saber 插件	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	11	第四章：MG 动画/第一节：MG 动画一	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	12	第四章：MG 动画/第二节：MG 动画二	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	13	第四章：MG 动画/第三节：MG 动画三	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	14	第五章：公益动画作品创作/第一节：作品创作一	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。	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	15	第五章：公益动画作品创作/第二节：作品创作二	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。	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	16	第六章：作品分享/第一节：作品分享课程：学生上台分享作品制作经验，教师给出修改建议	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。	讨论座谈 问题导向 探究式学习
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%）		(1)出勤情况 (2)课堂作业 (3)随堂测试			课程目标 1、2、3
	期末（40%）		(1)上机考试：期末测试			课程目标 1、2、3

I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《Adobe After Effects CS4 高手之路》李涛编著，人民邮电出版社，2009-8 学习资料： (1) 《动画试听语言》刘书亮，艾胜英编著，中国传媒大学出版社，2019. (2) 《动画导演技巧与实践》浦稼祥编著，浙江工商大学出版社，2014. (3) 《影视类型学》郝建编著，北京大学出版社，2002.
J 教学条件 需求	1.机房教室与专业摄影棚，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：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 2 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名:  2025 年 2 月 11 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 2 月 14 日

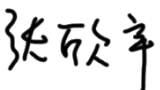
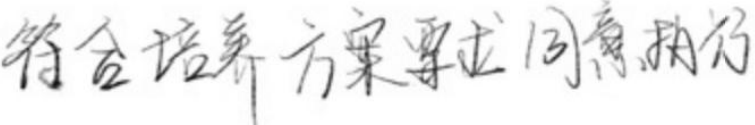
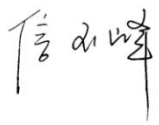
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剪辑与合成设计（三维）			课程代码	2412430331
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	2024-2025 学 年第二学期	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： 预修《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《动画运动规律》、《动画分镜头设计》等课程，具备一定的动画运动规律学习及实践经验。 后续课程： 《二维动画短片创作 II》、《三维动画短片创作》、《案例与专题设计》、《产业前沿 VR 设计》等课程。				
B 课程描述	动画剪辑与合成设计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动画剪辑与合成设计制作的流程，理解动画剪辑与合成设计制作的特征与原则，掌握动画剪辑与合成设计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）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。掌握专业见习的调研方法和资料的搜集及整理的方法。理解如何更好的使设计作品服务地方经济文化。 （二）务实技能 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。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）社会责任 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		A1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的环境设计专业素养		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

	B 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：动画剪辑/第一节：基础学习		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第二节：旁白、声音、字幕		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第三节：遮罩		2	2	4
	第一章：动画剪辑/第四节：调色		2	2	4
	第二章：随堂测试/第一节：作品分享：自我介绍视频		2	2	4
	第三章：合成设计/第一节：粒子特效一		2	2	4
	第三章：合成设计/第二节：粒子特效二		2	2	4
	第三章：合成设计/第三节：粒子特效三		2	2	4
	第三章：合成设计/第四节：E3D 插件		2	2	4
	第三章：合成设计/第五节：Saber 插件		2	2	4
	第四章：MG 动画/第一节：MG 动画一		2	2	4
	第四章：MG 动画/第二节：MG 动画二		2	2	4
	第四章：MG 动画/第三节：MG 动画三		2	2	4
	第五章：公益动画作品创作/第一节：作品创作一		2	2	4
	第五章：公益动画作品创作/第二节：作品创作二		2	2	4
	第六章：作品分享/第一节：作品分享课程：学生上台分享作品制作经验，教师给出修改建议		2	2	4
	合 计		32	32	64

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	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：动画剪辑/第一节：基础学习	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	第一章：动画剪辑/第二节：旁白、声音、字幕	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	3	第一章：动画剪辑/第三节：遮罩	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	4	第一章：动画剪辑/第四节：调色	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	5	第二章：随堂测试/第一节：作品介绍：自我介绍视频	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。	讨论座谈 问题导向 探究式学习
	6	第三章：合成设计/第一节:粒子特效一	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	第三章：合成设计/第二节:粒子特效二	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	第三章：合成设计/第三节：粒子特效三	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作

	9	第三章：合成设计/第四节：E3D 插件	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	10	第三章：合成设计/第五节：Saber 插件	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	11	第四章：MG 动画/第一节：MG 动画一	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	12	第四章：MG 动画/第二节：MG 动画二	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	13	第四章：MG 动画/第三节：MG 动画三	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	14	第五章：公益动画作品创作/第一节：作品创作一	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。	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	15	第五章：公益动画作品创作/第二节：作品创作二	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。	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	16	第六章：作品分享/第一节：作品分享课程：学生上台分享作品制作经验，教师给出修改建议	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。	讨论座谈 问题导向 探究式学习
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%）		(1)出勤情况 (2)课堂作业 (3)随堂测试			课程目标 1、2、3
	期末（40%）		(1)上机考试：期末测试			课程目标 1、2、3

I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《Adobe After Effects CS4 高手之路》李涛编著，人民邮电出版社，2009-8 学习资料： (1) 《动画试听语言》刘书亮，艾胜英编著，中国传媒大学出版社，2019. (2) 《动画导演技巧与实践》浦稼祥编著，浙江工商大学出版社，2014. (3) 《影视类型学》郝建编著，北京大学出版社，2002.
J 教学条件 需求	1.机房教室与专业摄影棚，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：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 2 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名:   2025 年 2 月 11 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 2 月 14 日

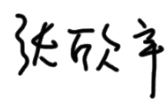
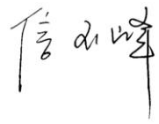
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	产业前沿 VR 设计(二维)			课程代码	2412420325
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
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	6	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》《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）》《游戏关卡设计》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	本课程是专业方向课程。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虚拟现实场景和数字交互。结合案例分析，使学生对游戏引擎的各功能有较为深入的理解和掌握，为 VR 场景设计与交互打下基础，为后续 VR 开发和毕业设计做好铺垫。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 ue4/5 各项 VR 美术资源的下载/安装方法、数字交互、VR 场景搭建相关概念。 （二）能力 2、掌握 ue4/5 蓝图节点、变量等的使用方法和制作游戏场景的方法和步骤 （三）素养 3、具有良好的沟通和协调能力，富有想象力和创造力。同时对虚幻引擎和 VR 设计具备必要的实操能力，为以后的毕业设计打下一个较好的基础，增强学生适应将来相关工作岗位要求的能力。				
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		A1 掌握较为系统的美术学、设计学基础理论知识、专业知识，具备较高动画设计专业素养		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 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 2.3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章：基础篇 第一节：VR 设计基础介绍 第二节：VR 官方案例展示 第三节：官方案例 DIY 与打包输出		3	2	5
	第二章：VR 关卡基本光照渲染 第一节：空白关卡的建立 第二节：VR 太阳光渲染 第三节：天空蓝图类的基本设定 第四节：大气体积雾设计 第五节：反射球动态捕捉 第六节：全局天空光漫反射		2	6	8
	第三章：VR 关卡近景地基设计 第一节：地基结构分析 第二节：数字 VR 模型的导入与规格调整 第三节：三视图下的拼接		2	4	6
	第四章：VR 关卡近景整体搭建 第一节：垂直面拼接 第二节：VR 关卡主体封顶 第三节：各种点缀静态网格物件融入 第四节：漏光处模型贴补		3	5	8
	第五章：3DMAX 与虚幻引擎的衔接 第一节：3DMAX 基本单位、坐标体系与引擎的统一 第二节：3DMAX 创建模型的引擎导入与修正 第三节：3DMAX 某种引擎要求的贴图、动画设计		2	2	4
	第六章：VR 数字交互与功能实现 第一节：VR 交互与 VR 头显手柄介绍 第二节：VR 蓝图类的设计 第三节：VR 作品各项交互功能设计		1	5	6
	第七章：VR 中远景设计 第一节：VR 关卡气候植被环境中景设计 第二节：VR 关卡天际线远景设计		1	6	7
	第八章：VR 作品打包与测试		2	2	4
	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
				思政元素	思政目标	
	1	介绍 UE4 的 VR 设计的基础操作与官方案例 DIY 实践	1	社会功德	尊重知识产权	讲授、课堂示范和实操
	2	实践项目（一）VR 关卡基本光照渲染与天空漫反射设计	2、4			讲授、课堂示范和实操
	3	实践项目（二）VR 关卡基本光照渲染与天空漫反射设计	2、4			讲授、课堂示范和实操
	4	实践项目（三）VR 关卡近景地基设计实践	2、3			讲授、课堂示范和实操
	5	VR 关卡近景整体搭建设计实践	2、3、4	学科思维和学科伦理	建立严谨的学科态度和科学的学科精神	讲授、课堂示范和实操
	6	实践项目（四）VR 关卡近景整体搭建设计实践	2、3、4	民族特色	文化自信/文化传播	讲授、课堂示范和实操
	7	实践项目（五）3DMAX 与虚幻引擎的衔接设计实践	3、4、5、6			讲授、课堂示范和实操
	8	VR 数字交互与功能实现设计	2、5、6			讲授、课堂示范和实操
	9	实践项目（六）VR 数字交互与功能实现设计	3、4、5、6			讲授、课堂示范和实操

	10	实践项目（七） VR 中气候植被中	2、5			讲授、课堂示范和实操
	11	实践项目（八） VR 中气候植被远	2、5			讲授、课堂示范和实操
	12	VR 作品打包和测试	6			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% 早退、迟到减 1 分/次；缺课减 2 分/次；扣完 10 分取消该课程成绩。		1、2	
	平时训练作业（30%）		平时训练作业成绩=每次布置的作业合计(百分制)平均分 考察平时训练作业（书面作业）的数量、质量		1、2、3	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*60%=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		1、2、3	
I 建议教材及学习资料	《虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程》，清华大学出版社，刘小娟著 《Unreal Engine 4 室内 VR 场景制作教程》，电子工业出版社，刘刚著 《Unreal Engine 虚拟现实开发 VR 虚幻引擎虚拟游戏开发》，人民邮电出版社，王晓慧著					
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) 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 2 月 12 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 2 月 12 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 2 月 13 日

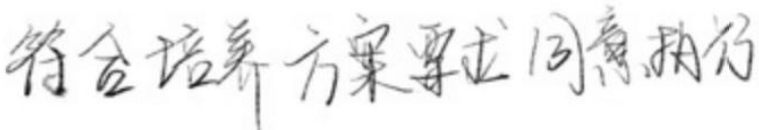
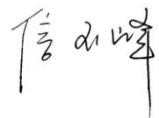
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	产业前沿 VR 设计(三维)			课程代码	2412420332
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
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	6	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》《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）》《游戏关卡设计》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	本课程是专业方向课程。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虚拟现实场景和数字交互。结合案例分析，使学生对游戏引擎的各功能有较为深入的理解和掌握，为 VR 场景设计与交互打下基础，为后续 VR 开发和毕业设计做好铺垫。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 ue4/5 各项 VR 美术资源的下载/安装方法、数字交互、VR 场景搭建相关概念。 （二）能力 2、掌握 ue4/5 蓝图节点、变量等的使用方法和制作游戏场景的方法和步骤 （三）素养 3、具有良好的沟通和协调能力，富有想象力和创造力。同时对虚幻引擎和 VR 设计具备必要的实操能力，为以后的毕业设计打下一个较好的基础，增强学生适应将来相关工作岗位要求的能力。				
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	A 专业知能	A1 掌握较为系统的美术学、设计学基础理论知识、专业知识，具备较高动画设计专业素养	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 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 2.3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章：基础篇 第一节：VR 设计基础介绍 第二节：VR 官方案例展示 第三节：官方案例 DIY 与打包输出		3	2	5
	第二章：VR 关卡基本光照渲染 第一节：空白关卡的建立 第二节：VR 太阳光渲染 第三节：天空蓝图类的基本设定 第四节：大气体积雾设计 第五节：反射球动态捕捉 第六节：全局天空光漫反射		2	6	8
	第三章：VR 关卡近景地基设计 第一节：地基结构分析 第二节：数字 VR 模型的导入与规格调整 第三节：三视图下的拼接		2	4	6
	第四章：VR 关卡近景整体搭建 第一节：垂直面拼接 第二节：VR 关卡主体封顶 第三节：各种点缀静态网格物件融入 第四节：漏光处模型贴补		3	5	8
	第五章：3DMAX 与虚幻引擎的衔接 第一节：3DMAX 基本单位、坐标体系与引擎的统一 第二节：3DMAX 创建模型的引擎导入与修正 第三节：3DMAX 某种引擎要求的贴图、动画设计		2	2	4
	第六章：VR 数字交互与功能实现 第一节：VR 交互与 VR 头显手柄介绍 第二节：VR 蓝图类的设计 第三节：VR 作品各项交互功能设计		1	5	6
	第七章：VR 中远景设计 第一节：VR 关卡气候植被环境中景设计 第二节：VR 关卡天际线远景设计		1	6	7

	第八章：VR 作品打包与测试			2	2	4
	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
				思政元素	思政目标	
	1	介绍 UE4 的 VR 设计的基础操作与官方案例 DIY 实践	1	社会功德	尊重知识产权	讲授、课堂示范和实操
	2	实践项目（一）VR 关卡基本光照渲染与天空漫反射设计	2、4			讲授、课堂示范和实操
	3	实践项目（二）VR 关卡基本光照渲染与天空漫反射设计	2、4			讲授、课堂示范和实操
	4	实践项目（三）VR 关卡近景地基设计实践	2、3			讲授、课堂示范和实操
	5	VR 关卡近景整体搭建设计实践	2、3、4	学科思维和学科伦理	建立严谨的学科态度和科学的学科精神	讲授、课堂示范和实操
	6	实践项目（四）VR 关卡近景整体搭建设计实践	2、3、4	民族特色	文化自信 / 文化传播	讲授、课堂示范和实操
	7	实践项目（五）3DMAX 与虚幻引擎的衔接设计实践	3、4、5、6			讲授、课堂示范和实操

	8	VR 数字交互与功能实现设计	2、5、6			讲授、课堂示范和实操
	9	实践项目（六）VR 数字交互与功能实现设计	3、4、5、6			讲授、课堂示范和实操
	10	实践项目（七）VR 中气候植被中	2、5			讲授、课堂示范和实操
	11	实践项目（八）VR 中气候植被远景设计	2、5			讲授、课堂示范和实操
	12	VR 作品打包和测试	6			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% 早退、迟到减 1 分/次；缺课减 2 分/次；扣完 10 分取消该课程成绩。		1、2	
	平时训练作业（30%）		平时训练作业成绩=每次布置的作业合计(百分制)平均分 考察平时训练作业（书面作业）的数量、质量		1、2、3	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*60%=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		1、2、3	
I 建议教材及学习资料	《虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程》，清华大学出版社，刘小娟著 《Unreal Engine 4 室内 VR 场景制作教程》，电子工业出版社，刘刚著 《Unreal Engine 虚拟现实开发 VR 虚幻引擎虚拟游戏开发》，人民邮电出版社，王晓慧著					

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) 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 2 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 2 月 13 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 2 月 14 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	音频设计			课程代码	2412520349
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 6 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》《动画分镜头设计》等课程，具备较为系统的动画创制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	《声音和音效》课程为动画专业任选课。本课程深入探讨声音如何增强视觉叙事、构建情感氛围，以及如何通过声音设计提升观众的沉浸感。学生将学习声音的基本概念，以及声音的录制、编辑、混音和合成，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声音设计任务，为动画作品注入生命力。通过本课程的学习，学生将深刻理解声音在动画中的核心作用，以及如何通过声音设计来讲述故事、塑造角色和增强情感表达。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与科学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 掌握声音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 B1） （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 B2） （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声音作品。提升跨文化交流能力，通过比较不同文化背景下的动画声音设计，理解和尊重文化多样性，提升国际视野，更好地为后续创作出能够符合最广大人民群众精神文化需要的作品服务。（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		
	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		
		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 2		
	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 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 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	1	2	3
	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	1	2	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 常见数字音乐软件的基本运用	2	4	6
	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	1	2	3
	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	2	4	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	2	4	6
	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	1	2	3
	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 常见录音软件的基础运用	2	4	6

	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 实训感知3 音频编辑实训1			2	4	6
	第10章 音频后期 10.1 数字音频的处理原则 10.2 混录 实训感知4 声音设计实训2			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
				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	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	4	实训感知1 常见数字音乐创作软件的基本运用	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

5	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
6	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	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
7	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
8	第6章 声音设计实践 6.1 配音实例 6.2 配音过程解析	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
9	6.3 声音设计分析 2	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
10	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			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
11	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	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 2 常见录音软件的基础运用	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

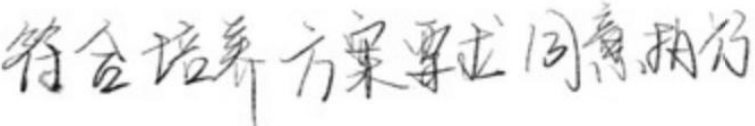
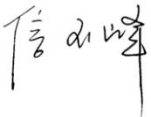
	13	第 9 章 数字音频软件使用 9.1 基本设置 9.2 准备阶段 9.3 录音 9.4 音频编辑	课 程 目 标 1 、 2、3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化，强调作品中的民族性。围绕民族性、国家情怀、文化素养等内容创作。	1.自主学习 2.辩证思维 3.传承红色基因 4.坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	14	实训感知 3 音频编辑实训 1	课 程 目 标 1 、 2、3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化。	1.自主学习 2.辩证思维 3.传承红色基因 4.坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	15	第 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
	16	实训感知 4 声音设计实训 2	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%）		(1) 课堂考勤及表现（3%） (2) 课程作业（12%） (3) 实践教学（12%） (4) 延伸阅读及思考讨论（3%）		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		期末作品-IP 设计制作		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) 《声音制作基础》陈俊海. 中国轻工业出版社. 2012 年 9 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 Design 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： 张欣辛 李子君 曾钦筠 2025 年 2 月 9 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： 李可心 张欣辛 李俊 2025 年 2 月 9 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 2 月 9 日

三明学院 动画 专业(专业见习)教学大纲

课程名称	专业见习（一）			课程代码	2412620353
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	1
开课学期	2024-2025 学年第二学期	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》、《动画创新造型基础》、《平面构成》、《动画视听语言》、《动画剧本写作》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：《动画短片创作》、《案例与专题设计》、《动画剪辑与合成设计》、《产业前沿 VR 设计》、《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）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新能力及实践操作能力。掌握专业见习的调研方法和资料的搜集及整理的方法。理解如何更好的使设计作品服务地方经济文化。 （二）务实能力 2.掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。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）社会责任 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	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

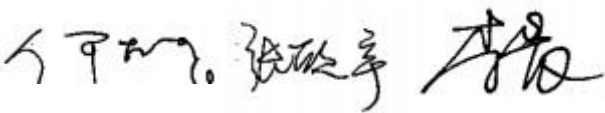
对应关系	E 社会责任		E1 具备引导社会大众审美行为的能力		课程目标 2	
	E 社会责任		E2 具备绿色生态设计的理念和能力		课程目标 3	
E 教学内容	实习（实践）项目			实习地点	周数/学时分配	
	动画角色创作实践与实训			三明市区及周边的合作基地	第一周/16 学时	
	动画场景创作实践与实训			三明市区及周边的合作基地	第一周/16 学时	
	合 计				32 学时	
F 教学方式	☒ 现场指导 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	次别	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	动画角色创作实践与实训	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	动画场景创作实践与实训	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（40%）		（1）可琛表现：出勤成绩、课程过程中的表现情况。		课程目标 1、2、3	
	综合实践成绩（60%）		（1）期末考试：见习作品、见习报告。		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，，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：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 2 月 11 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名:  2025 年 2 月 13 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 2 月 13 日

三明学院 动画 专业（实践课程）教学大纲

课程名称	学年设计（一）			课程代码	2412620357
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	1
开课学期	4	总周数	1	总学时	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》、《动画分镜头设计》、《色彩构成》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	学年设计（一）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）专业知能 1. 掌握设计学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的与动画相关项目的能力及实践操作能力。掌握调研方法和资料的搜集及整理的方法。 （二）务实能力 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。运用设计相关专业知识和进行项目设计与创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。 （三）社会责任 3. 重视学生综合素质的培养，强化人性化设计意识，具备设计服务的理念和能力。				
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
	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、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 2、3

E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	设计项目的方案搜集及草案制作		三明学院、合作基地		第一周/14 学时	
	设计项目的制作与完善		三明学院、合作基地		第一周/14 学时	
	合 计				28 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	了解设计项目、进行调研、问卷调查等搜集和草案制作工作	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、问题导向探究式学习
2	设计项目的全流程制作、完善设计项目	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、问题导向探究式学习	
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（40%）		（1）出勤成绩，10 分。 （2）设计方案，15 分 （3）调研方法的可靠性，15 分		课程目标 1、2、3	
	期末考试（60%）		（1）项目设计意识和思维； （2）最终项目成品的实用与美观程度		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。
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) 综合考试：现场小测、综合考试 (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 2 月 13 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 2 月 13 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 2 月 13 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	专业见习（二）			课程代码	2412620360
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	1
开课学期	6	总周数	1	其中实践学时	1 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	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 B1） （二）实务能力 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 E1） （三）社会责任 提升 学生综合素质，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。（目标 E2） 【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
	E 社会责任		E1 具备引导社会大众审美行为的能力。 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）		动画专业实践合作基地		2 天

	动画场景创作实践与实训（二）		动画专业实践合作基地		2 天	
	业内整理、创作设计、调查报告撰写		校内		3 天	
	合 计				1 周	
F 教学方式	☒现场指导 ☒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 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 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	动画场景创作实践与实训（二）	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
	3	业内整理、创作设计、调查报告撰写	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（70%）		(1) 出勤，5% (2) 现场组织讨论，5% (3) 调研报告，60%		课程目标 1、2、3	
	期末考试（30%）		设计作品，30%		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。					

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： 张欣辛 李晨 曾钦筠 2025 年 2 月 9 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： 李可心 张欣辛 李晨 2025 年 2 月 9 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：信小峰 2025 年 2 月 9 日

三明学院 动画 专业课程论文、课程设计、 毕业论文（设计）教学大纲

课程名称	学年设计（二）			课程代码	2412620362
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	1
开课学期	6	总周数	1	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： 《案例与专题设计》《动画短片创作》《毕业设计》等。				
B 课程描述	学年设计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 C1） （二）实务能力 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的需要。（目标 E1） （三）社会责任 提升 学生综合素质，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。（目标 E2） 【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 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 1
	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 2
		E2 具备绿色生态设计的理念和能力。			课程目标 3
E 教学内容	教学环节				学时分配
	学年设计的意义				1 天
	学年设计选题的原则和方法				1 天

	学年设计围绕着“福建文创”				4 天	
	学年设计指导				1 天	
	合 计				1 周	
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	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	
	1	学年设计的意义	1、2、3	帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1. 坚定文化自信 2. 增强社会责任感	讲授法结合实践、任务驱动
	2	学年设计选题的原则和方法	1、2、3	理解设计对传播正确价值观念的重要意义。	1. 坚定文化自信 2. 增强社会责任感	讲授法结合实践、任务驱动
	3	学年设计围绕着“福建文创”	1、2、3	创作中融入地方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
	4	学年设计指导	1、2、3	理解设计应具有积极审美价值，帮助学生树立积极审美意识。	1. 坚定文化自信 2. 增强社会责任感	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（70%）		(3) 出勤，5% (4) 现场发言，5% (3) 讨论与创意说明，60%		课程目标 1、2、3	
	作品（30%）		设计作品，30%		课程目标 1、2、3	
I 学习参考文献资料	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. 能自由发言，进行讨论的场所 2. 校内多媒体教室和机房等设计场地。					

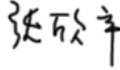
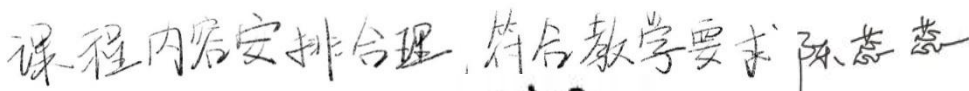
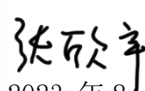
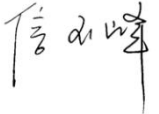
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系： 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
	备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 实作评价：论文设计作品、日常表现、表演、观察 (2) 档案评价：书面报告 (3) 口语评价：口头答辩
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张欣辛 李子君 张菡 曾钦筠 2025 年 2 月 9 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 张欣辛 李君 2025 年 2 月 9 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 2 月 9 日

三明学院 动画 专业课程论文、课程设计、毕业论文（设计）教学大纲

课程名称	毕业论文（设计）			课程代码	2412660358
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	6
开课学期	8	总周数	6 周	总学时	28
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 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		教学形式
				课程思政融入		
				思政元素	思政目标	

	1	毕业设计说明文 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 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 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表达、艺术分析、应用和总结能力	讲授 问题导向 分组讨论
	4	毕业设计说明文 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：    2023 年 8 月 1 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：   2023 年 8 月 1 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：  2023 年 8 月 1 日

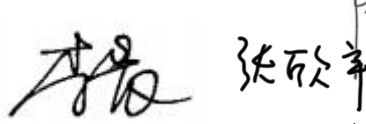
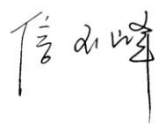
三明学院 动画 专业专业实习、综合实践、

毕业（生产）实习教学大纲

课程名称	毕业实习			课程代码	2412680359
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	8
开课学期	8	总周数	≥12周	总学时	256
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、承担职责、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 教学安排	☐ 其他_____					
	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	（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：  2023 年 2 月 13 日
	专家组审定意见：  陈蕊蕊 专家组成员签名：  2023 年 2 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 2 月 15 日