



三明学院  
SANMING UNIVERSITY

# 动画专业 课程教学大纲

开课单位：海峡理工学院

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 .....	3
1.2 计算机图形图像基础 (Photoshop) .....	7
1.3 动画速写 .....	12
1.4 动画构成基础 .....	16

## 2.专业核心课程

2.1 三维动画建模 (Maya) .....	22
2.2 动画剧本写作 .....	27
2.3 动画运动规律 .....	31

## 3.专业方向课程

3.1 游戏关卡设计 (三维) .....	36
3.2 动画与广告设计 .....	41
3.3 二维动画短片创作 I .....	46
3.4 艺术采风、写生 .....	51
3.5 专业实践考察 .....	54

## 4.专业选修课程

4.1 案例与专题设计 (二维) .....	57
------------------------	----

## 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	143132F01
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	王芳
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	1	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 <b>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</b>				
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		课程目标 1	

		态；能够融汇中西、贯通古今；掌握人文研究的思路和方法。				
	具备较高的审美能力，同时具备中外优秀文化艺术知识的鉴赏能力，具有一定的项目管理和科研能力	具有逻辑思维能力、批判意识和创新意识，能够运用本学科的研究思路和方法组织开展调查和研究，能够发现、辨析、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。	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	
	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	对我国动画艺术成就 怀有民族自豪感		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	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div><div>吴晓华</div><div>王芳</div></div> <p>2025 年 6 月 21 日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <p>课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名：</p> <div><div>李可心</div><div>张破亭</div><div>李俊</div></div> <p>2025 年 8 月 9 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p>符合培养方案要求同意执行</p> <p>教学工作指导小组组长：</p> <div>信必峰</div> <p>2025 年 8 月 9 日</p>

## 三明学院 动画（闽台） 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	1432330F04
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	李子君
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	3
开课学期	2025-2026 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	<p><b>先修课程：</b>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。</p> <p><b>后续课程：</b>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。</p>				
B 课程描述	<p>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。</p>				
C 课程目标	<p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>理解：</b>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。</li> <li><b>归纳：</b>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。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>分析：</b>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。</li> <li><b>评价：</b>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。</li> </ol> <p>（三）素养</p>				

	<p>1. <b>重视</b>: 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。</p> <p>2. <b>养成</b>: 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。</p> <p><b>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</b></p>				
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
	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
	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，教师提出修改意见		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					

<p><b>K</b></p> <p><b>注意事项</b></p>	<p>创作主题正确，创作出具有时代担当的作品</p>
<p>备注：</p>	<p>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。</p> <p>2.评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3)档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4)口语评价：口头报告、口试</p>
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p>李子君 张茹</p> <p>2025 年 8 月 29 日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <p>课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名：</p> <p>李可心 张破亭 李俊</p> <p>2025 年 8 月 29 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p>符合培养方案要求同意执行</p> <p>教学工作指导小组组长：信永峰</p> <p>2025 年 8 月 29 日</p>

## 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	1432330F02
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	张欣宇 张苑
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	2	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：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	（一）知识 1. 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。 2. 归纳：有分析和解决问题的能力；具有专业力和创造力。 （二）能力 3. 分析：动画速写的种类和表现形式；速写的工具材料和表现。 4. 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。 （三）素养 5. 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。 6. 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、表现物象一针见血，这需要一个学习积累的过程，合理的教学安排能使尽快掌握形象概括能力。				
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	
	A 专业知能	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、6	

对应关系	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		课程目标 2、3		
	E 社会责任	具备引导社会大众审美行为的能力		课程目标 4、5		
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			24	24	48
F 教学方式	<div><input checked="" type="checkbox"/>课堂讲授    <input checked="" type="checkbox"/>讨论座谈    <input checked="" type="checkbox"/>问题导向学习    <input checked="" type="checkbox"/>分组合作学习</div> <div><input checked="" type="checkbox"/>专题学习    <input type="checkbox"/>实作学习    <input checked="" type="checkbox"/>探究式学习    <input type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div> <div><input type="checkbox"/>其他_____</div>					
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 速写概述 速写的意义和作用	1、2、3	经典动漫速写分析	对于动画创作的理解	课堂讲授 问题导向
	2	实践练习（一）	6			问题导向 探究式学习
	3	第二章 速写的工具和表现形式	1、2、3			专题学习 实作学习
4	实践练习（二） 动画工具材料表现	4、6	实践项目演示，引导学生对于中国传统工具材料的理解		问题导向 探究式学习	

	5	第三章 影视动画速写的专业特点和要求	1、2、3			课堂讲授 问题导向
	6	实践练习（三） 影视动漫分析临摹，及创作	4、6			问题导向 探究式学习
	7	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
	8	实践练习（四） 各种材料创作分析	4、6	国内外动画速写创作方式分析	丰富传统视觉语言形式。	探究式学习
	9	第五章 速写的构图和绘制的流程	4、5、6	通过对经典作品，进行分析动画速写临摹分析	开阔眼界、增强民族自豪感	专题学习 实作练习
	10	实践练习（五） 速写创作流程练习	4、5			专题学习 实作练习
	11	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、德品先行	专题学习 实作学习
	12	实践练习（六） 设计思维与方法	1、2、3、4、5、	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（70%）		出勤、课堂表现、平时作业		1、2、3、4、5	
	期末（30%）		期末课程作业		1、2、3、4、5	
I  建议教材 及学习资料	建议教材： 《中国高等院校“十三五”动画专业精品课程规划教材——动画速写》 李锐峰、杜海明、罗倩倩 编著,中国青年出版社，2016年9月1日 参考书目： 1.《动画速写》 李锐峰 杜海明 罗倩倩 等,中国青年出版社，2019年2月1日 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	
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 29 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2025 年 8 月 29 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 8 月 29 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	1432330F03
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <b>R</b> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	张苑
修读方式	<b>R</b> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
<b>A 先修及后续 课程</b>	<p>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。</p> <p>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。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>《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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p>(一) 专业知能</p> <p>1. <b>掌握</b>动画构成基础的基本概念及理论研究范畴。</p> <p>(二) 务实能力</p> <p>2. <b>掌握</b>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。</p> <p>(三) 专业素养</p> <p>3. <b>重视</b>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。<b>学习习惯</b>：自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信等。</p>				


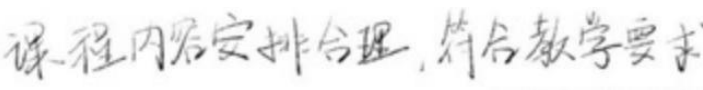
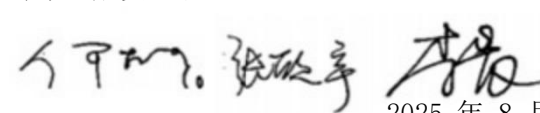

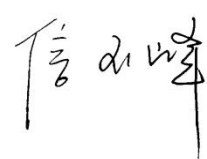


<b>D</b> 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	应用创新	C1 具备较强的动画设计 创意创新能力及实践操作 能力	课程目标 1、2、3		
	社会责任	E1 具备适合社会大众审 美行为的能力	课程目标 1、2、3		
<b>E</b> 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 构成基础知识 第一节 平面构成基本元素 第二节 点、线、面构成 第三节 案例练习		2	4	6
	第二章 平面构成的形式美法则 第一节 对称、均衡、秩序 第二节 韵律、变化、统一 第三节 形式美法则的综合运用		2	4	6
	第三章 平面构成的基本形与骨骼 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

<b>F</b> <b>教学方式</b>	R课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈    R问题导向学习 <input type="checkbox"/> 分组合作学习 R专题学习    R实作学习    R探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 其他_____					
<b>G</b> <b>教学安排</b>	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 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。					

<p><b>K</b></p> <p><b>注意事项</b></p>	<p>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；</p> <p>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</p>
	<p>备注：</p> <p>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。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4) 口语评价：口头报告、口试</p>
<p><b>审批意见</b></p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;"> <p>2025 年 8 月 30 日</p> </div>
	<p>专家组审定意见：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>专家组成员签名：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;"> <p>2025 年 8 月 30 日</p> </div>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>教学工作指导小组组长：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;"> <p>2025 年 8 月 30 日</p> </div>

### 三 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲



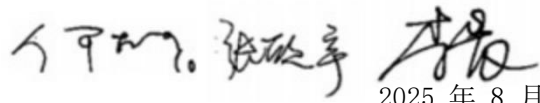
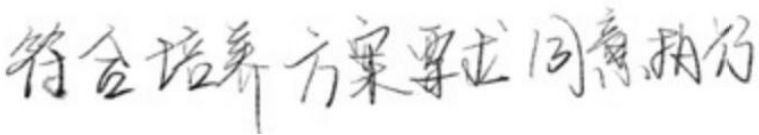
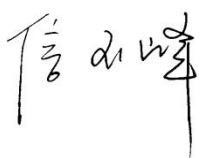
课程名称	三维动画建模（Maya）			课程代码	1432320 F01
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	张守用
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	3	总学时	64	其中实践学时	48
混合式 课程网址	无				
<b>A 先修及后续 课程</b>	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>B 课程描述</b>	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。				
<b>C 课程目标</b>	（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

<b>F</b> <b>教学方式</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input checked="" type="checkbox"/> 讨论座谈 <input checked="" type="checkbox"/> 问题导向学习 <input type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 其他_____					
<b>G</b> <b>教学安排</b>	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，2024 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					


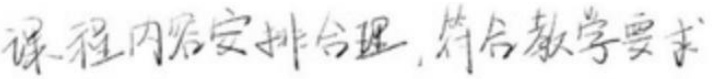
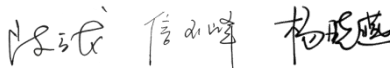
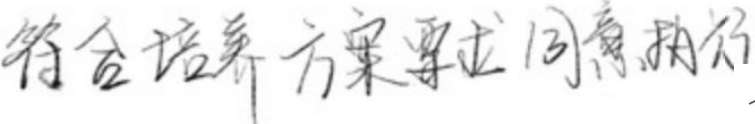
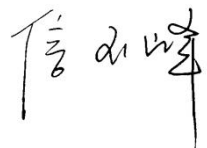
<b>J</b> <b>教学条件需求</b>	实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具
<b>K</b> <b>注意事项</b>	1. 本授课大纲 H 到 J 项得视教学需要调整之。 2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
<b>审批意见</b>	课程教学大纲起草团队成员签名： <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">2025 年 8 月 1 日</div>
	专家组审定意见： <div style="text-align: center;">  </div> 专家组成员签名： <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">2025 年 8 月 29 日</div>
	学院教学工作指导小组审议意见： <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">         教学工作指导小组组长：                   2025 年 8 月 29 日       </div>

# 动画剧本写作

课程名称	动画剧本写作			课程代码	1431320F11
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	卢文杰
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	5	总学时	32	其中实践学时	16
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：视听语言、摄影技术、摄像技术 后续课程：导演艺术、创意影像研究				
B 课程描述	本课程为数字媒体技术专业方向课，属于理论与实践相结合的课程。旨在通过讲授、案例分析、讨论等方式，使得同学们进一步熟知影视作品的编剧技巧，包括故事背景设计，人物塑造，情节编织，戏剧冲突营造等元素，为下一步的实践性课程打下基础。				
C 课程目标	（一）知识 1、掌握影视编剧的理论知识与写作技巧，对剧本发展史上的重要思潮、艺术创作现象、重要流派、经典作品具有一定的认识与了解。 （二）能力 2、通过对影视编剧理论知识的学习，能够将知识的学习应用到影视编剧创作中，具备对经典的影视作品剧本进行分析，对主流影视如（电影，电视剧，动画片，游戏）进行剧本创作的能力。 （三）素养 3、掌握基本的人文社会科学知识，具有良好的人文社会科学素养、美学素养。				
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
	1. 工程知识与艺术素养		1.3 掌握艺术理论知识和设计思维，具备影视动漫、数字游戏、互动娱乐、内容服务等领域的相关专业基础知识，能将其用于数字内容的创作。		课程目标 1
	3. 设计开发解决方案		3.4 能运用艺术理论知识和设计思维，通过市场调研、案例分析等方法分析用户和市场需求，并制定创作方案。		课程目标 2

	8. 伦理和职业规范	8.1 掌握基本的人文社会科学知识，树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观，了解中国国情，具有良好的人文社会科学素养、美学素养和道德素养，有工程报国、工程为民的意识。	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 影视情节与情节结构		2	2	4
	第二章 人物关系设置与叙事线		2	2	4
	第三章 场景写作与时空处理		2	2	4
	第四章 从设计原则中找到主题要旨		2	2	4
	第五章 影视故事世界象征		2	2	4
	第六章 故事结构的二十二个步骤		2	2	4
	第七章 故事情节的场景编排		2	2	4
	第八章 影视剧本的高潮与结局		2	2	4
	合 计		16	16	32
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input checked="" type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input type="checkbox"/> 分组合作学习 <input type="checkbox"/> 专题学习 <input type="checkbox"/> 实作学习 <input type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他理论实践相结合				
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	影视情节与情节结构	1、2、3	通过影视情节了解和认识现实主义的创作反映与意识形态表征	感受与体悟社会主义现实主义的的人民性特质
	2	人物关系设置与叙事线	1、2、3	通过影视中的经典红色文化英雄人物了解革命先辈的可歌可泣	优秀红色文化植入

	3	场景写作与时空处理	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	4	从设计原则中找到主题要旨	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	5	影视故事世界象征	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	6	故事结构的二十个步骤	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	7	故事情节的场景编排	1、2、3	通过影视剧本场景感受和认知人生观和价值观的重要影响	树立正确的人生观、价值观	课堂讲授 讨论座谈
	8	影视剧本的高潮与结局	1、2、3			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：无 学习资料：《影视剧作艺术教程》，周通，中国传媒大学出版社，2011 年版； 《电影剧本写作基础》，悉德·菲尔德，北京联合出版社，2016 年版； 《影视的读解》，颜纯钧，中国影视出版社，2006 年版；					
J  教学条件	计算机机房（注：考虑到学生上课现场需要实际在电脑上进行剧本创作，故安排在机房为好）					

<p>K</p> <p>注意事项</p>	
	<p>备注：</p> <p>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。</p>
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 30 日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">       专家组成员签名：        </p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 30 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">       教学工作指导小组组长：        </p> <p style="text-align: right;">2024 年 8 月 15 日</p>

## 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	1432320F20
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	于昊田
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学    分	2
开课学期	3	总学时	64	其中实践学时	48
混合式 课程网址	无				
<b>A 先修及后续 课程</b>	<b>先修课程：</b> 动画艺术概论、动画速写、动画创新造型基础等 <b>后续课程：</b> 定格动画、动画表演等				
<b>B 课程描述</b>	<p>《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。</p> <p>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）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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<b>1、知识</b> 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。 <b>2、能力</b> 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，使其能够独立或以小组为单位完成动画项目的全流程。 <b>3、素养</b> 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。				
<b>D 课程目标与 毕业要求的</b>	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知识	A2 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，具备终身学			课程目标 1

对应关系		习，持续发展的能力。			
	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 2		
	E 社会责任	E2 具备创新设计的理念和能力	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 动画创作的原理和工序		2	2	4
	第二章 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	6	8
	第三章 行走动画 第一节 通用的行走动画 第二节 特定风格的行走动画		2	6	8
	第四章 四足动物的动画		2	5	4
	第五章 奔跑动画与跳跃动画 第一节 奔跑动画 第二节 跳跃动画		2	6	8
	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	6	8
	第七章 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	6	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		2	6	8
	第九章 综合案例		0	8	8
	合 计		16	48	64



<b>F</b> <b>教学方式</b>	R课堂示范      □讨论实操      R问题导向学习      R分组合作学习 R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_____					
<b>G</b> <b>教学安排</b>	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 动画创作的原理和工序	1、2	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 物体的基本运动规律 1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	3	第二章 物体的基本运动规律 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	4	第三章 行走动画 1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	5	第三章 行走动画 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	6	第四章 四足动物的动画	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	7	第五章 奔跑动画与跳跃动画 1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	8	第五章 奔跑动画与跳跃动画 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	9	第六章 通过动作塑造角色 1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	10	第六章 通过动作塑造角色 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向

	11	第七章 自然现象的运动规律 1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	12	第七章 自然现象的运动规律 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	13	第八章 AIGC 与动画运动规律 1	1、2	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
	14	第八章 AIGC 与动画运动规律 2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	15	第九章 综合案例 1	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
	16	第九章 综合案例 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
	过程性考核成绩 (70%)		<b>【过程性考核成绩】=【出勤与课堂表现】+【平时作业】</b> <b>【出勤与课堂表现】</b> 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。 <b>【平时作业】</b> 满分 100 分, 占总成绩的 60%。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
	期末 (30%)		<b>【期末成绩】</b> 满分 100 分, 占总成绩的 30%。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; 检验学生在作品中共的人性化设计意识和思维、对课程理论知识体系的掌握、运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。			课程目标 3

<p>I</p> <p>建议教材及学习资料</p>	<p><b>教材：</b>动画师工作手册：运动规律/[美]托尼·怀特著 栾恋译—北京：人民邮电出版社，2019.2</p> <p><b>参考书目：</b></p> <p>1. 动画运动规律/张乐鉴编著—北京：清华大学出版社，2013.6</p> <p>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</p> <p>3. 动画运动规律/王丰主编—武汉：武汉大学出版社，2019.6</p>
<p>J</p> <p>教学条件</p>	<p>机房</p>
<p>K</p> <p>注意事项</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>
<p>备注：</p> <p>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。</p>	
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: right;">   2025 年 8 月 28 日 </div>
	<p>专家组审定意见：</p> <p style="text-align: center;">课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名：  张茹 张欣宇</p> <div style="text-align: right;"> 2025 年 8 月 30 日 </div>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p style="text-align: center;">符合培养方案要求同意执行</p> <p style="text-align: right;">教学工作指导小组组长： </p> <div style="text-align: right;"> 2025 年 8 月 31 日 </div>

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

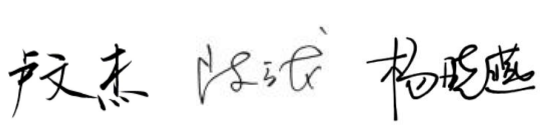
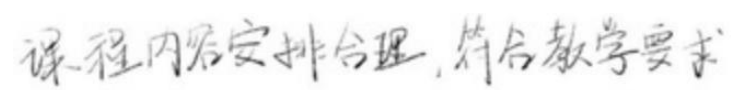
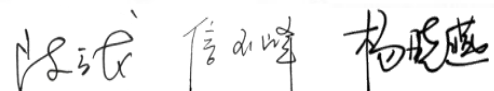

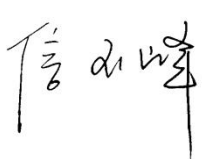
课程名称	游戏关卡设计（三维）			课程代码	1432442 0F10
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他			授课教师	卢文杰
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学      分	3
开课学期	6	总学时	48	其中实践学时	16
混合式 课程网址					
<b>A</b> 先修及后续 课程	先修课程：《C 程序设计》《数据结构》《计算机组成原理》等。 后续课程：《虚拟现实应用开发》《毕业实习》《毕业设计》等。				
<b>B</b> 课程描述	<p>本课程是学科平台和专业核心课程。使学生通过知识和技能系统地学习了解使用 Unreal 虚幻引擎制作动画，游戏，VR 等的基础关卡。结合案例分析，使学生对 Unreal 引擎的各功能有较为深入的理解和掌握，为游戏、动画等场景的搭建打下基础，为后续完整作品的开发做好铺垫。Unreal 引擎在数字媒体技术专业中有较广泛的应用价值，可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 Unreal 引擎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。</p>				
<b>C</b>	<p>（一）知识</p> <p>1. 了解和掌握 ue 引擎的基础知识</p> <p>2. 掌握 unreal 引擎数字场景搭建和数字交互的知识与技能</p> <p>（二）能力</p> <p>3. 掌握用 unreal 引擎制作基本数字关卡的方法和步骤</p> <p>（三）素养</p> <p>4. 对虚幻引擎具备必要的实操能力，为以后的游戏，VR，数字漫游设计等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。同时重视</p>				

课程目标	思政元素在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。			
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	
	1. 工程知识与艺术素养	1.2 掌握计算机运行的基本原理和程序设计的基本思想，具备计算机软件系统开发能力，并能够对解决方案进行比较和综合	课程目标 1	
	2. 问题分析	2.1 能够应用数学、自然科学、工程基础和数字媒体领域的专业知识，识别和判断数字媒体领域复杂工程问题中的关键环节。	课程目标 2	
	3. 设计/开发解决方案	3.1. 了解数字媒体领域中复杂工程问题的设计/开发的一般流程，掌握数字媒体应用系统开发的基本方法和技术。	课程目标 3	
	8. 伦理和职业规范	8.1 掌握基本的人文社会科学知识，树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观，了解中国国情，具有良好的人文社会科学素养、美学素养和道德修养，有工程报国、工程为民的意识。	课程目标 4	
E 教学内容	章节内容		学时分配	
			理论	实践
	第一章：安装虚幻引擎以及虚幻引擎界面菜单介绍	4	2	6
第二章：Unreal 可视化蓝图交互设计基础	6	2	8	

	第三章：Unreal 引擎与三维建模在模型与动画方面的衔接	4	2	6
	第四章：Unreal 引擎关卡雏形设计与材质基础	6	2	8
	第五章：Unreal 引擎基本光照与特效模块制作	2	2	4
	第六章：Unreal 蓝图交互常见实际应用（一）：Actor 类及相关派生	4	2	6
	第七章：Unreal 蓝图交互常见实际应用（二）：Widget 类及相关派生	4	2	6
	第八章：基于 Unreal 引擎制作的基本关卡打包与测试	3	1	4
	合计	32	16	48

<b>F</b> 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input checked="" type="checkbox"/> 问题导向学习 <input type="checkbox"/> 分组合作学习 <input type="checkbox"/> 专题学习 <input type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 其他 <u>理论与实践相结合</u>					
<b>G</b> 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	
	2	Unreal 可视化蓝图交互设计基础	1, 2, 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

	3	Unreal 引擎与三维建模在模型与动画方面的衔接	1, 3			讲授、课堂示范和实操
	4	Unreal 引擎关卡雏形设计与材质基础	1, 3			讲授、课堂示范和实操
	5	Unreal 引擎基本光照与特效模块制作	1, 2, 3			讲授、课堂示范和实操
	6	Unreal 蓝图交互实际应用（一）：Actor 类及相关派生	2, 3			讲授、课堂示范和实操
	7	Unreal 蓝图交互实际应用（一）：Widget 类及相关派生	1, 4			讲授、课堂示范和实操
	8	基于 Unreal 引擎制作的基本关卡打包与测试	2, 4	民族特色	文化自信/文化传播	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	
	平时（30%）		平时作业、课堂表现、考勤		1, 2, 3	
	期末（70%）		期末考核		1, 2, 3, 4	
I 建议教材及学习资料	建议教材： [1]《虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程》，清华大学出版社，2017 年 11 月，刘小娟著 学习资料： [1]《Unreal Engine 虚拟现实开发 VR 虚幻引擎虚拟游戏开发》，2020 年 1 月，人民邮电出版社，王晓慧著 [2]《Unreal Engine 4 室内 VR 场景制作教程》，电子工业出版社，2019 年 6 月，刘刚著					
J 教学条件需求	计算机机房					

<p style="text-align: center;"><b>K</b></p> <p style="text-align: center;"><b>注意事项</b></p>	
<p>备注：</p> <p>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。</p> <p>2.评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3)档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4)口语评价：口头报告、口试</p>	
<p style="text-align: center;"><b>审批意见</b></p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> 2024 年 8 月 1 日 </div>
	<p>专家组审定意见：</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p>专家组成员签名：</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> 2025 年 8 月 30 日 </div>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p>教学工作指导小组组长：</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> 2025 年 8 月 31 日 </div>



## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画与广告设计			课程代码	1432420F15
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <b>R</b> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <b>R</b> 其他			授课教师	李子君
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <b>R</b> 选修			学 分	2
开课学期	2025-2026 第一学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
<b>A</b> 先修及后续 课程	<b>先修课程:</b> 预修《平面构成》课程,具备一定的动画运动规律学习及实践经验。 <b>后续课程:</b> 动画剪辑、动画导演与营销、二维动画短片创作、三维动画短片创作、数字游戏制作。				
<b>B</b> 课程描述	动画与广告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与广告设计制作的流程,理解动画与广告设计制作的特征与原则,掌握动画与广告设计制作的特征及指导思想及制作方法,培养创新能力和动画创作的逻辑思维能力。				
<b>C</b> 课程目标	<p>(一) 知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>理解:</b> 结合动画与广告设计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、深入的掌握动画与广告设计的知识和制作技术。</li> <li><b>归纳:</b> 在动画与广告设计创作中的注重专业能力掌握,利用 PR、AE 软件进行设计,掌握动画与广告设计的原则、方法、流程等方面的知识。</li> </ol> <p>(二) 能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>分析:</b> 分析当代局势和社会需求,尝试制作公益类动画广告作品。例如:环保、消防、抗疫、社会主义核心价值观等主题。</li> <li><b>评价:</b> 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,将动画与广告设计与动画美术性、动画幽默性完美结合,这是动画特有的表现形式。</li> </ol> <p>(三) 素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>重视:</b> 通过动画专业所学软件进行实践转化,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。</li> </ol>				

	2. <b>养成:</b> 学生不仅要具备扎实的动画与广告设计制作能力，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动画与广告设计制作能力。				
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		
	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		
			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：基础练习/第一节：四个小案例制作一		2	2	4
	第一章：基础练习/第二节:四个小案例制作二		1	2	3
	第二章：文字案列/第一节:文字案例制作一		1	2	4
	第二章：文字案列/第二节：文字案例制作二		1	2	3
	第三章：插件脚本/第一节：E3D 插件		1	2	3
	第三章：插件脚本/第二节：Saber 插件		1	2	3
	第三章：插件脚本/第三节：Suretarget 插件		1	4	5
	第四章：案列制作/第一节：案列制作：MG 动画一		1	4	5
	第四章：案列制作/第二节 ：案列制作：MG 动画二		1	4	5
	第五章：作品制作/第一节：作品制作一		1	4	5
	第五章：作品制作/第二节：作品制作二		1	4	5
	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		4	0	4
	合 计		16	32	48

F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 现场指导 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input checked="" type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 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：基础练习 第一节：四个小案例制作一 实践练习（一）	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：基础练习 第二节：四个小案例制作二 实践练习（二）	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	3	第二章：文字案例 第一节：文字案例制作一 实践练习（三）	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
	4	第二章：文字案例 第二节：文字案例制作二 实践练习（四）	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	5	第三章：插件脚本 第一节：E3D 插件 实践练习（五）	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	6	第三章：插件脚本 第二节：Saber 插件 实践练习（六）	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
	7	第三章：插件脚本 第三节： Suretarget 插件 实践练习（七）	1、2、3			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	第四章：案例制作 第一节：案例制作：MG 动画一 实践练习（八）	1、2、3			讨论座谈 问题导向 探究式学习

	9	第四章：案列制作 第二节：案列制作：MG 动画二 实践练习（九）	1、2、3			讨论座谈 问题导向 探究式学习
	10	第五章：作品制作 第一节：作品制作一 实践练习（十）	1、2、3			讨论座谈 问题导向 探究式学习
	11	第五章：作品制作 第二节：作品制作二 实践练习（十一）	1、2、3			讨论座谈 问题导向 探究式学习
	12	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 实践练习（十二）	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。	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（50%）		(1)课堂考勤 (2)平时作业 (3)随堂测试		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	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。					

<p><b>K</b></p> <p><b>注意事项</b></p>	<p>1.课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系；</p> <p>2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</p>
<p>备注：</p> <p>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。</p> <p><b>2.评价方式可参考下列方式：</b></p> <p><b>(1)纸笔考试：</b>平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p><b>(2)实作评价：</b>课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p><b>(3)档案评价：</b>书面报告、专题档案</p> <p><b>(4)口语评价：</b>口头报告、口试</p>	
<p><b>审批意见</b></p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">李子君 张茹 吴晓华</p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 28 日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <p style="text-align: center;">课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名：李 张茹 张欣宇</p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 30 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p style="text-align: center;">符合培养方案要求同意执行</p> <p style="text-align: right;">教学工作指导小组组长：信永峰</p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 31 日</p>

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

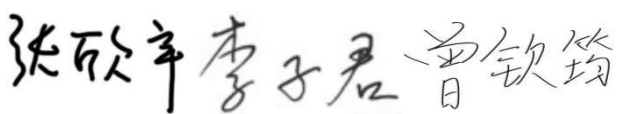

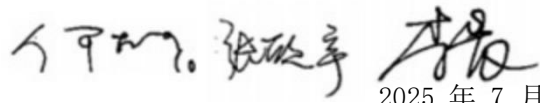

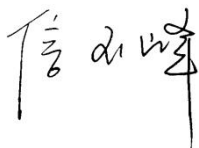
课程名称	二维动画短片创作 I			课程代码	1432430F02		
课程类型	□通识课   □学科平台和专业核心课 □专业方向R专业任选          其他			授课教师	曾钦筠		
修读方式	□必修                          R选修			学      分	3学分		
开课学期	第5学期	总学时	64学时	其中实践学时	32学时		
混合式课程网址	无						
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《动画视听语言》等课程，具备较为系统的动画创制作的实践经验和分析鉴别能力。 后续课程：《毕业实习》、《毕业设计》等。						
B 课程描述	《二维动画短片创作I》是动画专业选修课程。它作为学生从二维动画单项技能学习迈向完整短片创作的关键桥梁，聚焦于培养学生二维动画短片的基础创作能力，以“理论指导+实践操作”为核心，帮助学生掌握从创意构思到短片输出的全流程基础方法，为后续《二维动画短片创作II》等高阶课程筑牢根基，助力学生形成初步的动画创作思维与实践能力。						
C 课程目标	<p>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：</p> <p>（一）知识目标</p> <p><b>掌握</b>二维动画短片创作的基础理论知识，包括短片叙事结构（如三幕式结构）、动画节奏把控、镜头语言在短片中的应用原则。（目标 B1）</p> <p>（二）能力目标</p> <p><b>掌握</b>独立完成简单二维动画短片创意构思与脚本撰写的能力，能清晰表达短片主题与故事脉络；能够运用前期所学技能，完成短片分镜设计、基础原动画绘制及上色工作，实现故事画面的动态呈现。（目标 C1）</p> <p>（三）素养目标</p> <p><b>树立</b>以观众为导向的动画创作思维，注重短片故事的趣味性与可读性，提升动画创作的叙事意识，激发动画创作热情，鼓励学生在创作中融入个人创意与风格，形成初步的动画审美与创新意识。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 C2）</p> <p><b>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</b></p>						
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		
	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

	第1章 动画片概述		4	4	8	
	1.1 名称界定					
	1.2 动画片的美术和影视特征					
	1.3 假定性与逼真性					
	1.4 动画片的商业性					
	1.5 影视动画与现代科技					
	第2章 影视动画片的创作		4	4	8	
	2.1 创作流程					
	2.2 导演与剧本					
	2.3 剧本写作					
	2.4 导演工作					
	第3章 影视动画短片		4	4	8	
	3.1 动画短片创作					
	3.2 短片的基本分类					
3.3 中国动画短片						
	第4章 动画影视语言		4	4	8	
	4.1 镜头					
	4.2 场面调度					
	4.3 镜头的分切与组合					
	4.4 镜头的加减法					
	4.5 蒙太奇与长镜头					
	第5章 美术造型设计		4	4	8	
	5.1 风格样式					
	5.2 角色/人物造型设计					
	5.3 背景设计					
5.4 设计稿						
5.5 道具设计						
	第6章 表演		4	4	8	
	6.1 动作与表演					
	6.2 表演一般知识					
	6.3 动画表演的特征					
	6.4 人体语言					
	第7章 声音设计实践		4	4	8	
	7.1 配音实例					
	7.2 配音过程解析					
	第8章 音频后期		4	4	8	
	8.1 数字音频的处理原则					
	8.2 混录					
合 计		32	32	64		
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1章 动画片概述 1.1 名称界定 1.2 动画片的美术和影视特征	课 程 目 标 1、2			讲授法结合案例分析，讨论式教学
2	第1章 动画片概述 1.3 假定性与逼真性 1.4 动画片的商业性 1.5 影视动画与现代科技	课 程 目 标 1、2、3	理解动画短片对传播正确价值观的重要意义。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2章 影视动画片的创作 2.1 创作流程 2.2 导演与剧本	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
4	第2章 影视动画片的创作 2.3 剧本写作 2.4 导演工作	课 程 目 标 1、2、3	理解动画剧本应具有叙事审美价值。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3章 影视动画短片 3.1 动画短片创作 3.2 短片的基本分类	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3章 影视动画短片 3.3 中国动画短片	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.传达正能量	讲授法结合分析法
7	第4章 动画影视语言 4.1 镜头 4.2 场面调度 4.3 镜头的分切与组合	课 程 目 标 1、2、3		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4章 动画影视语言 4.4 镜头的加减法 4.5 蒙太奇与长镜头	课 程 目 标 1、2、3	树立利用动画影视语言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。		讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
9	第5章 美术造型设计 5.1 风格样式 5.2 角色/人物造型设计	课 程 目 标 1、2、3	在美术造型设计，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




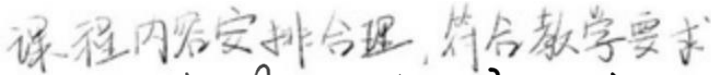


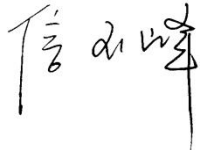
	10	第5章 美术造型设计 5.3 背景设计 5.4 设计稿 5.5 道具设计	课 程 目 标 1、2、 3		1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	11	第6章 表演 6.1 动作与表演 6.2 表演一般知识	课 程 目 标 1、2、 3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	12	第6章 表演 6.3 动画表演的特征 6.4 人体语言	课 程 目 标 1、2、 3	在动画表演中强调作品中的民族性。围绕民族性、国家情怀、文化素养等内容创作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 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
	13	第7章 声音设计实践 7.1 配音实例	课 程 目 标 1、2、 3			
	14	第7章 声音设计实践 7.2 配音过程解析	课 程 目 标 1、2、 3	在声音设计过程中，强调中国特色文化。		
	15	第8章 音频后期 8.1 数字音频的处理原则	课 程 目 标 1、2、 3			
	16	第8章 音频后期 8.2 混录	课 程 目 标 1、2、 3	在音频设计，强调中国特色文化，强调作品中的民族性。围绕国家情怀、文化素养等内容。		
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%）		期末考试		课程目标 1、2、3	

<b>I</b> <b>建议教材及学习资料</b>	<b>1. 建议教材：</b> <p style="text-align: center;">无</p> <b>2. 参考书目：</b> (1) 《动画创作》孙立军,王昊. 高等教育出版社. 2024 年 12 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) 《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;
<b>J</b> <b>教学条件需求</b>	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。
<b>K</b> <b>注意事项</b>	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。
<b>备注：</b> 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。 <b>2. 评价方式可参考下列方式：</b> <b>(1) 纸笔考试：</b> 平时小测、期末纸笔考试 <b>(2) 实作评价：</b> 课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 <b>(3) 档案评价：</b> 书面报告、专题档案 <b>(4) 口语评价：</b> 口头报告、口试	
<b>审批意见</b>	<b>课程教学大纲起草团队成员签名：</b> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">2025 年 6 月 9 日</div>
	<b>专家组审定意见：</b> <div style="text-align: center;">  </div> <b>专家组成员签名：</b> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">2025 年 7 月 9 日</div>
	<b>学院教学工作指导小组审议意见：</b> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;"> <b>教学工作指导小组组长：</b>            2025 年 7 月 9 日       </div>

## 三明学院 动画 专业（艺术采风、写生）教学大纲

课程名称	艺术采风、写生			课程代码	1433620F03
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	李子君
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	2025-2026 第一学期	总周数	2	总学时	32
<b>A 先修及后续 课程</b>	<p>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。</p> <p>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。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>艺术采风、写生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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p><b>（一）专业知能</b></p> <p>（二）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。掌握艺术采风、写生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。</p> <p><b>（三）（二）务实能力</b> 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。</p> <p><b>（四）社会责任</b></p> <p>（五）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。</p>				
<b>D 课程目标与</b>	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		课程目标 1


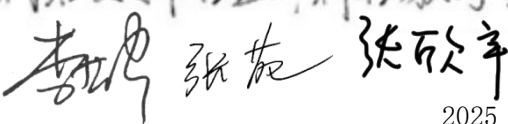
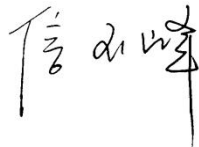
毕业要求的 对应关系			究动向的能力		课程目标 2	
	E 协作整合		E2 具备绿色生态设计的理念和能力		课程目标 3	
E  教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实践与实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16 学时	
	动画场景创作实践与实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16 学时	
	合 计				32 学时	
F  教学方式	<div><div><input checked="" type="checkbox"/>现场指导</div><div><input type="checkbox"/>讨论座谈</div><div><input checked="" type="checkbox"/>问题导向学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>分组合作学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>专题学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>实作学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>探究式学习</div><div><input type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div><div><input type="checkbox"/>其他_____</div></div>					
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	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	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) 出勤成绩 (2) 课程过程中的表现情况 (3) 团队协作与沟通		课程目标 1、2、3	
	期末考试（30%）		(1) 设计期末作品。		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。					

<b>J</b> <b>教学条件</b> <b>需求</b>	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。
<b>K</b> <b>注意事项</b>	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。
<p>备注：</p> <p>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。</p> <p>2.评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试</p> <p>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察</p> <p>(3)档案评价：书面报告、实习总结</p> <p>(4)口语评价：现场口头报告</p>	
<b>审批意见</b>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 28 日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>专家组成员签名： </p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 30 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">教学工作指导小组组长： </p> <p style="text-align: right;">2025 年 8 月 31 日</p>

## 三明学院 动画 专业（专业实践考察）教学大纲

课程名称	专业实践考察			课程代码	1433610F02
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	张欣宇 李艺贵 李晨
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	1
开课学期	2025-2026-1	总周数	1	总学时	32
A 先修及后续 课程	<p>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。</p> <p>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。</p>				
B 课程描述	<p>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、视频及新媒体制作的体验与感悟，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。</p>				
C 课程目标	<p>（一）知识</p> <p>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。</p> <p>（二）能力</p> <p>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。</p> <p>（三）素养</p> <p>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。</p>				
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	<input checked="" type="checkbox"/> 现场指导 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input checked="" type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 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	创作中融入地方传统文化元素或红色文化元素	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	创作中融入地方传统文化元素或红色文化元素	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					

<b>J</b> <b>教学条件需求</b>	1. 多媒体或智慧教室，活动桌椅； 2. 提供学生专业实践场所。
<b>K</b> <b>注意事项</b>	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。
<p>备注：</p> <p>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。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、实习总结</p> <p>(4) 口语评价：现场口头报告</p>	
<b>审批意见</b>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">2025 年 8 月 28 日</div>
	<p>专家组审定意见：</p> <div style="text-align: center;"> <p>课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名： </p> </div> <div style="text-align: right;">2025 年 8 月 30 日</div>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <div style="text-align: center;"> <p>符合培养方案要求同意执行</p> </div> <div style="text-align: right;"> <p>教学工作指导小组组长： </p> <p>2025 年 8 月 31 日</p> </div>

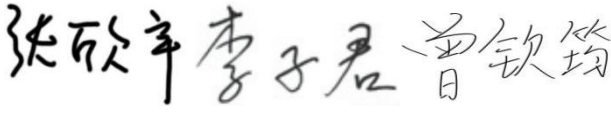



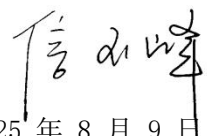


## 三明学院 动画 专业(理论课程) 教学大纲

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R专业任选          其他			授课教师	曾钦筠
修读方式	□必修                  R选修			学      分	2学分
开课学期	第7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	章节内容				学时分配

教学内容				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 <input type="checkbox"/> 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%）		（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	

<b>I</b> <b>建议教材</b> <b>及学习资料</b>	<b>1. 建议教材：</b> 《动画创作》孙立军,王昊.高等教育出版社.2024年12月; <b>2. 参考书目：</b> (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;
<b>J</b> <b>教学条件</b> <b>需求</b>	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。
<b>K</b> <b>注意事项</b>	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。
<b>备注：</b> 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。 <b>2.评价方式可参考下列方式：</b> <b>(1)纸笔考试：</b> 平时小测、期末纸笔考试 <b>(2)实作评价：</b> 课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 <b>(3)档案评价：</b> 书面报告、专题档案 <b>(4)口语评价：</b> 口头报告、口试	
<b>审批意见</b>	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：  专家组全体成员签名：  2025 年 8 月 9 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 8 月 9 日