



三明学院  
SANMING UNIVERSITY

# 动画专业 课程教学大纲

开课单位：艺术与设计学院

适用年级：22级 23级 24级 25级

二〇二六年三月汇编版

# 目 录

## 1.学科专业基础课

1.1 二维动画设计基础 .....	1
1.2 原画设计.....	8
1.3 动画视听语言.....	14
1.4 动画创新造型基础 .....	18
1.5 三维动画设计基础(3DMax) .....	22

## 2.专业核心课程

2.1 综合实践（一）学年创作 .....	29
2.2 游戏角色场景原型开发基础 .....	32
2.3 动画剪辑设计 .....	37
2.4 动画声音设计 .....	43
2.5 动画表演 .....	49
2.6定格动画 .....	55

## 3.专业方向课程

3.1 经典动画赏析 .....	62
3.2 学年设计（二） .....	68
3.3 专业见习（二） .....	72
3.4 产业前沿VR设计（三维） .....	75
3.5 动画剪辑与合成设计 .....	80
3.6毕业实习.....	86

## 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	<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	张苑
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	48	其中实践学时	16
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》、《动画创新造型基础》、《动画构成基础》、《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。</p> <p>后续课程：《动画特效合成》、《定格动画创作》、《动画运动规律》、《二维动画短片创作》等。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p>1、专业知识</p> <p>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。</p> <p>2、实务能力</p> <p>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。</p> <p>3、素养</p> <p>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</p>				

	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 1.2 Animate 的定位和发展史 1.3 Animate界面 (主题讨论：生活中的Animate)		3	1	4
	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		2	2	4
	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		3	2	5
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		3	2	5	

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	2	4
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	2	2	4
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	2	4
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	3	3	6
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	2	4
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	0	4	4
合 计	24	24	48

<b>F</b> <b>教学方式</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input 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_____					
<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	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	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
	12	二维动画Animate 综合案例创作	1、2、3			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）考勤。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	<p>1. <b>建议教材：</b>《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。</p> <p>2. <b>参考书目：</b></p> <p>（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。</p> <p>（2）《Flash动画设计（第二版）》张凡编著：中国铁道出版社，2017年3月。</p> <p>（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。</p>					
J 教学条件 需求	<p>1. 机房、多媒体教室、活动桌椅；</p> <p>2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂；</p> <p>3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。</p>					

<p><b>K</b> <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； 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>
<p><b>备注：</b></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。 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</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;">  </p> <p style="text-align: right;">2026 年 3 月 4 日</p>
<p><b>审批意见</b></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 style="text-align: center;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: right;">2026年 3月 4 日</p>
<p><b>审批意见</b></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： </p> <p style="text-align: right;">2026年 3 月 4 日</p>

## 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	<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	李晨
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	16
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。</p> <p>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。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>《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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p>(一) 知识</p> <p>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。</p> <p>(二) 能力</p> <p>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。</p> <p>(三) 素养</p> <p>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。</p>				
<b>D 课程目标与毕业要求的对应关系</b>	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、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		3	1	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		3	2	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		2	5	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		3	10	13	
	第五章 动物的动作设计		4	8	12	
	第六章 综合实践		1	6	7	
	合计		16	32	48	
F 教学方式	<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 <input 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 (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	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	第四章 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	第五章 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	第五章 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 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	第六章 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	第七章 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）考勤。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。		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
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	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。		
<b>J 教学条件 需求</b>	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。		
<b>K 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。		
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：  		
2026年 3月 4 日			

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求<sub>v</sub>

专家组成员签名:

张破亭 吴晓华 李坤

2026年3月4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:

信山峰

2026年3月4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	2411320 315
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input 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	王芳
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	32	其中实践学时	0
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	<b>先修课程:</b> 动画概论、动画剧本创作 <b>后续课程:</b> 动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作				
B 课程描述	<p>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。</p>				
C 课程目标	<p>(一) 知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 归纳动画视听语言产生和发展规律、未来的发展趋势。</li> </ol> <p>(二) 能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>4. 分析和鉴赏动画作品的的能力。</li> </ol> <p>(三) 素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ol> <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	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	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	<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_____				

	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	
<b>G</b> 教学安排	1、2	视听语言概述	1、2、3			课堂讲授与讨论结合
	3-9	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
	10-12	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术风格。	课堂讲授与讨论结合
	13-16	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，确立中国动画独特的艺术风格。	课堂讲授与讨论结合
<b>H</b> 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（20%）		出勤、平时作业		1-2-3	
	期中（20%）		期中测试		1-2-3	
	期末（60%）		期末成绩		1-2-3	
<b>I</b> 建议教材及学习资料	<p>建议教材： 《动画视听语言》 高思 清华大学出版社 2022年6月</p> <p>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</p>					

<p style="text-align: center;"><b>J</b> <b>教学条件</b> <b>需求</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>
<b>审批意见</b>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em;">王芳</p> <p style="text-align: right;">2026年3月4日</p>
	<p>专家组审定意见：</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.5em;">课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p style="text-align: right;">专家组成员签名：张破亭 吴晓华</p> <p style="text-align: right;">2026年 3 月 4 日</p>
	<p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.5em;">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;">2026年 3 月 4 日</p>

## 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	<input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课			授课教师	张欣宇 李晨		
	<input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他						
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	3		
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	32		
<b>A</b> 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>B</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。						
<b>C</b> 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						
<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		
	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		
<b>E</b>	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计

教学内容	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		2	4	6	
	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					
	第三章 角色设计规格与要求		2	4	6	
	第一节 角色设计规格分类					
	第四章 角色造型创意		2	4	6	
	第一节 男性与女性角色设计					
	第五章 角色表演					
	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		2	4	6	
第六章 动画角色的制作流程		2	2	4		
合计		16	32	48		
F 教学方式	<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 <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 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	1、2、3	播放文化创新创业实践项目视频，	激发创新创业意识，培养	讲练结合 案例分析	

		色设计		引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	创新精神	分组合作
	5	第五章 角色表演 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 第七节 角色表演方法 第八节 命题角色设计	1、2、3	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华传统文化的博大精深,强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	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	<p>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</p> <p>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</p>					
J 教学条件 需求	<p>三明市博物馆(中央苏区博物馆)考察实践基地,多媒体教室</p>					

<p>K 注意事项</p>	<p>本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整</p>
<p>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。</p>	
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名： 张欣辛 李晨 2026 年3 月4 日</p>
	<p>专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合大纲。张欣辛 李晨 专家组成员签名： 2026 年 3 月4 日</p>
	<p>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 信以峰 长： 2026 年 3 月 4 日</p>

## 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	<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	李艺贵
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 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				
<b>A 先修及后续课程</b>	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>B 课程描述</b>	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，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。				
<b>C 课程目标</b>	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。 <b>【注】</b> 课程思政元素一定要在课程目标中体现。 <b>【注】</b> 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 9.1 MassFX 基础知识 9.2 MassFX 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	
<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 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 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> 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 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	思政元素 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	思政目标 树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感。

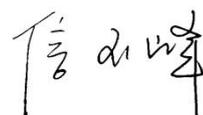
2	第二章 3dmax 基础知识 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（二） 三维动画的基本模型及二维图形的创建操作	1、2、3、6			课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习
3	第三章 基本物体建模 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（三） 基本模型与二维图形的创建配合修改器参数及工具使用操作	1、2、5	文化自信、文化强国	开阔眼界、增强民族自豪感	课堂讲授 问题导向 实作学习 专题学习
4	第四章 高级物体建模 闽中动漫游产业游戏实训中心 实践练习（四） 使用可编辑多边形建模操作	2、3、4、6			课堂讲授 实作学习 探究式学习
5	第五章 材质、贴图与渲染 闽中动漫游产业游戏实训中心 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的运用	4、5、6	社会主义核心价值观题材	结合职业渗透尊师重道、品德先行	课堂讲授 问题导向 实作学习 探究式学习

	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
H 评价方式	平时成绩 (60%)	(1) 考勤、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:		
	 2026 年 3 月 4 日		
专家组审定意见:  专家组成员签名:  2026 年 3 月 4 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:



2026年3月4日

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	综合实践（一）学年创作		课程代码	2412610302	
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	张苑、吴晓华	
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修		学 分	1	
开课学期	4	总周数	1	总学时	16
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》、《动画原画设计》、《动画构成基础》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	学年创作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	<p><b>（一）专业知能</b></p> 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。 <p><b>（二）协作整合</b></p> 2. 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力。运用设计相关专业知识进行项目设计与创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。 <p><b>（三）社会责任</b></p> 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	
	A 专业知能	A1掌握较为系统的戏剧与影视学基础理论、专业知识，具备较高学科专业素养		课程目标1、2、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、2、3	
	E 社会责任	E2 具备良好的人文精神和职业素养，		课程目标2、3	

		引导社会大众审美行为的能力			
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	<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	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
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（70%）		（1）出勤成绩 （2）调研方法的可靠性 （3）设计方案及设计制作作品	课程目标1、2、3	
	期末考试（30%）		（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	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				
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。				

<p><b>K</b> <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； 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>
<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。 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</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;">李子君      吴晓华      张茹</p> <p style="text-align: right;">2026 年 3 月 4 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 style="text-align: center;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: center;">李可心      张破亭      李晨</p> <p style="text-align: right;">2026年 3月 4 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：信玉峰 2026 年 3月4 日</p>

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	游戏角色场景原型开发基础			课程代码	2412330 312
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	2
开课学期	4	总学时	48	其中实践学时	16
混合式 课程网址	无				
<b>A 先修及后续 课程</b>	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）》和《二维动画设计基础》等。 后续课程：《游戏关卡设计》《产业前沿VR设计》《毕业实习》《毕业设计》等。				
<b>B 课程描述</b>	本课程是专业必修课程。在大二期间，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动画和游戏的基础场景。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，为游戏、动画等场景的搭建打下基础，为后续游戏的开发做好铺垫。本引擎在动画和游戏专业中有广泛的应用价值，可以为设计师提供有效的设计表现方式。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作，并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。				
<b>C</b>	（一）知识 1. 了解和掌握ue4/5下载和安装方法。 2. 掌握ue4/5的蓝图和节点的相关概念。 （二）能力 3. 掌握ue4/5蓝图节点、变量等的使用方法。 4. 掌握用UE4/5制作游戏场景的方法和步骤 （三）素养 5. 对虚幻引擎具备必要的实操能力，为以后的专业实践课打下一个较好的基				

课程目标	础，增强学生适应职业教育要求的能力。 6. 具有良好的沟通与协调能力，富有想象力和创造力的职业素养。			
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标	
	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、4、6	
	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3、5	
E 教学内容	实践项目及内容		学时分配	
				实验、上机、实训、线上教学、研讨等
	第一章：基础篇 第一节：介绍虚幻引擎、账号的注册登录 第二节：下载并安装EPICgames及相关资源介绍 第三节：安装虚幻引擎以及虚幻引擎界面介绍		6	6
	第二章 变量 第一节 布尔类型 第二节 布尔循环嵌套 第三节 数值类型 第四节 数值类型的运算 第五节 字符串类型 第六节 变换类型 第七节 类型的综合运用		8	8
	第二章：基础蓝图 第一节：常用快捷键操作 第二节：蓝图介绍和蓝图节点 第三节：操作事件图标		6	6

第四章：数组篇 第一节：获取数组元素 第二节：数组的查找、获取长度、最后一个元素等 第三节：插入、移除、判断指定元素等 第四节：数组的遍历	8	8
第五章：物体缩放和旋转篇 第一节：物体的缩放 第二节：物体的旋转 第三节：物体缩放和旋转的综合运用	4	4
第六章：碰撞篇 第一节：碰撞类型 第二节：蓝图类 第三节：门的碰撞 第四节：自动门的功能	6	6
第七章：场景搭建方式 第一节：资源转移方式搭建 第二节：自建场景搭建	6	6
第八章：游戏打包与测试	4	4
合计		48

<b>F 教学方式</b>	<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 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 type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 其他_____
-------------------	---

次别	实践名称	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
			思政元素	思政目标	
1	基础篇，介绍UE4的基础操作及以及需要用到的类	1	社会公德	尊重知识产权	讲授、课堂示范和实操
2	变量篇，介绍游戏中常用的变量以及变量的综合运用（一）	3	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	变量篇，介绍游戏中常用的变量以及变量的综合运用（一二）	3			讲授、课堂示范和实操
	3	蓝图篇，基础操作和蓝图节点的建立方法	2			讲授、课堂示范和实操
	4	数组篇，常用数组的类型和数组的各种运算（一）	3			讲授、课堂示范和实操
	5	数组篇，常用数组的类型和数组的各种运算（二）	3			讲授、课堂示范和实操
	6	物体的旋转和缩放篇，物体的旋转和缩放以及综合运用	4			讲授、课堂示范和实操
	7	碰撞篇，物体的碰撞类型、蓝图类的制作和自动门的制作（一）	3、5			讲授、课堂示范和实操
	7	碰撞篇，物体的碰撞类型、蓝图类的制作和自动门的制作（二）	2、5			讲授、课堂示范和实操
	8	场景搭建篇，资源迁移和自建场景搭建	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	
	课堂出勤（10%）		课堂出勤		5、6	
	.... 平时训练作业（30%）		平时训练		1、2、3、4	
	期末（60%）		期末考查（百		1、2、3、4、5、6	

<p>I 建议教材 及学习资料</p>	<p>《游戏引擎设计》 罗润编著. 机械工业出版社, 2015年2月 《Unreal Engine 5从入门到精通》. 中国水利水电出版社, 2021年版</p>
<p>J 教学条件 需求</p>	<p>安全适用的教学场地, 计算机机房, 教师推荐学习材料</p>
<p>K 注意事项</p>	<p>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。</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) 操作考试: 平时操作、期末考试</p> <p>(2) 实作评价: 实验报告、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>卢文杰 白迎春</p> <p style="text-align: right;">2026 年 3 月 4 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 style="text-align: right;">专家组成员签名: 李可明、张破亭 李松 2026年 3 月 4 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 style="text-align: right;">教学工作指导小组组长: 信必峰 2026年 3 月 4 日</p>

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剪辑设计		课程代码	2412330311	
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 type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修		学 分	3	
开课学期	2025-2026 第二学期	总学时	48	其中实践学时	16
混合式 课程网址	无				
<b>A 先修及后 续 课程</b>	<p><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。</p> <p><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。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>动画剪辑设计课程是学科平台和专业核心课程，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设计制作的流程，理解动画剪辑设计制作的特征与原则，掌握动画剪辑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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p>(一) 知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>理解：</b>结合动画剪辑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、深入的掌握动画剪辑设计的知识和制作技术。</li> <li><b>归纳：</b>在动画剪辑设计创作中的注重专业能力掌握，利用PR、AE软件进行设计，掌握动画剪辑设计的原则、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，将动画剪辑设计与动画美术性、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</li> </ol>				

	<p>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动画剪辑设计制作能力，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剪辑设计制作能力。</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	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	
	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：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	2	1	3	
	第二章：文字案列/第一节:文字案例制作一	2	1	4	
	第二章：文字案列/第二节：文字案例制作二	2	1	3	
	第三章：插件脚本/第一节：E3D插件	2	1	3	
	第三章：插件脚本/第二节：Saber插件	2	1	3	
	第三章：插件脚本/第三节：Suretarget插件	4	1	5	
	第四章：案列制作/第一节：案列制作：MG动画一	4	1	5	
	第四章：案列制作/第二节：案列制作：MG动画二	4	1	5	
	第五章：作品制作/第一节：作品制作一	4	1	5	

	第五章：作品制作/第二节：作品制作二		4	1	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		0	4	4	
	合计		32	16	48	
<b>F</b> 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_____					
<b>G</b> 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：案列制作第一节：案列制作：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) 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	

<p>I 建议教材 及学习资料</p>	<p>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</p> <p>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.</p>
<p>J 教学条件 需求</p>	<p>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>
<p>K 注意事项</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； 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>
<p>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</p>	
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：  2026年3月3日</p>
<p>审批意见</p>	<p>专家组审定意见： 同意  专家组成员签名： 2026年3月3日</p>

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：

信如峰

2026年3月3日

## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画声音设计			课程代码	2412330310
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 其他			授课教师	曾钦筠
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	3学分
开课学期	第4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》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	《动画声音设计》课程为动画专业的一门必修课程。学生将学习构建动画声音设计的基本概念，以及动画声音软件的使用技巧，辅助学生创造出引人入胜的视听体验。课程强调实践操作与理论分析相结合，旨在培养学生的创新思维和专业技能，使学生能够独立完成动画声音设计任务，为动画作品注入生命力。通过本课程的学习，学生将掌握数字音乐软件使用方法，掌握动画声音设计技术。				
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 <b>掌握</b> 动画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 <b>掌握</b> 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 D1） （三）素养目标 <b>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设计作品，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 E1）</b> <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	
	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	
	D 协作整合	D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力。		课程目标 2	
E 社会责任	E1 具备适合社会大众审美行为的能力。		课程目标 3		
E 教学内容	章节内容			学时分配	
				理论	实践

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	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	2	4	6

	第9章 数字音频软件使用		2	4	6	
	9.1 基本设置					
	9.2 准备阶段					
	9.3 录音					
	9.4 音频编辑					
	第10章 音频后期		2	4	6	
	10.1 数字音频的处理原则					
	10.2 混录					
	合计		16	32	48	
<b>F</b> 教学方式	<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 <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 checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 其他					
<b>G</b> 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的重要意义。帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1.辩证思维 2.自主学习 3.传达正能量	讲授法结合案例分析，讨论式教学
3	第3章 数字音频基础 3.1 声音数字化过程 3.2 数字化音乐 3.3 数字音频常见的格式 实训感知1 创建自己的MIDI小样	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动	

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

	10	实训感知2 录音与导出成品	课程目标 1、2、3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	11	第10章 音频后期 10.1 数字音频的处理原则	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10章 音频后期 10.2 混录	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
<b>H</b> 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> 建议教材及学习资料	<b>1. 建议教材：</b> 《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>2. 参考书目：</b> (1) 《动画音效制作教程》陈俊海. 中国轻工业出版社. 2010年1月； (2) 《游戏与动画音乐制作》胡壮利. 武汉大学出版社. 2006年9月； (3) 《影视动画声音制作》董安安. 辽宁美术出版社. 2020年6月。					
<b>J</b> 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。					
<b>K</b> 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。

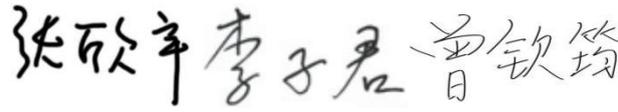
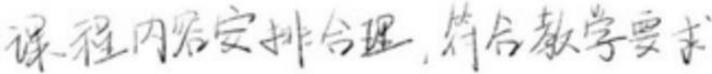
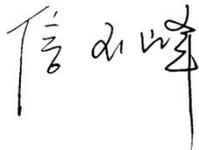
2. 评价方式可参考下列方式：

(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：  2026 年 3 月 4 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2026 年 3 月 4 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：  2026 年 3 月 4 日

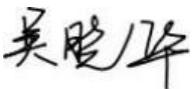
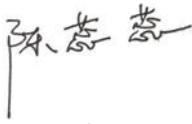
## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	<b>动画表演</b>			课程代码	2412330309
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	吴晓华
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 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					
<b>A 先修及后续课程</b>	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>B 课程描述</b>	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。				
<b>C 课程目标</b>	(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				
<b>D 课程目标与毕业要求的对应关系</b>	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		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

<p style="text-align: center;"><b>F</b> 教学方式</p>	<p> <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_____ </p>					
<p style="text-align: center;"><b>G</b> 教学安排</p>	<p>授课次 别</p>	<p>教学内容</p>	<p>支撑课程 目标</p>	<p style="text-align: center;">课程思政融入 (根据实际情况至少填写3 次)</p>		<p>教学方式与手 段</p>
	<p style="text-align: center;">1</p>	<p>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 <b>实践内容：模仿练习</b></p>	<p>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</p>	<p>课堂规范及要 求，培养自主 学习与终身学 习的习惯。</p>	<p>1. 学习态度 2. 自主学习 3. 辩证思维</p>	<p>讲授法结合案 例分析，讨论式 教学</p>
	<p style="text-align: center;">2</p>	<p>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 <b>实践内容：简单运动表演</b></p>	<p>课程目标1 课程目标2</p>			<p>讲授法结合分 析法，课堂练 习、任务驱动</p>
	<p style="text-align: center;">3</p>	<p>第三章基础动画表演 <b>实践内容：肢体表演</b></p>	<p>课程目标1 课程目标2 课程目标3</p>			<p>讲授法结合分 析法、课堂实 践、任务驱动</p>

4	<p>第四章 动画师与动画表演实战</p> <p>第一节 羞涩的动画师与解放天性</p> <p>第二节 动画师的表演实战</p> <p>第三节 动画表演基础训练</p> <p>第四节 动画表演综合训练</p> <p><b>实践内容：表演综合训练</b></p>	<p>课程目标1</p> <p>课程目标2</p> <p>课程目标3</p> <p>课程目标4</p> <p>课程目标5</p>			<p>讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动</p>
5	<p>第五章 动画表演的有声语言训练</p> <p>第一节 动画表演中的对白</p> <p>第二节 动画表演中的声音</p> <p>第三节 动画表演中的沉默是金</p> <p><b>实践内容：配音练习</b></p>	<p>课程目标1</p> <p>课程目标2</p>			<p>讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动</p>
6	<p>第六章 动画表演实例分析</p> <p>第一节 动画表演的夸张特性</p> <p>第二节 写实动画的表演中特性</p> <p><b>实践内容：通过分析动画片归纳总结国产动画的表演形式</b></p>	<p>课程目标1</p> <p>课程目标5</p>	<p>以近两年中国动画片为例分析国产动画的表演形式</p>	<p>1. 自主学习</p> <p>2. 辩证思维</p> <p>3. 坚定文化自信</p>	<p>讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动</p>
7	<p>第七章 表演课题练习</p> <p><b>实践内容：主题表演训练</b></p>	<p>课程目标1</p> <p>课程目标2</p> <p>课程目标3</p> <p>课程目标4</p> <p>课程目标5</p>	<p>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。</p>	<p>1. 自主学习</p> <p>2. 辩证思维</p> <p>3. 传承红色基因</p>	<p>讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动</p>
8	<p>第八章 项目测试</p>	<p>课程目标1</p> <p>课程目标2</p> <p>课程目标3</p> <p>课程目标4</p> <p>课程目标5</p>	<p>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。</p>	<p>1. 自主学习</p> <p>2. 辩证思维</p> <p>3. 传承红色基因</p> <p>4. 坚定文化自信</p>	<p>讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动</p>

	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。 (2) 课程作业。 (3) 实践教学活 动	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	<p>1. <b>建议教材:</b> 《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。</p> <p>2. <b>参考书目:</b></p> <p>(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;</p> <p>(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;</p> <p>(3)《动画师的表演》王雷编著:高等教育出版社,2014年4月。</p>		
J 教学条件 需求	<p>1. 多媒体或智慧教室,活动桌椅;</p> <p>2. 超星泛雅或爱课程平台,超星学习通/慕课堂;</p> <p>3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。</p>		
K 注意事项	<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>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>(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>			
L 审批意见	<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;">2026 年 3 月 4 日</p>		

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求

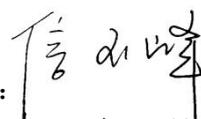
专家组成员签名:

2026年3月4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:



2026年3月4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			课程代码	2411320304
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	陈蕊蕊
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	4	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>	<p>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》、《原画设计》、《动画剧本写作》、《动画分镜头设计》、《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。</p> <p>后续课程：《二维动画短片创作》、《动画后期合成》、《三维动画短片创作》、《毕业论文(设计)》等。</p>				
<b>B 课程描述</b>	<p>《定格动画》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。</p>				
<b>C 课程目标</b>	<p>(一) 知识</p> <p>1. 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。</p> <p>(二) 能力</p> <p>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，具备较强的团队协作、沟通和整合的能力。</p>				
<b>D 课程目标与</b>	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		

毕业要求的 对应关系	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		
	协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力	课程目标 2		
E 教学内容	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		4	0	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		4	0	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		4	0	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 实践练习（一）：定格动画剧本撰写		4	4	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（二）：角色骨架制作 第二节 角色的制作方法 实践练习（三）：角色制作		0	8	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（四）：室内场景的制作 第二节 户外场景的制作 实践练习（五）：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（六）：道具的制作	0	12	12		
	第七章 了解运动规律 实践练习（七）：角色动作摆拍	0	4	4		
	第八章 让角色开始表演 第一节 姿势、走路、跑步 实践练习（八）：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（九）：拍摄角色表情、口型动作	0	8	8		
	第九章 最后的编辑 实践练习（十）：后期调整与编辑 实践练习（十一）：添加音乐、音效	0	8	8		
	综合练习 实践练习（十二）：拍摄定格动画短片	0	4	4		
	合 计	16	48	64		
<b>F</b> 教学方式	<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 <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> 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	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、打动人物的角色	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	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、分镜头脚本 实践练习（一）：定格动画剧本撰写	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（二）：角色骨架制作	2			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（三）：角色制作	2			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（四）：室内场景的制作	2			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（五）：户外场景的制作	2			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（六）：道具的制作	2			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 实践练习（七）：角色动作摆拍	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（八）：拍摄角色走路、跑步动作	1、2	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（九）：拍摄角色表情、口型动作	1、2			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 实践练习（十）：后期调整与编辑	1、2	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	第九章 最后的编辑 实践练习（十一）：添加音乐、音效	1、2			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（十二）：拍摄定格动画短片	1、2			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	1、2
	期末（40%）	期末测试40分。主要测试： （1）定格动画的专业知识和创作技巧的掌握能力； （3）团队协作、沟通和整合的能力。	1、2
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《定格动画》孙峰编著，中国建筑工业出版社，2014年7月版。 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

课程教学大纲起草团队成员签名:

陈蕊蕊 李坤

2026年3月4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:

2026年3月4日

审批意见

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长:

信如峰

2026年3月4日

## 教学大纲三明学院 动画 专业(理论+课程)

课程名称	经典动画赏析		课程代码	2412520340	
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	张守用	
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修		学 分	2	
开课学期	6	总学时	32	其中实践学时	0
混合式课程网址	无				
<b>A 先修及后续课程</b>	先修课程:动画艺术概论、动画剧本创作、动画表演 后续课程: 二维动画短片创作、三维动画短片创作				
<b>B 课程描述</b>	本课程是动画专业选修课程。主要教学任务通过大量的动画作品赏析,使学生了解中外动画发展史、动画鉴赏方法等;能够对一部动画作品从表现内容和表现形式等方面分析出其价值所在;并能够进一步开阔文化视野,培养创新思维,提高认识能力、审美能力和批判能力。通过对动画影片的分析,动画剧作训练、动画大师研究的学习,让学生掌握传统二维动画、三维动画、二三维结合动画等制作动画的全部流程及特点,使学生能够深入而“内行”的影视动画鉴赏和掌握恰当的影视动画鉴赏的方法和策略。				
<b>C 课程目标</b>	(一) 知识 1. 掌握对经典动画作品的多角度分析方法,理解经典动画影片当中的专业知识和精神主旨。 (二) 能力 2. 掌握对经典动画作品中对现代流行元素的认识与融合,运用经典动画影片的分析结论。 (三) 素养 3. 重视以人为本,强化动画影片的创作与设计意识,养成自主学习、跟踪前沿				

	的习惯。
--	------

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 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 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 中国动画 第一节 中国动画概述 第二节 千年的美丽传说——《大闹天宫》赏析 第三节 寓教于乐——《三个和尚》赏析 第四节 水墨动画——《山水情》赏析 第五节 中国“土特产”——剪纸动画赏析	10	0	10	
第二章 美国动画 第一节 美国动画概述 第二节 诗史与传奇的结合——《埃及王子》赏析 第三节 电脑动画泰斗——皮克斯电脑动画赏析	6	0	6		

	第三章 日本动画 第一节 日本动画概述 第二节 宫崎骏的童话世界 第三节 少女与神话——《千与千寻》赏析 第四节 儿童的幻想世界		8	0	8	
	第四章 欧美动画 第一节 欧洲动画概述 第二节 故事之中有故事——《故事中的故事》赏析 第三节 定格动画——《平衡》赏析 第四节 经典动画解析报告		8	0	8	
	合 计		32	0	32	
<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 中国动画概述	1、2、3	创新与传承：致敬经典，增强民族自信与当代青年社会责任感。	1.辩证思维 2.自主学习 3.坚定文化自信。	讲授法结合案例分析,讨论式教学
	2	第二节 千年的美丽传说——《大闹天宫》赏析	1、2、3			讲授法结合分析法,任务驱动
	3	第三节 寓教于乐——《三个和尚》赏析	1、2、3	尊重传统文化,挖掘传统文化内涵与表现形式。提高文化素养。	1.自主学习 2.坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂发言
	4	第四节 水墨动画——《山水情》赏析	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
5	第五节 中国“土特产”——剪纸动画赏析	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言	

6	第六节 美国动画概述	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言、任务驱动
7	第七节 诗史与传奇的结合——《埃及王子》赏析	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言、任务驱动
8	第八节 电脑动画泰斗——皮克斯电脑动画赏析	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言、任务驱动
9	第九节 日本动画概述	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
10	第十节 宫崎骏的童话世界	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
11	第十一节 少女与神话——《千与千寻》赏析	1、2、3			分析法、课堂发言
12	第十二节 儿童的幻想世界	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
13	第十三节 欧洲动画概述	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
14	第十四节 故事之中有故事——《故事中的故事》赏析	1、2、3			分析法、课堂发言

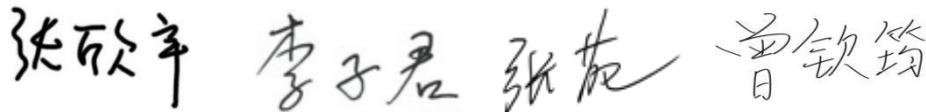
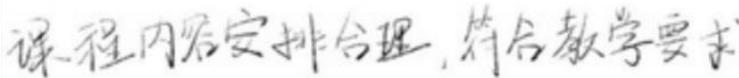
	15	第十五节 定格动画——《平衡》赏析	1、2、3	培养积极向上、乐观开朗的价值观。强化社会正能量表达。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传达正能量	讲授法结合分析法、课堂发言
	16	第十六节 经典动画解析报告	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂发言
<b>H</b> <b>评价方式</b>	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（70%）		课堂考勤、平时课程作业、阶段性测验		1、2、3	
	期末（30%）		期末课程作业		1、2、3	
<b>I</b> <b>建议教材及学习资料</b>	<p>建议教材： 《经典动画赏析》编著：徐振东，浙江大学出版社，2012年3月</p> <p>参考书目： (1)《动画试听语言》编著：刘书亮，艾胜英. 中国传媒大学出版社，2019年9月； (2)《动画导演技巧与实践》编著：浦稼祥. 浙江工商大学出版社，2014年10月； (3)《影视类型学》编著：郝建. 北京大学出版社，2002年7月。</p>					
<b>J</b> <b>教学条件需求</b>	多媒体、无线上网					
<b>K</b> <b>注意事项</b>	<p>1. 本授课大纲H到J项得视教学需要调整之。</p> <p>2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。</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>(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>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">张守用 李坤 张欣辛</p> <p style="text-align: right;">2026年2月28日</p>
<p>审批意见</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 style="text-align: center;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;">2026年2月28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: center;">教学工作指导小组组长：信山峰</p> <p style="text-align: right;">2026年2月28日</p>

## 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	<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、曾钦筠	
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 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	<p><b>先修课程：</b>《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><b>后续课程：</b>《案例与专题设计》《动画短片创作》《毕业设计》等。</p>				
B 课程描述	<p>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。</p>				
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><b>（一）专业知能</b></p> <p><b>掌握</b>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）</p> <p><b>（二）实务能力</b></p> <p><b>掌握</b>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）</p> <p><b>（三）社会责任</b></p> <p><b>提升</b>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）</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	
	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	教学环节			学时分配	

教学内容	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	<input checked="" type="checkbox"/> 过程指导 <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 <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 checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input type="checkbox"/> 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)	思政元素	思政目标	教学形式
	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	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	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	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	4	学年设计围绕着“福建文创”内容与要点	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	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	5	学年设计围绕着“福建文创”基本内容和方法	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	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
	6	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	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%)	(1) 课堂考勤, 5% (2) 现场发言, 5% (3) 讨论与创意阐述, 60%	课程目标1、2、3
	作品 (30%)	设计作品, 30%	课程目标1、2、3
<b>I 学习参考 文献资料</b>	<b>1. 建议教材:</b> 无 <b>2. 参考书目:</b> (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 教学条件 需求</b>	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。		
<b>K 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。		
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			
<b>审批意见</b>	课程教学大纲起草团队成员签名:  2026年2月28日		
	专家组审定意见:  专家组成员签名:  2026年2月28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

2026年2月28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	<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、曾钦筠	
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 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	<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》《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>				
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><b>（一）专业知能</b></p> <p><b>掌握</b>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）</p> <p><b>（二）实务能力</b></p> <p><b>掌握</b>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）</p> <p><b>（三）社会责任</b></p> <p><b>提升</b>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）</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		
	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	实习（实践）项目	实习地点	周数/学时分配
---	----------	------	---------

教学内容	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	<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 (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%)		(3)出勤,5% (4)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。					

<p><b>K</b> <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： 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>
	<p>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</p>
	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">张欣辛 李晨 曾钦均</p> <p style="text-align: right;">2026 年 2 月 28 日</p>
<p><b>审批意见</b></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：</p> <p style="text-align: center;">李可心、张欣辛 李晨</p> <p style="text-align: right;">2026 年 2 月 28 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>教学工作指导小组组长：信志峰</p> <p style="text-align: right;">2026 年 2 月 28 日</p>

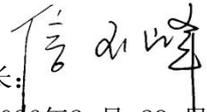
## 三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	产业前沿VR设计(二维)			课程代码	241242032 5
课程类型	<input type="checkbox"/> 通识课 <input 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	卢文杰 白迎春
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 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	无				
<b>A 先修及后续 课程</b>	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>B 课程描述</b>	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。				
<b>C</b>	（一）知识 6. 了解和掌握ue4/5各项VR美术资源的下载/安装方法。 7. 掌握ue4/5的数字交互、VR场景搭建相关概念。 （二）能力 8. 掌握ue4/5蓝图节点、变量等的使用方法。 9. 掌握用UE4/5制作游戏场景的方法和步骤 （三）素养 10. 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				

<b>课程目标</b>	较好的基础，增强学生适应将来相关工作岗位要求的能力。			
	6. 具有良好的沟通与协调能力，富有想象力和创造力的职业素养。			
<b>D 课程目标与 毕业要求的 对应关系</b>	<b>毕业要求</b>	<b>毕业要求指标点</b>	<b>课程目标</b>	
	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、4、6	
	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3、5	
<b>E 教学内容</b>	<b>实践项目及内容</b>		<b>学时分配</b>	
			实验、上机、实训、线上教学、研讨等	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		6	6
	第二章：VR关卡基本光照渲染 第八节 空白关卡的建立 第九节 VR太阳光渲染 第十节 天空蓝图类的基本设定 第十一节 大气体积雾设计 第十二节 反射球动态捕捉 第十三节 全局天空光漫反射		8	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		6	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	8	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	4	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	6	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	6	6			
	第八章：VR作品打包与测试	4	4			
	合计		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 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 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> 教学安排	次别	实践名称	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	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	VR关卡基本光照渲染与天空漫反射设计	3	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	VR关卡近景地基设计实践	3			讲授、课堂示范和实操
	4	VR关卡近景整体搭建设计实践	2			讲授、课堂示范和实操
	5	3DMAX与虚幻引擎的衔接设计实践	3			讲授、课堂示范和实操
	6	VR数字交互与功能实现设计	3			讲授、课堂示范和实操
	7	物体的旋转和缩放篇, 物体的旋转和缩放以及综合运用	4			讲授、课堂示范和实操
	8	场景搭建篇, 资源迁移和自建场景搭建	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	
	课堂出勤 (10%)		课堂出勤成绩 = (百分制) 出勤成		5、6	
	.... 平时训练作业 (30%)		平时训练作业成绩 = 每次布置的		1、2、3、4	
	期末 (60%)		期末考查(百分制)*70%=期末成绩。		1、2、3、4、5、6	

<p>I 建议教材 及学习资料</p>	<p>《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</p>
<p>J 教学条件 需求</p>	<p>安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料</p>
<p>K 注意事项</p>	<p>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。</p>
<p>备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)操作考试：平时操作、期末考试 (2)实作评价：实验报告、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试</p>	
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 2 月 28 日</p>
	<p>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：  2026年 2月 28 日</p>
	<p>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： 2026年2 月 28 日</p>

## 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	<input type="checkbox"/> 通识课 <input 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	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				
<b>A</b> 先修及后 续 课程	<p><b>先修课程：</b>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。</p> <p><b>后续课程：</b>《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。</p>				
<b>B</b> 课程描述	<p>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。</p>				
<b>C</b> 课程目标	<p><b>（一）专业知能</b></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。</p> <p><b>（二）务实技能</b></p> <p>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>（三）社会责任</b></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>				
<b>D</b>	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	

课程目标与 毕业要求的 对应关系	A 专业知能	A2 具备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
<b>F</b> 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_____					
<b>G</b> 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（50%）		(1) 出勤情况 (2) 课堂作业 (3) 课堂表现			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

<p>I 建议教材 及学习资料</p>	<p>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</p> <p>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.</p>
<p>J 教学条件 需求</p>	<p>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>
<p>K 注意事项</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； 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>
<p>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</p>	
<p>审批意见</p>	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：  李子君 张苑 吴晓华  2026 年3 月 3日</p> <hr/> <p>专家组审定意见： 同意  课程内容安排合理，符合教学要求  专家组成员签名：  2026年 3月 3日</p>

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：信以峰

2026年3月3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	毕业实习		课程代码	2412680359	
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	吴晓华、李子君	
修读方式	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修		学 分	8	
开课学期	8	总周数	≥12周	其中实践学时	≥12周
A 先修及后续课程	先修课程:学年设计（一）、专业见习（一）、学年设计（二）、专业见习（二）、毕业设计，具备动画造型设计能力、设计学习及实践经验。 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	<p><b>(一)知识</b> 理解分散毕业实习的形式、意义及重要性。归纳毕业实习岗位所需的知识体系、技能构成。（目标 C1）</p> <p><b>(二)能力</b> 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。评价分散毕业实习成效，培养学生主人翁意识、承担责任、适应职场、克服困难的能力。（目标 E1）</p> <p><b>(三)素养</b> 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。养成了解社会发展趋势、积极主动融入社会，为行业进步、社会发展贡献己之力。（目标 E2）</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	
	C 实务技能	C1 具备较强的动画设计创新能力及实践操作能力。		课程目标 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、3		
	E2 具备绿色生态设计的理念和能力。				

E	实习（实践）项目	实习地点	周数/学时分配
---	----------	------	---------

教学内容	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	<input checked="" type="checkbox"/> 现场指导 <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 checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" 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 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 <b>（根据实际情况至少填写3次）</b>	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	课程目标1 课程目标2 课程目标3	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	课程目标1 课程目标2 课程目标3			讨论座谈、专题学习
	3	（师生）制定实习计划、确定毕业实习	课程目标1 课程目标2 课程目标3			讨论座谈、现场指导
	4	（师生）实习动员	课程目标1 课程目标2 课程目标3	大学生就业政策	帮助学生树立正确就业择业观	讨论座谈
	5	（企业、学生）联系实习单位或招聘会双向选择	课程目标1 课程目标2 课程目标3			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	课程目标1 课程目标2 课程目标3	数字经济、互联+等国家发展的重大战略	培养实践能力强、动手能力强、创新能力强的创新型人才	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	课程目标1 课程目标2 课程目标3			线上线下
8	（教师、学生）实习反馈、实习评价	课程目标1 课程目标2 课程目标3			讨论座谈	

H	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
评价方式	平时（70%）	平时与教师沟通、教师与用人单位沟通	课程目标1、2、3
	实习报告（30%）	实习周记、实习小结、实习报告	课程目标1、2、3
I 建议教材 及学习资料	无		
J 教学条件 需求	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		
<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>			
审批意见	<p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p>吴晓华 李子君 曾钦筠</p> <p style="text-align: right;">2026年3月3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 style="text-align: right;">专家组成员签名：</p> <p>何可明 张破宇 李俊</p> <p style="text-align: right;">2026年3月3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 style="text-align: right;">教学工作指导小组组长：信永峰</p> <p style="text-align: right;">2026年3月3日</p>		