



三明学院

动画专业 课程教学大纲

开课单位：海峡理工学院

适用年级：23级、24级、25级、26级

二〇二六年八月汇编版

目 录

案例与专题设计（二维） ----- 2

三维角色建模----- 7

漫画插画创作 ----- 13

动画剧本写作----- 17

三维动画建模（Maya） ----- 21

动画运动规律----- 27

专业见习 ----- 32

动画艺术概论----- 35

动画速写 ----- 39

动画构成基础----- 43

动画场景设计 ----- 47

计算机图形图像基础----- 52

三维场景设计与渲染（虚幻引擎 5） ----- 57

游戏美术设计 ----- 62

动画分镜头设计 ----- 68

动画项目策划 ----- 74

展示设计 ----- 78

三明学院 动画（闽台）专业(理论课程) 教学大纲

课程名称	案例与专题设计（二维）			课程代码	1431420F07
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	于昊田
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	2
开课学期	第 7 学期	总学时	32	其中实践学时	0
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》、《原动画创作》、《动画剧本写作》等课程，具备一定的造型设计能力，并掌握了一定的软件运用技能和动画制作能力。 后续课程：《综合实践（三）学年论文（毕业设计说明文）》等。				
B 课程描述	本课程属于动画专业的一门选修课程，是关于 IP 形象设计和创作的课程，同时也是指导 IP 形象运营变现的课程。课程以“文化调研驱动设计”为核心方法，引导学生从用户视角与社会调研出发，运用 AI 工具（以 DeepSeek Harness 为代表）进行文化元素提取、用户调研、创意发散与视觉辅助，最终完成一份完整的《IP 调查报告》及一套可落地的 IP 形象文创应用体系。课程注重 AI 工具的规范使用与人工价值判断，培养学生在 AI 时代进行文化产品设计的综合能力，为后续毕业创作提供方法基础。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与 design 学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）知识目标 掌握 动画中二维设计的核心规范，包括掌握 IP 形象创作制作流程、方法以及合理应用与拓展。（目标 A2） （二）能力目标 2、具备较强的动画短片创意能力，能够分析当代局势和社会需求，首先从制作原创 IP 形象开始。 （三）素养目标 3、养成自主学习、跟踪前沿的习惯。通过 IP 形象设计进行实践转化，让所学的知识在实践中得到吸收和理解，加强团队协作，坚持绿色设计与可持续发展，公益宣传，以美育人。加强突出文化延续，传承弘扬中华民族民俗文化，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		A2 具备终身学习、持续发展的能力		课程目标 1
			B1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能		课程目标 2

	B 实务技能		力		
			B2 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 创作 IP 前的知识与调研方法 1.1 认识 IP 形象与当代 IP 生态 1.2 AI 辅助用户调研与社会调研 1.3 文化元素提取与文创元素库			6	6
	第二章 设计 IP 形象的方法 2.1 前期构思:前期构思: 用户定位与讲好故事 2.2 文化母题聚焦与 IP 定位 2.3 AI 辅助策划与文案筛选 2.4 基础造型设计			8	8
	第三章 IP 形象过程详解 3.1 视觉方向与提示词工程 3.2 讲绘制思路与形象呈现 3.3 文生图工作流与风格一致性			8	8
	第四章 形象设计与文创应用实例 4.1 IP 分类实例分析（个人/企业/吉祥物/文旅/潮玩） 4.2 文创产品转化与应用场景 4.3 IP 调查报告整合与汇报			10	10
	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 (根据实际情况至少填写 3 次)	
				思政元素	思政目标
	1	认识 IP 形象与当代 IP 生态	1、2、3	介绍传统民族文化主题 IP 形象	丰富传统视觉形象。
					课堂讲授 问题导向

	2	AI 辅助用户调研与社会调研	1、2	调研真实社会需求	关注民生、以人民为中心	课堂讲授 实作学习
	3	文化元素提取与文创元素库	2、3	挖掘三明及家乡地域文化	传承地域文化、增强文化自信	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	4	前期构思：用户定位与讲好故事	1、2、3	社会主义核心价值观题材	树立正确价值取向	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	5	文化母题聚焦与 IP 定位	1、2、3	聚焦本土文化母题	讲好中国故事	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	6	AI 辅助策划与文案筛选	2、3	规范使用 AI、信息甄别	关注民生、以人民为中心	专题学习 实作学习 AI 辅助
	7	基础造型设计	1、2、3	红色主题 IP 案例分析传统民族文化题材	树立正确三观，塑造良好人格，培养民族自豪感。	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	8	视觉方向与提示词工程	1、2、3			课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	9	绘制思路与形象呈现	1、2	红色主题 IP 案例分析	塑造良好人格	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	10	文生图工作流与风格一致性	1、2	尊重原创、版权意识	树立知识产权意识	课堂讲授 实作学习 分组合作学习

	11	形象细化与三视图	1、2	—	—	课堂讲授 实作学习
	12	IP 分类实例分析 (个人/企业 IP)	1、2	中国原创 IP 案例	增强民族自豪感	课堂讲授 讨论座谈
	13	IP 分类实例分析 (吉祥物/文旅/潮玩 IP)	1、2	城市文旅 IP 案例	增强文化自信	课堂讲授 讨论座谈
	14	文创产品转化与应用 场景	1、2、3	文创赋能乡村与 非遗	助力文化传 承与共同富 裕	课堂讲授、实作 学习、分组合作
	15	文创产品转化与应用 场景（续）	1、2、3	—	—	实作学习、分组 合作
	16	IP 调查报告整合与 汇报	1、2、3	诚信汇报、尊重 他人成果	培养学术诚 信	分组汇报、实作 学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		(1)出勤成绩。 (2)实作评价：课程作业、 阶段汇报、日常表现。		课程目标 1、2、3	
	期末（70%）		(1)课程设计：IP 调查报 告 + IP 形象应用体系 (含 AI 使用说明)。		课程目标 1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《卡通 IP 时代 品牌卡通形象设计揭秘》李舜 编着：人民邮电出版社，2022 年 02 月。 2. 参考书目： （1）《IP 形象创作与运营变现指南》》飞乐鸟. 人民邮电出版社. 2024 年 06 月。 （2）《IP 形象设计与衍生品开发》张煜鑫. 化学工业出版社. :2024 年 01 月 。 （3）《IP 形象养成攻略品牌动漫形象设计与运营实践》钱梅芳，机械工业出版社，2022 年 08 月。					
J 教学条件 需求	1. 机房、多媒体教室、活动桌椅； 2. 满足学生创作所需的专业手绘板等； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					

K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张茹 吴晓华 张破亭 2026 年 8 月 15 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 李可明 张破亭 李晨 2026 年 8 月 20 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 信小峰 教学工作指导小组组长： 2026 年 8 月 20 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维角色建模			课程代码	1432430F12
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	第 5 学期	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程: 三维动画设计基础 (3dmax) 后续课程: 三维动画短片创作 (3dmax)				
B 课程描述	本课程为专业必修课, 是对前期三维动画制作中三维动画基础知识的回顾总结, 为后续的毕业创作的学习提供技能基础, 特点是从基础出发, 采用台阶式的教学方式, 让学习者先熟悉基本操作, 了解 MAX 的工作界面, 然后掌握简单的模型制作, 最后深入学习制作较有难度的角色模型。进而强化学生文化自信、爱国主义精神, 理性认识, 为设计专业主干课程的学习打下良好的基础。				
C 课程目标	通过本课程的学习, 学生具备如下知识、能力及情感态度价值观: (一) 专业知识 1、 学生通过本课程的学习, 掌握 3dmax 的角色模型建置、材质贴图、角色动画制作流程等等。 2、 掌握多种与 max 软件配合使用的技术软件 Photoshop、unfold 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 3、 通过学习, 培养制作角色模型实践的基本能力。 4、 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、 培养利用动画角色模型的基本理论和基本观点, 分析角色模型制作的能力。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	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

	协作整合	D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标 3、4		
	社会责任	E2 具备创新设计的理念和能力	课程目标 4		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 理论概述认识动画角色 1.1 角色动画概述、发展 1.2 角色动画表现的分类 1.3 角色项目工作流程		1	2	3
	第二章 角色造型（塑料动画的角色形态表现） 2.1 案例欣赏 2.2 角色生活形态的多种形式 2.3 塑料动画的角色形态分析 2.4 塑料动画的角色形态（弯曲、弹跳、融化）		2	4	6
	第三章 Q 版动画角色形态表现 3.1 Q 版角色建模 3.2 材质类型 3.3 角色的材质渲染实例		2	4	6
	第四章 二维平面的角色表现 4.1 角色在纸质上的表现种类 4.2 角色的模型建制 4.3 角色在纸质上的表现形态		2	4	6
	第五章 非生命体角色表现 5.1 非生命体角色介绍 5.2 非生命体角色模型建模 5.3 骨骼的多种创建方法 5.4 骨骼应用实例		2	4	6
	第六章 拟人化角色形态表现 6.1 拟人化角色形态分析 6.2 拟人化角色建模 6.3 拟人化角色材质表现		2	4	6

	第七章 角色骨骼的创建及绑定 7.1 骨骼系统介绍 7.2 骨骼面板参数详解 7.3 骨骼的多种创建方法 7.4 骨骼应用实例			2	4	6
	第八章 角色蒙皮 8.1 蒙皮的概念 8.2 蒙皮修改器主界面参数详解 8.3 封套、权重的概念及其面板参数详解 8.4 权重表的使用 8.5 角色蒙皮实例			2	4	6
	第九章 动画设计基础 9.1 角色的动作设计 9.2 两足角色动画的工作原理 9.3 角色动作的设定实例			1	2	3
	合 计			16	32	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章 理论概述认识动画角色	支撑课程目标 1、2、3	通过讲解世界动画的发展情况，阐明中国的技术发展阶段。	树立共产主义远大理想，培养学生家国情怀。	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	2	第二章 角色造型（塑料动画的角色形态表现）	支撑课程目标 2、3、5、6			课堂讲授 实作学习
	3	第三章 Q 版动画角色形态表现	支撑课程目标 1、3、4、5			课堂讲授 实作学习

	4	第四章 二维平面的角色表现	支撑课程目标 2、3、4、6			课堂讲授 专题学习 实作学习
	5	第五章 非生命体角色表现	支撑课程目标 2、3、4、6			课堂讲授 专题学习 实作学习
	6	第六章 拟人化角色形态表现	支撑课程目标 1、3、4、5			课堂讲授 专题学习 实作学习
	7	第七章 角色骨骼的创建及绑定	支撑课程目标 1、2、3、5、6	通过讲解国内动画角色与国外角色特征与差别，展现国内的动画技术发展水平。	增强民族自豪感、民族自信。	课堂讲授 实作学习
	8	第八章 角色蒙皮	支撑课程目标 2、3、4、5			课堂讲授 专题学习 实作学习
	9	第九章 动画设计基础	支撑课程目标 1、2、3、4、6	分析角色制作的风格，发挥团队成员优势，讲述团队如何分工合作	培养团队协作能力和批判性思维	课堂讲授 专题学习 实作学习

H 评价方式	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（60%）	考勤、课堂表现、随堂测试	支撑课程目标 1、2、3、4
		课程作业设计与制作	支撑课程目标 2、3、4、5、6
	期末（40%）	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	《3ds Max 影视动画角色设计技法教程》，精鹰传媒/编着，人民邮电出版社，2017年2月第1版		
J 教学条件 需求	机房、3DMAX 软件、photoshop 软件等		
K 注意事项	本授课大纲视教学需要调整之		
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 李坤 张守用 李子君 2026 年 6 月 15 日		

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求

专家组成员签名 李可明

李可明 张破亭

2026 年 6 月 15 日

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长: 信必峰

2026 年 6 月 15 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	漫画插画创作			课程代码	1433420F02 2413420301
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李晨
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	4	总学时	64	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描 后修课程：学年设计、动画短片创作、专业见习				
B 课程描述	本课程为动画、动画（闽台）专业方向课程，属于综合实践课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知插画设计原则，掌握漫画、绘本设计方法，能整合文化与艺术、设计、商业等元素，进行产品品牌、在地宣传等专题设计实践，提升文化创新与设计能力。				
C 课程目标	（一）知识能力 1、掌握插画分类、内涵、设计流程等基础知识和理论，形成商业插画的设计知识体系 2、运用图形语言的造型法则，开展创意思维、概念表达的综合设计能力。 3、具备文化内涵的提取、转化、创新的能力。 （二）素养 4、具备一定的文化创新创业的能力。 5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	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		课程目标一、二、三	
	D 协作整合	D1 具备跨学科探索融合和应用的能力		课程目标一、二、三	
E 教学内容	章节内容			学时分配	
				理论	实践
	第一章 漫画、绘本概述 第一节 什么是漫画、什么是绘本 第二节 漫画的发展历程、绘本的发展历程			2	2

	第二章 漫画的构成与叙事 第一节 不同手绘材料技法 第二节 课题练习 — 造型练习 第三节 课题练习—风格练习			2	2	4
	第三章 绘本的文字 训练二：绘本结构设计			2	2	4
	第四章 绘本的图画 训练三：不同美术风格创作			4	4	8
	第五章 绘本的画面要素设计			3	3	6
	第六章 绘本的色彩设计 第一节 色彩的心理 第二节 色彩的作用 训练三：不同美术风格创作			3	3	6
	第七章 绘本图画的表现方法 第一节 传统手绘 训练四：命题创作			4	4	8
	训练四：命题创作（豆本）			4	4	8
	训练五：命题创作（立体书）			4	4	8
	第八章 经典绘本赏析 国内外绘本大奖遴选标准 训练六：命题创作			4	4	8
	合 计			32	32	64
F 教学方式		☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☐ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____				
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
	1	第一章 漫画、绘本概述 漫画的发展历程、 绘本的发展历程	一	新中国时期 的漫画	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

	2	第二章漫画的构成与叙事 第一节 不同手绘材料技法	一、二	播放传统民族文化题材漫画、绘本作品	树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感。	课堂教授 问题导向
	3	第三章 绘本的文字 训练二：绘本结构设计	二			
	4	第四章 绘本的图画 训练三：不同美术风格创作	一、二	播放传统民族文化题材漫画、绘本作品	树立文化自信、传承优秀传统文化、中华传统艺术	课堂讲授 讨论座谈
	5	第五章 绘本的画面要素设计	一、二			讲练结合 案例分析 分组合作
	6	第六章 绘本的色彩设计 第一节 色彩的心理 第二节 色彩的作用	一、二			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	第七章 绘本图画的表现方法 第一节 传统手绘	一、二	播放文化创新创业实践项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	训练四：命题创作（豆本）	一、二			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	9	训练五：命题创作（立体书）	一、二	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华优秀传统文化的博大精深，强化创新意识	分析法、课堂发言
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（40%）		(1) 出勤、课堂表现 30； (2) 平时作业 70 分		一、二	
	期末（60%）		期末课程作业		一、二	

I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《绘本创作教程》王发花编着，中国传媒大学出版社，2024-5-30 参考书目： 《新媒体视域下的插画视觉设计》作者:邵宁 编着出版社:电子工业出版社 《漫画故事制作技法》昱文 编着 ，化学工业出版社 《设计学与插画设计艺术研究》 郭晨慧， 中国纺织出版社
J 教学条件 需求	多媒体，实训房、无线上网，座位可移动。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 李晨 2026 年 8 月 27 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 张欣辛 吴晓华 李峰 专家组成员签名： 2026 年 8 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 信必峰 年 月 日

三明学院
 动画
 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剧本写作			课程代码	2411320311	
课程类型	□通识课 ■学科平台和专业核心课 专业方向 专业任选 其他			授课教师	王芳	
修读方式	■必修 选修			学 分	2	
开课学期	3	总学时	32	其中实践学时	0	
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《动画视听语言》 后续课程：《动画运动规律》、《动画艺术史》等。					
B 课程描述	本课程是动画专业的一门专业核心课，是一门研究动画剧本创作理论和规律的学科。该课程系统讲授动画剧本创作的基础理论和创作技巧。本课程旨在培养学生正确的动画创作思维方法，丰富学生的艺术表现手段。通过理论学习，使学生掌握基本的剧本创作原则和技巧，为学生今后在动画创作方面打下基础，提高学生的视听思维能力与创作能力。					
C 课程目标	1. 掌握动画剧本创作技巧 2. 掌握动画角色设计、时空安排、情节结构的技巧 3. 熟悉动画改编方式；培养团队合作意识					
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标	
	掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养		1-1 掌握比较系统的专业知识和能力；具备终身学习持续发展的能力。		课程目标 1	
	具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力；具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力		2-1. 具备职场所需的专业实务技术。 3-1. 能具备较强的创新或创业能力。		课程目标 2、3	
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章动画剧本概述			3		
	第二章动画剧作特性			3		
第三章动画剧本的构思			3			

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

		第四章叙事与结构	课程目标 3			讲授
		第五章情节设计	课程目标 2			讲授
		第六章冲突方法技巧	课程目标 2			讲授
		第七章角色设计：	课程目标 3			讲授
		第八章动画剧作语言	课程目标 1			讲授
		第九章动画剧本改编	课程目标 1			讲授
		第十章动画作品及剧本鉴赏	课程目标 3			讲授
		第十一章数字时代 IP 动画剧作	课程目标 2			讲授
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（20%）		平时成绩由出勤和平时作业组成		课程目标 1-3	
	期中（20%）		期中测试成绩		课程目标 1-3	
	期末（60%）		期末成绩		课程目标 1-3	
I 建议教材及学习资料	《动画剧本创作实录与教程》李毅着. 清华大学出版社，2025 年 12 月					
J 教学条件需求	多媒体教学					

K 注意事项	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 王芳 吴晓华 2026 年 8 月 31 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： 王芳 吴晓华 李俊 年 月 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： 信如峰 年 月 日

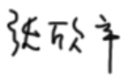
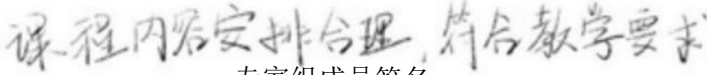
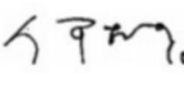
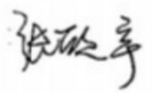
三明学院 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维动画建模（Maya）			课程代码	1432320 F01
课程类型	通识课 学科平台和专业核心课 专业方向 专业任选 其他	授课教师			企业
修读方式	必修 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				
A 先修及后续课程	先修课程:动画造型设计、三维动画基础 后续课程: 三维动画动作设计、三维动画短片创作				
B 课程描述	MAYA建模在三维动画中是一个最基础的模块，培养学生三维软件制作能力，摆脱二维的思维方式。它已成为三维动画电影、三维游戏以及其他媒体中的一部分，它以动画自由化丰富和复杂的表现而著名。它已成为专业人员在这些中的首选工具之一。掌握MAYA的建模模块，利用相关的功能和命令加上自己的灵感创建出神奇的三维动画模型效果。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画场景、道具、角色等物体制作的过程及方法，了解各类模型制作参数的意义，掌握模型制作技巧；归纳三维动画建模的基本理论、核心技术以及基本方法。 （二）能力 2. 分析本专业领域的复杂问题，提出相应的设计或方案，并对设计和方案可能的社会影响提出有效的策略；评价本专业及相关领域现象和问题，形成个人的判断和见解。 （三）素养 3. 重视设计服务地方，生产劳动和社会实践相结合，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。养成具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度。				

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

	合计				16	48	64
F 教学方式	课堂讲授 讨论座谈 问题导向学习 分组合作学习 专题学习 实作学习 探究式学习 线上线下混合式学习 其他						
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段	
				思政元素	思政目标		
	1	第一节Maya的艺术世界及工作环境	1、2、3	动画艺术的创新发展历程	突破传统思维， 培养创新能力	课堂讲授 案例分析	
	2	第二节 Polygon建模（Select—Polygon模块下的选择方式）	1、2、3			课堂讲授 专题学习	
	3	第三节 Polygon建模（Mesh—Polygon模块下的编辑方式、建模方式）	1、2、3			课堂讲授 专题学习	
	4	第四节 Polygon（多边形）建模实训一场景（一）	1、2、3	传统建筑元素的综合运用	培养民族文化 创新传承精神	课堂讲授 专题学习 案例分析	
	5	第五节 Polygon（多边形）建模实训一场景（二）	1、2、3			课堂讲授 专题学习	
	6	Polygon（多边形）建模实训一场景	1、2、3			案例分析 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—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	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	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》编着：姚明，人民邮电出版社，2024年7月参考书目： 1. 《Maya模型制作》编着：陶立阳，辽宁美术出版社，2020年12月 2. 《MAYA角色绑定攻略》编着：完美动力，海洋出版社，2020年7月 3. 《Maya模型制作》编着：夏国富，上海交通大学出版社，2019年7月
J 教学条件需求	实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具
K 注意事项	1. 本授课大纲H到J项得视教学需要调整之。 2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：   2026年8月1日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：    2026年8月29日

符合培养方案要求同意执行

信永明

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

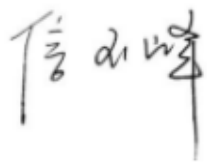
2026年8月29日

#

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

F 教学方式	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					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑 课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章动画创作的原理和工序	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

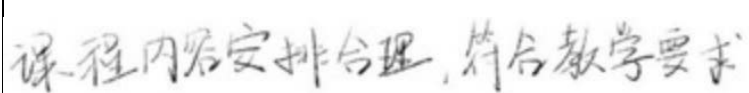
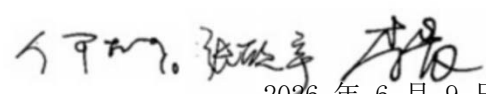
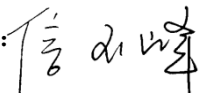
	11	第七章自然现象的运动规律1	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	12	第七章自然现象的运动规律2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	13	第八章AIGC与动画运动规律1	1、2	引入传统文化优秀视频案例	领悟中华优秀传统文化的博大精深，强化创新意识。	讲练结合 案例分析 问题导向
	14	第八章AIGC与动画运动规律2	1、2			讲练结合 案例分析 问题导向
	15	第九章综合案例1	3	围绕中华优秀传统文化专题展开设计实践	领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担	讲练结合 案例分析 问题导向
	16	第九章综合案例2	3			讲练结合 案例分析 问题导向
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%)		【过程性考核成绩】=【出勤与课堂表现】+【平时作业】 【出勤与课堂表现】 满分100分，占总成绩的10%。每次迟到扣10分、每次请假扣5分、每次旷课扣20分；旷课超过1/3课时取消期末考试资格；上课睡觉、从事与学习无关活动等行为每次扣5分。 【平时作业】 满分100分，占总成绩的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%）		【期末成绩】 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

I 建议教材及学习资料	教材：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 参考书目： 1. 动画运动规律/张乐鉴编著—北京：清华大学出版社，2013.6 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 3. 动画运动规律/王丰主编—武汉：武汉大学出版社，2019.6
J 教学条件	机房
K 注意事项	1. 自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2. 研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新相关知识，开阔学生的视野。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026年8月28日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 张苑 张破亭 李锐 专家组成员签名： 2026年8月30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8月31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			课程代码	2412610301
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	1
开课学期	3	总周数	1	其中实践学时	1周
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》《动画速写》《二维动画场景设计》《动画创新造型设计》《原动画创作》《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。 后续课程：《数字游戏制作》《动画特效合成》《动画短片创作》《毕业设计》等。				
B 课程描述	专业见习属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	结合三明学院艺术与设计学院动画专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）专业知能 掌握 动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。 （二）实务能力 掌握 动画专业知识进行短片的创作的方法，具备跨学科探索、融合和应用的能力，能够用较高的专业水平回应社会大众对于高质量动画等文化产品的需要。 （三）社会责任 提升 学生综合素质，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。 【注】 课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	A 专业知能		A2 熟悉本专业学科的前沿和发展方向，具备终身学习，持续发展的能力。		课程目标 1、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 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配
	动画角色创作实践与实训（一）		动画专业实践合作基地		2天
	动画场景创作实践与实训（二）		动画专业实践合作基地		2天
	业内整理、创作设计、调查报告撰写		校内		3天

	合 计				1周	
F 教学方式	☒ 现场指导 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入 （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	
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		
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（70%）		(1) 出勤，5% (2) 现场组织讨论，5% (3) 调研报告，60%		课程目标 1、2、3	
	期末考查（30%）		期末考查，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，吴羚翎着，武汉大学出版社，2019 年版 (3) 《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编着，上海交通大学出版社，2016 年 12 月第 2 版 (4) 《插画设计手册》齐琦编着：清华大学出版社，2020 年 08 月。					
J 教学条件需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 6 月 9 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2026 年 6 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：  2026 年 6 月 9 日

三明学院 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画艺术概论			课程代码	143132F01
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 专业方向 专业任选 其他			授课教师	王芳
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	2
开课学期	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				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	熟练掌握影视动画创作的基本理论、基本知识	掌握系统扎实的基础知识、专业知识和专业技能；了解本专业及相关学科的历史、现状和前沿动态；能够融汇中西、贯通古今；掌握人文研究的思路和方法。		课程目标 1	

	具备较高的审美能力，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（20%）		平时成绩由出勤和平时作业组成		课程目标 1-3	
	期中（20%）		期中测试		课程目标 1-3	
	期末（60%）		期末成绩		课程目标 1-3	
I 建议教材及学习资料	《动画概论》孙立军，冯文着，高等教育出版社 2022 年 9 月					
J 教学条件需求	多媒体教学					
K 注意事项						
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 王芳 吴晓华 2026 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：何明、张敏、李强 年 月 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：信如峰 年 月 日

三明学院 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画速写			课程代码	1432330F02
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张欣宇 张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	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生尽				
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	☒课堂讲授 ☒讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☒专题学习 ☐实作学习 ☒探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一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
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、罗倩倩编着，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》编着：朱贵杰杨林，南京大学出版社，2014年03月01日 3. 《动画速写》编着：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： 吴晓华 张茹 李如峰 2026年8月29日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：张欣辛 吴晓华 2026年8月29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：信如峰 2026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	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	杨涵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	1	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画速写》、计算机图形图像基础（Photoshop） 等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《二维动画设计基础》、《动画创新造型基础》、《二维动画场景设计》、《动画运动规律》、《原动画创作》、《动画短片创作》等。				
B 课程描述	《动画构成基础》是设计的各门学科的基础课程，在设计中起着非常重要的作用。本课程是从理性的角度和色彩美学、物理学、生理学、心理学的高度为各艺术设计专业提供设计构成的理论依据和指导。通过对动画构成基础基本规律的学习，系统、完整地讲解了构成的基本概念、表现技法、设计流程以及思维方式。将构成的方法、规律、观念运用到实践中。掌握动画构成关系上的科学原理，明确设计的目的性和功能性，以及了解相关搭配组合，变化的基本规律，通过动画构成基础作业，进而强化理性认识，为设计专业主干课程的学习打下良好的基础。				
C 课程目标	（一）专业知能 1. 掌握动画构成基础的基本概念及理论研究范畴。 （二）务实能力 2. 掌握设计语言、动画构成基础视觉规律与属性，理性分析平面、色彩、立体构成的现象。并且，可以利用所学构成知识进行设计与创作。 （三）专业素养 3. 重视以人为本，强化人性化设计意识。深入挖掘和整合传统文化和地域文化的特点，引导大众审美。学习习惯：自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信等。				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	3. 应用创新	具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。			1、2、3
	5. 社会责任	具备引导社会大众审美行为的能力。			2、3

	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
E 教学内容	第一部分：观察与感知 第一节 形态的世界 第二节 形态的美感与意义 第三节 形态的文化			2	0	2
	第二部分：平面构成 第一节 基本元素（点、线、面） 第二节 形式美法则 第三节 基本形与骨骼 第四节 归纳与表达			4	10	14
	第三部分：色彩构成 第一节 认识色彩 第二节 色彩的重构与情感表现 第三节 主题表现			4	6	10
	第四部分：立体构成 第一节 基本元素 第二节 空间结构表现			4	8	12
	第五部分：构成的应用 第一节 日常与转化 第二节 主题创作练习			2	8	10
	合 计			16	32	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☐ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☐ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一部分：观察与感知 第二部分：平面构成 一. 基本元素	1. 2. 3	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	课堂讲授 问题导向 讨论座谈
	2	第二部分：平面构成 二. 形式美法则	1. 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	课堂教授 讲练结合

	3	第二部分：平面构成 三. 基本形与骨骼	1. 2			课堂教授 讲练结合
	4	第二部分：平面构成 四. 归纳与表达	1. 2. 3			讲练结合 案例分析
	5	第三部分：色彩构成 一. 认识色彩	1. 2			讲练结合 案例分析
	6	第三部分：色彩构成 二. 色彩的重构与情感表现	1. 2			案例分析 讲练结合
	7	第三部分：色彩构成 三. 主题表现	1. 2. 3			课堂教授 案例分析
	8	第四部分：立体构成 一. 基本元素	1. 2			课堂教授 案例分析
	9	第四部分：立体构成 二. 空间结构表现（一）	1. 2. 3			课堂教授 案例分析
	10	第四部分：立体构成 二. 空间结构表现（二）	1. 2. 3			课堂教授 讲练结合
	11	第五部分：构成的应用 一. 日常与应用	1. 2. 3	在项目中，强调作品中的民族性。围绕国家情怀、文化素养等内容创作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	课堂教授 讲练结合 案例分析
	12	第五部分：构成的应用 二. 主题创作练习	1. 2. 3			讲练结合
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（60%）		出勤、课堂表现、平时作业		1、2、3	
	期末（40%）		期末课程作业		1、2、3	

I 建议教材 及学习资料	建议教材： 1. 《构成创新设计：观察、结构与应用》，马亮亮 着，上海人民美术出版社，2026 年 1 月 参考书目： 1. 《形态语言》，成朝晖，中国美术学院出版社，2023 年 3 月 2. 《动画构成设计》，安娜，清华大学出版社，2026 年 7 月 3. 《平面设计》，陈根，化学工业出版社，2019 年 9 月
J 教学条件 需求	1. 多媒体或画室，活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 杨洁 2026 年 8 月 15 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 何可明、张敬亭、李振 专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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 8 月 30 日

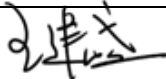
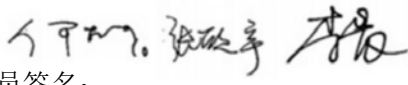
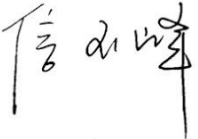
三明学院
 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画场景设计			课程代码	1432330F09
课程类型	通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	王建盛
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	3
开课学期	12	总学时	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	暂无				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程聚焦动画场景设计的“从构思到合成”流程，结合 Photoshop（对接 AE）完成可用场景资产。核心内容涵盖：形体简化与节奏、比例与取景框、镜头与视平线、单点一多点与平面/方体/圆柱体透视（含加减法与多角度组合）、照片取透打造宏大场景、微缩草图、线稿分层精修与色光氛围。				
C 课程目标	本课程结合理论与实作，培养学生以叙事为导向完成可用于合成的动画场景资产。 （一）知识 理解 动画场景设计要点：形体简化与节奏、比例与取景框、镜头与视平线、单/双/多点与曲面透视。 2. 归纳 场景叙事功能与空间层级（景深/氛围）、光照与色彩规律，形成可执行的色脚本与风格规范。 （二）能力 3. 分析 从参考与照片取透到“微缩草图→线稿→色稿→风格帧”的关键步骤与决策点。 4. 评价 构图、光影、风格统一与可合成性，提出改进方案并落实为规范化分层 PSD/PNG 输出（命名与分组规范）。 （三）素养 5. 重视 创作诚信与团队协作，尊重版权与素材规范，提升沟通与按时交付能力。。 6. 养成 自主发想与学习、学以致用及创作诚信的观念。 【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	AB1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的环境设计专业素养		课程目标 1、2、3、4	
		AB2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力			
	B 实务技能	BB1 具备较强的场景设计创意能力与软件操作能力		课程目标 1、2、3、4、5	

		BB2 具备较强的设计、相关的项目策划、运作和管理的能力			
	C 应用创新	CB1 具备较强的创意创新能力及实践操作能力	课程目标 5、6		
		CB2 具备较为系统的设计调研、分析能力			
	D 协作整合	DB1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标 1、2、3、4、5、6		
		DB2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力			
	E 社会责任	EB1 具备引导社会大众审美行为的能力	课程目标 3、4、5		
		EB2 具备绿色生态设计的理念和能力			
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	动画场景课程核心与流程（叙事→场景→合成规范）		3		3
	形体简化：拆解形状找韵律		3		3
	比例、形状与取景框的灵活运用		3		3
	镜头与视平线（机位与画幅）		3		3
	透视观念活用：单点→多点		3		3
	面的透视运用与空间切分		3		3
	方体透视的加法/减法		3		3
	圆柱体引导的透视推演		3		3
	提炼元素：让形状与比例更具多样性		3		3
	照片取透与场景扩张（素材采集与合法使用）		3		3
	线条分层精致化与可合成文件规范（PSD 分组/命名/AE 对接）		3		3
	实战：街景/场景构图（小组练习）		1	2	3
	实战：街景/场景构图（小组练习）02		1	2	3
	实战：街景/场景构图（小组练习）03		1	2	3

	期末报告 1				3	3
	期末报告 2				3	3
	合 计			38	10	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 其他_____					
G 教学安排	授 课 次 别	教 学 内 容	支 撑 课 程 目 标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教 学 方 式 与 手 段
				思政元素	思政目标	
	1	课程说明： 场景课程核 心 与 流 程 (叙事→场 景→合成规 范)；文件 分层与命名 规范	1、2、5、 6	创作诚信理论	强 调 素 材 合 法 使 用、标注来源与规 范输出，养成学术 与创作诚信。	讲 授 及 互 动 讨 论
	2	形体简化与 节奏；比例 与取景框； 镜头与视平 线；透视活 用（单/双/ 多 点 、 曲 面）	1、2、3、 4、5、6	良善价值观	引导健康审美取向 与精确表达，提升 专业度与社会审美 引导能力。	讲 授 与 互 动 讨 论

	3	期末项目： 微缩草图→ 线稿→色稿 →风格帧； 项目展示与 答辩	5、6	团队合作的整体概 念	培养沟通分工、按 时交付与在地文化 表达、生态友好意 识的责任感。	案例分析及 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（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课 堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中（30%）		期中小组报告		1、2、3、4	
	期末（40%）		期末小组报告		1、2、3、4、5、6	
I 建议教材 及学习资料	1. 吉田诚治编着：《吉田诚治作品集&透视技法大公开（全彩）》，北京：电子工业出版社，2021					
J 教学条件 需求	1. 多媒体教室，活动桌椅； 2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2. 请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。					

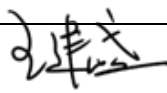
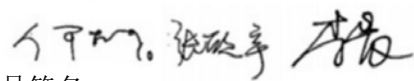
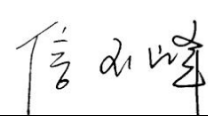
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 8 月 28 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。  专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。  教学工作指导小组组长： 2026 年 8 月 30 日

三明学院 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	计算机图形图像基础			课程代码	1432330F04
课程类型	通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	王建盛
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	3
开课学期	12	总学时	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	暂无				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程着重于让学生了解 计算机基础 在动画制作中的基础概念与实务操作。课程将会与同学说明：图层与遮色片运用、笔刷与绘制工具、颜色与光影调整、角色与场景处理、素材修整与输出格式等内容。并于课程中安排专题练习，让学生能完成可用于动画合成的素材，并在期末进行作品展示与简报。				
C 课程目标	本课程目的在于让同学除了绘图专业外，更能理解 计算机基础 在动画制作流程中的应用，以此让动画系同学在产业链训练上更加完整。课程将结合理论与实务，培养学生对角色、场景与后制的制作能力，并强化团队合作与专案执行力，使同学在未来进入动画产业时具备更多元的生涯选项与专业素养。 （一）知识 理解 计算机基础 在动画产业中的应用重点：软体操作、角色处理、场景设计、合成后制。 归纳 并能将各类影像处理与动画制作技巧整合运用。 （二）能力 3. 分析 动画制作流程中影像的处理方式。 4. 评价 素材处理与输出结果的优劣，并提出改善方案。 （三）素养 5. 重视 以团队合作、专业伦理与正向价值观完成动画影像相关作品。 6. 养成 自主发想与学习精神，并强调学以致用与创作诚信。 【注】 课程思政元素体现在培养学生团队合作、专业责任感与诚信创作，培养能兼具专业技术与正向价值观的动画人才。				
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	AB1	掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的动画与	课程目标 1、2、3、4	
		AB2	具备了解影像设计发展前沿和研究动向的能力		
	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、2、3、4、5	
		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		

	C 应用创新	CB1 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 5、6		
		CB2 具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力			
	D 协作整合	DB1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标 1、2、3、4、5、6		
		DB2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力			
	E 社会责任	EB1 具备引导社会大众审美行为的能力	课程目标 3、4、5		
		EB2 具备设计的理念和能力			
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	软体界面与文件操作（图档开启、检视、裁切工具		3		3
	图层与合成基础（文字与图像合成、拼贴、简单合成练习）		3		3
	影像修整与后制技巧（移除物体、景深效果、扭曲与变形）		3		3
	色彩与光影处理（变更色彩、自然饱和度、黑白照片、色阶调整）		3		3
	遮色片与混合模式应用（快速遮色片、混合模式、图层遮色片）		3		3
	滤镜与特效（自定义滤镜、锐化、内容感知工具）		3		3
	空间与透视（消失点、贝兹曲线与钢笔工具）		3		3
	像修图（去疤、美肤、瘦脸等基础修整）		3		3
	画与动态效果（简易动画贺卡、逐帧合成）		3		3
	透视课程(了解镜头与视平线)		1	2	3
	透视课程（透视观念活用讲解，单点到多点的透视解说）		1	2	3
	造型课程(形状简化，拆解形状找出韵律)		1	2	3
	造型课程(方体透视加法减法的灵活运用)		1	2	3
	造型课程(运用圆柱体找出各种透视的运用)		1	2	3
	期末报告 1			3	3
	期末报告 2			3	3

	合 计				39	9	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 其他_____						
G 教学安排	授 课 次 别	教 学 内 容	支 撑 课 程 目 标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教 学 方 式 与 手 段	
				思政元素	思政目标		
	1	课程说明、 Photoshop 界面与文件 操作	1、2、	创作诚信理论	在影像处理过程中 注重学术与创作诚 信，不抄袭他人作 品	讲授及互动 演示	
	2	图层与合成 基础、 色彩与 光影处理	1、2、3、 4	良善价值观	培养学生在创作中 追求积极健康的审 美导向，避免过度 低俗与负面表现	讲授与互动 讨论	
	3	期末项目： 角色与场景 整合展示	5、6	团队合作的整体概 念	动画产业不可避免 地必须与其他创作 者或同事进行共工 合作，须让同学培 养良好的合作习惯 与态度。	案例分析及 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（30%）	包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等	1、2、3、4、5、6
	期中（30%）	期中小组报告	1、2、3、4
	期末（40%）	期末小组报告	1、2、3、4、5、6
I 建议教材 及学习资料	Photoshop 2024+AIGC 图形图像处理（微课版）		
J 教学条件 需求	1. 多媒体教室，活动桌椅； 2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。		
K 注意事项	1. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2. 请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。		
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：		 2026 年 8 月 28 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。		 专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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。 		

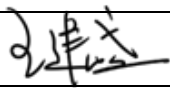
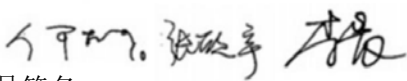
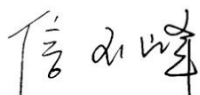
	教学工作指导小组组长：	2026 年 8 月 30 日
--	-------------	-----------------

三明学院
 动画专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维场景设计与渲染（虚幻引擎5）			课程代码	1432530F04
课程类型	通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	王建盛
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	3
开课学期	12	总学时	48	其中实践学时	24
混合式课程网址	暂无				
A 先修及后续课程	先修课程：计算机图形图像基础、三维建模基础；后续课程：动画短片创作、毕业设计。				
B 课程描述	本课程面向动画专业学生，以虚幻引擎5为主要工具，学习小型三维场景从搭建到渲染的基础流程。课程内容包括项目与界面操作、Actor 变换、灰盒搭建、素材导入与整理、基础材质、灯光、相机、简单户外环境、后期与渲染输出。课程以容易完成的课堂练习和一个小型场景项目为主，不涉及复杂蓝图编程与高阶特效。				
C 课程目标	本课程结合讲授、演示与上机实作，使学生能独立完成入门级 UE5 三维场景。 （一）知识 1. 理解 虚幻引擎5 的基本界面、项目结构、Actor 操作、素材管理及常用渲染概念。 2. 归纳 ‘灰盒搭建—素材组合—材质—灯光—相机—渲染输出’ 的基础制作流程。 （二）能力 3. 分析 场景参考、空间比例、构图与光色关系，并制定简单可执行的场景方案。 4. 评价 场景的比例、材质、灯光、画面与运行状况，完成基础调整并输出渲染图。 （三）素养 5. 重视 知识产权、素材来源与创作诚信，遵守工程命名和文件管理规范。 6. 养成 工匠精神、团队协作、文化自信与自主学习习惯，以健康审美完成作品。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	A 专业知能	AB1 掌握动画与三维场景设计的基础理论和专业知识，具备良好的动画设计专业素养		课程目标 1、2、3、4	
		AB2 具备了解三维实时渲染技术发展与应用趋势的能力			
	B 实务技能	BB1 具备三维场景构思、基础制作与软件操作能力		课程目标 1、2、3、4、5	
		BB2 具备动画设计项目策划、执行与基础管理能力			

	C 应用创新	CB1 具备动画场景创意创新与实践操作能力	课程目标 3、5、6		
		CB2 具备基础的设计调研、参考分析与方案整理能力			
	D 协作整合	DB1 具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标 1、2、3、4、5、6		
		DB2 具备团队协作、沟通和整合的能力			
	E 社会责任	EB1 具备健康审美意识及引导社会大众审美行为的能力	课程目标 3、4、5、6		
		EB2 具备绿色设计、合理使用资源与优化制作流程的理念			
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	课程介绍、UE5 项目创建、界面与视口操作		2	1	3
	Actor 放置与变换、场景比例与灰盒搭建		2	1	3
	内容浏览器、文件夹命名、模型与贴图导入		2	1	3
	素材组合：吸附、复制、分组与场景大纲管理		2	1	3
	基础材质：颜色、金属度、粗糙度与法线		2	1	3
	贴图连接与材质实例的简单应用		1	2	3
	基础灯光：方向光、点光、聚光灯与天空光		2	1	3
	Lumen 基础、天空环境与简单日夜氛围		1	2	3
	相机、镜头、构图与景深		2	1	3
	后期处理、色彩调整与基础渲染输出		1	2	3
	地形与植被的入门操作		2	1	3
	户外小场景素材组合与氛围制作		1	2	3
	场景整理与基础优化：模型、贴图和可见性		2	1	3
	期末项目制作：小型场景搭建与个别指导		1	2	3
	期末项目精修：材质、灯光、相机与输出		1	2	3
	期末作品展示、讲评与文件归档			3	3

	合 计				24	24	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 其他_____						
G 教学安排	授 课 次 别	教 学 内 容	支 撑 课 程 目 标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段	
				思政元素	思政目标		
	1	UE5 基础： 项目创建、 界面与视 口、Actor 操作、灰盒 搭建、文件 命名与素材 规范	1、2、5	创作诚信与知识产 权	说明正版软件、合 法素材和来源标注 的重要性，养成规 范使用数字资源的 习惯。	讲授及上机 演示	
	2	场景制作： 模型与贴图 导入、素材 组合、基础 材质、灯 光、相机、 后期与户外 环境	1、2、3、 4、6	文化自信与健康审 美	鼓励从本土建筑、 自然与生活环境 取材，以积极健康 的审美表达中国文 化。	案例分析与 上机实作	
	3	课程项目： 小型场景制 作、基础优 化、渲染输 出、作品展 示与讲评	3、4、5、 6	工匠精神与团队协 作	通过规范命名、反 复检查、互相讲评 和按时交付，培养 责任感、合作意识 与工匠精神。	项目指导与 作品讲评	
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、课堂操作及阶段练习。	1、2、3、4、5、6
	期中（30%）	完成一个基础室内或街景搭建练习，检查比例、材质、灯光与工程规范。	1、2、3、4
	期末（40%）	完成一个小型三维场景，提交UE5 工程、3—5 张渲染图并进行简短展示。	1、2、3、4、5、6
I 建议教材 及学习资料	崔润编着：《虚幻引擎 5 从入门到精通》，北京：中国铁道出版社，2023，ISBN 978-7-113-30076-0		
J 教学条件 需求	1. 配备可运行虚幻引擎 5 的多媒体计算机教室及投影设备； 2. 安装虚幻引擎 5，具备基础模型、贴图与教学示例素材； 3. 提供满足基本学习需求的温度、照明与声音环境。		
K 注意事项	1. 本课程大纲可由任课教师根据软件版本、学生基础与实际教学进度适度调整； 2. 请尊重知识产权，课程工程、教材、简报与素材不得非法复制或传播。		
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 8 月 28 日		
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。  专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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 8 月 30 日
--	-------------	-----------------

三明学院 游戏美术设计 专业(理论课程)教学大纲

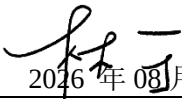
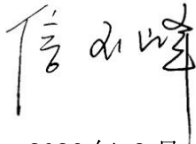
课程名称	游戏美术设计			课程代码	1432520F16
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	林于心
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	1	总学时	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	暂无				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	成功的游戏美术设计能将抽象的概念转化为具体的视觉呈现，并有效地传达游戏的主题与风格，确保设计的方向明确，从而提升整体游戏的吸引力与可玩性。				
C 课程目标	本课目的在于让同学学习游戏美术设计的基本概念与技巧，涵盖角色设计、场景设计和 UI 设计等核心要素。课程中将分析著名游戏的美术风格，帮助学生理解成功的游戏视觉呈现。最终，透过平时作业的累积，学生将在期末作业中创作一组原创的游戏概念设计，训练他们的美术设计技巧与创意发展能力。 （一）知识 1. 游戏美术范围 了解游戏美术的范围与画面构成。 2. 游戏美术类别 对游戏美术在各个不同游戏中的差异。 （二）能力 3. 不同风格美术设计 能设计出不同美术风格与游戏类别的画面。 4. 游戏美术与 UI 鉴赏 对于不同的游戏美术有鉴赏的能力。 （三）素养 5. 开放接纳 以开放的价值观去欣赏多元内容，不狭隘批判。 6. 视野养成 学以致用培养设计师之思维及创作诚信的观念。 【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	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标

对应关系	1.专业知识	能理解并应用游戏美术设计的相关知识，并运用于实际创作与设计分析，以促进与开发团队的协作。	课程目标 1、2、3、4		
	2.设计开发解决方案	能够厘清游戏的功能与用户需求，巧妙地透过美术设计传达游戏的功能和故事情节。	课程目标 3、4		
	3.职业规范	具备设计专业素养与社会责任感，理解并遵守游戏美术设计的行业标准及职业道德。	课程目标 5、6		
	4.个人和团队	游戏美术设计需要跨部门合作，培养学生不同专长和背景的团队中担任各种角色，协同工作。	课程目标 1、2、3、4、5、6		
	5.沟通	能与团队、客户及同行进行有效沟通，以清晰的方式传达设计理念和游戏体验，达成共识。	课程目标 3、5		
	6.终身学习	具备自主学习能力，不断提升设计技能并吸收新知，以适应快速变化的游戏产业环境。	课程目标 6		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	游戏美术的目的		3		3
	游戏美术范围 1—游戏美术的定位		3		3
	游戏美术范围 2—游戏画面-主题性-统一性		3		3
	游戏美术范围 3—动画片段		3		3
	游戏美术范例分享 1—FPS		3		3
	游戏美术范例分享 2—动作			3	3
	游戏美术范例分享 3—战略/MOBA		3		3
	游戏美术范例分享 4—策略		3		3
	游戏类型与题材		3		3
	游戏类型与游戏美术之间的关系		3		3
	游戏角色设计			3	3

	游戏怪物设计	3		3
	游戏角色武器与招式设计	3		3
	游戏场景设计	3		3
	游戏场景对象设计	3		3
	游戏 UI 接口设计		3	3
	合 计	42	6	48
F 教学方 式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____			

	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
G 教学安排	1	说明课程内容、及期中期末创作，及「创作」的规范以及风格参考的界线	1、2、5、6	创作诚信理论	在设计参考时，应养成诚信的习惯，可以部分借鉴他人作品，但必须内化并转译成自己的设计风格，确保最终作品具有独特性和创新性。	讲授及互动讨论
	2	作品创作以及大师作品分析	1、2、3、4、5、6	良善价值观	让学生了解设计应传达正向且有益的价值观，鼓励他们广泛吸收多元的设计风格，从而提升自身的视野与创意。	讲授与互动讨论
	3	说明整个动画产业协作状况，并以自身于业内接案之项目经进行历分享。	5、6	团队合作的整体概念	游戏美术设计需要与开发者和其他设计师密切合作，学生应培养良好的合作态度，并找准自己在团队中的角色，以促进有效的创作流程。	案例分析及讲授
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（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中（30%）		平时作业成绩		1、2、3、4	

I 建议教材 及学习资料	网易互动娱乐事业群编着：《美术设计：筑梦之路·妙手丹青》，北京清华大学出版社，2020 Wong, James. <i>游戏美术设计：从概念到实现</i>. 台北：旗标, 2014. Scherer, Michael. <i>游戏角色设计：从创意到实践</i>. 台北：旗标, 2016. Lanza, Michael. <i>数字艺术：游戏美术设计的基础</i>. 台北：旗标, 2015. Farnell, Andrew. <i>3D 游戏美术设计：实用指南</i>. 台北：旗标, 2017. McGowan, Eileen. <i>游戏中的色彩理论与应用</i>. 台北：旗标, 2018. Adams, Ernest. <i>Fundamentals of Game Design</i>. 3rd ed. Berkeley: New Riders, 2013. Kelley, Scott. <i>Game Art: Creation, Studio, Artist</i>. Boston: Cengage Learning, 2015. Gurney, James. <i>The Art of Creature Design: How to Build a Creature from the Inside Out</i>. New York: Design Studio Press, 2017. Harris, David. <i>Digital Art for Beginners: A Practical Guide to Creating Art in the Digital Age</i>. 台北：旗标, 2020. Kirkpatrick, Dave. <i>Game Design and Development: A Practical Approach</i>. New York: Springer, 2018.
J 教学条件 需求	1.多媒体教室，活动桌椅； 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2.请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。

备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。 经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 08 月 27 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。  专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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 8 月 30 日

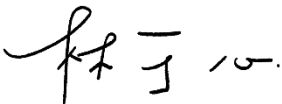
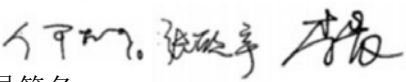
三明学院 动画分镜头设计 专业(理论课程)教学大纲

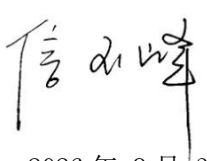
课程名称	动画分镜头设计		课程代码	1432330F07
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他		授课教师	林于心
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修		学 分	2
开课学期	1	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	暂无			
A 先修及后续课程	无			
B 课程描述	在进入任何拍摄制作流程前皆须要分镜设计才得以实践剧本构想，成功的分镜脚本能帮助概念影像化和具体化，也能作为最好的沟通媒介。			
C 课程目标	本课程目的在于让同学学习绘制分镜的要点与技巧，如：分镜头原理、运镜方向等基础影视知识。再加上较为进阶的镜头语言以及画面构成，同时本课程中将透过分析大师导演之作品，让同学理解何为导演风格。最终让学生透过平时作业的累积练习，于期末作业创作一支原创之动态脚本，训练自身之故事叙述技巧。 (一) 知识 1.分镜构图 理解基础角度、镜头与画面构成之知识。 2.镜头语言 跨足较软性隐晦的符号性叙事。 (二) 能力 3.剪辑操作 操作 Adobe Premiere 制作以及剪辑影片。 4.分镜绘制 能够及专业知识与扎实技巧创作出叙事明确之分镜。 (三) 素养 5.开放接纳 以开放的价值观去欣赏多元内容，不狭隘批判。 6.视野养成 学以致用培养设计师之思维及创作诚信的观念。 【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	
	1.专业知识	能将分镜头相关知识认识与了解，并运用于创作实践上，及画面分析，以此用于与动画创作团队协作。	课程目标 1、2、3、4	

	2.设计开发解决方案	能够厘清影片以及故事之叙事重点，巧妙使用图像传达故事。	课程目标 3、4		
	3.职业规范	具有艺术创作素养、社会责任感，能够在动画产业实践中理解并遵守创作职业道德并履行责任。	课程目标 5、6		
	4.个人和团队	动画作为多人共工的产业，须培养同学能够在不同专长与背景的同事工作环境中担任各项角色。	课程目标 1、2、3、4、5、6		
	5.沟通	能与同、客户及同行等说明相关内容，以理性文字传达艺术之感性，并能取得共识，达到有效沟通的目的。	课程目标 3、5		
	6.终身学习	具备自主学习并能够与时俱进的增进创作能力与新知，以适应快速变化的产业环境。	课程目标 6		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	分镜基础介绍		2		
	作品解析		2		
	镜头		2		
	镜头与叙事		2		
	分镜基础概念-什么是分镜、分镜的样子			2	
	分镜基础解析-从剧本到分镜（风格、运镜...等）			2	
	Premiere 基本剪辑操作			2	
	画面构成-构图案例解析			2	
	画面构成-景深与景框			2	
	期中报告			2	
	镜头语言-观影者体验（案例分析与运镜心理学）			2	
	镜头语言-符号			2	
	画面对比-光影与形状			2	
	画面对比-色彩与氛围			2	

	期末作业检讨		2	
	期末作业检讨		2	
	合 计	8	24	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_____			

	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
G 教学安排	1	说明课 程内 容、及 期中期 末创 作，及 「创 作」的 规范以 及风格 参考的 界线	1、2、5、 6	创作诚信理论	在风格参考时 要养成诚信的 习惯，可部分 汲取，但须内 化转译。	讲授及 互动讨 论
	2	作品创 作以及 大师作 品分析	1、2、3、 4、5、6	良善价值观	使同学了解创 作的作品内容 应以崇尚良善 正确的价值观 为佳，并广阔 吸收多元的艺 术风格，充实 自我视野。	讲授与 互动讨 论
	3	说明整 个动画 产业协 作状 况，并 以自身 于业内 接案之 项目经 进行历 分享。	5、6	团队合作的整 体概念	动画产业不可 避免地必须与 其他创作者或 同事进行共工 合作，须让同 学培养良好的 合作习惯与态 度，也找到自 己在分工中的 位置。	案例分 析及讲 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 (30%)		包含平时成绩，出勤情况， 课堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中 (30%)		课堂作业平均分		1、2、3、4	
	期末 (40%)		期末作品		1、2、3、4、5、6	

I 建议教材 及学习资 料	FRANCIS GLEBAS; 钟世凯译: 《故事编导: 电影与动画中专业的故事叙述和分镜脚本技巧》, 六合, 2011 Nancy Beiman(南希·贝曼); 薛蕾译: 《准备分镜图动画编剧与角色设定》, 人民邮电出版社, 2015 戴维·哈兰·鲁索, 班杰明·雷·菲利浦; 罗岚译: 《图解分镜》, 易博士出版社, 2017 华特·莫屈; 夏彤译: 《剪接的法则: 这样剪, 故事才好看! 柯波拉、卢卡斯一致推崇, 好莱坞剪接教父执业生涯的独门心法》, 原点, 2017
J 教学条件 需求	1.多媒体教室, 活动桌椅; 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整; 2.请尊重知识产权, 本课程大纲及课程简报不得非法影印。
备注: 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式: (1)纸笔考试: 平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价: 课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价: 书面报告、专题档案 (4)口语评价: 口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名:  2026 年 8 月 27 日
	专家组审定意见: 教学安排合理, 符合要求。  专家组成员签名: 2026 年 8 月 30 日

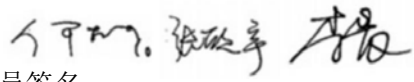
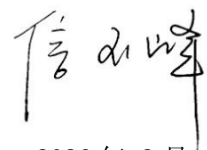
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：  2026 年 8 月 30 日
--	---

三明学院 动画 专业（理论课程）教学大纲

课程名称	动画项目策划			课程代码	1432430 F03
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他 ☐			授课教师	林子扬
修读方式	☒ 必修 ☐ ☐ 选修			学 分	3
开课学期	2026— 2027 学年 第 1 学期	总学 时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后 续 课程	先修课程：《动画艺术概论》《动画视听语言》《动画剧本写作》《动画创新造型设计》等。 后续课程：《动画导演》《动画短片创作》《毕业实习》《毕业设计》等。				
B 课程描述	《动画项目策划》是动画专业必修课程。课程以动画项目从创意形成到立项论证的全过程为主线，讲授市场与受众研究、选题定位、世界观与角色策划、故事提案、视觉风格、制作流程、团队分工、进度预算、宣发与版权等内容。学生以小组项目完成一套具有可执行性的动画项目策划案和提案展示。				
C 课程目标	（一）知识目标 1.掌握动画项目策划的流程、文档规范，以及市场、受众、内容、制作、运营与版权的基础知识。（目标 A2） （二）能力目标 2.能够完成动画项目调研、选题定位、故事概念、角色与世界观、视觉风格等核心策划内容。（目标 B1） 3.能够编制制作流程、团队分工、进度与成本计划，并通过提案有效沟通项目价值和实施路径。（目标 B2） （三）素养目标 4.坚持正确价值导向，尊重原创和知识产权，运用中国文化资源讲好中国故事，形成团队责任与职业伦理。（目标 D2）				
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		
	B 实务技能		B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标 2		
	B 实务技能		B2 具备动画项目策划、运作和管理能力		课程目标 3		
	D 协作整合		D2 具备团队协作、沟通整合和职业责任意识		课程目标 4		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计
	绪论：动画项目策划与产业流程				2	0	2
	第一章 市场、受众与竞品研究				2	2	4
	第二章 选题定位与核心创意				2	4	6
	第三章 故事、世界观与角色策划				2	6	8
	第四章 视觉风格与样片规划				2	4	6
	第五章 制作流程、团队与进度管理				2	4	6
	第六章 成本、版权、发行与宣发				2	4	6
	第七章 项目策划案整合与路演				2	8	10
	合 计				16	32	48
F 教学方式	■课堂讲授 ■讨论座谈 ■问题导向学习 ■分组合作学习 ■专题学习 ■实作学习 ■探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他 □						
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写 3 次)		教学方式 与手段	
				思政元素	思政目标		

	1	动画项目策划导论与产业案例	课程目标1	动画作品的社会影响	树立正确的创作导向与社会责任	讲授、案例分析
	2	市场调研、受众画像与竞品分析	课程目标1、2	实事求是的调查研究	形成严谨务实的研究态度	问题导向、分组调研
	3	选题定位、主题价值与核心创意	课程目标2、4	讲好中国故事	增强文化自信和价值判断力	讨论、创意工作坊
	4	故事概念、世界观和角色策划	课程目标2、4	中华文化的创新表达	推动传统文化创造性转化	讲授、实作
	5	视觉风格、技术路线与样片规划	课程目标2、3	创新精神与工匠精神	形成精益求精的创作品质	案例分析、任务驱动
	6	流程、团队、进度、预算与风险	课程目标1、3	契约精神和团队责任	培养协作、诚信与执行能力	项目管理演练
	7	版权、发行、宣发及项目路演	课程目标3、4	知识产权与职业伦理	依法创作并规范传播	项目制、路演评价
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%）		课堂考勤与表现（10%） 阶段练习与讨论（30%）		课程目标 1、2、4	
	中期（20%）		中期项目方案与汇报（20%）		课程目标 2、3、4	
	期末（40%）		综合项目成果、策划文档与答辩（40%）		课程目标 1、2、3、4	
I 建议教材及学习资源	1.建议教材：孙立军、王昊，《动画创作》，高等教育出版社，2024。 2.参考书目： （1）理查德德·威廉姆斯，《原动画基础教程》，中国青年出版社； （2）罗伯特·麦基，《故事》，天津人民出版社； （3）动画项目策划书、项目管理与版权法规相关资料。					
J 教学条件需求	1.多媒体或智慧教室，活动桌椅； 2.满足专业设计的软件、计算机及投影设备； 3.超星学习通等网络教学平台； 4.满足项目讨论、实作与成果展示的空间条件。					
K 注意事项	1.课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术与设计学院； 2.教学内容可结合行业发展和教学实际适度调整； 3.请尊重知识产权，课程资料不得非法复制传播。					

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： 林子扬 2026 年 8 月 26 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。  专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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 8 月 30 日

三 明 学 院 动 画 专 业 （ 理 论 课 程 ） 教 学 大 纲

课程名称	展示设计			课程代码	1432530 F03
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他 ☐			授课教师	林子扬
修读方式	☒ 必修 ☐ ☐ ☐ 选修			学 分	3
开课学期	2026— 2027 学年 第 1 学期	总学 时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后 续 课程	先修课程：《设计构成》《动画场景设计》《数字图像处理》《动画视听语言》等。 后续课程：《动画短片创作》《毕业实习》《毕业设计》等。				
B 课程描述	《展示设计》是动画专业必修课程。课程围绕展示空间的信息传播、视觉叙事与综合呈现展开，讲授展示策划、空间组织、动线设计、视觉识别、材料与灯光、数字媒体展示及方案表达等内容。通过案例分析和项目实践，使学生能够将动画专业的视觉语言转化为兼具传播效果、审美品质和实施可行性的展示方案。				
C 课程目标	（一）知识目标 1.掌握展示设计的基本概念、类型、工作流程，以及空间、色彩、照明、材料和信息版式的基本原理。（目标 A2） （二）能力目标 2.能够围绕展示主题完成受众分析、内容策划、空间动线、视觉系统与数字媒体展示设计，并规范表达方案。（目标 B1） 3.能够综合评估安全、成本、可持续性与现场实施条件，完成小型展示项目的协作设计与汇报。（目标 B2） （三）素养目标 4.坚持文化自信与原创意识，尊重知识产权，在设计中主动传播中华优秀传统文化并践行绿色设计理念。（目标 D2）				
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		
	B 实务技能		B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标 2		
	B 实务技能		B2 具备动画项目策划、运作和管理能力		课程目标 3		
	D 协作整合		D2 具备团队协作、沟通整合和职业责任意识		课程目标 4		
E 教学内容	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计
	绪论：展示设计概念、类型与行业流程				2	0	2
	第一章 展示主题与受众研究				2	2	4
	第二章 展示空间组织与参观动线				2	4	6
	第三章 展示视觉识别与信息版式				2	4	6
	第四章 色彩、材料与照明设计				2	4	6
	第五章 展具、陈列与人体工程学				2	4	6
	第六章 数字媒体与交互展示				2	4	6
	第七章 综合展示项目设计与汇报				2	10	12
	合 计				16	32	48
F 教学方式	■课堂讲授 ■讨论座谈 ■问题导向学习 ■分组合作学习 ■专题学习 ■实作学习 ■探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他 □						
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (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	展示设计导论与案例分析	课程目标1	文化场馆与国家形象	理解展示设计的公共传播责任	讲授、案例分析
	2	主题策划、受众定位与内容结构	课程目标1、2	中华优秀传统文化资源	增强文化自信与内容判断力	问题导向、分组讨论
	3	空间组织、参观动线与安全规范	课程目标1、2、3	以人为本与公共安全	形成责任意识和规范意识	讲授、图示推演
	4	视觉识别、版式与导视系统	课程目标2、4	规范表达与知识产权	坚持原创并尊重著作权	案例分析、实作
	5	材料、照明、展具与绿色设计	课程目标1、3、4	节约资源与绿色发展	践行可持续设计理念	讲授、材料实验
	6	数字媒体与交互展示设计	课程目标2、3	科技创新与服务社会	提升创新意识和用户关怀	任务驱动、实作
	7	综合方案深化、模型表达与汇报	课程目标2、3、4	团队协作与职业伦理	培养协作、诚信和工匠精神	项目制、汇报评价
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%）		课堂考勤与表现（10%） 阶段练习与讨论（30%）		课程目标 1、2、4	
	中期（20%）		中期项目方案与汇报（20%）		课程目标 2、3、4	
	期末（40%）		综合项目成果、策划文档与答辩（40%）		课程目标 1、2、3、4	
I 建议教材及学习资源	1.建议教材：韩斌,《展示设计》,中国青年出版社,2021。 2.参考书目： （1）王芝湘,《展示设计》,人民邮电出版社,2022; （2）李远,《展示空间设计》,化学工业出版社,2021; （3）相关博物馆、展览与品牌展示案例资料。					
J 教学条件需求	1.多媒体或智慧教室,活动桌椅; 2.满足专业设计的软件、计算机及投影设备; 3.超星学习通等网络教学平台; 4.满足项目讨论、实作与成果展示的空间条件。					
K 注意事项	1.课程大纲由任课教师团队联合制定,解释权归艺术与设计学院; 2.教学内容可结合行业发展和教学实际适度调整; 3.请尊重知识产权,课程资料不得非法复制传播。					

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： 林子扬 2026 年 8 月 26 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 何可明、张敬亭、李松 专家组成员签名： 2026 年 8 月 30 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。 信永峰 教学工作指导小组组长： 2026 年 8 月 30 日