



三明学院  
SANMING UNIVERSITY

# 动画（闽台）专业 课程教学大纲

海峡理工学院编制

二〇二三年三月

# 海峡理工学院教学大纲

## 动画专业

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| 1. 三明学院动画（闽台）专业(色彩构成)教学大纲 .....             | 1   |
| 2. 三明学院动画（闽台）专业(动画速写)教学大纲 .....             | 6   |
| 3. 三明学院动画（闽台）专业(漫画创作)教学大纲 .....             | 10  |
| 4. 三明学院动画（闽台）专业(动画艺术史)教学大纲 .....            | 14  |
| 5. 三明学院动画（闽台）专业(定格动画创作)教学大纲 .....           | 19  |
| 6. 三明学院动画（闽台）专业(三维动作设计)教学大纲 .....           | 26  |
| 7. 三明学院动画（闽台）专业(插画设计)教学大纲 .....             | 31  |
| 8. 三明学院动画（闽台）专业(世界动画史)教学大纲 .....            | 35  |
| 9. 三明学院动画（闽台）专业（专业见习）教学大纲 .....             | 40  |
| 10. 三明学院动画（闽台）专业(学年论文（剧本）)教学大纲 .....        | 44  |
| 11. 三明学院动画（闽台）专业（学年设计）教学大纲 .....            | 48  |
| 12. 三明学院动画（闽台）专业(销售创意)教学大纲 .....            | 52  |
| 13. 三明学院动画（闽台）专业(网页设计)教学大纲 .....            | 57  |
| 14. 三明学院动画（闽台）专业（动画特效合成（AE））教学大纲 .....      | 62  |
| 15. 三明学院动画（闽台）专业(动画导演与营销)教学大纲 .....         | 68  |
| 16. 三明学院动画（闽台）专业(三维动画建模(MAYA))教学大纲 .....    | 75  |
| 17. 三明学院动画（闽台）专业(动画表演)教学大纲 .....            | 80  |
| 18. 三明学院动画（闽台）专业(动画运动规律)教学大纲 .....          | 86  |
| 19. 三明学院动画（闽台）专业(三维动画设计基础（3DMax）)教学大纲 ..... | 92  |
| 20. 三明学院动画（闽台）专业(游戏角色场景原型开发基础)教学大纲 .....    | 98  |
| 21. 三明学院动画（闽台）专业(动画视听语言)教学大纲 .....          | 104 |

## 三明学院动画（闽台）专业(色彩构成)教学大纲

|                                       |                                                                                                                                                                                                         |                                                 |    |            |            |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----|------------|------------|
| 课程名称                                  | 色彩构成                                                                                                                                                                                                    |                                                 |    | 课程代码       | 1432320F06 |
| 课程类型                                  | <input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" 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                                  | 2                                                                                                                                                                                                       | 总学时                                             | 48 | 其中实践学时     | 32         |
| 混合式<br>课程网址                           |                                                                                                                                                                                                         |                                                 |    |            |            |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>课程</b>             | 先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画速写》、《平面构成》等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。<br>后续课程：《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》、《毕业设计》等。                                                                                           |                                                 |    |            |            |
| <b>B<br/>课程描述</b>                     | 《色彩构成》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色彩设计的理论依据和指导。通过对色彩构成基本规律的学习,掌握色彩在构成关系上的科学原理,明确使用色彩的目的性和功能性，以及了解相关色彩组合,变化的基本规律，通过色彩构成作业，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。          |                                                 |    |            |            |
| <b>C<br/>课程目标</b>                     | （一）专业<br>1. 掌握色彩构成的基本概念及理论研究范畴。<br>（二）务实能力<br>2. 掌握色彩语言、色彩构成视觉规律与属性，理性分析色彩现象。并且，可以利用所学色彩知识进行设计与创作。<br>（三）素养<br>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。           |                                                 |    |            |            |
| <b>D<br/>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>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                                                                                                                                                                                                  | C2 具有发掘、分析、应用研究成果解决问题的能力，具备较强的色彩设计创意创新能力及实践操作能力 |    | 课程目标 1、2、3 |            |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |            |                         |             |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------|-------------------------|-------------|
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |            |                         |             |
| E<br>教学内容 | 章节内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |            | 学时分配                    |             |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |            | 理论                      | 实践          |
|           | 第一章 色彩基础知识<br>第一节 光与色彩<br>第二节 色系与色立体<br>第三节 色彩混合                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |            | 3                       | 1           |
|           | 第二章 色彩对比构成（上）<br>第一节 明度对比<br>第二节 色相对比                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |            | 4                       | 4           |
|           | 第三章 色彩对比构成（下）<br>第一节 纯度对比<br>第二节 冷暖对比                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |            | 4                       | 4           |
|           | 第四章 色彩调和与秩序<br>第一节 色彩调和<br>第二节 色彩秩序                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |      |            | 4                       | 4           |
|           | 第五章 色彩重构与情感表现<br>第一节 色彩重构<br>第二节 色彩情感<br>第三节 主题表现                                                                                                                                                                                                                                                                                       |      |            | 6                       | 6           |
|           | 第六章 课题练习                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |            | 2                       | 2           |
|           | 第七章 项目测试                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |            | 1                       | 3           |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |      |            | 24                      | 24          |
| F<br>教学方式 | <input type="checkbox"/> 课堂讲授 <input checked="" 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<br><input type="checkbox"/> 专题学习 <input type="checkbox"/> 实作学习 <input type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习<br><input checked="" type="checkbox"/> 其他 |      |            |                         |             |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 教学内容 | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填3次) |             |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |            | 思政元素                    | 思政目标        |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |      |            |                         | 教学方式<br>与手段 |

|   |                                                   |                            |                                         |                                              |                    |
|---|---------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------|
| 1 | 第一章 色彩基础知识<br>第一节 光与色彩<br>第二节 色系与色立体<br>第三节 色彩混合  | 课程目标 1<br>课程目标 2           | 课堂规范及要求，培养自主学习与终身学习的习惯。                 | 1. 学习态度<br>2. 自主学习<br>3. 辩证思维                | 讲授法结合案例分析，讨论式教学    |
| 2 | 第二章 色彩对比构成（上）<br>第一节 明度对比<br>第二节 色相对比             | 课程目标 2                     | 以美好生活，优美大自然为视角，发现身边的美景，观察景色的明度变化。       | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维                           | 讲授法结合分析法，课堂练习、任务驱动 |
| 3 | 第三章 色彩对比构成（下）<br>第一节 纯度对比<br>第二节 冷暖对比             | 课程目标 2                     |                                         |                                              | 讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习 |
| 4 | 第四章 色彩调和与秩序<br>第一节 色彩调和<br>第二节 色彩秩序               | 课程目标 2                     |                                         |                                              | 讲授法结合分析法、课堂实践、示范讲解 |
| 5 | 第五章 色彩重构与情感表现<br>第一节 色彩重构<br>第二节 色彩情感<br>第三节 主题表现 | 课程目标 2<br>课程目标 3           | 以北京奥运会吉祥物、京剧脸谱为例，分析色彩情感表现。              | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维<br>3. 坚定文化自信              | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
| 6 | 第六章 课题练习                                          | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>课程目标 3 | 以爱党、爱国、爱社会主义，传承红色基因为主题进行创作，增加爱国主义情怀。    | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维<br>3. 传承红色基因              | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
| 7 | 第七章 项目测试                                          | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>课程目标 3 | 在项目中，强调红色文化，强调作品中的民族性。围绕国家情怀、文化素养等内容创作。 | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维<br>3. 传承红色基因<br>4. 坚定文化自信 | 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<br>评价方式                                                                                                                                                                                             | 平时（50%）                                                                                                                                                                                                       | （1）出勤成绩<br>（2）实作评价：课程作业、日常表现、期中测试。 | 课程目标 1、2、3 |
|                                                                                                                                                                                                       | 期末考试（50%）                                                                                                                                                                                                     | 期末考试、期末课程设计                        | 课程目标 1、2、3 |
| I<br>建议教材<br>及学习资料                                                                                                                                                                                    | 1. 建议教材：《色彩构成(第三版)》于国瑞编著：清华大学出版社，2019年06月。<br>2. 参考书目：<br>（1）《色彩构成（第一版）》胡心怡编著：上海人民美术出版，2018 年 6 月；<br>（2）《色彩构成(普通高等教育艺术设计类专业十三五系列规划教材)》赵佳、徐冰编著：化学工业出版社，2010 年 12 月；<br>（3）《新色彩构成》李宪锋、刘宁编著：化学工业出版社，2021 年 2 月。 |                                    |            |
| J<br>教学条件<br>需求                                                                                                                                                                                       | 1. 多媒体或画室，活动桌椅；<br>2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂；<br>3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                                                                                                        |                                    |            |
| K<br>注意事项                                                                                                                                                                                             | 1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术设计系；<br>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。                                                                                                                        |                                    |            |
| 备注：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>（1）纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>（2）实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>（3）档案评价：书面报告、专题档案<br>（4）口语评价：口头报告、口试 |                                                                                                                                                                                                               |                                    |            |

|             |                                                                                                        |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p>陈蕊蕊      张苑      吴晓华</p> <p>2023 年 2 月 13 日</p>                              |
| <p>审批意见</p> | <p>专家组审定意见：</p> <p>课程内容安排合理，符合教学要求</p> <p>专家组成员签名：</p> <p>张破亭    李霞    仝可明。</p> <p>2023 年 2 月 13 日</p> |
|             | <p>学院教学工作指导小组审议意见：</p> <p>符合培养方案要求同意执行</p> <p>教学工作指导小组组长：</p> <p>张破亭</p> <p>2023 年 2 月 13 日</p>        |

## 三明学院动画（闽台）专业(动画速写)教学大纲

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                        |    |          |            |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----|----------|------------|
| 课程名称                        | 动画速写                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                        |    | 课程代码     | 1432320F10 |
| 课程类型                        | <input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                                      |                        |    | 授课教师     | 张欣宇<br>张苑  |
| 修读方式                        | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |    | 学      分 | 2          |
| 开课学期                        | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 总学时                    | 48 | 其中实践学时   | 32         |
| 混合式<br>课程网址                 | 无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                        |    |          |            |
| A<br>先修及后续<br>课程            | 先修课程：动画艺术概论<br>后续课程：计算机图形图像基础（Photoshop）、二维动画设计基础                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                        |    |          |            |
| B<br>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<br>课程目标                   | <p>（一）知识</p> <p>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。</p> <p>2. 归纳：有分析和解决问题的能力；具有专业力和创造力。</p> <p>（二）能力</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>（三）素养</p> <p>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。</p> <p>6. 养成：学生不仅要具备扎实的写实造型能力，还要具备将复杂的形态概括成简练的艺术形态的能力。在抓住本质形态的同时区分主次、强弱，使学生做到观察、表现物象一针见血，这需要一个学习积累的过程，合理的教学安排能使尽快掌握形象概括能力。</p> |                        |    |          |            |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 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 |            |
|                             | 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                           | 章节内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                        |    | 学时分配     |            |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                         |                |                          |             |               |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------|--------------------------|-------------|---------------|
| 教学内容      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                         |                | 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<br>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<br><input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习<br><input type="checkbox"/> 其他 |                         |                |                          |             |               |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 教学内容                    | 支撑课<br>程<br>目标 | 课程思政融入                   |             | 教学方式<br>与手段   |
|           | 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<br>问题导向  |
|           | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 实践练习（一）                 | 6              |                          |             | 问题导向<br>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<br>实作学习  |
|           | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 实践练习（二）<br>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<br>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<br>问题导向  |
|           | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 实践练习（三）<br>影视动漫分析临摹，及创作 | 4、6            |                          |             | 问题导向<br>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）<br>各种材料创作分析     | 4、6            | 国内外动画速写创作<br>方式分析            | 丰富传统视觉<br>语言形式。              | 探究式学习                        |
|                                                                                  | 9                                                                                                                                                                                                                         | 第五章 速写的<br>构图和绘制的流<br>程 | 4、5、6          | 通过对经典作品，进行<br>分析动画速写临摹分<br>析 | 开阔眼界、增<br>强民族自豪感             | 专题学习<br>实作练习                 |
|                                                                                  | 10                                                                                                                                                                                                                        | 实践练习（五）<br>速写创作流程练<br>习 | 4、5            |                              |                              | 专题学习<br>实作练习                 |
|                                                                                  | 11                                                                                                                                                                                                                        | 第六章 人物速<br>写的绘制         | 1、2、3          | 社会主义核心价值观<br>题材              | 结合职业渗透<br>尊师重道、德<br>品先行      | 专题学习<br>实作学习                 |
|                                                                                  | 12                                                                                                                                                                                                                        | 实践练习（六）<br>设计思维与方法      | 1、2、3、<br>4、5、 | 引入传统文化优秀绘<br>画作品案例           | 领悟中华传统<br>文化的博大精深，强化创新<br>意识 | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| H<br>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<br>建议教材<br>及学习资料                                                               | 建议教材：<br>《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》<br>李锐峰、杜海明、罗倩倩 编著，中国青年出版社，2016年9月1日<br>参考书目：<br>1.《动画速写》<br>李锐峰 杜海明 罗倩倩 等，中国青年出版社，2019年2月1日<br>2.《动画速写》编著：朱贵杰 杨林，南京大学出版社，2014年03月01日<br>3.《动画速写》编著：薄芙丽，商杰，中南大学出版社有限责任公司，2008年01月 |                         |                |                              |                              |                              |
| J<br>教学条件<br>需求                                                                  | 多媒体，实训房、无线上网，座位可移动。                                                                                                                                                                                                       |                         |                |                              |                              |                              |
| K<br>注意事项                                                                        |                                                                                                                                                                                                                           |                         |                |                              |                              |                              |
| 备注：<br>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<br>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>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">张茹 张破亭</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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>家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;">张破亭 李俊 仝可明。</p> <p>2023 年 2 月 13 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;">张破亭</p> <p>教学工作指导小组组长：</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p> |

## 三明学院动画(闽台)专业(漫画创作)教学大纲

|                     |                                                                                                                                                                                                         |     |                                   |        |            |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------|--------|------------|
| 课程名称                | 漫画创作                                                                                                                                                                                                    |     |                                   | 课程代码   | 1432320F17 |
| 课程类型                | <input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 |     |                                   | 授课教师   | 李晨         |
| 修读方式                | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                      |     |                                   | 学 分    | 2          |
| 开课学期                | 4                                                                                                                                                                                                       | 总学时 | 48                                | 其中实践学时 | 32         |
| 混合式课程网址             | <a href="http://mooc1.chaoxing.com/course/220768269.html?headFid=1599">http://mooc1.chaoxing.com/course/220768269.html?headFid=1599</a>                                                                 |     |                                   |        |            |
| A<br>先修及后续课程        | 先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描、动画创新造型基础<br>后修课程：插画设计、动画短片创作                                                                                                                                                        |     |                                   |        |            |
| B<br>课程描述           | 本课程动画专业的一门学科专业选修课。旨在引导学生加强对专业知识、专业学习的认识，确立科学的学习目标和学习方法。漫画设计课程是一门理论与实践相结合，主在培养学生学会漫画设计技法，能够结合社会时事、热点问题、传统文化等主题独立完成漫画设计的课程，为学生今后更好的从事动画专业相关内容夯实基础。                                                        |     |                                   |        |            |
| C<br>课程目标           | (一) 知识<br>1、掌握漫画分类、内涵、设计流程等基础知识和理论，形成漫画的创作体系<br>(二) 能力<br>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。<br>3、具备文化内涵的提取、转化、创新的能力。<br>4、具备一定的文化创新创业的能力。<br>(三) 素养<br>5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神                             |     |                                   |        |            |
| D<br>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 掌握较为系统的动画基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养 |        | 课程目标 1、2、3 |
|                     | 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 4、5   |
| E                   | 章节内容                                                                                                                                                                                                    |     |                                   | 学时分配   |            |
|                     |                                                                                                                                                                                                         |     |                                   | 理论     | 实践   合计    |

|           |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                |                      |                              |                      |
|-----------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------|------------------------------|----------------------|
| 教学内容      | 第一章漫画概述<br>1.1 漫画发展史                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2              | 4                    | 6                            |                      |
|           | 第二章漫画故事编剧技巧<br>2.1 剧本大纲与编排                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 3              | 4                    | 7                            |                      |
|           | 第三章漫画人物设计绘制技法                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2              | 4                    | 6                            |                      |
|           | 第四章漫画背景的绘制技法与分镜头基础知识<br>4.1 背景绘制<br>4.2 分镜基础 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 4              | 6                    | 10                           |                      |
|           | 第五章 单幅漫画表现技法                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2              | 4                    | 6                            |                      |
|           | 第六章 剧情漫画创作<br>6.1 策划文案                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2              | 4                    | 6                            |                      |
|           | 6.2 命题实训                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2              | 6                    | 8                            |                      |
|           | 合 计                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 16             | 32                   | 48                           |                      |
|           | F<br>教学方式                                    | <div><input type="checkbox"/>课堂讲授      <input type="checkbox"/>讨论座谈      <input type="checkbox"/>问题导向学习      <input type="checkbox"/>分组合作学习</div> <div><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 checked="" type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div> <div><input checked="" type="checkbox"/>其他</div> |                |                      |                              |                      |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                     | 教学内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 支撑课程<br>目标     | 课程思政融入               |                              | 教学方式<br>与手段          |
|           |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                | 思政元素                 | 思政目标                         |                      |
|           | 1                                            | 延安解放区的漫画发展                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1、2、3          |                      |                              | 课堂讲授<br>讨论座谈         |
|           | 2                                            | 经典文学作品与漫画脚本转换专题分析一                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1、2、3          |                      |                              | 课堂教授<br>问题导向         |
|           | 3                                            | 经典文学作品与漫画脚本转换专题分析二                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1、2、3          | 播放传统民族文化题材漫画作品       | 树立正确三观塑造良好人格培养民族自豪感。         | 课堂讲授<br>讨论座谈         |
|           | 4                                            | Procreate 应用                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1、2            |                      |                              | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作 |
| 5         | 国漫案例分析与总结                                    | 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<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |                      |

|                                                                              |                                                                                                                                                      |                         |              |                                    |                 |                              |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|------------------------------------|-----------------|------------------------------|
|                                                                              | 6                                                                                                                                                    | 日式漫画《竹光寺》、《monster》案例分析 | 1、2、3        |                                    |                 | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
|                                                                              | 7                                                                                                                                                    | 剧情漫画创作命题实训              | 1、2、3、4      | 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<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| H<br>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<br>建议教材<br>及学习资料                                                           | 建议教材：<br>《漫画分镜头表现教程》 陈洁滋主编 中国轻工业出版社 2015 社<br>学习资料：<br>《现代漫画概论》，王庸声著，海洋出版社，2012 年版<br>中国文化符号解读[M]. 吴畏. 复旦大学出版社，2017.<br>文化创意学[M]. 吴存东. 中国经济出版社，2010. |                         |              |                                    |                 |                              |
| J<br>教学条件<br>需求                                                              | 多媒体，实训房、无线上网，座位可移动。                                                                                                                                  |                         |              |                                    |                 |                              |
| K<br>注意事项                                                                    |                                                                                                                                                      |                         |              |                                    |                 |                              |
| 备注：<br>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：<br><div>李晨 张茹 余毅</div> <div>2023 年 2 月 13 日</div>                                                                                    |                         |              |                                    |                 |                              |

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：

张破亭 李霞 仝可明。

2023 年 2 月 13 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

张破亭

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业(动画艺术史)教学大纲

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |                                    |        |            |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------------|--------|------------|
| 课程名称                | 动画艺术史                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |                                    | 课程代码   | 1431320F18 |
| 课程类型                | <input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他                                                                                                                               |     |                                    | 授课教师   | 王芳         |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |     |                                    |        |            |
| A<br>先修及后续课程        | 先修课程：动画表演、动画剧本创作<br>后续课程：动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |                                    |        |            |
| B<br>课程描述           | 任何一个专业都有其单独的历史理论，其重要性不言而喻。以往的动画史理论归于动画艺术概论，而培养方案中将其列为单独，并开设为第六学期的专业选修课，其课程性质决定了《世界动画史》这门课程作为动画专业的理论课，应在原有的基础上有所提升。因此课程在讲授各国动画史的基础上，形成基本理论体系，并结合数字媒体时代特点、学生制作动画的经验，探讨动画发展趋势。                                                                                                                                                           |     |                                    |        |            |
| C<br>课程目标           | （一）知识<br>1. 理解世界各国动画艺术、技术的历史及基础理论；辨别各种动画艺术片产生的历史背景及与背景相适应的主题思想。<br>2. 归纳各种动画流派的产生和发展规律、世界动画的未来的发展趋势。<br>（二）能力<br>3. 分析各时期动画发展的阶段特征，并从中提取适合自身发展的理论及技法知识的学习能力。<br>4. 分析和鉴赏各国动画的能力。<br>（三）素养<br>5. 重视动画艺术的基础理论，能较熟练地应用动画史理论的思想方法解决动画创作问题，养成动画制作坚实的理论基础。认识到中国动画在世界动画史上曾有过无比辉煌的时期，中国动画发展是有其发展的艺术规律和良好基础的。<br><b>【注】</b> 课程思政元素一定要在课程目标中体现。 |     |                                    |        |            |
| D<br>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 掌握较为系统的动画基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养。 |        | 课程目标 1     |
|                     | 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 2     |
|                     | B 实务技能                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     | B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力。   |        | 课程目标 3     |

|           |                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        |        |    |      |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------|--------|----|------|
|           | 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 4 |    |      |
|           | E 社会责任                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | E1 具备引导社会大众审美行为的能力。        |        | 课程目标 5 |    |      |
| E<br>教学内容 | 章节内容                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 学时分配   |    |      |
|           |                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 理论     | 实践 | 合计   |
|           | 第一章 动画总论<br>第一节 动画的原理<br>第二节 动画的分类与艺术形式<br>第三节 动画的产生与发展                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 4      | 0  | 4    |
|           | 第二章 中国动画发展史<br>第一节 中国动画的启蒙时代<br>第二节 中国动画的中期时代<br>第三节 中国动画的新时代                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 6      | 0  | 6    |
|           | 第三章 美国动画发展史<br>第一节 美国动画史<br>第二节 美国动画的发展阶段<br>第三节 美国具有代表性的动画公司                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 6      | 0  | 6    |
|           | 第四章 亚洲动画发展史<br>第一节 日本动画发展概述<br>第二节 日本动画的代表人物和作品<br>第三节 韩国动画发展概述                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 6      | 0  | 6    |
|           | 第五章 欧洲动画发展史<br>第一节 俄罗斯动画简史<br>第二节 英国动画简史<br>第三节 法国动画简史<br>第四节 德国动画简史<br>第五节 捷克动画简史 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 6      | 0  | 6    |
|           | 第六章 北美动画发展史<br>第一节 加拿大动画简史<br>第二节 其他各国动画简史                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 2      | 0  | 2    |
|           | 第七章 数字媒体时代的动画发展趋势                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 2      | 0  | 2    |
|           | 合 计                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |        | 32     | 0  | 32   |
|           | F<br>教学方式                                                                          | <div><div><input type="checkbox"/>课堂讲授</div><div><input checked="" type="checkbox"/>专题学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>其他</div></div> <div><div><input checked="" type="checkbox"/>讨论座谈</div><div><input checked="" type="checkbox"/>实作学习</div></div> <div><div><input type="checkbox"/>问题导向学习</div><div><input type="checkbox"/>探究式学习</div></div> <div><div><input checked="" type="checkbox"/>分组合作学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div></div> |                            |        |        |    |      |
| G         | 授课                                                                                 | 教学内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 支撑课程                       | 课程思政融入 |        |    | 教学方式 |

| 教学安排 | 次别 |               | 目标      | (根据实际情况至少填写 3 次)                  |                              | 与手段            |
|------|----|---------------|---------|-----------------------------------|------------------------------|----------------|
|      |    |               |         | 思政元素                              | 思政目标                         |                |
|      | 1  | 动画原理、动画的产生与发展 | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 2  | 动画的分类与艺术形式    | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 3  | 中国动画的启蒙时代     | 1、2、3、5 | 中国动画在世界动画史上曾辉煌过，这是中国动画发展的良好基础与实力。 | 探讨适合中国动画发展的艺术规律。             | 课堂讲授与讨论结合、课后作业 |
|      | 4  | 中国动画的中期时代     | 1、2、3、5 |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 5  | 中国动画的新时代      | 1、2、3、5 | 优秀传统文化成为动画创作的素材，并获得市场肯定。          | 鼓励学生在进行动画创作时，多挖掘、传承优秀传统文化资源。 | 课堂讲授与、讨论结合     |
|      | 6  | 美国动画发展概况      | 1、2、3   | 引入美国动画的优秀案例。                      | 学习和借鉴外国先进的动画创作理念。            | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 7  | 美国动画发展阶段分析    | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 8  | 美国动画公司典型（迪士尼） | 1、2、3、4 |                                   |                              | 课堂讲授与问题导向、讨论结合 |
|      | 9  | 日本动画史概论       | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 10 | 日本动画的代表人物和作品  | 1、2、3、4 |                                   |                              | 课堂讲授与问题导向、讨论结合 |
|      | 11 | 韩国动画简史        | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 12 | 俄罗斯动画简史       | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |
|      | 13 | 加拿大动画简史       | 1、2、3   |                                   |                              | 课堂讲授与讨论结合      |

|                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                    |               |                 |                          |                                  |               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------|--------------------------|----------------------------------|---------------|
|                                                                                                                                                                                                       | 14                                                                                                                                 | 英国法国动画简史      | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授与讨论结合     |
|                                                                                                                                                                                                       | 15                                                                                                                                 | 德国捷克动画简史      | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授与讨论结合     |
|                                                                                                                                                                                                       | 16                                                                                                                                 | 数字媒体时代下动画表现发展 | 1、2、3、4、5       | 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。 | 课堂讲授与探究式、讨论结合 |
| H<br>评价方式                                                                                                                                                                                             | 评价项目及配分                                                                                                                            |               | 评价项目说明          |                          | 支撑课程目标                           |               |
|                                                                                                                                                                                                       | 平时小测（40%）                                                                                                                          |               | 提交电子形式平时作业、课堂表现 |                          | 1-2-3-4-5                        |               |
|                                                                                                                                                                                                       | 期末（60%）                                                                                                                            |               | 期末考             |                          | 1-2-3-4-5                        |               |
| I<br>建议教材及学习资料                                                                                                                                                                                        | 建议教材：<br>《中外动画史》 张宇 辽宁美术出版社<br><br>参考书目：<br>1.《动画艺术概论》 贾否 中国高等教育出版社<br>2.《中外动画史 动漫与媒体艺术》 方建国等 浙江大学出版社<br>3.《数字时代的文化发展》 郑焕钊 暨南大学出版社 |               |                 |                          |                                  |               |
| J<br>教学条件需求                                                                                                                                                                                           | 多媒体教室。                                                                                                                             |               |                 |                          |                                  |               |
| K<br>注意事项                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                    |               |                 |                          |                                  |               |
| 备注：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(4)口语评价：口头报告、口试 |                                                                                                                                    |               |                 |                          |                                  |               |

|             |                                                                                                                                                                                                               |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">王芳 杨晓燕</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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;">张破亭 李俊 仝可明</p> <p>2023 年 2 月 13 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;">张破亭</p> <p style="text-align: center;">教学工作指导小组组长：</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p> |

## 三明学院动画（闽台）专业(定格动画创作)教学大纲

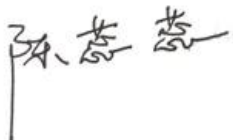
|                                       |                                                                                                                                                                                            |                                   |    |        |            |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----|--------|------------|
| 课程名称                                  | 定格动画创作                                                                                                                                                                                     |                                   |    | 课程代码   | 1432330F21 |
| 课程类型                                  | <input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><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    | 3          |
| 开课学期                                  | 4                                                                                                                                                                                          | 总学时                               | 64 | 其中实践学时 | 32         |
| 混合式<br>课程网址                           | 无                                                                                                                                                                                          |                                   |    |        |            |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>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》、《原动画创作》、《动画剧本写作》、《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。</p> <p>后续课程：《二维动画短片创作》、《动画剪辑与合成设计》、《案例与专题设计》、《三维动画短片创作》、《毕业论文(设计)》等。</p> |                                   |    |        |            |
| <b>B<br/>课程描述</b>                     | <p>《定格动画创作》属于动画专业核心课程，通过对定格动画的学习训练，能够提高学生对动画的认知能力，对动画短片创作的整体把握能力。通过课堂教学，使学生能够较全面的掌握定格动画的基本知识和创作技巧，帮助学生领悟创意规律；通过定格动画角色和场景的制作，锻炼学生的动手能力和团队协作意识。</p>                                          |                                   |    |        |            |
| <b>C<br/>课程目标</b>                     | <p>（一）知识</p> <p>1. 掌握定格动画创作的专业理论知识，具备较高的动画专业素养。</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，具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力。</p> <p>（三）素养</p> <p>3. 重视团队协作，具备较强的团队协作、沟通和整合的能力。</p>      |                                   |    |        |            |
| <b>D<br/>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>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 掌握较为系统的动画基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养 |    |        | 课程目标 1、2、3 |
|                                       | 应用创新                                                                                                                                                                                       | C1 具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力         |    |        | 课程目标 1、2   |
|                                       | 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、3    |

| E<br>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<br>第一节 定格动画的发展历程<br>第二节 定格动画的制作流程、定格动画的分类                                                                     | 3    | 1  | 4  |
|           | 第二章 熟悉你的装备<br>第一节 相机、灯光<br>第二节 软件、拍摄台<br>第三节 工具和材料                                                                       | 3    | 1  | 4  |
|           | 第三章 一些简单的技巧<br>第一节 简单的黏土动画<br>第二节 简单的实物动画<br>第三节 简单的替换动画                                                                 | 3    | 1  | 4  |
|           | 第四章 开始你的创意<br>第一节 有一个好创意、打动人的角色<br>第二节 故事的结构、分镜头台本                                                                       | 5    | 3  | 8  |
|           | 第五章 制作你的角色<br>第一节 设计角色、骨架制作<br>实践练习（一）：角色骨架制作<br>第二节 角色的制作方法<br>实践练习（二）：角色制作                                             | 2    | 6  | 8  |
|           | 第六章 搭建你的场景<br>第一节 设计场景、室内场景的制作<br>实践练习（三）：室内场景的制作<br>第二节 户外场景的制作<br>实践练习（四）：户外场景的制作<br>第三节 抠像合成场景、道具的制作<br>实践练习（五）：道具的制作 | 5    | 7  | 12 |
|           | 第七章 了解运动规律                                                                                                               | 3    | 1  | 4  |
|           | 第八章 让角色开始表演<br>第一节 姿势、走路、跑步<br>实践练习（六）：拍摄角色走路、跑步动作<br>第二节 表情动画、口型动画<br>实践练习（七）：拍摄角色表情、口型动作                               | 2    | 6  | 8  |
|           | 第九章 最后的编辑                                                                                                                | 3    | 1  | 4  |
|           | 第十章 宣传你的影片                                                                                                               | 3    | 1  | 4  |
|           | 综合练习<br>实践练习（八）：拍摄定格动画短片                                                                                                 | 0    | 4  | 4  |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                          |                            |                                      |                                            |                                 |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------|
|                  | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                          |                            | 32                                   | 32                                         | 64                              |
| <b>F</b><br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 其他 |                                                          |                            |                                      |                                            |                                 |
| <b>G</b><br>教学安排 | 授<br>课<br>次<br>别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 教<br>学<br>内<br>容                                         | 支<br>撑<br>课<br>程<br>目<br>标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次)           |                                            | 教<br>学<br>方<br>式<br>与<br>手<br>段 |
|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                          |                            | 思政元素                                 | 思政目标                                       |                                 |
|                  | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 第一章 认识定格动画<br>第一节 定格动画的发展历程<br>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。<br>2. 以《皇帝梦》为例，讲授定格动画的制作 | 1. 学习态度<br>2. 自主学习<br>3. 辩证思维<br>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<br>第一节 相机、灯光<br>第二节 软件、拍摄台<br>第三节 工具和材料       | 1、2                        | 以《阿凡提》为例，讲授定格动画拍摄设备的应用               | 1. 辩证思维<br>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<br>第一节 简单的黏土动画<br>第二节 简单的实物动画<br>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<br>第一节 有一个好创意、打动人的角色                          | 1、2、3                      | 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<br>2. 辩证思维<br>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<br>第二节 故事的结构、分镜头台本                     | 1、2 |                       |                                 | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
|  | 6  | 第五章 制作你的角色<br>第一节 设计角色、骨架制作<br>实践练习（一）：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<br>第二节 角色的制作方法<br>实践练习（二）：角色制作         | 1、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<br>第一节 设计场景、室内场景的制作<br>实践练习（三）：室内场景的制作 | 2、3 |                       |                                 | 讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习 |
|  | 9  | 第六章 搭建你的场景<br>第二节 户外场景的制作<br>实践练习（四）：户外场景的制作      | 2、3 |                       |                                 | 讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习 |
|  | 10 | 第六章 搭建你的场景<br>第三节 抠像合成场景、道具的制作<br>实践练习（五）：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                                        | 1、2 | 以木偶动画《眉间尺》为例，分析其动作设计。 | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维<br>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<br>第一节 姿势、走路、跑步<br>实践练习（六）：拍摄角色走路、跑步动作  | 1、2、3                                                                                                                                                                                               | 以《猪八戒吃西瓜》为例，设计角色动作。    | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维<br>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<br>第二节 表情动画、口型动画<br>实践练习（七）：拍摄角色表情、口型动作 | 1、2、3                                                                                                                                                                                               |                        |                                 | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
|           | 14             | 第九章 最后的编辑                                           | 1、2、3                                                                                                                                                                                               | 以定格动画《僵尸新娘》为例，分析其后期合成。 | 1. 自主学习<br>2. 辩证思维              | 讲授法结合分析法、课堂实践、示范讲解 |
|           | 15             | 第十章 宣传你的影片                                          | 1、2、3                                                                                                                                                                                               |                        |                                 | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
|           | 16             | 综合练习<br>实践练习（八）：拍摄定格动画短片                            | 1、2、3                                                                                                                                                                                               |                        |                                 | 讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动 |
| H<br>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）出勤成绩10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。<br>（2）课堂表现20分。侧重考评课堂学习积极性和课堂互动参与度。<br>（3）实验创作测试20分。根据课堂作业练习的质量打成绩，着重测试学生对课堂知识的掌握能力。 |                        |                                 | 1、2、3              |

|                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                |       |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                              | 期末考试（50%）                                                                                                                                                                                                                           | 期末测试50分。主要测试：<br>（1）人性化设计意识和思维；<br>（2）对课程理论知识体系的掌握；<br>（3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。 | 1、2、3 |
| I<br>建议教材<br>及学习资料                                                           | 1. 建议教材：《影视定格动画创作》张戡编著：海洋出版社，2011年8月版。<br>2. 参考书目：<br>（1）《定格动画教程》林松、李阳编著：浙江人民美术出版社，2010年1月版；<br>（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；<br>（3）《定格动画》余春娜编著：清华大学出版社，2014年12月版；<br>（4）《创意定格动画实验室》【美】梅尔文-特南编著：上海人民美术出版社，2016年8月版。   |                                                                                |       |
| J<br>教学条件<br>需求                                                              | 1. 多媒体教室或定格动画工作室，活动桌椅；<br>2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂；<br>3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                                                                                                                       |                                                                                |       |
| K<br>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；<br>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。                                                                                                                                                |                                                                                |       |
| 备注：<br>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：<br><br><div></div> <div>2023 年 2 月 13 日</div> |                                                                                |       |

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：

张破亭 李俊 仝可明

2023 年 2 月 13 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

张破亭

2023 年 2 月 13 日

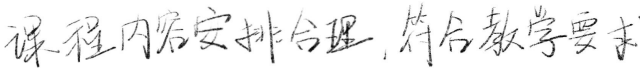
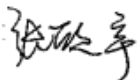
## 三明学院动画（闽台）专业(三维动作设计)教学大纲

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |    |          |        |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----------|--------|
| 课程名称                      | 三维动作设计                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |    | 课程代码     | 146777 |
| 课程类型                      | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                 |     |    | 授课教师     | 张守用    |
| 修读方式                      | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                     |     |    | 学      分 | 3      |
| 开课学期                      | 6                                                                                                                                                                                                                                                                      | 总学时 | 48 | 其中实践学时   | 30     |
| 混合式课程网址                   | 无                                                                                                                                                                                                                                                                      |     |    |          |        |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>课程</b> | 先修课程：三维动画基础、动画运动规律、三维角色模型设计<br>后续课程：动画短片创作、综合实践（三）学年论文（毕业设计说明文）                                                                                                                                                                                                        |     |    |          |        |
| <b>B<br/>课程描述</b>         | <p>《三维动作设计》将全面讲解三维动画中的动画技术与技巧，掌握动画原理，学习骨骼蒙皮绑定、学习常规角色动画，如：走跑跳、施法、死亡、攻击、待机等，学习多类型角色动画的制作技巧与流程，比如角色类、飞行类、怪物类、四足类等。</p> <p>《三维动作设计》是学生学习三维动画动作表现技巧的重要课程。动画设计决定了游戏的动画质量，是游戏美术设计思想的直观表现，对整个游戏美术设计与制作起到了很重要的作用。掌握了游戏动画设计与制作，能够帮助学生更好的理解游戏美术设计专业，并为后续的三维游戏制作课程提供理论和思想上的支持。</p> |     |    |          |        |
| <b>C<br/>课程目标</b>         | <p>（一）知识</p> <p>1、通过三维动画制作训练，了解动画原理及运动规律，通过学习和分析，掌握动画原理和骨骼蒙皮绑定技巧以及常规角色动画。</p> <p>（二）能力</p> <p>2、具备解决复杂类型角色动画的制作的能力。</p> <p>3、运用三维工具设计与制作游戏角色动画的要求和原理的能力。</p> <p>（三）素养</p> <p>4、初步具备根据策划方案设计制作的动画动作动画的基本能力。</p> <p>5、培养学生实际操作能力和艺术审美能力，培养学生社会主义核心价值观及创新能力。</p>          |     |    |          |        |

|                             |                                                                                                                               |                                            |           |    |    |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------|----|----|
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>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 |    |    |
|                             | 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 |    |    |
|                             | 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4、5   |    |    |
| E<br>教学内容                   | 章节内容                                                                                                                          |                                            | 学时分配      |    |    |
|                             |                                                                                                                               |                                            | 理论        | 实践 | 合计 |
|                             | 第一章 MAYA绑定概述                                                                                                                  |                                            | 4         | 0  | 4  |
|                             | 第二章 约束<br>第一节 MAYA绑定概述、约束（点约束、目标约束）<br>第二节 约束（方向约束、缩放约束、父子约束与父子链接的区别）<br>第三节 约束（几何体约束、法线约束、切线约束、极向量约束等）                       |                                            | 4         | 4  | 8  |
|                             | 第三章 骨骼系统<br>第一节 骨骼系统（骨骼创建及属性、镜像关节、确定关节方向、骨骼命名）<br>第二节 骨骼系统（前向动力学、反向动力学）<br>第三节 骨骼系统（刚体绑定、柔体绑定）<br>第四节 骨骼系统（骨骼权重、IK与FK切换、肌肉系统） |                                            | 4         | 12 | 16 |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                |            |            |            |                      |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------|------------|------------|----------------------|
|           | 第四章 人体绑定实例<br>第一节 人体绑定实例（腿部骨骼命名及IK创建、翻转脚等脚步控制器的制作）<br>第二节 人体绑定实例（手臂骨骼绑定IK与FK控制器的制作与转换）<br>第三节 人体绑定实例（脊柱骨骼的装配绑定）<br>第四节 人体绑定实例（人体蒙皮权重的绘制）                                                                                                                                                                                                                                 |                                |            | 6          | 14         | 20                   |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                |            | 18         | 30         | 48                   |
| F<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 其他 |                                |            |            |            |                      |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 教学内容                           | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入     |            | 教学方式<br>与手段          |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                |            | 思政元素       | 思政目标       |                      |
|           | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | MAYA 绑定概述、约束（点约束、目标约束）         | 1、2、3      |            |            | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析 |
|           | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 约束（方向约束、缩放约束、父子约束与父子链接的区别）     | 1、3、5      | 中国传统体育项目学习 | 经典动画中的民族精神 | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析 |
|           | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 约束（几何体约束、法线约束、切线约束、极向量约束等）     | 1、2、3      |            |            | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析 |
|           | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 骨骼系统（骨骼创建及属性、镜像关节、确定关节方向、骨骼命名） | 2、4、5      | 中国传统戏曲表演学习 | 了解传统戏曲文化   | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析 |
|           | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 骨骼系统（前向动力学、反向动力学）              | 2、3、4、5    | 生态环保理念的植入  | 生态的重要性认识   | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析 |

|                    |                                                                                                                                                                                          |                                       |              |         |            |                       |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------|---------|------------|-----------------------|
|                    | 6                                                                                                                                                                                        | 骨骼系统(刚体绑定、柔体绑定)                       | 1、3          |         |            | 课堂讲授<br>专题学习<br>案例分析  |
|                    | 7                                                                                                                                                                                        | 骨骼系统(骨骼权重、IK 与 FK 切换、肌肉系统)            | 1、3          |         |            | 问题导向<br>分组合作<br>探究式学习 |
|                    | 8                                                                                                                                                                                        | 实训一：人体绑定实例（腿部骨骼命名及IK 创建、翻转脚等脚步控制器的制作） | 1、2、4        | 航天员动作模拟 | 航天精神的感悟与体会 | 习作学习<br>分组合作<br>探究式学习 |
|                    | 9                                                                                                                                                                                        | 实训二：人体绑定实例（手臂骨骼绑定 IK 与 FK 控制器的制作与转换）  | 1、2、3        |         |            | 习作学习<br>分组合作<br>探究式学习 |
|                    | 10                                                                                                                                                                                       | 实训三：人体绑定实例（脊柱骨骼的装配绑定）                 | 1、2、3        |         |            | 习作学习<br>分组合作<br>探究式学习 |
|                    | 11                                                                                                                                                                                       | 实训四：人体绑定实例（人体蒙皮权重的绘制）                 | 1、2、3        |         |            | 习作学习<br>分组合作<br>探究式学习 |
|                    | 12                                                                                                                                                                                       | 课程总结、考核、成绩评定                          | 1、2、3        |         |            | 问题导向<br>讨论座谈          |
| H<br>评价方式          | 评价项目及配分                                                                                                                                                                                  |                                       | 评价项目说明       |         | 支撑课程目标     |                       |
|                    | 平时（60%）                                                                                                                                                                                  |                                       | 考勤、平时表现、平时作业 |         | 1、2、4      |                       |
|                    | 期末（40%）                                                                                                                                                                                  |                                       | 期末课程作业       |         | 1、2、3、5    |                       |
| I<br>建议教材<br>及学习资料 | 建议教材：<br>《三维动画Maya高级角色骨骼绑定技法（第2版）》编著：周京来等，清华大学出版社，2020年1月<br>参考书目：<br>1. 《MAYA角色绑定攻略》编著：完美动力，海洋出版社，2020年1月<br>2. 《MAYA绑定》编著：完美动力，海洋出版社，2020年1月<br>3. 《Maya动画设计与制作》编著：汪济萍，辽宁美术出版社，2018年7月 |                                       |              |         |            |                       |

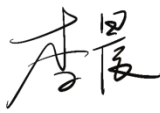
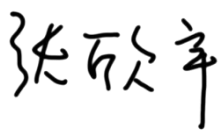
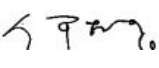
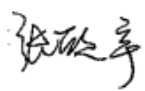
|                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>J</b><br><b>教学条件需求</b>                                                                                                                                                                                 | 实验室机房、安全的活动场地、动画制作工具                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>K</b><br><b>注意事项</b>                                                                                                                                                                                   | 1. 本授课大纲 H 到 J 项得视教学需要调整之。<br>2. 请尊重知识产权，并不得非法影印。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 备注：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><br><div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">         2023 年 2 月 13 日       </div>                                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                                           | 专家组审定意见：<br><br><div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">         专家组成员签名：       </div> <div style="text-align: right;">  </div> <div style="text-align: left;">         2023 年 2 月 13 日       </div>            |
|                                                                                                                                                                                                           | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br><div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;">  </div> <div style="text-align: center;">         教学工作指导小组组长：       </div> <div style="text-align: right;">         2023 年 2 月 13 日       </div> |

## 三明学院动画（闽台）专业(插画设计)教学大纲

|                             |                                                                                                                                                                                                         |     |                         |        |           |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------|--------|-----------|
| 课程名称                        | 插画设计                                                                                                                                                                                                    |     |                         | 课程代码   | 146778    |
| 课程类型                        | <input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 |     |                         | 授课教师   | 张欣宇<br>李晨 |
| 修读方式                        | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                      |     |                         | 学   分  | 3         |
| 开课学期                        | 6                                                                                                                                                                                                       | 总学时 | 48                      | 其中实践学时 | 24        |
| 混合式<br>课程网址                 | 无                                                                                                                                                                                                       |     |                         |        |           |
| A<br>先修及后续<br>课程            | 先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描<br>后修课程：包装设计、毕业设计                                                                                                                                                                   |     |                         |        |           |
| B<br>课程描述                   | 本课程为动画（闽台）专业方向课程，属于综合实践课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知插画设计原则，掌握商业插画设计方法，能整合文化与艺术、设计、商业等元素，进行产品品牌、在地宣传等专题插画设计实践，提升文化创新与设计能力。                                                                                   |     |                         |        |           |
| C<br>课程目标                   | <p>（一）知识</p> <p>1、掌握插画设计流程及不同材料的应用等理论内容和实践技能</p> <p>（二）能力</p> <p>2、能够熟练使用图形语言，能够深度挖掘设计对象信息</p> <p>3、具备开阔的创意思维、具备有整合跨界素材进行创意实践的综合设计能力。</p> <p>（三）素养</p> <p>4、具有团队协作精神</p>                                |     |                         |        |           |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 毕业要求                                                                                                                                                                                                    |     | 毕业要求指标点                 |        | 课程目标      |
|                             | A 专业知能                                                                                                                                                                                                  |     | A2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力 |        | 课程目标 1、2  |
|                             | B 应用创新                                                                                                                                                                                                  |     | C1 具备较强的动画创意创新能力及实践操作能力 |        | 课程目标 2、3  |
|                             | C 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 4    |
| E                           | 章节内容                                                                                                                                                                                                    |     |                         | 学时分配   |           |
|                             |                                                                                                                                                                                                         |     |                         | 理论     | 实践        |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |            |                |                              |                              |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------|----------------|------------------------------|------------------------------|
| 教学内容      | 第一章 新媒体视域下的插画艺术                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |            | 2              | 2                            | 4                            |
|           | 第一节 插画概述                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第二节 插画发展史                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第二章 手绘材料与技法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |            | 4              | 8                            | 12                           |
|           | 第一节 不同手绘材料技法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第二节 课题练习 — 造型速写练习                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第三节 电影海报的插图再创造                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第三章 综合材料与技法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |            | 4              | 8                            | 12                           |
|           | 第一节 图形拼贴                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第二节 课题练习 名画灵感                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                    |            |                |                              |                              |
|           | 第四章 数码工具与技法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |            | 4              | 8                            | 12                           |
|           | 第五章 设计思维与方法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |            | 2              | 6                            | 8                            |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |            | 16             | 32                           | 48                           |
| F<br>教学方式 | <input type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input type="checkbox"/> 分组合作学习<br><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 checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习<br><input checked="" type="checkbox"/> 其他 |                    |            |                |                              |                              |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 教学内容               | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入         |                              | 教学方式<br>与手段                  |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |            | 思政元素           | 思政目标                         |                              |
|           | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 新媒体视域下的插画艺术案例分析与讨论 | 1、2        |                |                              | 课堂讲授<br>讨论座谈                 |
|           | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 手绘材料技法与板绘材料技法案例分析  | 1、2        |                |                              | 课堂教授<br>问题导向                 |
|           | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 课题练习 — 国画白描技法练习    | 1、2        | 播放传统民族文化题材插画作品 | 树立正确三观<br>塑造良好人格<br>培养民族自豪感。 | 课堂讲授<br>讨论座谈                 |
|           | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 倪传婧案例分析与新国风训练      | 1、2、3      |                |                              | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作         |
|           | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 超轻黏土、水粉材料制作        | 3、4        |                |                              | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |

|                                                                              |                                                                                                                                                                                                |                     |              |                                    |                      |                              |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------|------------------------------------|----------------------|------------------------------|
|                                                                              | 6                                                                                                                                                                                              | 课题练习 — 一张图片的各种变形与创新 | 3、4          |                                    |                      | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
|                                                                              | 7                                                                                                                                                                                              | 丝网印刷制作              | 3、4          | 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<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
|                                                                              | 8                                                                                                                                                                                              | 命题设置的设计思维与方法训练      | 1、2、3、4      | 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<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| H<br><br>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<br><br>建议教材及学习资料                                                           | 建议教材：<br>《新媒体视域下的插画视觉设计》作者：邵宁、张轶 编著，出版社：电子工业出版社<br>社学习资料：<br>《插画教室插画设计技法精解》 鱼雨桐，人民邮电出版社<br>《设计学与插画设计艺术研究》 郭晨慧，中国纺织出版社 2018 年<br>中国文化符号解读[M]. 吴畏. 复旦大学出版社，2017.<br>文化创意学[M]. 吴存东. 中国经济出版社，2010. |                     |              |                                    |                      |                              |
| J<br><br>教学条件需求                                                              | 多媒体，实训房、无线上网，座位可移动。                                                                                                                                                                            |                     |              |                                    |                      |                              |
| K<br><br>注意事项                                                                |                                                                                                                                                                                                |                     |              |                                    |                      |                              |
| 备注：<br>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>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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: right;">专家组成员签名：</p> <div style="text-align: right;">    </div> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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> <div style="text-align: right;">  </div> <p style="text-align: right;">教学工作指导小组组长：</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p>                                                                                                                                                              |

## 三明学院动画（闽台）专业(世界动画史)教学大纲

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                    |    |        |           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----|--------|-----------|
| 课程名称                | 世界动画史                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                    |    | 课程代码   | 134990    |
| 课程类型                | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                    |                                    |    | 授课教师   | 王芳<br>杨晓燕 |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                    |    |        |           |
| A<br>先修及后续课程        | 先修课程：动画表演、动画剧本创作等<br>后续课程：动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作等                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                    |    |        |           |
| B<br>课程描述           | 任何一个专业都有其单独的历史理论，其重要性不言而喻。以往的动画史理论归于动画艺术概论，而培养方案中将其列为单独，并开设为第六学期的专业选修课，其课程性质、开设时间决定了《世界动画史》这门课程作为动画专业的理论课，应在原有的基础上有所提升。因此课程在讲授各国动画史的基础上，形成基本理论体系，并结合数字媒体时代特点、学生制作动画的经验，探讨动画发展趋势，进而在动画创作实践中能充分发挥史论知识。                                                                                                                                      |                                    |    |        |           |
| C<br>课程目标           | （一）知识<br>1. 理解世界各国动画艺术、技术的历史及基础理论；辨别各种动画艺术片产生的历史背景及与背景相适应的主题思想。<br>2. 归纳各种动画流派的产生和发展规律、世界动画的未来的发展趋势。<br>（二）能力<br>3. 分析各时期动画发展的阶段特征，并从中提取适合自身发展的理论及技法知识的学习能力。<br>4. 分析和鉴赏各国动画的能力。<br>（三）素养<br>5. 重视动画艺术的基础理论，能较熟练地应用动画史理论的思想方法解决动画创作问题，养成动画制作坚实的理论基础。认识到中国动画在世界动画史上曾有过无比辉煌的时期，中国动画发展是有其发展的艺术规律和良好基础的。<br><br><b>【注】</b> 课程思政元素一定要在课程目标中体现。 |                                    |    |        |           |
| D<br>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 掌握较为系统的动画基础理论、专业知识，具备较高的动画专业素养。 |    | 课程目标 1 |           |
|                     | 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 2 |           |

|           |                                                                                    |                                  |        |    |    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------|----|----|
|           | B 实务技能                                                                             | B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力。 | 课程目标 3 |    |    |
|           | 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 4 |    |    |
|           | E 社会责任                                                                             | E1 具备引导社会大众审美行为的能力。              | 课程目标 5 |    |    |
| E<br>教学内容 | 章节内容                                                                               |                                  | 学时分配   |    |    |
|           |                                                                                    |                                  | 理论     | 实践 | 合计 |
|           | 第一章 动画总论<br>第一节 动画的原理<br>第二节 动画的分类与艺术形式<br>第三节 动画的产生与发展                            |                                  | 4      | 0  | 4  |
|           | 第七章 中国动画发展史<br>第三节 中国动画的启蒙时代<br>第四节 中国动画的中期时代<br>第五节 中国动画的新时代                      |                                  | 6      | 0  | 6  |
|           | 第八章 美国动画发展史<br>第四节 美国动画史<br>第五节 美国动画的发展阶段<br>第六节 美国具有代表性的动画公司                      |                                  | 6      | 0  | 6  |
|           | 第九章 亚洲动画发展史<br>第四节 日本动画发展概述<br>第五节 日本动画的代表人物和作品<br>第六节 韩国动画发展概述                    |                                  | 6      | 0  | 6  |
|           | 第十章 欧洲动画发展史<br>第六节 俄罗斯动画简史<br>第七节 英国动画简史<br>第八节 法国动画简史<br>第九节 德国动画简史<br>第十节 捷克动画简史 |                                  | 6      | 0  | 6  |
|           | 第十一章 北美动画发展史<br>第三节 加拿大动画简史<br>第四节 其他各国动画简史                                        |                                  | 2      | 0  | 2  |
|           | 第七章 数字媒体时代的动画发展趋势                                                                  |                                  | 2      | 0  | 2  |
|           | 合 计                                                                                |                                  | 32     | 0  | 32 |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |               |            |                                              |                              |                     |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------|----------------------------------------------|------------------------------|---------------------|
| <b>F</b><br><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<br><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<br><input type="checkbox"/> 其他 |               |            |                                              |                              |                     |
| <b>G</b><br><b>教学安排</b> | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 教学内容          | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次)<br>思政元素      思政目标 |                              | 教学方式<br>与手段         |
|                         | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 动画原理、动画的产生与发展 | 1、2、3      |                                              |                              | 课堂讲授<br>问题导向<br>讨论  |
|                         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 动画的分类与艺术形式    | 1、2、3      |                                              |                              | 课堂讲授<br>讨论          |
|                         | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 中国动画的启蒙时代     | 1、2、3、5    | 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<br>讨论<br>探究式学习 |
|                         | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 中国动画的中期时代     | 1、2、3、5    |                                              |                              | 课堂讲授<br>讨论          |
|                         | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 中国动画的新时代      | 1、2、3、5    | 优秀传统文化成为动画创作的素材，并获得市场肯定。                     | 鼓励学生在进行动画创作时，多挖掘、传承优秀传统文化资源。 | 课堂讲授<br>讨论探究式学习     |
|                         | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 美国动画发展概况      | 1、2、3      | 引入美国动画的优秀案例。                                 | 学习和借鉴外国先进的动画创作理念。            | 课堂讲授<br>讨论<br>问题导向  |
|                         | 7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 美国动画发展阶段分析    | 1、2、3      |                                              |                              | 课堂讲授<br>讨论          |
|                         | 8                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 美国动画公司典型（迪士尼） | 1、2、3、4    |                                              |                              | 课堂讲授<br>问题导向<br>讨论  |
|                         | 9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 日本动画史概论       | 1、2、3      |                                              |                              | 课堂讲授<br>讨论          |
|                         | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 日本动画的代表人物和作品  | 1、2、3、4    |                                              |                              | 课堂讲授<br>问题导向<br>讨论  |
|                         | 11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 韩国动画简史        | 1、2、3      |                                              |                              | 课堂讲授<br>讨论          |

|                |                                                                                                                                                                     |               |                 |                          |                                  |                             |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------|--------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
|                | 12                                                                                                                                                                  | 俄罗斯动画简史       | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授<br>讨论                  |
|                | 13                                                                                                                                                                  | 加拿大动画简史       | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授<br>讨论                  |
|                | 14                                                                                                                                                                  | 英国法国动画简史      | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授<br>讨论                  |
|                | 15                                                                                                                                                                  | 德国捷克动画简史      | 1、2、3           |                          |                                  | 课堂讲授<br>讨论                  |
|                | 16                                                                                                                                                                  | 数字媒体时代下动画表现发展 | 1、2、3、4、5       | 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<br>探究式学习<br>讨论<br>问题导向 |
| H<br>评价方式      | 评价项目及配分                                                                                                                                                             |               | 评价项目说明          |                          | 支撑课程目标                           |                             |
|                | 平时小测（40%）                                                                                                                                                           |               | 提交电子形式平时作业、课堂表现 |                          | 1-2-3-4-5                        |                             |
|                | 期末（60%）                                                                                                                                                             |               | 期末考             |                          | 1-2-3-4-5                        |                             |
| I<br>建议教材及学习资料 | 建议教材：<br>《中外动画史》    张宇    辽宁美术出版社    2020年8月第一版<br>参考书目：<br>1.《动画艺术概论》    贾否    中国高等教育出版社<br>2.《中外动画史动漫与媒体艺术》    方建国等    浙江大学出版社<br>3.《数字时代的文化发展》    郑焕钊    暨南大学出版社 |               |                 |                          |                                  |                             |
| J<br>教学条件需求    | 多媒体教室、无线网络。                                                                                                                                                         |               |                 |                          |                                  |                             |
| K<br>注意事项      | 无                                                                                                                                                                   |               |                 |                          |                                  |                             |

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <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 style="text-align: center;">王芳 杨晓燕</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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;">张破亭 李俊 李可明</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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;">张破亭</p> <p style="text-align: center;">教学工作指导小组组长：</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p>  |

## 三明学院动画(闽台)专业（专业见习）教学大纲

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                      |     |                           |      |            |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------|------|------------|
| 课程名称                                  | 专业见习                                                                                                                                                                                                                                                 |     |                           | 课程代码 | 2412620353 |
| 课程类型                                  | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><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<br>李子君  |
| 修读方式                                  | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                   |     |                           | 学 分  | 2          |
| 开课学期                                  | 4                                                                                                                                                                                                                                                    | 总周数 | 1                         | 总学时  | 28         |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>课程</b>             | 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。<br>后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。                                                                                                           |     |                           |      |            |
| <b>B<br/>课程描述</b>                     | 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。                                                                                                                   |     |                           |      |            |
| <b>C<br/>课程目标</b>                     | （一）专业知能<br>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。<br>（二）务实能力<br>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。<br>（三）社会责任<br>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。 |     |                           |      |            |
| <b>D<br/>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>对应关系</b> | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                                                 |     | 毕业要求指标点                   |      | 课程目标       |
|                                       | A 专业知能                                                                                                                                                                                                                                               |     | A2 具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力   |      | 课程目标 1     |
|                                       | 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     |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                            |                                  |                      |                      |              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------|----------------------|--------------|
|           | D 协作整合                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                            | D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力            |                      | 课程目标 2、3             |              |
| E<br>教学内容 | 实习（实践）项目                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                            |                                  | 实习地点                 |                      | 周数/学时分配      |
|           | 动画角色创作实践与实训                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |                                  | 三明市区及周边的合作基地         |                      | 第一周/14 学时    |
|           | 动画场景创作实践与实训                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                            |                                  | 三明市区及周边的合作基地         |                      | 第一周/14 学时    |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                            |                                  |                      |                      | 28 学时        |
| F<br>教学方式 | <div><div><input checked="" type="checkbox"/>现场指导</div><div><input type="checkbox"/>讨论座谈</div><div><input checked="" type="checkbox"/>问题导向学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>分组合作学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>专题学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>实作学习</div><div><input checked="" type="checkbox"/>探究式学习</div><div><input type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div><div><input type="checkbox"/>其他</div></div> |                            |                                  |                      |                      |              |
| G<br>教学安排 | 次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 实习（实践）项目                   | 支撑课程目标                           | 课程思政融入               |                      | 教学方式与手段      |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                            |                                  | 思政元素                 | 思政目标                 |              |
|           | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 动画角色创作实践与实训                | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>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<br>2. 坚定文化自信 | 讲授法结合实践、任务驱动 |
| 2         | 动画场景创作实践与实训                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>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<br>2. 坚定文化自信 | 讲授法结合实践、任务驱动         |              |
| H<br>评价方式 | 评价项目及配分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                            | 评价项目说明                           |                      | 支撑课程目标               |              |
|           | 平时（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                            | (1) 出勤成绩，10 分。<br>(2) 调研报告，30 分。 |                      | 课程目标 1、2、3           |              |
|           | 期末考试（60%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                            | (1) 人性化设计意识和思维；<br>(2) 设计作品。     |                      | 课程目标 1、2、3           |              |

|                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>I</b><br/><b>建议教材</b><br/><b>及学习资料</b></p>                                                                                                                                                                         | <p>1. 建议教材：无。</p> <p>2. 参考书目：</p> <p>(1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015年2版</p> <p>(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</p> <p>(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</p> <p>(4) 《插画设计手册》齐琦编著：清华大学出版社，2020年08月。</p>                                                                                                                                                       |
| <p><b>J</b><br/><b>教学条件</b><br/><b>需求</b></p>                                                                                                                                                                            | <p>1. 外出见习场地</p> <p>2. 交通工具的安排</p> <p>3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>K</b><br/><b>注意事项</b></p>                                                                                                                                                                                          | <p>1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系；</p> <p>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、实习总结</p> <p>(4) 口语评价：现场口头报告</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>审批意见</b></p>                                                                                                                                                                                                       | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">    </div> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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:

张破亭 李景 李可明

2023 年 2 月 13 日

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长:

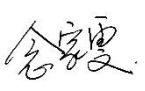
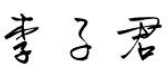
张破亭

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业 （学年论文（剧本））教学大纲

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                          |                       |   |      |            |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---|------|------------|
| 课程名称                                  | 学年论文（剧本）                                                                                                                                                                                                                                                 |                       |   | 课程代码 | 146775     |
| 课程类型                                  | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><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、念家雯    |
| 修读方式                                  | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                       |                       |   | 学 分  | 2          |
| 开课学期                                  | 4                                                                                                                                                                                                                                                        | 总周数                   | 1 | 总学时  | 28         |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>课程</b>             | <p>先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《原动画创作》、《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。</p> <p>后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。</p>                                                                                                    |                       |   |      |            |
| <b>B<br/>课程描述</b>                     | <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>                                                                                                                |                       |   |      |            |
| <b>C<br/>课程目标</b>                     | <p>（一）专业知能</p> <p>1. 掌握动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的动画剧本创作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。</p> <p>（二）务实能力</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剧本的创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。</p> <p>（三）社会责任</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<br/>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>对应关系</b> | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                                                     | 毕业要求指标点               |   |      | 课程目标       |
|                                       | D 协作整合                                                                                                                                                                                                                                                   | D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力 |   |      | 课程目标 1、2、3 |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                            |                                     |                      |                      |              |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------|----------------------|----------------------|--------------|
|           | E 社会责任                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                            | E2 具备良好的人文精神和职业素养，<br>引导社会大众审美行为的能力 |                      | 课程目标 2、3             |              |
| E<br>教学内容 | 实习（实践）项目                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                            | 实习地点                                |                      | 周数/学时分配              |              |
|           | 动画剧本素材搜集及写作格式                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                            | 三明学院                                |                      | 第一周/14 学时            |              |
|           | 动画剧本创作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                            | 三明学院                                |                      | 第一周/14 学时            |              |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                            |                                     |                      | 28 学时                |              |
| F<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 其他 |                            |                                     |                      |                      |              |
| G<br>教学安排 | 次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 实习（实践）项目                   | 支撑课程目标                              | 课程思政融入               |                      | 教学方式与手段      |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                            |                                     | 思政元素                 | 思政目标                 |              |
|           | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 动画剧本素材搜集及写作格式              | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>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<br>2. 坚定文化自信 | 讲授法结合实践、任务驱动 |
| 2         | 动画剧本创作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>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<br>2. 坚定文化自信 | 讲授法结合实践、任务驱动         |              |
| H<br>评价方式 | 评价项目及配分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                            | 评价项目说明                              |                      | 支撑课程目标               |              |
|           | 平时（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                            | (1) 出勤成绩，10 分。<br>(2) 写作格式，30 分     |                      | 课程目标 1、2、3           |              |
|           | 期末考试（60%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                            | (1) 人性化设计意识和思维；<br>(2) 最终剧本         |                      | 课程目标 1、2、3           |              |

|                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>I</b><br/><b>建议教材</b><br/><b>及学习资料</b></p>                                                                                                                                                                       | <p>1. 建议教材：无。</p> <p>2. 参考书目：</p> <p>(1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015年2版</p> <p>(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</p> <p>(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</p> <p>(4) 《插画设计手册》齐琦编著：清华大学出版社，2020年08月。</p>                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>J</b><br/><b>教学条件</b><br/><b>需求</b></p>                                                                                                                                                                          | <p>1. 外出见习场地</p> <p>2. 交通工具的安排</p> <p>3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>K</b><br/><b>注意事项</b></p>                                                                                                                                                                                        | <p>1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系；</p> <p>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲F—J项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、实习总结</p> <p>(4) 口语评价：现场口头报告</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>审批意见</b></p>                                                                                                                                                                                                     | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center;">     </div> <p style="text-align: right;">2023年2月13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：

张破亭 李俊 李可明

2023 年 2 月 13 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

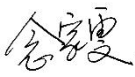
张破亭

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业（学年设计）教学大纲

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                 |     |                                 |          |            |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------|----------|------------|
| 课程名称                                  | 学年设计                                                                                                                                                                                                                            |     |                                 | 课程代码     | 2412620357 |
| 课程类型                                  | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他                                                          |     |                                 | 授课教师     | 念家雯、李子君    |
| 修读方式                                  | <input type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                         |     |                                 | 学      分 | 1          |
| 开课学期                                  | 4                                                                                                                                                                                                                               | 总周数 | 1                               | 总学时      | 28         |
| <b>A<br/>先修及后续<br/>课程</b>             | 先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《动画分镜头设计》、《色彩构成》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。<br>后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。                                                                                    |     |                                 |          |            |
| <b>B<br/>课程描述</b>                     | 学年设计（一）属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。                                                                                           |     |                                 |          |            |
| <b>C<br/>课程目标</b>                     | （一）专业知能<br>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。<br>（二）务实能力<br>2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。运用设计相关专业知识和项目进行项目设计与创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。<br>（三）社会责任<br>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。 |     |                                 |          |            |
| <b>D<br/>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>对应关系</b> | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                            |     | 毕业要求指标点                         |          | 课程目标       |
|                                       | D 协作整合                                                                                                                                                                                                                          |     | D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力           |          | 课程目标 1、2、3 |
|                                       | E 社会责任                                                                                                                                                                                                                          |     | E2 具备良好的人文精神和职业素养，引导社会大众审美行为的能力 |          | 课程目标 2、3   |
| <b>E</b>                              | 实习（实践）项目                                                                                                                                                                                                                        |     |                                 | 实习地点     | 周数/学时分配    |

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                            |                                                      |                      |                        |                        |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------|----------------------|------------------------|------------------------|
| 教学内容           | 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<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 其他 |                            |                                                      |                      |                        |                        |
| G<br>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<br>课程目标 2<br>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<br>2. 坚定文化自信   | 讲授法结合实践、任务驱动、问题导向探究式学习 |
| 2              | 设计项目的全流程制作、完善设计项目                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 课程目标 1<br>课程目标 2<br>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<br>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<br>评价方式      | 评价项目及配分                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                            | 评价项目说明                                               |                      | 支撑课程目标                 |                        |
|                | 平时（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                            | (1) 出勤成绩，10 分。<br>(2) 设计方案，15 分<br>(3) 调研方法的可靠性，15 分 |                      | 课程目标 1、2、3             |                        |
|                | 期末考试（60%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                            | (1) 项目设计意识和思维；<br>(2) 最终项目成品的实用与美观程度                 |                      | 课程目标 1、2、3             |                        |
| I<br>建议教材及学习资料 | 1. 建议教材：无。<br>2. 参考书目：<br>(1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015 年 2 版<br>(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<br>(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<br>(4) 《插画设计手册》齐琦编著:清华大学出版社，2020 年 08 月。                                                                                                                                                   |                            |                                                      |                      |                        |                        |

|                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>J</b><br><b>教学条件</b><br><b>需求</b>                                                                                                                                                                                   | 1. 外出见习场地<br>2. 交通工具的安排<br>3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>K</b><br><b>注意事项</b>                                                                                                                                                                                                | 1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系；<br>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 综合考试：现场小测、综合考试</p> <p>(2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、实习总结</p> <p>(4) 口语评价：现场口头报告</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>审批意见</b>                                                                                                                                                                                                            | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">     </div> <div style="text-align: right; margin-top: 40px;"> 2023 年 2 月 13 日 </div> |

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：

张破亭 李俊 仝可明。

2023 年 2 月 13 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

张破亭

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业(销售创意)教学大纲

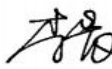
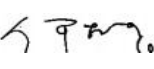
|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                 |    |              |        |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|----|--------------|--------|
| 课程名称                | 销售创意                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                 |    | 课程代码         | 146755 |
| 课程类型                | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                 |    | 授课教师         | 黄玺宇    |
| 修读方式                | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                 |    | 学 分          | 3      |
| 开课学期                | 5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 总学时                             | 48 | 其中实践学时       | 0      |
| 混合式课程网址             | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                 |    |              |        |
| A<br>先修及后续课程        | 无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                 |    |              |        |
| B<br>课程描述           | <p>以动画、生活相关之例子，说明销售概念、市场概念与消费者关系，让同学对销售有基础概念，并说明广告与活动的建立、办理要点与流程。本课程旨在建立学生能于本学期学习并实践动画或动画产品的销售，于课程中会与同学讲述说明：销售的基础、市场结构、消费者策略、销售企划的订定……等内容，并于期中与期末让同学进行销售企划的撰写，确实的练习相关内容。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                 |    |              |        |
| C<br>课程目标           | <p>课程旨在建立学生能于本学期学习并实践动画或动画产品的销售，以此让整个动画系同学的产业链训练更加完善，希冀能整合各项学习成果，使同学于未来进入动画产业时除了动画制作之外，进而对整体动画产业从产出到售出能知晓。本课程以系统性解构动画相关销售，从市场、消费者、销售策略、活动与广告……等说明销售方法，并说明销售企划撰写时该注意的事及可以运用的小技巧。本课程于期中期末让同学进行销售计划的撰写。</p> <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解 销售与市场的关系：市场、供需、消费者。</li> <li>2. 归纳 销售与创意如何整合。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 分析 分析目标市场、客群。</li> <li>4. 评价 评判销售方案的适合与否。</li> </ol> <p>（三）素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 重视 以团体及良善价值观的良善销售方式。</li> <li>6. 养成 自主发想与学习、学以致用及商贩诚信的观念。</li> </ol> <p>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</p> |                                 |    |              |        |
| D<br>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 |    | 课程目标 1、2、3、4 |        |

|  |         |                                  |                |
|--|---------|----------------------------------|----------------|
|  |         | 高的环境设计专业素养                       |                |
|  |         | 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 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力       | 课程目标 2、3、4、5、6 |
|  |         | 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新能力及实践操作能力         | 课程目标 3、4       |
|  |         | 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 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、6   |
|  |         | EB2 具备绿色生态设计的理念和能力               |                |
|  |         |                                  |                |

|           |                      |  |      |    |    |
|-----------|----------------------|--|------|----|----|
| E<br>教学内容 | 章节内容                 |  | 学时分配 |    |    |
|           |                      |  | 理论   | 实践 | 合计 |
|           | 营销基础与建构-营销是什么？       |  | 3    |    | 3  |
|           | 营销基础与建构-顾客趋力的营销策略。   |  | 3    |    | 3  |
|           | 市场基础与建构-市场是什么？       |  | 3    |    | 3  |
|           | 市场基础与建构-市场划分与策略。     |  | 3    |    | 3  |
|           | 消费者行为-消费者行为与营销。      |  | 3    |    | 3  |
|           | 消费者行为-外在与内在影响。       |  | 3    |    | 3  |
|           | 消费者行为-消费者决策过程。       |  | 3    |    | 3  |
|           | 营销项目执行-项目企划，营销计划撰写 1 |  | 3    |    | 3  |
|           | 期中報告與回饋              |  | 3    |    | 3  |
|           | 通路与平台                |  | 3    |    | 3  |
|           | 广告企划-广告类型。           |  | 3    |    | 3  |
|           | 广告企划-版位。             |  | 3    |    | 3  |

|           |                                                                                       |                             |                            |                            |                                    |                                 |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
|           | 广告企划-文案。                                                                              |                             |                            | 3                          |                                    | 3                               |
|           | 活动企划-活动企划与类型。                                                                         |                             |                            | 3                          |                                    | 3                               |
|           | 活动企划-活动执行与成果报告，营销计划撰写 2                                                               |                             |                            | 3                          |                                    | 3                               |
|           | 期末報告與回饋                                                                               |                             |                            | 3                          |                                    | 3                               |
|           | 合 计                                                                                   |                             |                            | 48                         |                                    | 48                              |
| F<br>教学方式 | ☼课堂讲授    ●讨论座谈    ☼问题导向学习    ☼分组合作学习<br>●专题学习    ☼实作学习    ●探究式学习    ●线上线下混合式学习<br>●其他 |                             |                            |                            |                                    |                                 |
| G<br>教学安排 | 授<br>课<br>次<br>别                                                                      | 教<br>学<br>内<br>容            | 支<br>撑<br>课<br>程<br>目<br>标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |                                    | 教<br>学<br>方<br>式<br>与<br>手<br>段 |
|           |                                                                                       |                             |                            | 思政元素                       | 思政目标                               |                                 |
|           | 1                                                                                     | 说明课程内容、及期中期末销售企划时应注意诚信与良善价值 | 1、2、5、6                    | 创作诚信理论                     | 在制定销售企划时要秉持诚信的原则                   | 讲授及互动讨论                         |
|           | 2                                                                                     | 销售与同业关系，市场与销售策略不应该使用互害竞争    | 1、2、3、4、5、6                | 良善价值观                      | 使同学了解销售的基础来自于与顾客建立良善关系，更需要考虑到同业合作。 | 讲授与互动讨论                         |

|                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                      |                   |           |                                             |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------|-----------|---------------------------------------------|---------|
|                                                                                                                                                                                                           | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 若需销售动画商品，无论是 IP 图像，又或是衍生商品，都需要与各单位合作 | 5、6               | 团队合作的整体概念 | 进行销售执行时必须与其他公司单位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<br>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%）                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                      | 期中小组销售企划报告        |           | 1、2、3、4                                     |         |
|                                                                                                                                                                                                           | 期末（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                      | 期末小组销售企划报告及简报     |           | 1、2、3、4、5、6                                 |         |
| I<br>建议教材及学习资料                                                                                                                                                                                            | 1. 《整合销售传播—品牌传播的策划、创意与管理（第 2 版）》，程宇宁着，中國人民大學出版社，2019。<br>2. Gary Armstrong, Philip Kotler 着；张逸民译：《营销学》，华泰文化，2010。<br>3. Philip Kotler 等着；谢文雀译：《营销管理：亚洲观点》，华泰文化，2007。<br>4. Sandra Moriarty, Nancy Mitchell, William Wells 着；陈尚永译：《广告学》，华泰，2016。<br>5. 唐赤华，戴克商编着：《消费者心理与行为》，清华大学出版社，北京交通大学出版社，2007。 |                                      |                   |           |                                             |         |
| J<br>教学条件需求                                                                                                                                                                                               | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                                                                                                                                                                                                                          |                                      |                   |           |                                             |         |
| K<br>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；<br>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：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(4) 口语评价：口头报告、口试 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                      |                   |           |                                             |         |

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | <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;">2023 年 02 月 15 日</p>                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 审批意见 | <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: right;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;">  </p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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：</p> <p style="text-align: right;"></p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p>                                                                                                                                                              |

## 三明学院动画设计（闽台）专业(网页设计)教学大纲

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                       |    |        |        |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----|--------|--------|
| 课程名称         | 网页设计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                       |    | 课程代码   | 146169 |
| 课程类型         | ●通识课<br>☆专业方向                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 学科平台和专业核心课<br>专业任选 其他 |    | 授课教师   | 刘品彤    |
| 修读方式         | 必修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ☆选修                   |    | 学 分    | 3      |
| 开课学期         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 总学时                   | 48 | 其中实践学时 | 0      |
| 混合式课程网址      | 非必填，根据实际填写                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                       |    |        |        |
| A<br>先修及后续课程 | 先修课程：无<br>后续课程：多媒体设计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                       |    |        |        |
| B<br>课程描述    | 网页作为呈现互联网信息的载体，已是现今人们开展互联网活动不可或缺的应用方式，通过本课程的学习实操，对代码不太熟悉、非计算机专业的学生们也可以通过学习 Dreamweaver 强大的可视化设计工具，轻松上手创建基于 Web 标准的网站设计。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                       |    |        |        |
| C<br>课程目标    | <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 网页基本概念、Dreamweaver 和 HTML 5 知识；</li> <li>2. 网页整体规划与设计概念（布局类型、设计流程和网页颜色搭配）；</li> <li>3. 网页整体规划设计；</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建立本地站点及管理。</li> <li>2. 网页文本制作处理。</li> <li>3. 网页中的多媒体（图象、动画、视频和音频）处理方法。</li> <li>4. 网页超链接及 CSS、Div 实现页面布局。</li> <li>5. 框架网页设计应用及网页交互特效应用。</li> <li>6. 网站综合设计制作。</li> </ol> <p>（三）素养</p> <p>通过该学习领域的学习，促进学生的架构一个完整网站页面的设计与制作。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握比较系统的专业知识和能力；A1</li> <li>2. 具备职场所需的专业实务技术；B1</li> <li>3. 具备较强的创新或创业能力；C2</li> <li>4. 具有良好的沟通、协作能力；D1</li> </ol> |                       |    |        |        |

|                                 |                     |                                                                             |        |       |
|---------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------|-------|
|                                 | 5. 具有跨领域统筹、整合能力；D2  |                                                                             |        |       |
| D<br>课程目标<br>与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 毕业要求                | 毕业要求指标点                                                                     | 课程目标   |       |
|                                 | 专业知能                | 掌握比较系统的专业知识和能力。<br>具备终身学习、持续发展的能力。<br>具备职场所需的专业实务技术。<br>具备执行或设计规划专业技术所需的能力。 | 课程目标 1 |       |
|                                 | 协作整合                | 具有良好的沟通、协作能力。<br>具有跨领域统筹、整合能力。                                              | 课程目标 2 |       |
|                                 | 社会责任                | 具备引导社会大众审美行为的能力。<br>具备绿色生态设计的理念和能力。                                         | 课程目标 3 |       |
| E<br>教学内容                       | 章节内容                |                                                                             | 学时分配   |       |
|                                 |                     |                                                                             | 理论     | 实践 合计 |
|                                 | 第一章网页制作与 HTML5 基础知识 |                                                                             | 1      | 1 2   |
|                                 | 第二章网页整体规划设计概念       |                                                                             | 1      | 1 2   |
|                                 | 第三章建立本地站点           |                                                                             |        | 2 2   |
|                                 | 第四章制作文本             |                                                                             |        | 2 2   |
|                                 | 第五章网页中的多媒体          |                                                                             |        | 2 2   |
|                                 | 第六章网页中的超链接          |                                                                             |        | 4 4   |
|                                 | 第七章表格使用与简单页面布局      |                                                                             |        | 4 4   |
|                                 | 第八章设计框架网页           |                                                                             |        | 6 6   |
|                                 | 第九章 CSS 与 Div 布局    |                                                                             |        | 6 6   |
|                                 | 第十章行为               |                                                                             |        | 4 4   |
|                                 | 第十一章网页交互与特效         |                                                                             |        | 4 4   |

|           |                                                                                       |                                         |        |                            |                 |         |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------|----------------------------|-----------------|---------|
|           | 第十二章网页表单的应用                                                                           |                                         |        |                            | 8               | 8       |
|           | 第十三张网站综合设计与制作实例                                                                       |                                         |        |                            | 2               | 2       |
|           | 合 计                                                                                   |                                         |        | 48                         |                 | 48      |
| F<br>教学方式 | ☼课堂讲授    ☼讨论座谈    ●问题导向学习    ☼分组合作学习<br>●专题学习    ☼实作学习    ●探究式学习    ●线上线下混合式学习<br>●其他 |                                         |        |                            |                 |         |
|           | 授课次别                                                                                  | 教学内容                                    | 支撑课程目标 | 课程思政融入<br>(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                                                                                     | 第一章网页制作、第二章网页整体规划设计概念、第三章建立本地站点、第四章制作文本 | 课程目标 1 | 调查遵循的道德伦理                  | 诚信教育            | 讲练      |
|           | 2                                                                                     | 第五章网页中的多媒体、第六章网页中的超链接、第七章表格使用与简单页面布局    | 课程目标 1 | 工匠精神与界定市场调查问题              | 工匠精神：屠呦呦主导研制青蒿素 | 讲练      |
|           | 3                                                                                     | 第七章表格使用与简单页面布局                          | 课程目标 1 | 中国人口调查报告                   | 实事求是            | 讲练      |

|                      |                                                |                   |              |             |                              |    |
|----------------------|------------------------------------------------|-------------------|--------------|-------------|------------------------------|----|
|                      | 4                                              | 第八章设计框架网页         | 课程目标 1、2     | 大学生心理健康诊断量表 | 社会主义核心价值观                    | 讲练 |
|                      | 5                                              | 第九章 CSS 与 Div 布局  | 课程目标 1、2     | 问卷设计原则      | 专注与创新精神                      | 讲练 |
|                      | 6                                              | 第十章行为、第十一章网页交互与特效 | 课程目标 1、2、3   | 实地调研        | 实事求是                         | 讲练 |
|                      | 7                                              | 第十二章网页表单的应用       | 课程目标 1、2、3   | 分析中国现代设计发展  | 讲授法<br>文献研读法<br>探讨式          | 讲练 |
|                      | 8                                              | 第十三张网站综合设计与制作实例   | 课程目标 1、2、3   | 分析后现代艺术设计   | 讲授法<br>文献研读法<br>探讨式<br>多媒体教学 | 讲练 |
| H<br>A1、B1、C1、D1 价方式 | 评价项目及配分                                        |                   |              |             | 支撑课程目标                       |    |
|                      | 平时（40%）                                        |                   | 平时作业、出勤和日常表现 |             |                              |    |
|                      | 期末报告（60%）                                      |                   | 期末网站设计作业成绩   |             |                              |    |
| I<br>建议教材及学习资        | 雷伟军. 《网页设计与制作》. 中国工信出版集团, 2022 年 8 月河北第 3 次印刷. |                   |              |             |                              |    |
| J<br>教学条件需求          | 多媒体、机房、Dreamweaver 软件                          |                   |              |             |                              |    |

|                                             |                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>K</b><br/><b>注意事</b><br/><b>项</b></p> |                                                                                                                                                                                                                                          |
|                                             | <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4) 口语评价：口头报告、口试</p> |
| <p><b>审 批 意</b><br/><b>见</b></p>            | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">刘品彤</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 18 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: right;">2023 年 2 月 13 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;">2023 年 2 月 13 日</p>                                                                                                                 |

# 三明学院动画（闽台）专业

## （动画特效合成 AE）教学大纲

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |     |    |        |     |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|-----|
| 课程名称         | 动画特效合成（AE）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |    | 课程代码   |     |
| 课程类型         | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                             |     |    | 授课教师   | 林子扬 |
| 修读方式         | <input checked="" type="checkbox"/> 必修                      选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |    | 学    分 | 3   |
| 开课学期         | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0   |
| 混合式课程网址      | 非必填，根据实际情况填写                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |    |        |     |
| A<br>先修及后续课程 | 后续课程：二维动画创作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |    |        |     |
| B<br>课程描述    | 一、非线性剪辑应用。<br>二、影音合成的观念。<br>三、软体概念和应用。<br>四、实务影音合成制作技巧之练习。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |    |        |     |
| C<br>课程目标    | （一）知识<br>1. 理解动画项目制作之定位<br>2. 归纳动画制作团队的制作面向<br>（二）能力<br>3. 分析商业动画的制作管理<br>4. 评价推广与维度的展开<br>（三）素养<br>5. 政策目标：习近平总书记曾在党的十八大召开之后的中外记者见面会上强调：“人民对美好生活的向往，就是我们的奋斗目标。”以这个庄严承诺为动力的中国共产党，不忘初心、牢记使命、砥砺前行，实现了造福于人民的中国特色社会主义伟大事业的历史性成就和历史性变革，并接续奋斗，不断创造人民幸福生活的新画卷。<br><br>党的十九大报告中，“人民”一词的高频出现，更是彰显了新时代中国共产党人一以贯之的人民情怀。在这个伟大实践中逐步强化和完善以人民为中心的发展思想，就是始终坚持把增进人民福祉、促进人的全面而自由发展作为发展的出发点和落脚点。 |     |    |        |     |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                       |                |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|                             | <p>6. 思政目标：当前的环境设计专业培养急需在后期的方案构思及方案设计中都必须贯彻新时代马克思主义人民性理论，把人民摆在至高无上的地位。</p> <p>7. 专业目标：环境设计专业不能仅仅在理论课程中贯彻马克思主义思想，在一些实践课程更应该有引导。全员、全过程、全方位育人方式，把“立德树人”融入整个教学过程，使学生能够自己设计知识结构，培养新时代又红又专的能力和素质，增强学生对未来作品的思考，明确环境设计设计的未来，形成正确的设计价值观。并将马克思主义人民性理论贯穿于学生大学及未来的职业生涯。</p> <p>8. 重视以人民为中心的设计理念。</p> <p>9. 养成服务乡村室内装饰设计的动手能力。</p> <p>10. 具备环境保护和可持续发展理念与实践。</p> <p>11. 形成自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信</p> |                                                                                                       |                |
|                             | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 毕业要求指标点                                                                                               | 课程目标           |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 1. 思想品德                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；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，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。 | 课程目标 5、6、7、8、9 |
|                             | 2. 工程知识                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 能够将自然科学、动画策画基础和专业知识用于解决复杂工程问题。                                                                        | 课程目标 1、2、3、4   |
|                             | 3. 设计开发解决方案                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 能够设计针对复杂动画策画问题的解决方案，设计满足特定需求的方案，组织部分或工艺流程，并能够在设计环节体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。                     | 课程目标 4、5       |
|                             | 4. 使用现代工具                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 能够针对复杂动画策画问题、开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂动画策画问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。                              | 课程目标 2、5、6     |
|                             | 5. 工程与社会                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 能够基于动画策画相关背景知识进行合理分析，评价专业工程实践和复杂动画策画问题解决                                                              | 课程目标 7、8、9     |

|           |                                                                                                                                      |                                  |      |    |    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------|----|----|
|           |                                                                                                                                      | 方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响,并理解应承担的责任。 |      |    |    |
| E<br>教学内容 | 章节内容                                                                                                                                 |                                  | 学时分配 |    |    |
|           |                                                                                                                                      |                                  | 理论   | 实践 | 合计 |
|           | 基础操作                                                                                                                                 |                                  | 3    | 0  |    |
|           | 影片制作图层与时间范例                                                                                                                          |                                  | 3    | 0  |    |
|           | 影片制作基础范例                                                                                                                             |                                  | 3    | 0  |    |
|           | 视频效果解说 1                                                                                                                             |                                  | 3    | 0  |    |
|           | 视频效果解说 2                                                                                                                             |                                  | 1    | 2  |    |
|           | 过度效果解说                                                                                                                               |                                  | 1    | 2  |    |
|           | Control 影片调色范例                                                                                                                       |                                  | 1    | 2  |    |
|           | 文字效果合成 1                                                                                                                             |                                  | 1    | 2  |    |
|           | 文字效果合成 2                                                                                                                             |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 抠图与合成 1                                                                                                                              |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 抠图与合成 2                                                                                                                              |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 影视包装范例                                                                                                                               |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 影视包装范例                                                                                                                               |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 影视包装范例                                                                                                                               |                                  | 2    | 1  |    |
|           | 影视包装范例                                                                                                                               |                                  | 1    | 2  |    |
|           | 期末作品发表                                                                                                                               |                                  | 1    | 2  |    |
|           | 合 计                                                                                                                                  |                                  |      |    |    |
| F<br>教学方式 | <input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授      ●讨论座谈      ●问题导向学习      ●分组合作学习<br>●专题学习      ●实作学习      ●探究式学习      ●线上线下混合式学习<br>●其他 |                                  |      |    |    |

|                    | 授课<br>次别                                                                                           | 教学内容                | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |                         | 教学方式<br>与手段 |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------|----------------------------|-------------------------|-------------|
|                    |                                                                                                    |                     |            | 思政元素                       | 思政目标                    |             |
| G<br>教学安排          | 1                                                                                                  | 节目的定义与类型            |            |                            |                         |             |
|                    | 2                                                                                                  | 商业动画创作流程            |            |                            |                         |             |
|                    | 3                                                                                                  | 动画项目前期定位            | 1、2        | 设计诚信理论                     | 在设计作品中要养成诚信的习惯          | 互动讨论        |
|                    | 4                                                                                                  | 文化产业概念发想、文化元素意象版(一) | 1、2、3、4    | 家国情怀：在中国古典建筑室内课程中，各个       | 培养匠人精神：在设计艺术学习中，感受艺术    | 互动讨论        |
| H<br>评价方式          | 评价项目及配分                                                                                            |                     | 评价项目说明     |                            | 支撑课程目标                  |             |
|                    | 平时（30%）                                                                                            |                     | 平时出席       |                            |                         |             |
|                    | 期中（30%）                                                                                            |                     | PPT 告      |                            | 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11 |             |
|                    | 期末（40%）                                                                                            |                     | PPT 报告     |                            | 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11 |             |
| I<br>建议教材<br>及学习资料 | After Effects 从入门到精通 中国水利水电出版社<br>After Effects 国际认证培训教材 人民邮电出版社<br>After Effects 完全案例教程 中国水利水电出版社 |                     |            |                            |                         |             |
| J<br>教学条件<br>需求    | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                          |                     |            |                            |                         |             |
| K<br>注意事项          | 1. 课程大纲由任课教师团队联合制定；<br>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。                       |                     |            |                            |                         |             |

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：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 style="text-align: center;">林子扬</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 17 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: right;">专家组全体成员签名：</p> <p style="text-align: right;">张破亭 李俊 李可明。</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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：张破亭</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p>                                       |

## 三明学院动画（闽台）专业(动画导演与营销)教学大纲

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |    |        |     |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|-----|
| 课程名称         | 动画导演与营销                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |    | 课程代码   |     |
| 课程类型         | <input checked="" type="radio"/> 通识课      学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="radio"/> 专业方向 <input type="radio"/> 专业任选      其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |    | 授课教师   | 林子扬 |
| 修读方式         | <input checked="" type="checkbox"/> 必修      选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |    | 学 分    | 3   |
| 开课学期         | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0   |
| 混合式课程网址      | 非必填，根据实际填写                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |    |        |     |
| A<br>先修及后续课程 | 后续课程：二维动画创作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |    |        |     |
| B<br>课程描述    | <p>本课程以动画短片之演出与导演如何引导创作为主旨，是结合实务与理论的一门符合专业需求的导演课程。针对欧美日等重要动画大国之导演方式所作之研究，提出新观念，以利国内动画业或教育界在创作或教学上，给予明确之方向与专业技术建议引导</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    |        |     |
| C<br>课程目标    | <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解动画项目制作之定位</li> <li>2. 归纳动画制作团队的制作面向</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 分析商业动画的制作管理</li> <li>4. 评价推广与维度的展开</li> </ol> <p>（三）素养</p> <p>5. 政策目标：习近平总书记曾在党的十八大召开之后的中外记者见面会上强调：“人民对美好生活的向往，就是我们的奋斗目标。”以这个庄严承诺为动力的中国共产党，不忘初心、牢记使命、砥砺前行，实现了造福于人民的中国特色社会主义伟大事业的历史性成就和历史性变革，并接续奋斗，不断创造人民幸福生活的新画卷。</p> <p>党的十九大报告中，“人民”一词的高频出现，更是彰显了新时代中国共产党人一以贯之的人民情怀。在这个伟大实践中逐步强化和完善以人民为中心的发展思想，就是始终坚持把增进人民福祉、促进人的全面而自由发展作为发展的出发点和落脚点。</p> <p>6. 思政目标：当前的环境设计专业培养急需在后期的方案构思及方案设计中都必须贯彻新时代马克思主义人民性理论，把人民摆在至高无上的地位。</p> <p>7. 专业目标：环境设计专业不能仅仅在理论课程中贯彻马克思主义思想，在一</p> |     |    |        |     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                            |             |                                                                                                       |                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <p>些实践课程更应该有引导。全员、全过程、全方位育人方式，把“立德树人”融入整个教学过程，使学生能够自己设计知识结构，培养新时代又红又专的能力和素质，增强学生对未来作品的思考，明确环境设计设计的未来，形成正确的设计价值观。并将马克思主义人民性理论贯穿于学生大学及未来的职业生涯。</p> <p>8. 重视以人民为中心的设计理念。</p> <p>9. 养成服务乡村室内装饰设计的动手能力。</p> <p>10. 具备环境保护和可持续发展理念与实践。</p> <p>11. 形成自主学习与终身学习，勇于质疑，学以致用，学术诚信</p> |             |                                                                                                       |                |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系                                                                                                                                                                                                                                                | 毕业要求        | 毕业要求指标点                                                                                               | 课程目标           |
|                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1. 思想品德     | 具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；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，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。 | 课程目标 5、6、7、8、9 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                            | 2. 工程知识     | 能够将自然科学、动画策画基础和专业知识用于解决复杂工程问题。                                                                        | 课程目标 1、2、3、4   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                            | 3. 设计开发解决方案 | 能够设计针对复杂动画策画问题的解决方案，设计满足特定需求的方案，组织部分或工艺流程，并能够在设计环节体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。                     | 课程目标 4、5       |
|                                                                                                                                                                                                                                                                            | 4. 使用现代工具   | 能够针对复杂动画策画问题、开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂动画策画问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。                              | 课程目标 2、5、6     |

|           |                 |                                                                              |            |    |    |
|-----------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------|------------|----|----|
|           | 5. 工程与社会        | 能够基于动画策画相关背景知识进行合理分析,评价专业工程实践和复杂动画策画问题解决<br>方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响,并理解应承担的责任。 | 课程目标 7、8、9 |    |    |
| E<br>教学内容 | 章节内容            |                                                                              | 学时分配       |    |    |
|           |                 |                                                                              | 理论         | 实践 | 合计 |
|           | 动画导演的职则要求       |                                                                              | 3          | 0  |    |
|           | 前期制作-动画导演与故事的重点 |                                                                              | 3          | 0  |    |
|           | 前期制作-角色与动画的重要性  |                                                                              | 3          | 0  |    |
|           | 前期制作-素材收集与风格设定  |                                                                              | 3          | 0  |    |
|           | 中期制作-创作构思与编排    |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 中期制作-美术风格的设计    |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 期中作业检讨          |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 期中作业检讨          |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 中期制作-分镜制作       |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 后期制作-声音的制作      |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 后期制作-整体制作协调     |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 动画与行销           |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 皮克斯团队的经营与创意     |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 期末作品分析          |                                                                              | 2          | 1  |    |
|           | 期末作品分析          |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 期末作品分析          |                                                                              | 1          | 2  |    |
|           | 合 计             |                                                                              |            |    |    |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                     |            |                                                                |                                              |             |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------|
| <b>F</b><br><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 type="checkbox"/> 分组合作学习<br><input type="checkbox"/> 专题学习 <input type="checkbox"/> 实作学习 <input type="checkbox"/> 探究式学习 <input type="checkbox"/> 线上线下混合式学习<br><input type="checkbox"/> 其他 |                     |            |                                                                |                                              |             |
| <b>G</b><br><b>教学安排</b> | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 教学内容                | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写 3 次）                                     |                                              | 教学方式<br>与手段 |
|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                     |            | 思政元素                                                           | 思政目标                                         |             |
|                         | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 节目的定义与类型            |            |                                                                |                                              |             |
|                         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 商业动画创作流程            |            |                                                                |                                              |             |
|                         | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 动画项目前期定位            | 1、2        | 设计诚信理论                                                         | 在设计作品中要养成诚信的习惯                               | 互动讨论        |
|                         | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 文化产业概念发想、文化元素意象版(一) | 1、2、3、4    | 家国情怀：在中国古典建筑室内课程中，各个时代饱含爱国主义精神的优秀古典作品，对我们今天加强爱国主义教育，具有无可替代的作用。 | 培养匠人精神：在设计艺术学习中，感受艺术的精湛，感受艺术家坚忍不懈，培养自我的匠人意识。 | 互动讨论        |
| <b>H</b><br><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（30%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                     | 平时出席       |                                                                |                                              |             |
|                         | 期中（30%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                     | PPT 告      |                                                                | 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11                      |             |
|                         | 期末（40%）                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                     | PPT 报告     |                                                                | 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11                      |             |

|                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I</b><br><b>建议教材</b><br><b>及学习资料</b>                                                                                                                                                                   | 动画电影导演 李昭栋 中国人民大学出版社<br>动画导演是怎样练成的 张强 国防工业出版社<br>动画导演 上海东方艺术中心                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>J</b><br><b>教学条件</b><br><b>需求</b>                                                                                                                                                                      | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>K</b><br><b>注意事项</b>                                                                                                                                                                                   | 1. 课程大纲由任课教师团队联合制定；<br>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。                                                                                                                                                                                                                    |
| 备注：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><div style="text-align: right;">林子扬</div> <div style="text-align: right;">2023 年 2 月 17 日</div>                                                                                                                                                                              |
|                                                                                                                                                                                                           | 专家组审定意见：<br><div style="text-align: center; font-size: 1.2em;">课程内容安排合理，符合教学要求</div> <div style="text-align: right;">           专家组成员签名：<br/>  </div> <div style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</div> |

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：

张政宇

2023 年 2 月 13 日

# 三明学院動畫（闽台）专业

## (三維動畫建模(MAYA)) 教学大纲

|                         |                                                                                                                                                                        |     |    |          |                |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----------|----------------|
| 课程名称                    | 三維動畫建模(MAYA)                                                                                                                                                           |     |    | 课程代码     | 1432330<br>F19 |
| 课程类型                    | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他 |     |    | 授课教师     | 王致堯            |
| 修读方式                    | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修                                                                                                     |     |    | 学      分 | 3              |
| 开课学期                    | 2022-2023-2                                                                                                                                                            | 总学时 | 64 | 其中实践学时   | 0              |
| 混合式<br>课程网址             | 非必填，根据实际填写                                                                                                                                                             |     |    |          |                |
| <b>A</b><br>先修及后续<br>课程 | 先修課程:MAYA 操作、建模技巧<br>後續課程:貼圖方式、燈光算圖                                                                                                                                    |     |    |          |                |
| <b>B</b><br>课程描述        | 該課程是一門零基礎卻極為需要手作練習， 記憶訓練， 熟悉操作後， 才有辦法應對 各式動畫需求的課程，學生上課必須熟練操作，筆記記錄上課，下課後練習熟記於 心，才有辦法面對每次上課的進度，進而提升操作能力，變成可以臨摹作品到自由 發揮的狀態，模型這方面才算完整訓練完成，所以請務必請同學勤加練習!!                   |     |    |          |                |

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">C<br/>课程目标</p> | <p>(一) 知识</p> <p>1. MAYA 是一套與 Adobe 系統截然不同的製作的軟體，目前現階段的大片效果，多經由 MAYA 的能力並在後期 KEY 上，由於現在社會對於數位化訊息接受度高，又有元宇宙的相關產業產生，MAYA 對於現在的後製影像製作來說，可以說是基本能力的重要指標之一。</p> <p>2. 由於 MAYA 能做到極度仿真，所以建模基礎是入門的關鍵，能掌握高仿真建模能力的能力，再後期製作上就越受用。</p> <p>(二) 能力</p> <p>3. 需求的能力有</p> <p>(1) 工具指令應用的思維要放開，除了當下教的製作方法外，是否可以舉一反三的利用工具製作其它物件，</p> <p>(2) 需要對英文不反感，因為它的基礎是英文程式編程所製作，如果對英文有不適的同學，可能需要你盡可能放下成見來面對</p> <p>(3) 對於空間概念的掌握必須加強，例如小時候有拼過 LEGO、鋼彈、或相關模型等等，才有辦法更快速度的理解與掌握模型曲線走向。</p> |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                             |          |          |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------|----------|
|                             | <p>(三) 素养</p> <p>通過該課程的訓練與學習後，可以促進同學對於三維空間的掌握能力，提高 英文與記憶和手動的能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 促進同學對於英文的不排斥性，與記憶能力。</li> <li>2. 讓同學對於這個世界的物體有另外一種建構思考能力。</li> <li>3. 對於毅力與耐心的培養可以高幅度的提升。</li> <li>4. 使同學對於成就感的定義有不一樣的想法。</li> </ol> |                                                             |          |          |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                                              | 毕业要求指标点                                                     | 课程目标     |          |
|                             | 能力要求                                                                                                                                                                                                                                              | 能夠掌握獨自完成各種模型的技巧與方法，在無人教導下，可以思考出建模指令的應用，達到該模型的完成，與高精度的製作     | 课程目标 3   |          |
|                             | 知識要求                                                                                                                                                                                                                                              | 必須理解 MAYA 該軟件的應用邏輯方式，與整個軟件操作邏輯，必須經常練習，以避免經常忘記的狀況，才不會邊製作邊看筆記 | 课程目标 2   |          |
|                             | 素質要求                                                                                                                                                                                                                                              | 同學需自動自發的花時間練習，當你能夠不看筆記就可以做出理想的模型，才算你的，當能夠做出想做的高精度模型，才算學會    | 課程目標 2.3 |          |
| E<br>教学内容                   | 章节内容                                                                                                                                                                                                                                              |                                                             | 学时分配     |          |
|                             |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                             | 理论       | 实践<br>合计 |
|                             | 第一章 MAYA 介面介紹                                                                                                                                                                                                                                     |                                                             | 1        | 2<br>3   |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                        |            |                            |      |              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|----------------------------|------|--------------|
|           | 第二章 POLYGON 模型指令介紹與實做                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                        |            | 2                          | 4    | 6            |
|           | 第三章 POLYGON 希臘神殿製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |            | 2                          | 4    | 6            |
|           | 第四章 POLYGON 蒸汽火車製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |            | 0                          | 6    | 6            |
|           | 第五章 SURFACE 模型指令介紹與實做                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                        |            | 3                          | 2    | 5            |
|           | 第六章 SURFACE 飛機模型製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |            | 2                          | 4    | 6            |
|           | 第七章 SURFACE 高速列車製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        |            | 2                          | 8    | 10           |
|           | 第八章 POLYGON 手掌製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                        |            | 3                          | 7    | 10           |
|           | 第九章 POLYGON 頭顱製作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                        |            | 3                          | 9    | 12           |
|           | 合 计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                        |            | 18                         | 46   | 64           |
| F<br>教学方式 | <div><div><input type="checkbox"/>课堂讲授</div><div><input type="checkbox"/>专题学习</div><div><input type="checkbox"/>其他</div></div> <div><div><input type="checkbox"/>讨论座谈</div><div><input type="checkbox"/>实作学习</div></div> <div><div><input type="checkbox"/>问题导向学习</div><div><input type="checkbox"/>探究式学习</div></div> <div><div><input type="checkbox"/>分组合作学习</div><div><input type="checkbox"/>线上线下混合式学习</div></div> |                        |            |                            |      |              |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 教学内容                   | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |      | 教学方式<br>与手段  |
|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                        |            | 思政元素                       | 思政目标 |              |
|           | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 第一章 MAYA 介<br>面介紹      | A、B、C、D    | 創作誠信理論                     | 誠信教育 | 講課、練習、       |
|           | 2.3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 第二章 POLYGON<br>模型指令介紹與 | A、B、C、D    | 獨立製作概念                     | 工匠精神 | 講課、練習、<br>作業 |
|           | 4.5                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 第三章 POLYGON<br>希臘神殿製作  | A、B、C、D    | 獨立製作概念                     | 工匠精神 | 講課、練習、<br>作業 |
|           | 6.7                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 第四章 POLYGON<br>蒸汽火車製作  | A、B、C、D    | 調研                         | 實事求是 | 講課、練習、<br>作業 |
|           | 8.9                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 第五章 SURFACE<br>模型指令介紹與 | A、B、C、D    | 獨立製作概念                     | 實事求是 | 講課、練習、<br>作業 |
|           | 10.11                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 第六章 SURFACE<br>飛機模型製作  | A、B、C、D    | 調研                         | 實事求是 | 講課、練習、<br>作業 |

|                                                                                                                                                                                                           |                 |                       |              |        |        |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|--------------|--------|--------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                           | 12. 13          | 第七章 SURFACE<br>高速列車製作 | A、B、C、D      | 調研     | 實事求是   | 講課、練習、<br>作業 |
|                                                                                                                                                                                                           | 14. 15          | 第八章 POLYGON<br>手掌製作   | A、B、C、D      | 獨立製作概念 | 工匠精神   | 講課、練習、<br>作業 |
|                                                                                                                                                                                                           | 16. 17          | 第九章 POLYGON<br>頭顱製作   | A、B、C、D      | 獨立製作概念 | 工匠精神   | 講課、練習、<br>作業 |
| H<br>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%）         |                       | 平时作业、出勤和日常表现 |        | ABCD   |              |
|                                                                                                                                                                                                           | 期末（40%）         |                       | 期末作業         |        | ABCD   |              |
| I<br>建议教材<br>及学习资料                                                                                                                                                                                        | 自備              |                       |              |        |        |              |
| J<br>教学条件<br>需求                                                                                                                                                                                           | 多媒體、機房、 MAYA 軟件 |                       |              |        |        |              |
| K<br>注意事项                                                                                                                                                                                                 |                 |                       |              |        |        |              |
| 备注：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(4) 口语评价：口头报告、口试 |                 |                       |              |        |        |              |

|      |                                                                                                                          |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;">王敬尧</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 10 日</p>          |
| 审批意见 | <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: right;">2023 年 2 月 13 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;">2023 年 2 月 13 日</p> |

## 三明学院动画（闽台）专业(動畫表演)教学大纲

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |    |        |             |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|--------|-------------|
| 课程名称             | 動畫表演                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         |    | 课程代码   | 1432320F16  |
| 课程类型             | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |         |    | 授课教师   | 林于心<br>/黃璽宇 |
| 修读方式             | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |         |    | 学 分    | 2           |
| 开课学期             | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 总学时     | 48 | 其中实践学时 | 0           |
| 混合式<br>课程网址      | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |         |    |        |             |
| A<br>先修及后续<br>课程 | 先修課程：二維動畫基礎（二維動畫設計基礎）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |         |    |        |             |
| B<br>课程描述        | 本课跳脱二维及三维的类别限制，深入了解何為巧妙且生動的表演，并探索其他非一般人形角色之表演特性。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |         |    |        |             |
| C<br>课程目标        | <p>本课程的目的在于让同学完成大一之二维基礎課程後，得以藉由本课再進一步了解到角色動畫在動畫產業中扮演的重要角色。本課將透過大量的實例分享協助同學培養表演之美學概念，並学习不同結構之角色該如何表演。最终在本课程中将透过大量練習習作，让学生習得富有彈性的表演技巧。</p> <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用範圍 藉由實例理解角色表演以及共情在影視、廣告中的應用。</li> <li>2. 表演理論 通過真人表演來理解表演理論。。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 肌肉表演 梳理肌肉的擠壓伸縮應用於表演的誇張化。</li> <li>4. 擬物擬人 能夠操作非人的表演，使其產生擬人之效果。</li> </ol> <p>（三）素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 开放接纳 以开放的价值观去欣赏多元内容，不狹隘批判。</li> <li>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。</li> </ol> <p>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</p> |         |    |        |             |
| D                | 毕业要求                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 毕业要求指标点 |    | 课程目标   |             |

|                |              |                                                              |                  |    |    |
|----------------|--------------|--------------------------------------------------------------|------------------|----|----|
| 课程目标与毕业要求的对应关系 | 1. 专业知识      | 能将表演动态相关知识认识与了解，并运用于创作实践上，及信息传达，以此用于与动画创作团队协作。               | 课程目标 1、2、3、4     |    |    |
|                | 2. 动态设计与呈现手法 | 能够繪製高彈性的表演，并依角色結構特色设计相應的動作表演。并有效的运用動畫十二法則等专业知识，提升表演的有趣度以及張力。 | 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       | 能与同学、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<br>教学内容      | 章节内容         |                                                              | 学时分配             |    |    |
|                |              |                                                              | 理论               | 实践 | 合计 |
|                | 動畫形式探討       |                                                              | 3                |    | 3  |
|                | 動畫與卡通？       |                                                              | 3                |    | 3  |
|                | 動畫史 1        |                                                              | 3                |    | 3  |
|                | 動畫史 2        |                                                              | 3                |    | 3  |
|                | 表演為何物        |                                                              | 3                |    | 3  |
|                | 真人的各式演出      |                                                              |                  | 3  | 3  |
|                | 動畫師就是演員      |                                                              | 3                |    | 3  |

|           |              |                                                                                       |            |                            |                                                                 |             |
|-----------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------|
|           | 誇張有趣的表演      |                                                                                       |            |                            | 3                                                               | 3           |
|           | 動作表演的說服力     |                                                                                       |            | 3                          |                                                                 | 3           |
|           | 表演的細節營造      |                                                                                       |            |                            | 3                                                               | 3           |
|           | 拍攝 Reference |                                                                                       |            | 3                          |                                                                 | 3           |
|           | 非人角色的表演（一）   |                                                                                       |            |                            | 3                                                               | 3           |
|           | 非人角色的表演（二）   |                                                                                       |            | 3                          |                                                                 | 3           |
|           | 擬人擬物         |                                                                                       |            |                            | 3                                                               | 3           |
|           | 期末作          |                                                                                       |            | 3                          |                                                                 | 3           |
|           | 期末作          |                                                                                       |            | 3                          |                                                                 | 3           |
|           | 合 計          |                                                                                       |            | 24                         | 24                                                              | 48          |
| F<br>教学方式 |              | ☆课堂讲授    ●讨论座谈    ☆问题导向学习    ☆分组合作学习<br>●专题学习    ☆实作学习    ●探究式学习    ●线上线下混合式学习<br>●其他 |            |                            |                                                                 |             |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别     | 教学内容                                                                                  | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |                                                                 | 教学方式<br>与手段 |
|           |              |                                                                                       |            | 思政元素                       | 思政目标                                                            |             |
|           | 1            | 说明课程内容、作<br>以及期末创<br>作, 及「创作」<br>的规范以及<br>「描」的<br>界线                                  | 1、2、5、6    | 创作诚信理论                     | 在参考动态时要<br>养成诚信的习<br>惯, 可部分汲取,<br>但须内化转译,<br>否则最好自行演<br>示并侧录观察。 | 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，并同以人分行原之共同作。 | 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 |
| <b>H</b><br><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（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%） |                           | 课内作业练习            |           | 1、2、3、4                                                   |         |
|                         | 期末（40%） |                           | 期末作品              |           | 1、2、3、4、5、6                                               |         |

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>I<br/>建议教材<br/>及学习资料</p>                                                                                                                                                                                                              | <p>6. 查理·威廉斯；刘怡君译：《动漫基础技法《增订版》》，龙溪，2011</p> <p>7. 2. 凯文海德培斯、斯蒂芬米萨：《美国动画素描基础》，上海人民美术出版社，2013。</p> <p>8. 3. Claire Howlett：《人体与动物结构特辑》，新一代图书，2015</p> <p>4. 室井康雄；涂纹凰译：《专业动画师讲座 生动描绘人物全方位解析（附 DVD）：只花了三年就考进吉卜力工作室的男人！连新海城也大赞本书！》，瑞升，2018</p> |
| <p>J<br/>教学条件<br/>需求</p>                                                                                                                                                                                                                 | <p>1. 多媒体教室，活动桌椅；</p> <p>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。</p>                                                                                                                                                                                      |
| <p>K<br/>注意事项</p>                                                                                                                                                                                                                        | <p>1. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>2. 请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。</p>                                                                                                                                                                     |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4) 口语评价：口头报告、口试</p> |                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p>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;">林于心/黃璽宇</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 15 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: right;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;">张破亭 李俊 李可明</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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：

张破宇

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业(動畫運動規律)教学大纲

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |     |    |        |             |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|-------------|
| 课程名称             | 動畫運動規律                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |    | 课程代码   | 1432330F20  |
| 课程类型             | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |    | 授课教师   | 林于心<br>/黃璽宇 |
| 修读方式             | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    | 学 分    | 3           |
| 开课学期             | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 总学时 | 64 | 其中实践学时 | 0           |
| 混合式<br>课程网址      | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    |        |             |
| A<br>先修及后续<br>课程 | 先修課程：二維動畫基礎（二維動畫設計基礎）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |     |    |        |             |
| B<br>课程描述        | 認識二維動畫在角色動畫以外的運用，將物理規律觀察、理解、整理再輸出，拓展二維技能運用範圍。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |    |        |             |
| C<br>课程目标        | <p>本课程的目的在于让同学完成大一之二维基礎課程後，得以藉由本課再進一步了解到二維動畫除角色動畫外在動畫產業中扮演的另一重要角色。本課將透過系統性的步驟協助同學培養物理規律之概念，並學習不同的創作風格的特色。最終在本課程中將透過大量練習習作，操作「水」、「火」、「電」、「煙」等元素特效，讓學生穩固特效技巧，同時摸索屬於自己的複合創作風格，培養學生細節觀察、解構分類與自我創造的能力。</p> <p>（一）知識</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用範圍 理解 2DVFX 和其他動畫技法的交互運用時機。</li> <li>2. 物理規律 藉由觀察影片了解元素或物件的物理運動規律。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 歸納輸出 將物理規律呈現於畫面，並使用減法轉化輸出。</li> <li>4. 特效風格 能夠根據作品畫風需求將特效風格化。</li> </ol> <p>（三）素養</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 開放接納 以開放的價值觀去欣賞多元內容，不狹隘批判。</li> <li>6. 視野養成 學以致用培養設計師之思維及創作誠信的理念。</li> </ol> <p>【注】課程思政元素一定要在課程目標中體現。</p> |     |    |        |             |

|                                    | 毕业要求         | 毕业要求指标点                                                      | 课程目标             |
|------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>D</b><br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 1. 专业知识      | 能将表演动态相关知识认识与了解，并运用于创作实践上，及信息传达，以此用于与动画创作团队协作。               | 课程目标 1、2、3、4     |
|                                    | 2. 动态设计与呈现手法 | 能够创作特效动画，并依作品美術設定需求设计相應的特效美術。并有效的运用物理規律等专业知识，提升特效表演的真實度以及張力。 | 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       | 能与同学、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           |

|                  | 章节内容       | 学时分配 |    |    |
|------------------|------------|------|----|----|
|                  |            | 理论   | 实践 | 合计 |
| <b>E</b><br>教学内容 | 動畫運動規律基礎概念 | 3    |    | 3  |
|                  | 動畫十二法則（一）  | 3    |    | 3  |
|                  | 動畫十二法則（二）  | 3    |    | 3  |
|                  | 動畫十二法則（三）  | 3    |    | 3  |
|                  | 2DVFX 的應用  | 3    |    | 3  |
|                  |            |      |    |    |

|           |                                                                                                   |                                 |            |                            |                                            |             |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------|----------------------------|--------------------------------------------|-------------|
|           | 球彈跳運動規律                                                                                           |                                 |            |                            | 3                                          | 3           |
|           | 觀察-物理現象                                                                                           |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | 觀察-規律變化                                                                                           |                                 |            |                            | 3                                          | 3           |
|           | 拆解-簡化概念                                                                                           |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | 拆解-造型變化                                                                                           |                                 |            |                            | 3                                          | 3           |
|           | 期中作                                                                                               |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | Pose to Pose                                                                                      |                                 |            |                            | 3                                          | 3           |
|           | Straight-ahead                                                                                    |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | 風格化的展現                                                                                            |                                 |            |                            | 3                                          | 3           |
|           | 期末作                                                                                               |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | 期末作                                                                                               |                                 |            | 3                          |                                            | 3           |
|           | 合 计                                                                                               |                                 |            | 32                         | 32                                         | 64          |
| F<br>教学方式 | ☼课堂讲授      ●讨论座谈      ☼问题导向学习      ☼分组合作学习<br>●专题学习      ☼实作学习      ●探究式学习      ●线上线下混合式学习<br>●其他 |                                 |            |                            |                                            |             |
| G<br>教学安排 | 授课<br>次别                                                                                          | 教学内容                            | 支撑课程<br>目标 | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |                                            | 教学方式<br>与手段 |
|           |                                                                                                   |                                 |            | 思政元素                       | 思政目标                                       |             |
|           | 1                                                                                                 | 说明课程内容、作以及期末创作,及「创作」的规范以及「描」的界线 | 1、2、5、6    | 创作诚信理论                     | 在参考动态时要养成诚信的习惯,可部分汲取,但须内化转译,否则最好自行演示并侧录观察。 | 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，并同以人分行原之共同作。 | 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 |
| <b>H</b><br><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（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%） |                           | 课内作业练习            |           | 1、2、3、4                                                   |         |
|                         | 期末（40%） |                           | 期末作品              |           | 1、2、3、4、5、6                                               |         |

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>I</p> <p><b>建议教材及学习资料</b></p>                                                                                                                                                                                                         | <p>1. 查理·威廉斯；刘怡君译：《动漫基础技法《增订版》》，龙溪，2011</p> <p>2. 凯文海德培斯、斯蒂芬米萨：《美国动画素描基础》，上海人民美术出版社，2013。</p> <p>3. Claire Howlett：《人体与动物结构特辑》，新一代图书，2015</p> <p>4. 室井康雄；涂纹凰译：《专业动画师讲座 生动描绘人物全方位解析（附 DVD）：只花了三年就考进吉卜力工作室的男人！连新海城也大赞本书！》，瑞升，2018</p>                                                                                                                   |
| <p>J</p> <p><b>教学条件需求</b></p>                                                                                                                                                                                                            | <p>1. 多媒体教室，活动桌椅；</p> <p>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p>K</p> <p><b>注意事项</b></p>                                                                                                                                                                                                              | <p>1. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</p> <p>2. 请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</p> <p>(4) 口语评价：口头报告、口试</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>审批意见</b></p>                                                                                                                                                                                                                       | <p>课程教学大纲起草团队成员签名：</p> <p style="text-align: center;"><b>林于心/黃璽宇</b></p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 17 日</p> <p>专家组审定意见：</p> <p style="text-align: center;"><i>课程内容安排合理，符合教学要求</i></p> <p style="text-align: right;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;"><i>张破亭 李俊 何平明</i></p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 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：

张破宇

2023 年 2 月 13 日

# 三明学院动画（闽台）专业(三维动画設計基礎 (3DMax))教学大纲

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |    |        |                |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|----------------|
| 课程名称             | 三维动画設計基礎<br>(3DMax)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    | 课程代码   | 1432330F<br>08 |
| 课程类型             | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                         |     |    | 授课教师   | 張瑞欽            |
| 修读方式             | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |     |    | 学 分    | 3              |
| 开课学期             | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 总学时 | 64 | 其中实践学时 | 0              |
| 混合式<br>课程网址      | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |     |    |        |                |
| A<br>先修及后续<br>课程 | 无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |     |    |        |                |
| B<br>课程描述        | <p>動畫的基礎課程包括以下內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫原理：學習動畫的基本原理，包括帧数、速度、過渡效果、關鍵帧等。</li> <li>2. 動畫技術：學習如何使用各種動畫軟件，例如 2D 和 3D 動畫軟件，以創建動畫。</li> <li>3. 動畫創作流程：學習動畫創作的流程，包括創意實現、設計、繪畫、製作、測試和調整等。</li> <li>4. 動畫藝術：學習如何創建有藝術性和藝術價值的動畫，包括美學、色彩、線條、詼諧和故事情節等。</li> <li>5. 動畫風格：學習不同風格的動畫，包括卡通、風格化、實景模擬等。</li> </ol> <p>這些內容將幫助您了解動畫的基礎知識和技能，並幫助您在動畫領域中更進一步地進行學習和實踐。</p> |     |    |        |                |

|                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                            |                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <p style="text-align: center;"><b>C</b></p> <p style="text-align: center;"><b>课程目标</b></p>                     | <p>课程旨在让学生获得三维动画短片的基础制作能力，以此让同学在未来从事三维相关工作时能有更清晰的大局观，或将三维动画中的空间与美感观念带入二维或其他艺术相关产业。本课程带领同学从无到有实作出一支 Low Poly 风格的循环动画短片，并在过程中学习 MAX 的使用方式与小技巧，了解各种工具的运用方式，让同学未来能使用所学解决问题。</p> <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解 三维动画短片制作的基础概念。</li> <li>2. 归纳 如何清晰呈现欲传达之想法。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 制作 三维动画的整个流程。</li> <li>4. 分析 作品的技术使用。</li> </ol> <p>（三）素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 重视 良善价值观的创作方式。</li> <li>6. 养成 制作时随机应变与透过自学解决问题的能力。</li> </ol> <p>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</p> |                                                            |                                         |
| <p style="text-align: center;"><b>D</b></p> <p style="text-align: center;"><b>课程目标与<br/>毕业要求的<br/>对应关系</b></p> | <p style="text-align: center;">毕业要求</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p style="text-align: center;">毕业要求指标点</p>                 | <p style="text-align: center;">课程目标</p> |
|                                                                                                                | <p>1. 专业知识</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>能将三维动画制作各环节能力应用得当，拥有独立制作与解决问题的能力。</p>                   | <p>课程目标 1、2、3、4</p>                     |
|                                                                                                                | <p>2. 设计开发解决方案</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p>理解如何呈现创意，运用所学技术开发与众不同的设计，并在当<br/>中传递良善价值观。</p>          | <p>课程目标 1、2、3、4、5</p>                   |
|                                                                                                                | <p>3. 职业规范</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>具有艺术创作素养、社会责任感、胜基础知识，能够在动画产业实践中理解并遵守创作、创作职业道德并履行责任。</p> | <p>课程目标 5、6</p>                         |
|                                                                                                                | <p>4. 个人和团队</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p>三维动画为多环节合作模式，学员需培养独立制作与其他环节工作人员共工的能力。</p>               | <p>课程目标 1、2、3、4、5、6</p>                 |
|                                                                                                                | <p>5. 沟 通</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>能在创作中与同事、主管与客户…等说明相关内容，理解三维动画制作方式与语言，达到有效沟通的目的。</p>     | <p>课程目标 3、4、5</p>                       |

|               |                            |                                                                                                   |                                       |                            |        |    |                                 |
|---------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|--------|----|---------------------------------|
|               | 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<br><br>教学内容 | 章节内容                       |                                                                                                   |                                       |                            | 学时分配   |    |                                 |
|               |                            |                                                                                                   |                                       |                            | 理论     | 实践 | 合计                              |
|               | 三维动画短片创作基础概念               |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 動畫基礎概論                     |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 動畫 12 法則                   |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 彈跳動畫與路徑約束                  |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | IK&FK 設定與運用                |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | mixamo to max              |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | Motion mixer               |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 期中作业检讨： 動畫內容草稿             |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 角色骨架制作                     |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | skin 與動畫設定                 |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 角色动态制作                     |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | biped 製作                   |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 灯光与渲染                      |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | After Effect 基本操作、动画基本合成概念 |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 期末作业检讨：30 秒动画              |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 期末作业检讨：30 秒动画              |                                                                                                   |                                       |                            | 4      |    | 4                               |
|               | 合 计                        |                                                                                                   |                                       |                            | 64     |    | 64                              |
|               | F<br><br>教学方式              | ☼课堂讲授      ●讨论座谈      ☼问题导向学习      ●分组合作学习<br>●专题学习      ☼实作学习      ●探究式学习      ●在线线下混合式学习<br>●其他 |                                       |                            |        |    |                                 |
| G             | 授<br>课                     | 教<br>学<br>内<br>容                                                                                  | 支<br>撑<br>课<br>程                      | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |        |    | 教<br>学<br>方<br>式<br>与<br>手<br>段 |

| 教学安排          | 次<br>别  |                             | 目标                          | 思政元素           | 思政目标                                           |         |
|---------------|---------|-----------------------------|-----------------------------|----------------|------------------------------------------------|---------|
|               | 1       | 说明课程内容、及创作期中期末作品时应注意诚信与良善价值 | 1、<br>2、5                   | 创作诚信理论         | 在创作作品时要秉持诚信的原则                                 | 讲授及互动讨论 |
|               | 2       | 创作与传达，应传递良善价值               | 1、<br>2、<br>3、<br>4、<br>5、6 | 良善价值观          | 使同学了解短片具有传递价值观的功能，因此需传达良善关系与价值。                | 讲授与互动讨论 |
|               | 3       | 创作动画作品时，除了独立制作外也须与其他部门进行合作  | 4、<br>5、6                   | 独立制作与团队合作的整体概念 | 在公司单位进行创作时，须具备与其他同事合作沟通的能力，也应具备个人时间控管与安排进度的能力。 | 案例分析及讲授 |
| H<br><br>评价方式 | 评价专案及配分 |                             | 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%）                                                    | 期中影像作品 | 1、2、3、4     |
|                                                                                                                                                                                                           | 期末（40%）                                                    | 期末影像作品 | 1、2、3、4、5、6 |
| I<br>建议教材<br>及学习数据                                                                                                                                                                                        | 自编教材、上课所准备与发放的补充资料。                                        |        |             |
| J<br>教学条件<br>需求                                                                                                                                                                                           | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                  |        |             |
| K<br>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；<br>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：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><div>张瑞钦</div>                          |        |             |
| 2023 年 2 月 15 日                                                                                                                                                                                           |                                                            |        |             |

专家组审定意见：

课程内容安排合理，符合教学要求

专家组成员签名：

张破亭 李俊 李可明

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：

张破亭

2023 年 2 月 13 日

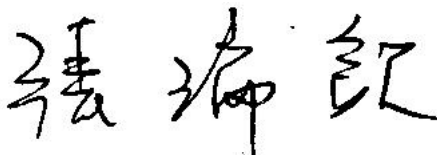
# 三明学院动画（闽台）专业(游戏角色场景原型开发 基础)教学大纲

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |     |    |        |            |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|------------|
| 课程名称         | 游戏角色场景原型开发基础                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |    | 课程代码   | 1432320F07 |
| 课程类型         | <input type="checkbox"/> 通识课 <input type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                        |     |    | 授课教师   | 張瑞欽        |
| 修读方式         | <input checked="" type="checkbox"/> 必修                      选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |     |    | 学    分 | 3          |
| 开课学期         | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0          |
| 混合式课程网址      | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |    |        |            |
| A<br>先修及后续课程 | 无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |     |    |        |            |
| B<br>课程描述    | <p>3DS Max 角色場景基礎課程</p> <p>旨在向學生介紹 3DS Max 軟件的基本概念和工具，並幫助他們創建自己的角色場景。課程主要涵蓋角色設計、建模、材質和紋理設計、場景創建、動畫、高級技巧和專案等方面。</p> <p>在這個課程中，學生將學習使用基本的幾何圖形創建角色，使用修改器工具調整角色的外觀，添加細節以及為角色添加材質和紋理。此外，學生還將學習創建基本的場景元素、添加燈光和相機以及調整場景設置和渲染。</p> <p>在學習了這些基礎技能之後，學生將進一步學習如何為角色添加動畫，並使用曲線編輯器進行進一步調整。此外，課程還將介紹高級技巧，例如布料模擬、頭髮模擬、物理模擬等，並向學生展示如何使用插件或腳本擴展 3DS Max 功能。</p> <p>通過這個課程，學生將獲得創建 3D 角色場景的基本技能，並能夠創建自己的專案。</p> |     |    |        |            |

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;"><b>C</b></p> <p style="text-align: center;"><b>课程目标</b></p>           | <p>课程旨在让学生获得三维动画短片的基础制作能力，以此让同学在未来从事三维相关工作时能有更清晰的大局观，或将三维动画中的空间与美感观念带入二维或其他艺术相关产业。本课程带领同学从无到有实作出一支 Low Poly 风格的循环动画短片，并在过程中学习 MAX 的使用方式与小技巧，了解各种工具的运用方式，让同学未来能使用所学解决问题。</p> <p>（一）知识</p> <p>1. 理解 三维动画短片制作的基础概念。</p> <p>2. 归纳 如何清晰呈现欲传达之想法。</p> <p>（二）能力</p> <p>3. 制作 三维动画的整个流程。</p> <p>4. 分析 作品的技术使用。</p> <p>（三）素养</p> <p>5. 重视 良善价值观的创作方式。</p> <p>6. 养成 制作时随机应变与透过自学解决问题的能力。</p> <p><b>【注】</b>课程思政元素一定要在课程目标中体现。</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                             |
| <p style="text-align: center;"><b>D</b></p> <p style="text-align: center;"><b>课程目标与毕业要求的对应关系</b></p> | <p style="text-align: center;">毕业要求</p> <p>1. 专业知识</p> <p>2. 设计开发解决方案</p> <p>3. 职业规范</p> <p>4. 个人和团队</p> <p>5. 沟通</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p style="text-align: center;">毕业要求指标点</p> <p>能将三维动画制作各环节能力应用得当，拥有独立制作与解决问题的能力。</p> <p>理解如何呈现创意，运用所学技术开发与众不同的设计，并在当<br/>中传递良善价值观。</p> <p>具有艺术创作素养、社会责任感、胜基础知识，能够在动画产业实践中理解并遵守创作、创作职业道德并履行责任。</p> <p>三维动画为多环节合作模式，学员需培养独立制作与其他环节工作人员共工的能力。</p> <p>能在创作中与同事、主管与客户…等说明相关内容，理解三维动画制作方式与语言，达到有效沟通的目的。</p> | <p style="text-align: center;">课程目标</p> <p>课程目标 1、2、3、4</p> <p>课程目标 1、2、3、4、5</p> <p>课程目标 5、6</p> <p>课程目标 1、2、3、4、5、6</p> <p>课程目标 3、4、5</p> |

|               |                                    |                                                                                                   |                                       |                            |        |    |             |
|---------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|--------|----|-------------|
|               | 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<br><br>教学内容 | 章节内容                               |                                                                                                   |                                       |                            | 学时分配   |    |             |
|               |                                    |                                                                                                   |                                       |                            | 理论     | 实践 | 合计          |
|               | 3d 製作流程                            |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 介紹 3DS Max 環境：包括主視窗、工具列、屬性檢視器等。    |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 建立基本物件：學習如何使用基本物件工具，例如立方體、球體、圓柱體等。 |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 变形物件：学习如何使用变换工具，例如平移、旋转、缩放等。       |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 單位設定，首選項設定，座標系統                    |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 建模工具講解（重疊，破面，交叉）                   |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 材質基礎（如何上貼圖）                        |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 期中作业检讨：動畫內容草稿                      |                                                                                                   |                                       |                            | 3      | 3  | 6           |
|               | UVW map 功能                         |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | skin 與動畫設定                         |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 樞紐設定與多重貼圖                          |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 燈光設定                               |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 攝影機設定                              |                                                                                                   |                                       |                            | 3      |    | 3           |
|               | 期末作业检讨                             |                                                                                                   |                                       |                            | 3      | 3  | 6           |
|               |                                    |                                                                                                   |                                       |                            |        |    |             |
|               |                                    |                                                                                                   |                                       |                            |        |    |             |
|               | 合 计                                |                                                                                                   |                                       |                            | 48     |    | 48          |
|               | F<br><br>教学方式                      | ☼课堂讲授      ●讨论座谈      ☼问题导向学习      ●分组合作学习<br>●专题学习      ☼实作学习      ●探究式学习      ●在线线下混合式学习<br>●其他 |                                       |                            |        |    |             |
| G             | 授<br>课                             | 教学内容                                                                                              | 支撑<br>课程                              | 课程思政融入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |        |    | 教学方式<br>与手段 |

|           | 次<br>别  |                             | 目标                | 思政元素           | 思政目标                                           |         |
|-----------|---------|-----------------------------|-------------------|----------------|------------------------------------------------|---------|
| 教学安排      | 1       | 说明课程内容、及创作期中期末作品时应注意诚信与良善价值 | 1、2、5             | 创作诚信理论         | 在创作作品时要秉持诚信的原则                                 | 讲授及互动讨论 |
|           | 2       | 创作与传达，应传递良善价值               | 1、2、3、4、5、6       | 良善价值观          | 使同学了解短片具有传递价值观的功能，因此需传达良善关系与价值。                | 讲授与互动讨论 |
|           | 3       | 创作动画作品时，除了独立制作外也须与其他部门进行合作  | 4、5、6             | 独立制作与团队合作的整体概念 | 在公司单位进行创作时，须具备与其他同事合作沟通的能力，也应具备个人时间控管与安排进度的能力。 | 案例分析及讲授 |
| H<br>评价方式 | 评价专案及配分 |                             | 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%）                                                                                                | 期中影像作品 | 1、2、3、4     |
|                                                                                                                                                                                                           | 期末（40%）                                                                                                | 期末影像作品 | 1、2、3、4、5、6 |
| I<br>建议教材<br>及学习数据                                                                                                                                                                                        | 自编教材、上课所准备与发放的补充资料。                                                                                    |        |             |
| J<br>教学条件<br>需求                                                                                                                                                                                           | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                              |        |             |
| K<br>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；<br>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：<br>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。<br>2. 评价方式可参考下列方式：<br>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3) 档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> |        |             |
| 2023 年 2 月 15 日                                                                                                                                                                                           |                                                                                                        |        |             |

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求

专家组成员签名:

张破亭 李俊 李可明

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:

张破亭

2023 年 2 月 13 日

## 三明学院动画（闽台）专业(动画视听语言)教学大纲

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |     |    |        |            |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|------------|
| 课程名称         | 动画视听语言                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |     |    | 课程代码   | 1431320F09 |
| 课程类型         | <input type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课<br><input checked="" type="checkbox"/> 专业方向 <input type="checkbox"/> 专业任选 <input type="checkbox"/> 其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |    | 授课教师   | 黄玺宇<br>林于心 |
| 修读方式         | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 选修                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |    | 学 分    | 2          |
| 开课学期         | 2022-2023-2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 总学时 | 32 | 其中实践学时 | 0          |
| 混合式课程网址      | 暂无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |    |        |            |
| A<br>先修及后续课程 | 无                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |     |    |        |            |
| B<br>课程描述    | <p>动画影像、音声音效、剪辑所呈现的整体成果，而动画视听语言则是构成这些元素的要件，如何理解与解构期中内容，便是本课程主题。以动画作为例子，从画面、构图、色彩及镜头、光影…等去说明画面部分；以基础配乐概念、音效与曲风、声画关系……等来说明音声音效部分；以镜头、剪辑方法及效果……等来说明剪辑。市场概念与消费者关系，最后说明动画视听语言作为组成画面的元素，如何得以调和。并于期中与期末让同学进行影像声画剪辑，确实的练习相关内容。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                          |     |    |        |            |
| C<br>课程目标    | <p>课程旨在建立学生对动画视听语言的基础认知，以此让同学除了画技之外，还能整合各项能力，使同学于未来进入动画产业时除了担任动画师之外，也有机会担任其他业务工作。本课程以系统性解构动画视听语言，从影像、音声音效、剪辑……等说明，并说明整合时注意的事及可以运用的小技巧。本课程于期中期末让同学进行影像作品的剪辑。</p> <p>（一）知识</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解 动画视听语言的基础概念。</li> <li>2. 归纳 语言技术与创意如何整合。</li> </ol> <p>（二）能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 分析 分析作品所使用的视听语法。</li> <li>4. 评价 评判作品的技角使用。</li> </ol> <p>（三）素养</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 重视 以团体及良善价值观的创作方式。</li> <li>6. 养成 自主发想与学习、学以致用及不抄袭的观念。</li> </ol> |     |    |        |            |

|                             |                       |                                                      |                  |       |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------|------------------|-------|
|                             | 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。 |                                                      |                  |       |
| D<br>课程目标与<br>毕业要求的<br>对应关系 | 毕业要求                  | 毕业要求指标点                                              | 课程目标             |       |
|                             | 1. 专业知识               | 能将动画视听语言相关知识认识与了解，将知识、创意发想在实践中结合，以此产出动画创作作品。         | 课程目标 1、2、3、4     |       |
|                             | 2. 设计开发解决方案           | 能够分析动画作品，并依不同作品、项目调性找寻适合的视听语法。制定出有趣可看的动画。            | 课程目标 1、2、3、4、5   |       |
|                             | 3. 职业规范               | 具有艺术创作素养、社会责任感、扎实基础知识，能够在动画产业实践中理解并遵守创作、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                 | 能在创作中与同事、客户及同行…等说明相关内容，并了解不同项目的视听语法内容以达到有效沟通的目的。     | 课程目标 3、4、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<br>教学内容                   | 章节内容                  |                                                      | 学时分配             |       |
|                             |                       |                                                      | 理论               | 实践 合计 |
|                             | 动画视听语言基础概念            |                                                      | 3                | 3     |
|                             | 动画片段分析                |                                                      | 3                | 3     |
|                             | 动画视听语言与文字语言           |                                                      | 3                | 3     |
|                             | 构图、画面                 |                                                      | 3                | 3     |
|                             | 镜头、光影                 |                                                      | 3                | 3     |

|           |                                                                                                       |                                     |                            |                                                |                    |                                 |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------|
|           | 音乐类型。                                                                                                 |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 音效特色。                                                                                                 |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 剪辑类型。                                                                                                 |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 认识图像 MV                                                                                               |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 动与静                                                                                                   |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 分镜的节奏感                                                                                                |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 画面的跃动元素                                                                                               |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 角色动画与音乐的结合                                                                                            |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | Affter Effect 基本操作                                                                                    |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 期末作业检讨                                                                                                |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 期末作业检讨                                                                                                |                                     |                            | 3                                              |                    | 3                               |
|           | 合 计                                                                                                   |                                     |                            | 48                                             |                    | 48                              |
| F<br>教学方式 | ⚙️课堂讲授      ●讨论座谈      ⚙️问题导向学习      ⚙️分组合作学习<br>●专题学习      ⚙️实作学习      ●探究式学习      ●线上线下混合式学习<br>●其他 |                                     |                            |                                                |                    |                                 |
| G<br>教学安排 | 授<br>课<br>次<br>别                                                                                      | 教<br>学<br>内<br>容                    | 支<br>撑<br>课<br>程<br>目<br>标 | 课<br>程<br>思<br>政<br>融<br>入<br>(根据实际情况至少填写 3 次) |                    | 教<br>学<br>方<br>式<br>与<br>手<br>段 |
|           |                                                                                                       |                                     |                            | 思<br>政<br>元<br>素                               | 思<br>政<br>目<br>标   |                                 |
|           | 1                                                                                                     | 说明课程内容、及创作<br>期中期末作品时应注<br>意诚信与良善价值 | 1、2、5、<br>6                | 创作诚信理<br>论                                     | 在创作作品时要秉<br>持诚信的原则 | 讲授及互动<br>讨论                     |

|                |                                      |                               |                   |           |                                             |         |
|----------------|--------------------------------------|-------------------------------|-------------------|-----------|---------------------------------------------|---------|
|                | 2                                    | 创作与传达，应传递良善价值                 | 1、2、3、4、5、6       | 良善价值观     | 使同学了解作品创作及视听语法具有传递价值观的功能，因此需传达良善关系与价值。      | 讲授与互动讨论 |
|                | 3                                    | 若需创作动画作品，无论是影像或声音内容，都需要与各单位合作 | 5、6               | 团队合作的整体概念 | 进行作品创作时必须与其他公司单位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<br>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%）                              |                               | 期中影像作品            |           | 1、2、3、4                                     |         |
|                | 期末（40%）                              |                               | 期末影像作品            |           | 1、2、3、4、5、6                                 |         |
| I<br>建议教材及学习资料 | 9. 《动画视听语言》，邱贝莉、汪亮、王臻真着，中国青年出版社，2013 |                               |                   |           |                                             |         |

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>J</b><br><b>教学条件</b><br><b>需求</b>                                                                                                                                                                                                     | 1. 多媒体教室，活动桌椅；<br>2. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。                                                                                                                                                                     |
| <b>K</b><br><b>注意事项</b>                                                                                                                                                                                                                  | 1. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>2. 请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。                                                                                                                                                    |
| <p>备注：</p> <p>1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式：</p> <p>(1) 纸笔考试：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;"><b>黄玺宇/林于心</b></p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 16 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: right;">专家组成员签名：</p> <p style="text-align: right;">张破亭 李俊 何平明</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;">张破亭</p> <p style="text-align: right;">2023 年 2 月 13 日</p> |