



三明学院
SANMING UNIVERSITY

动画专业 课程教学大纲

开课单位：海峡理工学院
适用年级：

二〇二六年三月汇编版

目 录

1.专业方向课程

1.1 插画创作	
1.2 二维动画短片创作II	
1.3 综合实践（四）专业实训	
1.4 学年设计-2	
1.5 产业前沿VR设计（三维）	

2.专业核心课程

2.1 定格动画	
2.2 动画声音设计	
2.3 游戏角色场景原型开发基础	
2.4 综合实践（一）学年创作	

3.学科专业基础课

3.1 动画视听语言	
3.2 二维动画设计基础	
3.3 动画创新造型基础	

4.台籍教师课程

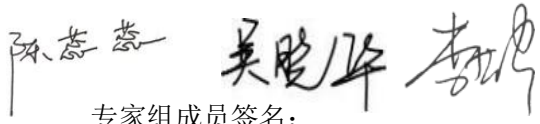
4.1动画表演.....	
4.2原画设计.....	
4.3动画剧本创作	
4.4文化市场营销	
4.5游戏策划.....	
4.6动画剪辑设计	
4.7动画剪辑与合成设计	
4.8三维动画设计基础（3DMax）	

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	插画创作			课程代码	1432420F01
课程类型	☐ 通识课 专业方向	学科平台和专业核心课■ ■专业任选 ■其他		授课教师	李晨
修读方式	必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	25-26-02	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：平面构成、色彩构成、设计素描 后修课程：包装设计、毕业设计				
B 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 课程目标	（一）知识能力 1、掌握插画分类、内涵、设计流程等基础知识和理论，形成商业插画的设计知识体系 2、运用图形语言的造型法则，开展创意思维、概念表达的综合设计能力。 3、具备文化内涵的提取、转化、创新的能力。 （二）素养 4、具备一定的文化创新创业的能力。 5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	A专业知能		A2 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		课程目标一
	C应用创新		C1具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力		课程目标一、二

	D协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力		课程目标一、二			
E 教学内容	章节内容			学时分配			
				理论	实践	合计	
	第一章 新媒体视域下的插画艺术 第一节 插画概述、第二节 插画发展史			2	2	4	
	第二章 手绘材料与技法 第一节 不同手绘材料技法 第二节 课题练习 — 造型练习 第三节 课题练习—风格练习			4	8	12	
	第三章 综合材料与技法 第一节 图形拼贴 第二节 丝网印刷			4	8	12	
	第四章 数码工具与技法			3	5	8	
	第五章 设计思维与方法			3	9	12	
	合 计			16	32	48	
	F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☐ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
	G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
					思政元素	思政目标	
1		第1章 新媒体视域下的插画艺术	一			课堂讲授 讨论座谈	
2		第2章 手绘材料与技法	一、二	播放传统民族文化题材插画作品	树立正确三观 塑造良好人格 培养民族自豪感	课堂教授 问题导向	
	3	2.2 形体概括练习	二				

	4	2.3 课题练习 — 线造型练习	一、二			课堂讲授 讨论座谈
	5	2.4 课题练习 — 国风插画造型练习	一、二	国画作品赏析	树立文化自信、传承优秀 中华传统艺术	讲练结合 案例分析 分组合作
	6	第3章 综合材料与技法	一、二			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	第4章 数码工具与技法	一、二	播放文化创新创业实践项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	第5章 设计思维与方法	一、二	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华优秀传统文化的博大精深，强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	9	案例分析与命题设置的设计思维与方法训练	一、二			分析法、课堂发言
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		（1）出勤、课堂表现30； （2）平时作业70分		一、二	
	期末（70%）		期末课程作业		一、二	

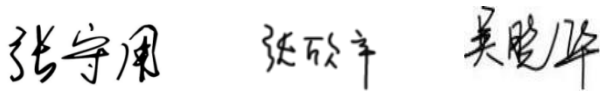
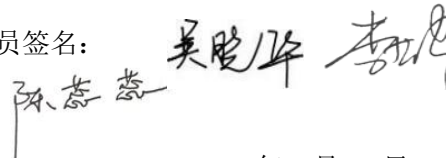
I 建议教材及学习资料	建议教材： 《新媒体视域下的插画视觉设计》作者:邵宁 编著出版社:电子工业出版社 参考书目： 1. 《商业插画设计》编著:殷心悦, 江苏大学出版社, 2019年02月 2. 《动画速写》编著:朱贵杰 杨林, 南京大学出版社, 2014年03月01日 3. 《动画速写》编著:薄芙丽, 商杰, 中南大学出版社有限责任公司, 2008年01月
J 教学条件需求	多媒体, 实训房、无线上网, 座位可移动。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定, 解释权归动画系; 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整; 3. 请尊重知识产权, 本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026年 3月4 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理, 符合教学要求  专家组签名： 2026年3月4 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求 同意执行

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

三明学院 动画 专业（专业见习）教学大纲

课程名称	专业见习-2			课程代码	1433620G02
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	张守用
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	1
开课学期	6	总周数	1	总学时	17
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《原动画创作》、《动画导演》等。 后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	专业见习属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	（一）专业知能 1. 掌握动画学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。掌握专业见习的调研方法和资料的搜集及整理的方法。理解如何更好的使设计作品服务地方经济文化。 （二）务实能力 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。运用动画专业知识进行短片的创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。 （三）社会责任 3. 重视学生综合素质的培养，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	B 实务技能	B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力			课程目标 1、2、3
	E 社会责任	E1 具备引导社会大众审美行为的能力 E2 具备绿色生态设计的理念和能力			课程目标 1、2、3

E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实践与实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/8 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/9 学时	
	合 计				17 学时	
F 教学方式	☒现场指导 ☐讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☒专题学习 ☒实作学习 ☒探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画角色创作实践与实训	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动
2	动画场景创作实践与实训	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动	
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（40%）		(1) 出勤成绩，10 分。 (2) 调研报告，30 分。		课程目标 1、2、3	
	期末考试（60%）		(1) 人性化设计意识和思维； (2) 设计作品。		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：无。 2. 参考书目： (1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015 年 2 版 (2) 《动画创作思维与表达》汤晓颖，吴羚翎著，武汉大学出版社，2019 年版 (3) 《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编著，上海交通大学出版社，2016 年 12 月第 2 版 (4) 《插画设计手册》齐琦编著：清华大学出版社，2020 年 08 月。					

J 教学条件需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试 (2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察 (3) 档案评价：书面报告、实习总结 (4) 口语评价：现场口头报告	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 2 月 28 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  年 月 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

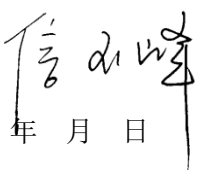
教学工作指导小组组长：

信必峰
年 月 日

三明学院 动画 专业（实践课程）教学大纲

课程名称	学年设计-2			课程代码	1433620F06
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	张守用
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	1
开课学期	6	总周数	1	总学时	17
A 先修及后续 课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《动画分镜头设计》、《色彩构成》等。 后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	学年设计-2 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和场景设计的体验与感悟，拓展学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维，从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品，更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	（一）专业知能 1. 掌握设计学科的基本知识、基本原理和基本技能，具备较强的与动画相关项目的能力及实践操作能力。掌握调研方法和资料的搜集及整理的方法。 （二）务实能力 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力，培养学生的创造性思维。运用设计相关专业知识和项目进行设计与创作，具备跨学科探索、融合和应用的能力。 （三）社会责任 3. 重视学生综合素质的培养，强化人性化设计意识，具备设计服务的理念和能力。				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	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 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、3
	B 实务技能	B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力			课程目标 1、2、3
E	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/7 学时	
	设计项目的制作与完善		三明学院、合作基地		第一周/10 学时	
	合 计				17 学时	
F 教学方式	☒现场指导 ☐讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☒专题学习 ☒实作学习 ☒探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	了解设计项目、进行调研、问卷调查等搜集和草案制作工作	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动、问题导向探究式学习
2	设计项目的全流程制作、完善设计项目	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文化自信	讲授法结合实践、任务驱动、问题导向探究式学习	
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（40%）		(1) 出勤成绩，10 分。 (2) 设计方案，15 分。 (3) 调研方法的可靠性，15 分。		课程目标 1、2、3	
	期末考试（60%）		(1) 项目设计意识和思维； (2) 最终项目成品的实用与美观程度		课程目标 1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：无。 2. 参考书目： (1) 《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015 年 2 版 (2) 《动画创作思维与表达》汤晓颖，吴羚翎著. 武汉大学出版社，2019 年版 (3) 《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编著，上海交通大学出版社，2016 年 12 月第 2 版 (4) 《插画设计手册》齐琦编著:清华大学出版社，2020 年 08 月。					

J 教学条件 需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 综合考试：现场小测、综合考试 (2) 实作评价：现场记录、日常表现、观察 (3) 档案评价：书面报告、实习总结 (4) 口语评价：现场口头报告	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 2 月 28 日
	专家组审定意见： 课程安排合理，符合教学要求 专家组签名：  年 月 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：  年 月 日

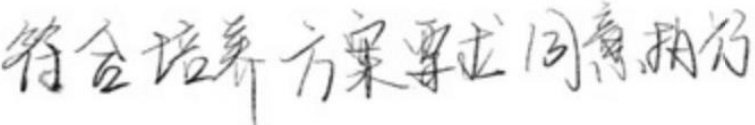
三明学院 动画(闽台) 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	产业前沿VR设计(三维)			课程代码	1432420 F12
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	卢文杰/ 白迎春
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	6	总学时	48	其中实践学时	32
混合式 课程网址	非必填, 根据实际填写				
A 先修及后续 课程	先修课程: 《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《二维动画场景设计》《计算机图形图像基础(Photoshop)》《游戏关卡设计》和《二维动画设计基础》等。 后续课程: 《毕业实习》《毕业设计》等。				
B 课程描述	本课程是专业方向课程。在大三期间, 对动画(闽台)专业全体学生开设, 使学生通过知识和技能地学习了解使用虚幻引擎制作虚拟现实场景和数字交互。结合案例分析, 使学生对游戏引擎的各功能有较为深入的理解和掌握, 为VR场景设计与交互打下基础, 为后续VR开发和毕业设计做好铺垫。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作, 并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。				
C 课程目标	(一) 知识 1、掌握ue4/5的美术资源的下载、安装和数字交互、VR场景搭建相关概念。 (二) 能力 2、掌握ue4/5蓝图节点、变量等的使用方法和制作游戏场景的方法和步骤。 (三) 素养 3、对虚幻引擎和VR设计具备必要的实操能力和素养, 为以后的毕业设计打下一个较好的基础, 增强学生适应将来相关工作岗位要求的能力。				

	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	B实务技能	B1具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力	课程目标1、2		
	C应用创新	C1具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力	课程目标2		
	D协作整合	D1具备跨学科探索、融合和应用的能力	课程目标3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章：基础篇 第一节：VR设计基础介绍 第二节：VR官方案例展示 第三节：官方案例DIY与打包输出		3	2	5
	第二章：VR关卡基本光照渲染 第一节：空白关卡的建立 第二节：VR太阳光渲染 第三节：天空蓝图类的基本设定 第四节：大气体积雾设计 第五节：反射球动态捕捉 第六节：全局天空光漫反射		2	6	8
	第三章：VR关卡近景地基设计 第一节：地基结构分析 第二节：数字VR模型的导入与规格调整 第三节：三视图下的拼接		2	4	6
	第四章：VR关卡近景整体搭建 第一节：垂直面拼接 第二节：VR关卡主体封顶 第三节：各种点缀静态网格物件融入 第四节：漏光处模型贴补		3	5	8
	第五章：3DMAX与虚幻引擎的衔接 第一节：3DMAX基本单位、坐标体系与引擎的统一 第二节：3DMAX创建模型的引擎导入与修正 第三节：3DMAX某种引擎要求的贴图、动画设计		2	2	4

	第六章：VR数字交互与功能实现 第一节：VR交互与VR头显手柄介绍 第二节：VR蓝图类的设计 第三节：VR作品各项交互功能设计			1	5	6
	第七章：VR中远景设计 第一节：VR关卡气候植被环境中景设计 第二节：VR关卡天际线远景设计			1	6	7
	第八章：VR作品打包与测试			2	2	4
	合 计			16	32	48
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☐ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	介绍UE4的VR设计 的基础操作与官 方案例DIY实践	1	社会功德	尊重知识产权	讲授、课堂 示范和实操
	2	实践项目（一）VR 关卡基本光照渲 染与天空漫反射 设计	2			讲授、课堂 示范和实操
	3	实践项目（二）VR 关卡基本光照渲 染与天空漫反射 设计	2			讲授、课堂 示范和实操
	4	实践项目（三）VR 关卡近景地基设 计实践	1、2			讲授、课堂 示范和实操
	5	VR关卡近景整体 搭建设计实践	2	学科思维和学 科伦理	建立严谨的学 科态度和科学 的学科精神	讲授、课堂 示范和实操

	6	实践项目（四）VR2 关卡近景整体搭 建设计实践		民族特色	文化自信/文化 传播	讲授、课堂 示范和实操
	7	实践项目（五） 2 3DMAX与虚幻引擎 的衔接设计实践				讲授、课堂 示范和实操
	8	VR数字交互与功 能实现设计	2			讲授、课堂 示范和实操
	9	实践项目（六）VR 数字交互与功能 实现设计	1、2、3			讲授、课堂 示范和实操
	10	实践项目（七）VR1、2 中气候植被中景				讲授、课堂 示范和实操
	11	实践项目（八）VR1、2 中气候植被远景				讲授、课堂 示范和实操
	12	VR作品打包和测 试	3			讲授、课堂 示范和实操
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	课堂出勤（10%）		课堂出勤成绩=（百分制）出勤 成绩*10%		3	
	平时训练作业（30%）		平时训练作业成绩=每次布 置的作业合计(百分制)平均		1、2	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*70%=期末 成绩。		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	《虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程》，清华大学出版社，刘小娟著 《Unreal Engine 4室内VR场景制作教程》，电子工业出版社，刘刚著 《Unreal Engine 虚拟现实开发VR虚幻引擎虚拟游戏开发》，人民邮电出版社，王 晓慧著					

J 教学条件需求	安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2021 年8月30日
	专家组审定意见  课程安排合理，符合教学要求 专家组成员签名：陈燕燕 年 月 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信世正 年 月 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	定格动画			课程代码	1432320F09
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	李艺贵
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3
开课学期	4	总学时	64	其中实践学时	32
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《二维动画设计基础》、《动画视听语言》、《原动画创作》、《动画剧本写作》、《动画分镜头设计》、《二维动画场景设计》等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《二维动画短片创作》、《动画剪辑与合成设计》、《案例与专题设计》、《三维动画短片创作》、《毕业论文(设计)》等。				
B 课程描述	《定格动画创作》属于动画专业核心课程，通过对定格动画的学习训练，能够提高学生对动画的认知能力，对动画短片创作的整体把握能力。通过课堂教学，使学生能够较全面的掌握定格动画的基本知识和创作技巧，帮助学生领悟创意规律；通过定格动画角色和场景的制作，锻炼学生的动手能力和团队协作意识。				
C 课程目标	(一) 知识 1. 掌握定格动画创作的专业理论知识，具备较高的动画设计专业素养。 (二) 能力 2. 运用定格动画的专业理论知识和创作技巧进行定格动画短片的设计与制作，具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力。 (三) 素养 3. 重视分析能力，掌握定格动画专业的前言知识和行业动态，具备较为系统的动画设计市场调研能力。				

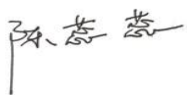
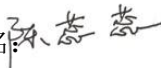
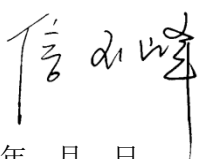
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	专业知能	A1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高的动画设计专业素养	课程目标 1、2、3		
	实务技能	B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力	课程目标 1、2		
	应用创新	C2 具备较为系统的动画设计市场调研、分析能力	课程目标 3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 认识定格动画 第一节 定格动画的发展历程 第二节 定格动画的制作流程、定格动画的分类		3	1	4
	第二章 熟悉你的装备 第一节 相机、灯光 第二节 软件、拍摄台 第三节 工具和材料		3	1	4
	第三章 一些简单的技巧 第一节 简单的黏土动画 第二节 简单的实物动画 第三节 简单的替换动画		3	1	4
	第四章 开始你的创意 第一节 有一个好创意、打动人的角色 第二节 故事的结构、分镜头台本		5	3	8
	第五章 制作你的角色 第一节 设计角色、骨架制作 实践练习（一）：角色骨架制作 第二节 角色的制作方法 实践练习（二）：角色制作		2	6	8

	第六章 搭建你的场景 第一节 设计场景、室内场景的制作 实践练习（三）：室内场景的制作 第二节 户外场景的制作 实践练习（四）：户外场景的制作 第三节 抠像合成场景、道具的制作 实践练习（五）：道具的制作			5	7	12
	第七章 了解运动规律			3	1	4
	第八章 让角色开始表演 第一节 姿势、走路、跑步 实践练习（六）：拍摄角色走路、跑步动作 第二节 表情动画、口型动画 实践练习（七）：拍摄角色表情、口型动作			2	6	8
	第九章 最后的编辑			3	1	4
	第十章 宣传你的影片			3	1	4
	综合练习 实践练习（八）：拍摄定格动画短片			0	4	4
	合 计			32	32	64
	F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____				
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章 认识定格动画 第一节 定格动画的发展历程 第二节 定格动画的制作 流程、定格动画的分类	1	1. 课堂规范及 要求。 2. 以《皇帝梦》 为例，讲授定 格动画的制作	1. 学习态度 2. 自主学习 3. 辩证思维 4. 坚定文化 自信	讲授法结合 案例分析， 讨论式教学

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

	10	第六章 搭建你的场景 第三节 抠像合成场景、道具的制作 实践练习（五）：道具的制作	1、2、3			讲授法结合分析法、专业示范、课堂练习
	11	第七章 了解运动规律	1、2	以木偶动画《眉间尺》为例，分析其动作设计。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	12	第八章 让角色开始表演 第一节 姿势、走路、跑步 实践练习（六）：拍摄角色走路、跑步动作	1、2、3	以《猪八戒吃西瓜》为例，设计角色动作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	13	第八章 让角色开始表演 第二节 表情动画、口型动画 实践练习（七）：拍摄角色表情、口型动作	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	14	第九章 最后的编辑	1、2、3	以定格动画《僵尸新娘》为例，分析其后期合成。	1. 自主学习 2. 辩证思维	讲授法结合分析法、课堂实践、示范讲解
	15	第十章 宣传你的影片	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动
	16	综合练习 实践练习（八）：拍摄定格动画短片	1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动

	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
H 评价方式	平时（60%）	（1）课堂表现20分。迟到减0.5分/次；迟到超过30分钟减1分/次，超过60分钟等同于旷课；早退减1分/次；旷课减2分/次；缺课超过1/3课时取消期末考试资格；上课睡觉、带食物、以手机从事学习无关活动等行为，减1分/次。课堂学习积极性和课堂互动参与度酌情给分。 （2）课堂作业20分。根据课堂作业练习的质量打成绩，着重测试学生对课堂知识的掌握能力。 （3）实验创作测试20分。着重考察课程知识运用情况。	1、2、3
	期末（40%）	期末测试40分。主要测试： （1）人性化设计意识和思维； （2）对课程理论知识体系的掌握； （3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。	1、2、3
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《定格动画》孙峰 编著，中国建筑工业出版社，2014年7月。 2. 参考书目： （1）《影视定格动画创作》张戡编著：海洋出版社，2011年8月版； （2）《定格动画》张晓叶、郑梦帅、曹雷编著：中国青年出版社，2015年2月北京第1版； （3）《定格动画》陈晓燕主编，江苏大学出版社，2020年4月。 （4）《定格动画设计》戴凌瑞、靳彦、刘泓熙编著：人民邮电出版社，2014年10月版。		
J 教学条件 需求	1. 多媒体教室或定格动画工作室，活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。		

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

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

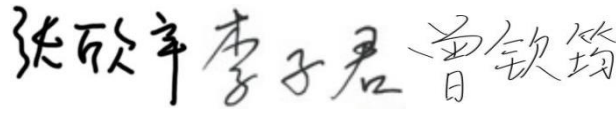
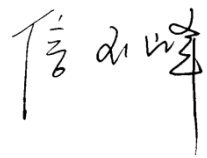
课程名称	动画声音设计			课程代码	1432330F10
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 其他			授课教师	曾钦筠
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3学分
开课学期	第4学期	总学时	48学时	其中实践学时	32学时
混合式课程网址	无				
A 先修及后续课程	先修课程：预修《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《动画视听语言》等课程，具备较为系统的动画创制作的实践经验和分析鉴别能力。 后续课程：《毕业实习》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	《动画声音设计》课程为动画专业的一门必修课程。学生将学习构建动画声音设计的基本概念，以及动画声音软件的使用技巧，辅助学生创造出引人入胜的视听体验。课程强调实践操作与理论分析相结合，旨在培养学生的创新思维和专业技能，使学生能够独立完成动画声音设计任务，为动画作品注入生命力。通过本课程的学习，学生将掌握数字音乐软件使用方法，掌握动画声音设计技术。				
C 课程目标	结合三明学院海峡理工学院动画（闽台）专业培养方案中的毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标： （一）知识目标 掌握动画声音设计的基本原理和概念，包括声音的物理特性、心理效应以及在动画中的应用。（目标 B1） （二）能力目标 掌握进行声音的录制、编辑、混音和后期基础技巧，能够独立或支撑团队完成动画音频项目制作。（目标 D1） （三）素养目标 在尊重版权和原创性的基础上，创作出具有艺术价值和文化意义的动画声音设计作品，为后续创作出能够符合最广大人民群众精神文化需要的动画作品服务。（目标 E1） 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标
	B 实务技能		B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力。		课程目标 1
	D 协作整合		D1 具备跨学科探索、融合和应用的能力。		课程目标 2
	E 社会责任		E1 具备适合社会大众审美行为的能力。		课程目标 3
E	章节内容				学时分配

教学内容		理论	实践	合计
第一部分 声音设计基础篇		1	2	3
第1章 自然界中的声音				
1.1 声音的物理三要素				
1.2 人们对声音的主观感受				
1.3 声音的传播状态				
1.4 室内声场				
1.5 声波的七种效应				
第2章 人对于声音的改造和利用		1	2	3
2.1 机械时代				
2.2 磁信号时代				
2.3 CD 时代				
2.4 数字时代				
第3章 数字音频基础		2	4	6
3.1 声音数字化过程				
3.2 数字化音乐				
3.3 数字音频常见的格式				
第二部分 声音设计艺术篇		1	2	3
第4章 声音的艺术				
4.1 电影中的声音				
4.2 声画关系				
4.3 声音设计意识				
4.4 有关声音设计的重要奖项				
第5章 声音设计的过程		2	4	6
5.1 设计前的思考				
5.2 声音设计的构成				
5.3 声音构思基础				
5.4 声音设计分析				
第6章 声音设计实践		2	4	6
6.1 配音实例				
6.2 配音过程解析				
6.3 声音设计分析2				
第三部分——声音设计技术篇		1	2	3
第7章 录音相关				
7.1 录音设备				
7.2 硬件调音台				
第8章 录音技术		2	4	6
8.1 同期录音				
8.2 单声道话筒使用原则				
8.3 立体声录音				
8.4 声音的回放系统				

	第9章 数字音频软件使用			2	4	6
	9.1 基本设置					
	9.2 准备阶段					
	9.3 录音					
	9.4 音频编辑					
	第10章 音频后期			2	4	6
	10.1 数字音频的处理原则					
	10.2 混录					
	合 计			16	32	48
F 教学方式		☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☒ 线上线下混合式学习 ☐ 其他				
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑 课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一部分 声音设计基础篇 第1章 自然界中的声音 1.1 声音的物理三要素 1.2 人们对声音的主观感受 1.3 声音的传播状态 1.4 室内声场 1.5 声波的七种效应	课 程 目 标 1、2			讲授法结合案例分析，讨论式教学
	2	第2章 人对于声音的改造和利用 2.1 机械时代 2.2 磁信号时代 2.3 CD 时代 2.4 数字时代	课 程 目 标 1、2、3	理解声音产品对传播正确价值观念的重要意义。帮助学生树立正确文化价值观和社会责任感。	1. 辩证思维 2. 自主学习 3. 传达正能量	讲授法结合案例分析，讨论式教学
	3	第3章 数字音频基础 3.1 声音数字化过程 3.2 数字化音乐 3.3 数字音频常见的格式 实训感知1 创建自己的MIDI小样	课 程 目 标 1、2			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动

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

	10	实训感知2 录音与导出成品	课 程 目 标 1、2、3	在软件技术应用与编辑创作中，强调中国特色文化。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	11	第10章 音频后期 10.1 数字音频的处理原则	课 程 目 标 1、2、3			讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
	12	第10章 音频后期 10.2 混录	课 程 目 标 1、2、3	在动画声音设计中强调作品中的民族性。围绕民族性、国家情怀、文化素养等内容创作。	1. 自主学习 2. 辩证思维 3. 传承红色基因 4. 坚定文化自信	讲授法结合分析法、课堂实践、任务驱动、实作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		(1) 课堂考勤及表现(3%) (2) 课程作业（12%） (3) 讨论与实践教学活动（15%）		课程目标1、2、3	
	期末（70%）		期末考试		课程目标1、2、3	
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材： 《动画声音设计》赵前，黄鹏，翟继斌. 中国人民大学出版社. 2015年7月； 2. 参考书目： (1)《动画音效制作教程》陈俊海.中国轻工业出版社.2010 年 1 月； (2)《游戏与动画音乐制作》胡壮利. 武汉大学出版社. 2006 年 9 月； (3)《影视动画声音制作》董安安. 辽宁美术出版社. 2020 年 6 月。					
J 教学条件需求	1. 多媒体机房或智慧教室，活动桌椅； 2. 超星平台，超星学习通等网络平台及支撑设备； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归艺术与设计学院； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 2 月 9 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2026 年 2 月 9 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  2026 年 2 月 9 日

三明学院动画（闽台）专业（理论课程）教学大纲

课程名称	游戏角色场景原型开发基础	课程代码	1432330F 29
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他	授课教师	白迎春 卢文杰
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修	学 分	2
开课学期	2	实践学时	32
A 先修及后续课程	先修课程：《动画艺术概论》《动画创新造型基础》《二维动画场景设计》《计算机图形图像基础（Photoshop）》和《二维动画设计基础》等。 后续课程：《游戏关卡设计》《产业前沿VR设计》《毕业实习》《毕业设计》等。		
B 课程描述	本课程是专业必修课程。在大二期间，对动画(闽台)专业全体学生开设，使学生通过知识和技能地学习了解使用虚幻引擎制作动画和游戏的基础场景。结合案例分析，使学生对游戏引擎的各功能有较为深入的理解和掌握，为游戏、动画等场景的搭建打下基础，为后续游戏的开发做好铺垫。本引擎在动画和游戏专业中有广泛的应用价值，可以为设计师提供有效的设计表现方式。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作，并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。		
C 课程目标	（一）知识 1. 了解和掌握ue4/5下载和安装方法。 2. 掌握ue4/5的蓝图和节点的相关概念。 （二）能力 3. 掌握ue4/5蓝图节点、变量等的使用方法。 4. 掌握用UE4/5制作游戏场景的方法和步骤 （三）素养 5. 对虚幻引擎具备必要的实操能力，为以后的专业实践课打下一个较好的基础，增强学生适应职业教育要求的能力。		

	6. 具有良好的沟通与协调能力，富有想象力和创造力的职业素养。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	A 专业知能	A1 掌握较为系统的美术学、设计学基础理论知识、专业知识，具备较高动画设计专业素养	课程目标1、2、4、6
	B 实务技能	B1 具备较强的动画设计创意能力和设计软件操作能力 B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力	课程目标3、5
E 教学内容	实践项目及内容		学时分配
			实验、上机、实训、线上教学、研讨等 合计
	第一章：基础篇 第一节：介绍虚幻引擎、账号的注册登录 第二节：下载并安装EPICgames及相关资源介绍 第三节：安装虚幻引擎以及虚幻引擎界面介绍		6 6
	第二章 变量 第一节 布尔类型 第二节 布尔循环嵌套 第三节 数值类型 第四节 数值类型的运算 第五节 字符串类型 第六节 变换类型 第七节 类型的综合运用		8 8
	第二章：基础蓝图 第一节：常用快捷键操作 第二节：蓝图介绍和蓝图节点 第三节：操作事件图标		6 6

	第四章：数组篇 第一节：获取数组元素 第二节：数组的查找、获取长度、最后一个元素等 第三节：插入、移除、判断指定元素等 第四节：数组的遍历			8	8	
	第五章：物体缩放和旋转篇 第一节：物体的缩放 第二节：物体的旋转 第三节：物体缩放和旋转的综合运用			4	4	
	第六章：碰撞篇 第一节:碰撞类型 第二节：蓝图类 第二节：门的碰撞 第三节：自动门的功能			6	6	
	第七章：场景搭建方式 第一节:资源转移方式搭建 第二节：自建场景搭建			6	6	
	第八章：游戏打包与测试			4		
	合 计				48	
	F 教学方式					
☒课堂示范 ☒讨论实操 ☐问题导向学习 ☐分组合作学习 ☐专题学习 ☒实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____						
G 教学安排	次别	实践名称	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	基础篇，介绍UE4的基础操作及以及需要用到的类	1	社会公德	尊重知识产权	讲授、课堂示范和实操
	2	变量篇，介绍游戏中常用的变量以及变量的综合运用（一）	3	学科思维和学科伦理	建立严谨的学科态度和科学的学科精神	讲授、课堂示范和实操
	3	变量篇，介绍游戏中常用的变量以及变量的综合运用（一二）	3			讲授、课堂示范和实操

	3	蓝图篇，基础操作和蓝图节点的建立方法	2			讲授、课堂示范和实操
	4	数组篇，常用数组的类型和数组的各种运算（一）	3			讲授、课堂示范和实操
	5	数组篇，常用数组的类型和数组的各种运算（二）	3			讲授、课堂示范和实操
	6	物体的旋转和缩放篇，物体的旋转和缩放以及综合运用	4			讲授、课堂示范和实操
	7	碰撞篇，物体的碰撞类型、蓝图类的制作和自动门的制作（一）	3、5			讲授、课堂示范和实操
	7	碰撞篇，物体的碰撞类型、蓝图类的制作和自动门的制作（二）	2、5			讲授、课堂示范和实操
	8	场景搭建篇，资源迁移和自建场景搭建	4	民族特色	文化自信/文化传播	讲授、课堂示范和实操
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	课堂出勤（10%）		课堂出勤成绩＝（百分制）出勤成		5、6	
	 平时训练作业（30%）		平时训练作业成绩＝每次布置的		1、2、3、4	
	期末（60%）		期末考查(百分制)*70%＝期末成绩。		1、2、3、4、5、6	
I 建议教材及学习资料	《游戏引擎设计》 罗润编著. 机械工业出版社，2015年2月 《Unreal Engine 5从入门到精通》. 中国水利水电出版社，2021年版					
J 教学条件	安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料					

K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。
	备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 操作考试：平时操作、期末考试 (2) 实作评价：实验报告、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 白迎春 卢文杰 2021 年 8 月 30 日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 李可心 张敬亭 李俊 年 月 日
	学院教学工作指导小组审议意见 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 年 月 日

三明学院 动画 专业 综合实践（一）学年创作 教学大纲

课程名称	综合实践（一）学年创作			课程代码	1433610F05
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☒ 其他			授课教师	李子君
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	1
开课学期	2025-2026 第二学期	总周数	2	总学时	32
A 先修及后续 课程	先修课程：《动画艺术概论》、《动画速写》、《二维动画场景设计》、《动画创新造型设计》、《原动画创作》、《动画导演》等课程，具备一定的造型设计能力、设计学习及实践经验。 后续课程：《数字游戏制作》、《动画特效合成》、《经典动画影片赏析》、《动画短片创作》、《毕业设计》等。				
B 课程描述	综合实践（一）学年创作属于动画专业集中实践课程。通过对动画专业综合知识的实践训练以及对动画角色设计的体验与感悟,拓展学生的艺术视野与自身修养,锻炼学生的观察能力、分析能力、创意能力,培养学生的创造性思维,从而通过作品的设计创作出符合消费需求的作品,更好的为地方经济文化服务。				
C 课程目标	（一）专业知能 1. 掌握动画学科的基本知识、基本原理和基本技能,具备较强的动画设计创意创新能力及实践操作能力。掌握综合实践（一）学年创作的调研方法和资料的搜集及整理的方法。理解如何更好的使设计作品服务地方经济文化。 （二）务实能力 2. 掌握对考察对象的观察能力、分析能力、创意能力,培养学生的创造性思维。运用动画专业知识进行短片的创作,具备跨学科探索、融合和应用的能力。 （三）社会责任				

	3. 重视学生综合素质的培养，强化人性化设计意识，具备绿色生态设计的理念和能力。					
D 课程目标与毕业要求的对应关系	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	
	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	
	E 社会责任		E2 具备创新设计的理念和能力		课程目标3	
E 教学内容	实习（实践）项目		实习地点		周数/学时分配	
	动画角色创作实践与实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16学时	
	动画场景创作实践与实训		三明市区及周边的合作基地		第一周/16学时	
	合 计				32学时	
F 教学方式	☒ 现场指导 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	次别	实习（实践）项目	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	动画角色创作实践与实训	课程目标1 课程目标2 课程目标3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文	讲授法结合实践、任务驱动
2	动画场景创作实践与实训	课程目标1 课程目标2 课程目标3	创作中融入红色文化元素或传统文化元素	1. 自主学习 2. 坚定文	讲授法结合实践、任务驱动	

	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
H 评价方式	平时（70%）	（1）出勤成绩 （2）课程过程中的表现情况 （3）团队协作与沟通	课程目标1、2、3
	期末考试（30%）	（1）设计期末作品。	课程目标1、2、3
I 建议教材及学习资料	1. 建议教材：无。 2. 参考书目： （1）《动画艺术概论》，孙立军，北京联合出版社，2015年2版 （2）《动画创作思维与表达》汤晓颖，吴羚翎著. 武汉大学出版社，2019年版 （3）《速写与变形训练》马新宇、王心旭、崔爱武编著，上海交通大学出版社，2016年12月第2版 （4）《插画设计手册》齐琦编著:清华大学出版社，2020年08月。		
J 教学条件需求	1. 外出见习场地 2. 交通工具的安排 3. 校内多媒体教室和机房等设计场地。		
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。		
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： （1）纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试 （2）实作评价：现场记录、日常表现、观察 （3）档案评价：书面报告、实习总结 （4）口语评价：现场口头报告			

	课程教学大纲起草团队成员签名： 李子君 吴晓华 张苑 2026年 3 月 3 日
审批意见	专家组审定意见： 同意 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 李可心 张破军 李俊 2026年 3 月 3 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：信如峰 年 月 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画视听语言			课程代码	1431320 F09
课程类型	☐ 通识课 ☐ 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	王芳
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	2	总学时	32	其中实践学时	0
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程： 动画概论、动画剧本创作 后续课程： 动画与广告设计、动画特效合成、动画短片制作				
B 课程描述	任何一个专业都有其单独的语言研究，其重要性不言而喻。以往的动画语言研究理论归于电影，而培养方案中将其列为单独，其课程性质决定了《动画视听语言》这门课程作为动画专业的理论课，应在原有的基础上有所提升。因此课程在讲授动画视听思维的基础上，形成基本理论体系，并结合数字媒体时代特点、学生制作动画的经验，探讨动画发展趋势。				
C 课程目标	（一）知识 1. 理解动画视听思维的特征、历史及基础理论；辨别动画视听语言产生的历史背景及与背景相适应的主题思想。 2. 归纳动画视听语言产生和发展规律、未来的发展趋势。 （二）能力 3. 分析视听语言的阶段特征，并从中提取适合自身发展的理论及技法知识的学习能力。 4. 分析和鉴赏动画作品的能力。 （三）素养 5. 重视动画艺术的基础理论，能较熟练地应用动画视听思维理论的思想方法解决动画创作问题，养成动画制作坚实的理论基础。				

	【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。			
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标	
	A专业知能	A2具备了解动画设计发展前沿和研究动向的能力。	课程目标1	
	C实务技能	C1具备较强的动画设计创新能力和实践操作能力。	课程目标2	
	D实务技能	D1具备跨学科探索、融合和应用的能力。	课程目标3	
E 教学内容	章节内容		学时分配	
			理论	实践 合计
	第一章 视听语言概述 第一节 影片的结构 第二节 研究内容与结构分析 第三节 特殊性		4	0 4
	第二章 镜头 第一节 景别 第二节 角度 第三节 定焦镜头 第四节 运动镜头 第五节 镜头速度 第六节 场面调度 第七节 画面造型		14	0 14
	第三章 听觉语言 第一节 声音 第二节 语言 第三节 音乐音响		6	0 6

	第四章 蒙太奇 第一节 概论 第二节 诸多形态 第三节 总体功能 第四节 蒙太奇与长镜头 第五节 剪辑			8	0	8
	合 计			32	0	32
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☐ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☐ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1、2	视听语言概述	1、2、3			课堂讲授与 讨论结合
	3-9	影像部分：镜头	1、2、3	中国动画在世界动画史上曾辉煌过，这是中国动画发展的良好基础与实力。	探讨适合中国动画发展的艺术规律。	课堂讲授与 讨论结合
	10-12	听觉部分：语言音乐音响	1、2、3	中国动画的发展方向及焕发当代中国动画的艺术魅力。	从本土文化思考中国动画发展的重要性，确立中国动画独特的艺术风格。	课堂讲授与 讨论结合
	13-16	剪辑蒙太奇	1、2、3	中国动画的发展方向及焕发当代中国动画的艺术魅力。	从本土文化思考中国动画发展的重要性，确立中国动画独特的艺术风格。	课堂讲授与 讨论结合
H	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	

评价方式	平时（20%）	出勤、平时作业	1-2-3
	期中（20%）	期中测试	1-2-3
	期末（60%）	期末成绩	1-2-3
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《动画视听语言》 高思 清华大学出版社 2022年6月 参考书目： 1. 《动画艺术概论》 贾否 中国高等教育出版社 2. 《中外动画史 动漫与媒体艺术》 方建国等 浙江大学出版社 3. 《数字时代的文化发展》 郑焕钊 暨南大学出版社		
J 教学条件 需求	多媒体教室。		
K 注意事项			
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 王芳 2026年3月9日		

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求

专家组成员签名:

李可心 张破亭 李俊
年 月 日

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长:

信必峰
年 月 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	二维动画设计基础			课程代码	2412330306
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张苑
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	2
开课学期	1	总学时	48	其中实践学时	16
混合式 课程网址	无				
A 先修及后续 课程	先修课程：预修《动画艺术概论》、《动画创新造型基础》、《动画构成基础》、《计算机图形图像基础（Photoshop）》等课程，具备一定的造型设计能力或设计学习及实践经验。 后续课程：《动画特效合成》、《定格动画创作》、《动画运动规律》、《二维动画短片创作》等。				
B 课程描述	本课程属于动画专业基础课，通过对本课程的学习，使学生理解二维动画的原理，掌握 Animate 的动画制作方法，对于之后的运动规律、原画、动画、二维动画短片制作的学习提供理论基础，明确学习目的，达到了解动画、对动画概念有一个正确清晰的认识、形成动画意识并且能够掌握学习动画的方法。				
C 课程目标	1、专业知识 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，掌握Animate软件中的基础二维动画制作技术。注重专业能力掌握，利用Animate软件进行原画和动画绘制，掌握设计和制作基础二维动画的技法。具备较高动画设计专业素养。 2、实务能力 具备较强的动画设计创意能力，能够分析当代局势和社会需求，尝试制作公益类动画作品。例如：环保、消防、抗疫、社会主义核心价值观等主题。具备较强的软件操作能力和团队合作能力，能够熟练掌握二维动画制作软件Animate的绘图、动画及合成功能。并能合组制作较复杂的动画视频作品。 3、素养 养成自主学习、跟踪前沿的习惯。学生不仅要具备扎实的动画制作能力，还要具备将有价值的想法转化为动画艺术作品的的能力。通过二维动画制作软件进行实践转化，让所学二维动画基础课程在实践中得到吸收和理解，加强团队协作，坚持绿				

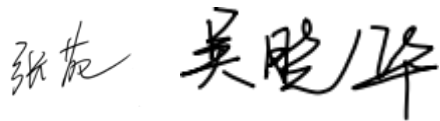
	色设计与可持续发展，公益宣传，以美育人。加强突出文化延续，传承弘扬中华优秀传统文化民俗文化，将民族民俗设计注入设计中等。让同学们能利用自己的所学为社会做出贡献，承担一定社会责任。				
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A 专业知能	A1 掌握较为系统的美术学与设计学基础理论、专业知识，具备较高动画设计专业素养	课程目标1、2		
	D 协作整合	D2 具备较强的团队协作、沟通和整合的能力	课程目标1、2、3		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	第一章 二维动画入门 1.1 动画入门 1.2 Animate 的定位和发展史 1.3 Animate界面 (主题讨论：生活中的Animate)		3	1	4
	第二章 二维动画Animate的绘图实例 2.1 Animate 的基础操作 2.2 示范实例——绘制Animate 标志 2.3 创意动画造型绘图 2.4 创意绘图知识点小测		2	2	4
	第三章 二维动画角色绘制技法 3.1 造型方法导入 3.2 小狗动画角色头部造型技法 3.3 动画角色五官绘制 3.4 动画角色耳朵绘制及上色 3.5 章节小测		3	2	5
	第四章 Animate中的元件 4.1 元件的基础知识 4.2 图形元件、按钮元件与影片剪辑元件 4.3 章节测试 4.4 主题讨论		3	2	5

	第五章 基本动画制作 5.1 时间轴与帧的基础知识 5.2 逐帧动画 5.3 补间动画原理 5.4 动画拓展案例（小狗） 5.5 章节测试 5.6 主题讨论	2	2	4
	第六章 Animate的常规操作 6.1 设计字体的导入与应用 6.2 各类设计文档的新建 6.3 Animate中的文件导出设置	2	2	4
	第七章 遮罩动画 7.1 遮罩的定义及其使用方法 7.2 遮罩原理实践讲析 7.3 放大镜实例 7.4 字体拓展动画 7.5 章节小测	2	2	4
	第八章 引导层动画 8.1 引导层的定义及其使用方法 8.2 引导层动画制作要点 8.3 “愤怒的小鸟”引导层拓展动画案例 8.4 主题讨论 8.5 章节测验	2	2	4
	第九章 综合案例：二维转场动画制作实例 9.1 角色行走动画基础 9.2 角色元件整理及中心点设置 9.3 角色动画帧创建 9.4 跟拍镜头的制作 9.5 角色面部动作与场景时间光影转化 9.6 制作推拉镜头 9.7 章节测试	3	3	6
	第十章 万寿岩动画实例 10.1 遗址文化的动画保护与传承 10.2 万寿岩表情包制作案例 10.3 章节测试	2	2	4
	第十一章 二维动画综合案例创作 11.1 案例创作目标与要求 11.2 主题讨论 11.3 章节测试	0	4	4
	合 计	24	24	48

F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☐ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	二维动画入门	1、2、3	经典动漫、红色主题等案例分析	开阔眼界、树立正确三观，塑造良好人格，培养民族自豪	课堂讲授 问题导向
	2	二维动画Animate的绘图实例 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（一） 创意绘图	1、2			
	3	二维动画角色绘制技法 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（二） 绘制动画角色	1、2	对经典动画角色的造型分析	丰富传统视觉语言形式。	课堂讲授 实作学习
	4	Animate中的元件 闽中动漫游戏产业游戏实训中心	1、2			
	5	基本动画制作 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（三） 补间动画实例制作	1、2			

	6	Animate的常规操作 闽中动漫游戏产业游戏实训中心	1、2			
	7	遮罩动画 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（四） 遮罩动画制作	1、2、3			
	8	引导层动画 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（五） 引导层动画拓展 案例实践	1、2、3			
	9	综合案例：二维转场动画制作实例 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（六） 动画片段制作	1、2			
	10	万寿岩动画实例 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（七） 服务地方二维动画设计	1、2、3	遗址文化的动画保护与传承	丰富传统视觉语言形式，增强文化保护责任感，树立服务地方思维。	专题学习 实作学习
	11	二维动画Animate综合案例创作 闽中动漫游戏产业游戏实训中心 实践练习（八） 综合案例制作	1、2、3	利用所学技能，选择具社会主义核心价值观的题材进行动画创作。	树立正确的价值取向，增强社会责任感。	实作学习 分组合作学习

	12	二维动画Animate 综合案例创作	1、2、3			实作学习 分组合作学习
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（50%）		（1）考勤。出勤情况及课堂表现，侧重考评课堂学习积极性和课堂互动参与度。 （2）课堂作业。根据课堂作业练习的质量打成绩，着重测试学生对课堂知识的掌握能力。 （3）实践教学活动。指导学生进行综合案例训练。		课程目标1、2、3	
	期末（50%）		(1)上机考试：期末测试		课程目标1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	1. 建议教材：《Adobe Animate CC动画制作案例教程》王威著：电子工业出版社，2019年3月。 2. 参考书目： （1）《Flash CC中文版动画设计与制作》文杰书院著：清华大学出版社，2019年7月。 （2）《Flash动画设计（第二版）》张凡编著：中国铁道出版社，2017年3月。 （3）《Flash动画设计经典100例》王智强著：中国电力出版社，2017年5月。					
J 教学条件 需求	1. 机房、多媒体教室、活动桌椅； 2. 超星泛雅或爱课程平台，超星学习通/慕课堂； 3. 满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1. 课程大纲由任课教师团队联合制定，解释权归动画系； 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。					

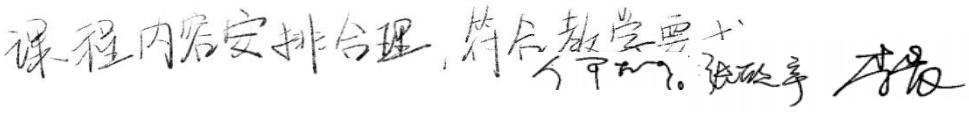
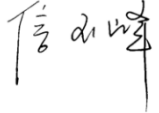
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2. 评价方式可参考下列方式： (1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3) 档案评价：书面报告、专题档案 (4) 口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2024 年 12 月 1 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：  2026年 3月 4 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：信玉峰 2026年 3 月 4日

三明学院 动画（闽台） 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画创新造型基础			课程代码	1432330F12		
课程类型	☐ 通识课 ☒ 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☐ 专业任选 ☐ 其他			授课教师	张欣宇 李晨		
修读方式	☒ 必修 ☐ 选修			学 分	3		
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	32		
A 先修及后续课程	先修课程：艺术概论、平面构成 后修课程：计算机图形图像基础（Photoshop）、二维动画设计基础						
B 课程描述	本课程为福建省一流社会实践课程，集基础性、应用性于一体，是动画设计艺术专业的一门重要必修工具课。其任务是使学生能通过之前掌握的视听语言，动画角色设计和，场景设计的知识，通过动画分镜的绘制，把动画剧本的内容表现出来。						
C 课程目标	（一）知识 1. 理解：当下动漫造型设计在动漫创作中的重要性看，经典红色动漫角色设计的设计要点。 2. 归纳：动画片通过故事情节、人物的造型、独特的场景设计,使人心情愉快、赏心悦目，使人在放松心情的时候得到心灵震撼。 （二）能力 3、具备一定的文化创新创业的能力，具备文化内涵的提取、转化、创新的能力，掌握分析国内经典动漫造型的设计思路，通过红色主题动漫内容，创作出适合红色文化主题的动漫作品。 4、掌握市场调研方法，能够根据市场及艺术作品风格、技术演变调整动画制作技术方案。 （三）素养 5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神						
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求		毕业要求指标点		课程目标		
	B 实务技能		B2 具备较强的设计、相关的动画设计项目策划、运作和管理的能力		课程目标1、2		
	E 社会责任		E1 具备引导社会大众审美行为的能力		课程目标3		
E	章节内容				学时分配		
					理论	实践	合计

教学内容	第一章 概述			2	2	4
	第一节 国产动漫的艺术溯源与文化底蕴					
	第二章 绘画技法			2	4	6
	第一节 绘画的准备工作；第二节 动漫体块技法； 第一节 第三节 直线与曲线；第四节 光影与体积					
	第三章 角色设计规格与要求			2	4	6
	第一节 角色设计规格分类					
	第四章 角色造型创意			2	4	6
	第一节 男性与女性角色设计					
	第五章 角色表演			2	4	6
	第一节 依据角色性格定位角色表演					
	第二节 片中角色的基本动态设计					
	第三节 角色造型转面					
第四节 让角色的肢体动起来						
第五节 了解角色的服饰和道具						
第六章 动画角色的制作流程			2	2	4	
合 计			16	32	48	
F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☒ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☒ 专题学习 ☒ 实作学习 ☒ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课 程 目标	课程思政融入		教学方式 与手段
	1	第一章 概述 第一节 国产动漫的艺术 溯源与文化底蕴	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈
	2	第二章 绘画技法 第一节 绘画的准备工作； 第二节 动漫体块技 法； 第三节 直线与曲线； 第四节 光影与体积	1、2、3	观看《小兵张嘎》 片段，借鉴历史素 材		课堂教授 问题导向
	3	第三章 角色设计规格与 要求 第一节 角色设计规格 分类	1、2、3	播放传统民族文 化题材动画作品	树立正确三 观塑造良好 人格培养民 族自豪感。	课堂讲授 讨论座谈
	4	第四章 角色造型创意 第一节 男性与女性角	1、2、3	播放文化创新创 业实践项目视频，	激发创新创 业意识，培养	讲练结合 案例分析

		色设计		引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	创新精神	分组合作
	5	第五章 角色表演 第一节 依据角色性格定位角色表演 第二节 片中角色的基本动态设计 第三节 角色造型转面 第四节 让角色的肢体动起来 第五节 了解角色的服饰和道具 第六节 角色概念稿的设定 第七节 角色表演方法 第八节 命题角色设计	1、2、3	引入传统文化优秀绘画作品案例	领悟中华优秀传统文化博大精深,强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	6	第六章 动画角色的制作流程	1、2、3	对作品进行总结和分析,丰富传统视觉语言形式。	树立正确的 情感价值取向	课堂讲授 讨论座谈
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		出勤、课堂表现、平时作业		1、2、3	
	期末（70%）		期末课程作业		1、2、3	
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 《动画角色造型设计》刘阔主编,上海师范大学出版社，2023年8月 学习资料： 《动画造型设计》黎贯宇著，林家阳编 中国轻工业出版社，2014年1月1日					
J 教学条件 需求	三明市博物馆（中央苏区博物馆）考察实践基地，多媒体教室					

K 注意事项	本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整
备注： 1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2025 年2 月13 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名： 2025 年 2 月 13 日
	学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组 长：  2025 年 2月 13 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画表演			课程代码	1432320F16
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	林于心
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	2
开课学期	2	总学时	48	其中实践学时	32
混合式课程网址	暂无				
A 先修及后续课程	先修课程：二维动画基础（二维动画设计基础）				
B 课程描述	本课跳脱二维及三维的类别限制，深入了解何为巧妙且生动的表演，并探索其他非一般人形角色之表演特性。				
C 课程目标	本课程目的在于让同学完成大一之二维基础课程后，得以藉由本课再进一步了解到角色动画在动画产业中扮演的重要角色。本课将透过大量的实例分享协助同学培养表演之美学概念，并学习不同结构之角色该如何表演。最终在本课程中将透过大量练习习作，让学生习得富有弹性的表演技巧。 （一）知识 1.应用范围 藉由实例理解角色表演以及共情在影视、广告中的应用。 2.表演理论 通过真人表演来理解表演理论。。 （二）能力 3.肌肉表演 梳理肌肉的挤压伸缩应用于表演的夸张化。 4.拟物拟人 能够操作非人的表演，使其产生拟人之效果。 （三）素养 5.开放接纳 以开放的价值观去欣赏多元内容，不狭隘批判。 6. 视野养成 学以致用培养设计师之思维及创作诚信的观念。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点		课程目标	
	1.专业知识	能将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	能够绘制高弹性的表演，并依角色结构特色设计相应的操作表演。并有效的运用动画十二法则等专业知识，提升表演的有趣度以及张力。	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 教学内容	章节内容		学时分配	
理论				实践	合计
动画形式探讨		3		3	
动画与卡通？		3		3	
动画史1		3		3	
动画史2		3		3	
表演为何物		3		3	
真人的各式演出			3	3	
动画师就是演员		3		3	
夸张有趣的表演			3	3	
操作表演的说服力		3		3	
表演的细节营造			3	3	
拍摄Reference		3		3	
非人角色的表演（一）			3	3	
非人角色的表演（二）		3		3	

	拟人拟物				3	3
	期末作业检讨			3		3
	期末作业检讨			3		3
	合 计			24	24	48
F 教学方式	☒课堂讲授 ☐讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☐专题学习 ☒实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	说明课程内容、 课内练习作业 以及期末创作， 及「创作」的规 范以及「动态转 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，并让同学以两人分组进行原画补间之共同作业。	5、6	团队合作的整体概念	动画产业不可避免地必须与其他创作者或同事进行共工合作，须让同学培养良好的合作习惯与态度，也找到自己在分工中的位置。	案例分析及讲授
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中（30%）		课内作业练习		1、2、3、4	
	期末（40%）		期末作品		1、2、3、4、5、6	
I 建议教材及学习资料	1. 查理．威廉斯；刘怡君译：《动漫基础技法《增订版》》，龙溪，2011 2. 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。 3. 3. Claire Howlett：《人体与动物结构特辑》，新一代图书，2015 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					
J 教学条件需求	1.多媒体教室，活动桌椅； 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2.请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。					

备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 林于心 2026年2月28日
	专家组审定意见： 课程内容安排合理，符合教学要求 专家组成员签名： 李可心 张破亭 李晨 2026 年 3月 5 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 信小峰 2026 年 3月 5 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

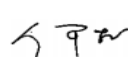
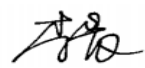
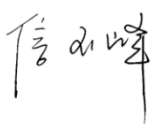
课程名称	动画剧本创作			课程代码	1431420F16
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☒ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	黄玺宇
修读方式	必修 ☒ 选修			学 分	2
开课学期	6	总学时	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程旨在培养学生于本学期初步建立动画剧本写作之基础能力，并透过课堂学习与实作练习，逐步理解动画剧本创作的核心方法。课程内容将涵盖三幕剧结构之分析与运用、对话剧本格式、角色塑造、对白句式设计、世界观设定等重要面向，协助学生掌握动画剧本的基本架构与表达方式。 此外，课程将于期中安排学生进行「由画面回写文字剧本」之练习，使其理解从文字转化为画面，以及由画面回推文字之间的差异，进一步认识动画剧本在传达性与沟通力上的重要性。期末则以个人剧本创作为主要成果，要求学生整合本学期所学，完成具备基本叙事结构与表现能力之动画剧本作品。				

C 课程目标	例如： （一）知识 1.理解动画剧本写作的基本结构、核心要素及其组成内涵。…… 2.归纳剧情构成、角色设定、对白设计与世界观建构之基本方法，并应用于动画剧本创作之中。 （二）能力 3.分析动画剧本的整体构成、叙事流程与场景安排方式。 4.评价动画剧本在叙事表达、角色塑造、画面转译与沟通效果上的优势、限制与实际表现。 （三）素养 5.重视团队合作、良善价值观，以及具叙事深度与文化内涵之剧本内容设计。…… 6.养成自主发想、主动学习、学以致用与创作诚信之核心观念。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	A专业知能	AB1 能将动画剧本相关知识认识与了解，并运用于创作实践上，及画面分析，以此用于与动画创作团队协作。	课程目标1、2、3、4
	B实务技能	BB1 能够撰写动画剧本，并依题材要求调整剧本内容。并有效的运用专业知识将剧本内容的各面向整合：从人物、对白、情节、世界观、画面到整份剧本，以兼顾剧本节奏与结构的状况下，完成剧本。	课程目标1、2、3、4、5
	C应用创新	CB1 在剧本创作中落实创意与实践，并能以动画产业的角度协作。	课程目标5、6
	D协作整合	DB1、DB2 应在剧本创作的过程中多方搜集，分析资料，并将其融合、运用于剧本创作中。 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

	E社会责任	EB1 能在剧本中呈现良善价值观与文化元素，创新发想，并提升大众对于创作的审美意识。	课程目标3、4、5		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	动画剧本格式基础认知		3		3
	剧本创作1-故事大纲、分集大纲、分场大纲、剧本。		3		3
	剧本创作2-三轴、四感、三幕剧		3		3
	剧本创作3-故事类型与题材。		3		3
	剧本创作4-故事编写步骤。		3		3
	编剧要点1-镜头与画面感。		3		3
	编剧结构1-三幕剧及任务		3		3
	编剧结构2-剧情节奏与情节铺陈关系		3		3
	编剧创作5-英雄之路1。		3		3
	编剧创作6-英雄之路2。		3		3
	编剧要点2-从剧情到场景。		3		3
	编剧要点3-文字到画面表现。		3		3
	编剧要点4-角色		3		3
	编剧要点5-世界观与故事背景		3		3
	编剧要点6-对白		3		3
	剧本创作7：整合成剧本。		3		3
	合 计		48	0	48

F 教学方式	☒ 课堂讲授 ☐ 讨论座谈 ☒ 问题导向学习 ☒ 分组合作学习 ☐ 专题学习 ☒ 实作学习 ☐ 探究式学习 ☐ 线上线下混合式学习 ☐ 其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式 与手段
	1	动画剧本格式 基础认知	1、2、5、6	创作诚信理论	说明课程内容、及期中 期末创作，	讲授及互动讨论
	2	剧本创作1-故 事大纲、分集大 纲、分场大纲、	1、2、3、4、5、 6	良善价值观	说明动画剧 本创作与案 例分析、剧	讲授与互动讨论
	3	剧本创作2-三 轴、四感、三幕 剧	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	案例分析及讲授
	4	剧本创作3-故 事类型与题材。	1、2、3			案例分析及讲授
	5	剧本创作4-故 事编写步骤。	1、2、3			讲授与互动讨论
	6	编剧要点1-镜 头与画面感。	1、2、3、4			讲授与互动讨论
	7	编剧结构1-三 幕剧及任务	1、2			讲授与互动讨论
	8	编剧结构2-剧 情节奏与情节 铺陈关系	1、2、3、4			案例分析及讲授
	9	编剧创作5-英 雄之路1。	1、2			讲授与互动讨论
	10	编剧创作6-英 雄之路2。	1、2			讲授与互动讨论
	11	编剧要点2-从 剧情到场景。	1、2、3、4			案例分析及讲授
	12	编剧要点3-文 字到画面表现。	1、2、3、4			案例分析及讲授

	13	编剧要点4-角色	1、2、3、4			案例分析及讲授
	14	编剧要点5-世界观与故事背景	1、2、3、4			案例分析及讲授
	15	编剧要点6-对白	1、2、3			案例分析及讲授
	16	剧本创作7：整合成剧本。	1、2、3、4、5、6			讲授与互动讨论
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中（30%）		期中小组画面写回剧本报告		1、2、3、4	
	期末（40%）		期末个人剧本创作		1、2、3、4、5、6	
I 建议教材及学习资料	4. 王乃华、李铁：《动画编剧（第3版）》，清华大学出版社，2023。 5. 罗伯特麦基 着，周铁东 译：《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理》，天津人民出版社，2016。 6. 彭思舟，吴伟立编着：《编剧与脚本设计》，新文京开发，2012。 7. 拉约什·埃格里(Lajos Egri)着；黄政渊，石武耕译：《编剧的艺术》，马可孛罗文化出版，2018。 8. 李振华着：《动画剧本创作》，清华大学出版，2019。					
J 教学条件需求	1.多媒体教室，活动桌椅； 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。					
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2.请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。					

备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 03 月 09 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  2026 年 3月 10 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长：  2026 年 3月 10 日

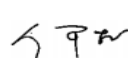
三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	文化市场营销			课程代码	1432520F11
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☒ 专业任选 其他			授课教师	黄玺宇
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	2
开课学期	6	总学时	48	其中实践学时	0
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程旨在引导学生理解文化市场中的营销运作方式。文化市场涵盖文化创意产业、文化产业与文化商品等面向，并进一步从营销视角切入，探讨「以文化作为营销手段」、「营销文化本身」、「符合文化脉络的营销策略」以及「在营销过程中创造文化价值」四大核心面向。课程将带领学生从文化、营销、产品、市场与消费者之间的互动关系出发，建立对文化营销整体架构的系统性理解。 此外，课程将于期中与期末安排学生完成营销企划报告，让学生在理论学习之外，也能实际掌握当前产业的运作模式与应用情境。				
C 课程目标	例如： （一）知识 1.理解文化市场营销的基本结构、核心要素及其组成内涵。..... 2.归纳文化元素如何与产品整合，并进一步应用于市场营销之中。 （二）能力 3.分析文化产品与文化营销项目的整体构成及运作方式。 4.评价文化产品与文化营销项目之优势、限制与实际效果。 （三）素养 5.重视团队合作、良善价值观，以及具文化底蕴之营销与产品内容设计。..... 6.养成自主发想、主动学习、学以致用与创作诚信之核心观念。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A专业知能	AB2 对于文化产品、文创产业以及营销方式有所了解,对于与相关专业人士沟通能具备一定程度的知识。	课程目标1、2、3、4		
	B实务技能	BB2 能够完成一份营销企划、以及基础的文化产品设计。这些对于产业工作内容有所帮助。	课程目标1、2、3、4、5		
	C应用创新	CB2 具有艺术创作素养、社会责任感、文化底蕴,能够在动画产业实践中创作与销售。	课程目标5、6		
	D协作整合	DB2 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并能够与不同专业的同事沟通。	课程目标1、2、3、4、5、6		
	E社会责任	EB1 理解并遵守创作职业道德并履行责任,传递文创营销应具有的良好风俗。	课程目标3、4、5		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	文化市场营销基础认知		3		3
	文化是甚么?		3		3
	文化创意产业与商品		3		3
	营销基础与建构-营销是什么?		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

	通路与平台			3		3
	广告企划-广告类型。			3		3
	活动企划-活动执行与成果报告，营销计划撰写			3		3
	文化产品设计1			3		3
	文化产品设计2			3		3
	圣地巡礼设计			3		3
	博物馆营销			3		3
	期末报告与回馈			3		3
	合 计			42	6	48
F 教学方式	☒课堂讲授 ☐讨论座谈 ☒问题导向学习 ☒分组合作学习 ☐专题学习 ☒实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式 与手段
				思政元素	思政目标	
	1	文化市场营销 基础认知	1、2、5、6	诚信理论	说明课程内容、及期中 期末报告，	讲授及互动讨论
	2	文化是甚么？	1、2、3、4、5、 6	良善价值观	说明文化营 销的构成与 文化内涵使	讲授与互动讨论
	3	文化创意产业 与商品	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	案例分析及讲授
	4	营销基础与建 构-营销是什 么？	1、2			讲授与互动讨论
	5	市场基础与建 构-市场是什 么？	1、2			讲授与互动讨论

	6	市场基础与建构-市场划分与策略。	1、2、3			案例分析及讲授
	7	消费者行为-消费者行为与营销。	1、2、3			讲授与互动讨论
	8	消费者行为-外在与内在影响。	1、2、3			案例分析及讲授
	9	通路平台	1、2、3、4			讲授与互动讨论
	10	广告企划-广告类型。	1、2、3、5、6			案例分析及讲授
	11	活动企划-活动执行与成果报告, 营销计划撰写	1、2、3、5、6			案例分析及讲授
	12	文化产品设计1	1、2、3			案例分析及讲授
	13	文化产品设计2	1、2、3			案例分析及讲授
	14	圣地巡礼设计	1、2、3、4			案例分析及讲授
	15	博物馆营销	1、2、3、4			案例分析及讲授
	16	期末报告与回馈	1、2、3、4、5、6			报告与互动讨论
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等		1、2、3、4、5、6	
	期中（30%）		期中小组销售企划报告		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 建议教材及学习资料	9. 姚小飞：《品牌 IP》，中国纺织出版社，2022。 10. 蔡嘉清：《文化产业营销(第 2 版)》，清华大学出版社，2013。 11. Gary Armstrong, Philip Kotler 着；张逸民译：《营销学》，华泰文化，2010。 12. Philip Kotler 等着；谢文雀译：《营销管理：亚洲观点》，华泰文化，2007。 13. Sandra Moriarty, Nancy Mitchell, William Wells 着；陈尚永译：《广告学》，华泰 2016
J 教学条件需求	1.多媒体教室，活动桌椅； 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2.请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 03 月 09 日
	专家组审定意见：  专家组成员签名：   2026 年 3 月 10 日

学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长：

信永峰

2026 年 3 月 10 日

三明学院 动画 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	游戏策划			课程代码	1432520F12
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 ☒ 专业任选 其他			授课教师	黄玺宇
修读方式	☐ 必修 ☒ 选修			学 分	2
开课学期	6	总学时	32	其中实践学时	16
混合式课程网址	非必填，根据实际填写				
A先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程旨在建立学生对游戏企划之基本认识与实作能力，内容涵盖游戏核心概念、游戏叙事、关卡设计、角色设定、世界观建构，以及机制与数值设计等重要面向。课程将引导学生逐步理解游戏企划的整体流程与思考方式，并学习撰写具备完整架构的游戏企划书。 此外，学生将于期中阶段进行企划撰写实作，从概念发想到完整游戏设计内容之建构，实际演练游戏企划的发展流程。透过课程训练，学生将进一步理解如何规划兼具可玩性、叙事性与市场性的游戏企划方案。				
C 课程目标	例如： （一）知识 1.理解游戏企划的核心要点，包括整体架构、游戏核心概念与叙事设计..... 2.归纳游戏设计的基本流程，涵盖玩法设计、数值设计与关卡设计等内容。 （二）能力 3.分析不同游戏类型之核心玩法与叙事结构的能力。 4.评价游戏作品在企划执行、开发可行性与市场应用上的潜力与价值 （三）素养 5.重视团队合作能力，理解游戏开发流程中跨部门协作的重要性。..... 6.养成创新思维，并建立对游戏开发伦理、文化表述与内容责任之基本认识。 【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。				

D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标		
	A专业知能	AB1 能将游戏策画相关知识认识与了解,并运用于创作实践上,以此用于与游戏创作团队协作。	课程目标1、2、3、4		
	B实务技能	BB1 能够撰写游戏企划,并依题材要求调整企划内容。并有效的运用专业知识将企划内容的各面向整合:从游戏概念、流程、机制、营运、数值...等,以兼顾游戏节奏与结构的状况下,完成游戏策画。	课程目标1、2、3、4、5		
	C应用创新	CB1 在策画创作中落实创意与实践,并能以游戏产业的角度协作。	课程目标5、6		
	D协作整合	DB1、DB2 应在游戏企划创作的过程中多方搜集,分析资料,并将其融合、运用于剧本创作中。 游戏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		
	E社会责任	EB1 能在游戏气画中中呈现良善价值物观与文化元素,创新发想,并提升大众对于创作的审美意识。	课程目标3、4、5		
E 教学内容	章节内容		学时分配		
			理论	实践	合计
	游戏企划概论		1	1	2
	游戏类型与市场分析		1	1	2
	游戏叙事与世界观构建		1	1	2
	游戏角色设计与角色互动		1	1	2
	游戏机制与核心玩法设计		1	1	2

	关卡设计基础		1	1	2	
	数值设计与平衡性		1	1	2	
	游戏企划书撰写		1	1	2	
	游戏开发流程与制作管控		1	1	2	
	用户体验与游戏可玩性测试		1	1	2	
	游戏叙事实践		1	1	2	
	关卡与挑战设计实践		1	1	2	
	角色设计与故事发展		1	1	2	
	游戏经济与数值系统		1	1	2	
	游戏市场与营销策略		1	1	2	
	期末专案：游戏企划书整合		1	1	2	
	合 计		16	16	32	
F 教学方式	☒课堂讲授 ☐专题学习 ☐其他_____ ☐讨论座谈 ☒实作学习 ☒问题导向学习 ☐探究式学习 ☒分组合作学习 ☐线上线下混合式学习					
G 教学安排	授课 次别	教学内容	支撑课程 目标	课程思政融入 (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	游戏企划概论	1、2、5、6	创作诚信理论	说明课程内容、及期中期末创作,	讲授及互动讨论
	2	游戏类型与市场分析	1、2、3、4、5、6	良善价值观	说明游戏市场与游戏类型,使同学	讲授与互动讨论
	3	游戏叙事与世界观构建	5、6			案例分析及讲授

	4	游戏角色设计与角色互动	1、2、3			案例分析及讲授
	5	游戏机制与核心玩法设计	1、2、3			讲授与互动讨论
	6	关卡设计基础	1、2、3、4			讲授与互动讨论
	7	数值设计与平衡性	1、2			讲授与互动讨论
	8	游戏企划书撰写	1、2、3、4	团队合作的整体概念	游戏产业不可避免地必须与其他创	案例分析及讲授
	9	游戏开发流程与制作管控	1、2			讲授与互动讨论
	10	用户体验与游戏可玩性测试	1、2			讲授与互动讨论
	11	游戏叙事实践	1、2、3、4			案例分析及讲授
	12	关卡与挑战设计实践	1、2、3、4			案例分析及讲授
	13	角色设计与故事发展	1、2、3、4			案例分析及讲授
	14	游戏经济与数值系统	1、2、3、4			案例分析及讲授
	15	游戏市场与营销策略	1、2、3			案例分析及讲授
	16	期末专案：游戏企划书整合	1、2、3、4、5、6			讲授与互动讨论
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		包含平时成绩，出勤情况，课堂表现等		1、2、3、4、5、6	

	期中（30%）	游戏企划案初步设计	1、2、3、4
	期末（40%）	完整游戏企划书撰写与展示	1、2、3、4、5、6
I 建议教材 及学习资料	14. 何俊编着：《游戏企划》，清华大学出版社，2024。 15. Jesse Schell：《游戏设计的艺术》，2021 16. Fullerton, Tracy, <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i> , 2024 17. Scott Rogers, <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i> , 2014 18. 石田礼辅：《游戏设计的 236 个技巧：游戏机制、关卡设计和镜头窍门》，2015。 19. 马克·艾伯塔内（Marc Albinet）译者：路遥：《游戏设计信条：从创意到制作的设计原则》，2018。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 教学条件 需求	1.多媒体教室，活动桌椅； 2.满足基本学习需求的温度、照明、声音环境。		
K 注意事项	1.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 2.请尊重知识产权，本课程大纲及课程简报不得非法影印。		
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2026 年 03 月 09 日		

专家组审定意见:

课程内容安排合理,符合教学要求

专家组成员签名: 李可心 张破宇 李俊

2026 年 3月 10 日

学院教学工作指导小组审议意见:

符合培养方案要求同意执行

教学工作指导小组组长:

信小峰

2026 年 3月 10 日

三明学院 动画剪辑设计 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剪辑设计			课程代码	
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	曹育祯、林子扬
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	30
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程结合Adobe PR与剪映实操，从剪辑基础、音画节奏、风格设计到特效应用，循序引导学生完成Vlog、开箱与探店主题短视频影片。学生将学会运镜规划、脚本发想与特效合成，最终完成个人风格短片，建立影像表达力与实战制作力，为进入影视与新媒体产业打下基础。				
C 课程目标	例如： （一）知识 1、理解影片剪辑概念及其应用案例；理解剪辑脚本与影片节奏设计；理解画面构成与视觉风格的组成要素；理解影片风格分析方式；掌握多种主流影片风格与叙事形式；掌握色调、光影与音效的应用表现；A1 C2 D1 2、理解影片企划图与分镜的应用；掌握脚本与镜位设计概念；掌握从主题发想到分镜制作的流程与节奏安排；A1 C1 D1 3、掌握短片剪辑与特效整合要点；掌握从素材编排、剪辑节奏到特效应用的制作步骤；理解自我检视影片流畅度与视觉逻辑的方式；掌握完整影片作品的呈现与输出方式；A1 C1 D1 （二）能力 1、能根据影片主题与脚本内容，分析不同类型影片所需节奏与风格，正确完成Vlog、开箱、探店等情境短视频剪辑；能独立剪辑多种视觉风格影片，不受单一风格限制。 2、实务应用影像设计思考方法，能独立发想企划主题与内容脚本，具备搜集与分析影片参考素材之能力，能将文字概念有效转化为分镜脚本与剪辑节奏规划。 3、能根据影片风格定位，独立完成短片拍摄与剪辑统整；正确将B-roll、转场与音效应用于个人作品；能依据影片发表平台格式，正确评估作品视觉呈现与观众体验，独立优化画面节奏与特效整合度。 （三）素养 通过该学习领域的学习，促进学生的品性素质和精神素质的提高。				

	1.促进学生在诚实做人、踏实做事、专业信心等方面的基本品性素质； 2.促进学生的自然的言谈举止、坦然的心态、让人喜欢与赢得尊重的交往素质； 3.促进学生追求目标的毅力，包括职业定位、个人规划、挫折承受力等专业必备素质； 4.帮助学生树立勤奋敬业、持之以恒、积极进取、自强不息的向上的精神素质。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	素质要求	通过渐进式和实践教学等方法进行探究式学习,形成兼具独立思考和合作意识的能力。 在合作与竞争的学习环境中引导学生养成良性竞争的意识,强化心理素质建设以形成健全的人格。	课程目标1
	能力要求	学生需能独立完成素材拍摄、剪辑与特效整合,包含日常Vlog、沉浸式开箱与探店主题影片。能发想企划脚本,处理节奏、风格一致性与观众体验,并制作2-3分钟个人风格短片,具备从企划、剪辑到作品输出的整合制作能力。	课程目标2
	知识要求	学生需理解影片剪辑的基本概念、分类与应用场景,熟悉Premiere与剪映等软件的基础操作。需掌握剪接节奏、画面构成、B-roll插入、转场与音效应用等视觉语言技巧,并具备AE动态特效的能力。	课程目标3
E	章节内容		学时分配

教学内容				理论	实践	合计
	第一章 剪辑基础与影像语言入门			6		6
	第二章 PR剪接技巧与节奏控制				6	6
	第三章 沉浸式主题设计与观众情境引导				6	6
	第四章 画面风格与视觉一致性			2	4	6
	第五章 剪映特效与动画应用			4	2	6
	第六章 商业主题与手机拍摄应用				6	6
	第七章 整合个人创作短片企划制作				6	6
	课程总结：点评			6		6
合 计			18	30	48	
F 教学方式	☒课堂讲授 ☐讨论座谈 ☐问题导向学习 ☐分组合作学习 ☒专题学习 ☒实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	剪辑基础与影像语言入门	课程目标2	良善价值观	使同学了解作品动画	讲授
	2	PR剪接技巧与节奏控制	课程目标3			讲授及实作
	3	沉浸式主题设计与观众情境引导	课程目标3	创作诚信理论	在创作作品时要秉持	讲授及实作
	4	画面风格与视觉一致性	课程目标2			讲授及实作

	5	剪映特效与动画应用	课程目标3	团队合作的整体概念	课堂互助学习	讲授及实作
	6	商业主题与手机拍摄应用	课程目标3			讲授及实作
	7	整合个人创作短片企划制作	课程目标3			讲授及实作
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		平时出勤和日常表现		课程目标3	
	课堂练习（20%）		课程参与度与能力掌握度		课程目标1、2	
	个人作业（50%）		个人作品发想与完整度		课程目标1、2	
I 建议教材及学习资料	《短视频拍摄与制作》清华大学出版社					
J 教学条件需求	电脑教室、电脑绘图相关教具					
K 注意事项						
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 曹育颖 2026 年3月8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： 个甲心。张破亭 李君 2026 年 3月 10 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 信小峰 2026 年 3月 10 日

三明学院三维动画设计基础专业(理论课程)教学大纲

课程名称	三维动画设计基础			课程代码	
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	曹育祯、林子扬
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	4
开课学期	2	总学时	64	其中实践学时	40
混合式课程网址	非必填，根据实际填写				
A 先修及后续课程	无				
B 课程描述	本课程从零开始，系统性教学3ds Max建模、打光、贴材质到算图技术，结合理论与实作，引导学生掌握业界常用流程。透过角色建模与动画练习，建立扎实基础，并培养视觉表现力与创作整合能力。适合有志进入动画、游戏与影视产业的学员，培养专业实战力。				
C 课程目标	例如： （一）知识 1、理解3D建模的基本概念与产业应用；理解3D模型的分类与用途；理解模型构造与结构逻辑；理解市场常见建模风格分析方法；掌握建模技巧；掌握修改器与基础整合调整方式。 2、理解打光与材质在3D场景中的视觉作用；理解常见打光风格与氛围营造逻辑；掌握三点式打光与自然光模拟技巧；掌握材质节点运用与贴图搭配方式 3、理解摄影机运动与镜头语言表达；掌握运镜规划与视角切换方法；理解构图对叙事的影响；掌握基本场景设计与镜头动线规划技巧；A1 C1 D1 4、理解基础渲染运算设定与算图流程；掌握灯光、材质与渲染整合的输出技巧；理解算图优化与格式选择方式；掌握输出参数设定与画质控制流程；A1 C2 D1 5、理解建模贴图制作流程；掌握灯光与动画整合流程；理解整体制作节奏与团队合作方式；掌握最终项目输出与作品整理技巧；A1 C2 D2 （二）能力 1、能根据角色设定草图，分析不同制作需求，正确完成多样化3D建模；能依据动画场景需求，独立建构角色与对象模型。 2、实务应用3D设计思考方法，具备搜集与分析参考数据之能力，能将2D概念转化为3D模型表现。 3、能根据建模与动画设计概念，独立完成角色建模；正确运用动画原则制作角色动				

	作，具备独立修正与优化能力。 （三）素养 通过该学习领域的学习，促进学生的品性素质和精神素质的提高。 1.促进学生在诚实做人、踏实做事、专业信心等方面的基本品性素质； 2.促进学生的自然的言谈举止、坦然的心态、让人喜欢与赢得尊重的交往素质； 3.促进学生追求目标的毅力，包括职业定位、个人规划、挫折承受力等专业必备素质； 4.帮助学生树立勤奋敬业、持之以恒、积极进取、自强不息的向上的精神素质。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	素质要求	通过渐进式和实践教学等方法进行探究式学习,形成兼具独立思考和合作意识的能力。 在合作与竞争的学习环境中引导学生养成良性竞争的意识,强化心理素质建设以形成健全的人格。	课程目标1
	能力要求	完成课程后,学生应能独立操作3ds Max完成建模、贴图、打光与简易动画制作。具备基础角色与场景设计能力,能掌握视觉节奏、镜头语言与动画节奏控制。能参与小型动画项目创作,具备初步创作统整与输出能力,为未来进阶动画学习打下扎实基础。	课程目标2
	知识要求	学生需了解基础3d max接口功能,并对影像、构图、美感具基本认知。课程将逐步建立3D建模、打光、材质贴图、动画与渲染等知识,为后续动画设计与表现力打下基础。	课程目标3
E 教学内容	章节内容		学时分配
			理论 实践 合计

	第一章 3D动画的历史与产业概览			8		8
	第二章 3ds Max基础操作入门				8	8
	第三章 3D建模技术与应用			4	4	8
	第四章 材质与贴图实作				8	8
	第五章 打光与摄影镜头设计与数值调整				8	8
	第六章 整体画面氛围与进阶UV拆解			4	4	8
	第七章 渲染与输出流程				8	8
	课程总结：点评 整合制作与发表			8		8
	合 计			24	40	64
F 教学方式	☒课堂讲授 ☒专题学习 ☐其他_____ ☐讨论座谈 ☒实作学习 ☐问题导向学习 ☐探究式学习 ☐分组合作学习 ☐线上线下混合式学习					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （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	3D动画的历史与产业概览	课程目标2	良善价值观	使同学了解作品动画	讲授
	2	3ds Max基础操作入门	课程目标3	团队合作的整体概念	课堂互助学习	讲授及实作
	3	3D建模技术与应用	课程目标2			讲授及实作
	4	材质与贴图实作	课程目标3			讲授及实作

	5	打光与摄影镜头设计与数值调整	课程目标3			讲授及实作
	6	整体画面氛围与进阶UV拆解	课程目标3	创作诚信理论	在创作作品时要秉持	讲授及实作
	7	渲染与输出流程	课程目标3			讲授及实作
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		平时出勤和日常表现		课程目标3	
	课堂练习（20%）		课程参与度与能力掌握度		课程目标1、2	
	个人作业（50%）		个人作品发想与完整度		课程目标1、2	
I 建议教材及学习资料	《3ds Max三维动画设计与制作（唐杰晓）》化学工业出版社					
J 教学条件需求	电脑教室、电脑绘图相关教具					
K 注意事项						
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

	课程教学大纲起草团队成员签名： 曹育颖 2026 年3月8日
审批意见	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： 个甲心。张破亭 李君 2026 年 3月 10 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 信小峰 2026 年 3月 10 日

三明学院 动画剪辑与合成设计 专业(理论课程)教学大纲

课程名称	动画剪辑与合成设计			课程代码	
课程类型	☐ 通识课 学科平台和专业核心课 ☐ 专业方向 专业任选 其他			授课教师	曹育祯、林子扬
修读方式	☒ 必修 选修			学 分	4
开课学期	2	总学时	64	其中实践学时	52
混合式课程网址	非必填，根据实际填写				
A 先修及后续课程	动画专业二年级之动画剪辑设计（初阶）				
B 课程描述	本课程结合Adobe PR与AE实作，从剪辑基础、音画节奏、风格设计到特效应用，循序引导学生完成个人接案与团队合作之主题短视频影片。学生将学会分镜规划、脚本发想与特效合成，最终完成具风格之短视频，熟稔影像表达力与实战制作力，为进入产业就业建立足够的信心与专业实务能力。				
C 课程目标	（一）知识 1、理解影片特效概念及其应用案例；理解剪辑脚本与影片节奏设计；理解画面构成与视觉风格的组成要素；理解影片风格分析方式；掌握多种主流影片风格与叙事形式；掌握色调、光影与音效的特效进阶应用表现；A1 C2 D1 2、理解影片企划图与分镜的应用；掌握脚本与镜位设计概念；掌握从分镜发想到剪辑特效制作的流程与节奏安排；A1 C1 D1 3、掌握短片剪辑与特效整合要点；掌握从素材编排、剪辑节奏到特效应用的制作步骤；理解自我检视影片流畅度与视觉逻辑的方式；掌握完整影片作品的呈现与输出方式；A1 C1 D1 （二）能力 1、能根据影片主题与脚本内容，分析不同类型影片所需节奏与风格，独立完成不同情境之商用短视频剪辑；能独立剪辑多种视觉风格影片，不受单一风格限制。 2、实务应用影像设计思考方法，能独立发想企划主题与内容脚本，具备搜集与分析影片参考素材之能力，能将文字概念有效转化为分镜脚本与剪辑节奏规划。 3、能根据影片风格定位，一人独立或团体合作，完成短片拍摄与剪辑统整；正确将特效转场与音效应用于个人作品；能依据影片发表平台格式，正确评估作品视觉呈现与观众体验，独立优化画面节奏与特效整合度。 （三）素养 通过该学习领域的学习，促进学生的品性素质和精神素质的提高。 1.促进学生在诚实做人、踏实做事、专业信心等方面的基本品性素质；				

	2.促进学生的自然的言谈举止、坦然的心态、让人喜欢与赢得尊重的交往素质； 3.促进学生追求目标的毅力，包括职业定位、个人规划、挫折承受力等专业必备素质； 4.帮助学生树立勤奋敬业、持之以恒、积极进取、自强不息的向上的精神素质。		
D 课程目标与 毕业要求的 对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	素质要求	通过渐进式和实践教学等方法进行探究式学习,形成兼具独立思考和合作意识的能力。 在合作与竞争的学习环境中引导学生养成良性竞争的意识,强化心理素质建设以形成健全的人格。	课程目标1
	能力要求	学生需能独立完成素材拍摄、剪辑与特效整合,并具发想企划脚本,处理节奏、风格一致性与观众体验,制作1-5分钟风格短片之能力。具备一人作业与团队合作,从企划、剪辑到作品输出的实务制作能力。	课程目标2
	知识要求	学生需理解影片剪辑概念、分类与应用场景,熟悉Pr与剪映软件的操作。 并需掌握剪接节奏、画面构成、特效转场与音效应用等视觉语言技巧,具备AE动态特效的能力。	课程目标3
E 教学内容	章节内容		学时分配
			理论 实践 合计

	第一章 剪辑基础与影像语言入门			6		6	
	第二章 PR剪接技巧与节奏控制				6	6	
	第三章 沉浸式主题设计与观众情境引导				6	6	
	第四章 画面风格与视觉一致性			2	4	6	
	第五章 剪映特效与动画应用			4	2	6	
	第六章 商业主题与手机拍摄应用				6	6	
	第七章 整合个人创作短片企划制作				6	6	
	课程总结：点评			6		6	
	合 计			18	30	48	
F 教学方式		☒课堂讲授 ☒专题学习 ☐其他_____ ☐讨论座谈 ☒实作学习 ☐问题导向学习 ☐探究式学习 ☐分组合作学习 ☐线上线下混合式学习					
G 教学安排		授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (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	剪辑影像语言与特效观念入门	课程目标1	良善价值观	使同学了解作品动画	讲授
		2	AE接口功能与转场技巧入门	课程目标2			讲授及实作
		3	短视频主题脚本与分镜设计	课程目标2	创作诚信理论	在创作作品时要秉持	讲授及实作
	4	AE特效与动画应用实作技巧	课程目标2			讲授及实作	

	5	动画团队分工与个人作业能力	课程目标3	团队合作的整体概念	课堂互助学习	讲授及实作
	6	商业主题与创作主题拍摄应用	课程目标3			讲授及实作
	7	特效画面风格与视觉一致性整合	课程目标2			讲授及实作
H 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		平时出勤和日常表现		课程目标3	
	课堂练习（20%）		课程参与度与能力掌握度		课程目标1、2	
	个人作业（50%）		个人与团队作品完整度		课程目标1、2	
I 建议教材及学习资料	《After Effect 实用教程》水利水电出版社					
J 教学条件需求	电脑教室、电脑绘图相关教具					
K 注意事项						
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。 2.评价方式可参考下列方式： (1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试 (2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察 (3)档案评价：书面报告、专题档案 (4)口语评价：口头报告、口试						

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 曹育颖 2026 年3月8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： 个甲心。张破亭 李君 2026 年 3月 10 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求同意执行 教学工作指导小组组长： 信小峰 2026 年 3月 10 日