动漫制作技术专业
2026级人才培养方案

专业负责人：

学院负责人：

教务处处长：

主管教学校长：

教务处

2026年4月

编 制 说 明

动漫制作技术专业人才培养方案是依据《教育强国建设规划纲要（2024—2035 年）》《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1 号）、《教育部办公厅关于做好 2026 年职业教育拟招生专业设置管理工作的通知》（教职成厅函〔2025〕27 号）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）、《2025 年新版职业教育专业教学标准》（2025 年 2 月发布）等文件精神，按照《**学院关于制定 2026 级专业人才培养方案的指导意见》要求制定。

一、人才培养方案组成

本方案共分为两部分：第一部分为人才培养方案；第二部分为附件，包括专业人才需求与专业改革调研的报告、专业核心课程的课程标准。

二、人才培养方案使用范围

本方案适用于动漫制作技术专业。

三、人才培养方案编制人员（隐去）

目　录

一、专业基本信息 ..... - 3 -

二、职业面向 ..... - 3 -

三、培养目标 ..... - 3 -

四、培养规格 ..... - 3 -

五、课程设置及要求 ..... - 5 -

六、教学基本条件 ..... - 8 -

七、专业建设指导委员会 ..... - 9 -

八、人才培养方案论证与审批 ..... - 9 -

九、相关附件 ..... - 12 -

动漫制作技术专业人才需求与专业改革的调研报告 ..... - 13 -

动漫制作技术专业核心课课程标准 ..... **错误！未定义书签。**

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业基本信息

（一）专业名称及代码：动漫制作技术专业　　510215

（二）招生对象：普通高中毕业生/中等职业学校毕业生

（三）学制与学历：三年、专科

（四）学习形式：全日制

（五）毕业要求：

1.修完本专业人才培养方案所规定的课程及学分。

2.在三年学习期间，获得相应的职业资格（技能等级）证书。

3.在三年学习期间，获得相应的英语、计算机合格证书。

4.完成岗位实习并考核合格。

二、职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位群或技术领域举例
电子与信息大类（51）	计算机类（5102）	数字内容服务（657）	动画设计人员（2-09-06-03） 动画制作员（4-13-02-02）	从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑、平面设计师、游戏原画设计师等工作。

三、培养目标

培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，创新意识和精益求精的工匠精神、较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑工作的高技能人才。

四、培养规格

（一）人才培养规格

表 2 培养规格

类别		主要规格描述	备注
知识		1.掌握思政理论、科学文化知识，理解中华优秀传统文化精神与当代价值 2.掌握数字动画技术、信息技术基础理论及设计思维的基本方法 3.掌握英语基础能力、计算机操作知识及动漫专业必需的美学理论 4.了解动画概论核心概念、行业发展历程、国内外流派及未来趋势 5.掌握素描技法、色彩理论、构成设计知识，能用于动漫设计 6.掌握平面设计技巧及二维动画基础知识，能制作简单二维动画 7.掌握三维动画制作完整流程及三维软件核心操作，能完成基础创作 8.掌握动画运动规律及视听语言基础，能提升动画真实感与叙事力 9.掌握后期剪辑合成知识，能使用专业软件完成动画剪辑与合成 10.熟悉动漫行业新知识、新技术与新工具，适应行业技术迭代及海南文旅数字化发展需求	
能力	通识能力	1.具备吃苦耐劳精神、团队协作能力，能参与并协助组织动漫项目 2.具有竞争、效率、创新意识及健康生活态度，能持续提升专业水平 3.具备良好信息表达、交流能力，能分析行业经济形势与政策 4.能分析动漫制作中的实际问题，运用专业知识制定解决方案 5.具有创新能力，能结合新技术探索动漫制作新方法，适应产业数字化转型 6.具备探究学习、终身学习能力，能规划职业发展，适应行业变化 7.具备高效团队协作与跨岗位沟通能力，可协同完成动画项目分工对接、创意研讨与作品闭环落地 8.具备数字版权合规意识与信息甄别能力，规范使用 AI 创作资源，坚守行业版权使用底线	
	专业通用能力	1.具备手绘与数字绘画能力，能完成动漫角色、场景及插画创作 2.具有平面设计能力，能运用软件制作动漫相关平面宣传作品 3.能熟练使用 Animate、Blender、Maya、Premiere、AE 等软件，完成二维、三维动画设计制作，输出高质量作品 4.能熟练操作动漫制作软件与专业设备，独立完成作品全流程制作 5.具备建模、材质、动画、特效应用能力，能满足动漫制作各环节需求 6.具有影视后期制作能力，能完成动画剪辑、合成，提升作品质量 7.能运用 AIGC 工具完成动漫角色、场景、分镜初稿生成与优化 8.能将海南地域特色融入动漫设计，具备本土文化视觉转化能力 9.能按行业标准完成动漫作品自检互检，培养流程规范、质量为先的专业素养	
	专业拓展能力	1.能应对复杂动漫项目场景，解决技术难题，按需求调整制作方案 2.具备图片采集、修饰加工能力，能制作作品集展示专业成果 3.能自学专业知识、获取行业信息，赏析鉴别优秀动漫作品 4.具有组织管理、开拓创新及互联网 + 创业能力，助力职业发展 5.掌握 AI 在动漫行业与课程的融合应用，具备 AIGC 辅助设计能力 6.掌握实时渲染、特效编程技能，具有跨界整合及虚拟人制作与运营能力 7.构建技术复合壁垒，能开发具有文化辨识度（含海南地域文化）的原创内容 8.具备海南地域场景还原、文旅 IP 开发能力，适配区域产业需求	

素　质	1.培养学生坚定的理想信念、良好的道德品质与法治意识，树立正确的世界观、人生观、价值观，增强职业责任感、敬业精神，具备良好的职业操守与社会责任感 2.提升学生的语言文字表达、文化审美、人文修养与科学素养，培育劳动精神与工匠精神 3.增强学生体质，锤炼意志品质，促进身心健康全面发展，具备良好的沟通协作与社会适应能力 4.培养学生的创新思维、创业意识与实践动手能力，掌握基本信息技术应用能力与数字化学习技能，具备自主学习、问题解决与可持续发展能力，能够适应行业发展与职业岗位变化需求 5 树立正确三观，爱岗敬业、客观公正，在专业中践行正向价值观 6.具备良好交流沟通与团队协作素质，能融入动漫项目团队 7.养成良好职业素养，遵守行业规范，适应动漫行业工作要求 8.具有竞争、效率、创新意识及健康生活态度，保持职业活力 9.树立终身学习理念，主动提升自我，适应动漫行业长期发展 10.具备较强沟通与压力承受能力，能应对动漫行业工作挑战 11.践行劳模精神、劳动精神、工匠精神，在教学实践中落实素养培育	

（二）课程体系与人才培养规格支撑矩阵表（附件 3）

五、课程设置及要求

（一）课程设置

本专业课程主要包括公共课和专业课。

1.公共课

开设毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军训、军事理论课、国家安全教育、大学生心理健康教育、大学生职业发展与就业指导、计算机文化基础、体育、综合英语、劳动教育、“养优”文化等公共基础课，并设置人文素质、科学素质、职业素养等公共通识课。

2.专业课程

专业课程包括专业基础课、专业核心课、专业实践课、专业拓展课，并涵盖有关实践性教学环节。

（1）专业基础课程

专业基础课程主要包括美术基础、平面构成、动漫制作编导、图形图像处理、原画设定、动画运动规律等课程。

（2）专业核心课程

设置 6 门专业核心(必修)课程，专业核心课程包括二维动画设计、三维动画基础、后期特效合成、分镜头脚本设计、影视剪辑、三维动画创作。

（3）专业拓展课程

专业拓展课程有新媒体广告设计设计、AI 绘画及游戏美术设计、数字孪生、虚拟仿真、Blender 建模、互动影像技术与影视赏析等课程任选 3 门课程。

3.　专业核心课程主要教学内容

表 3 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课	主要教学内容
1	二维动画设计	通过教学，使学生了解动画的发展历史以及发展前景。掌握各种绘画工具；掌握各种窗口的使用；掌握快捷键的使用； 掌握层、场景、元件、库、遮罩层、引导层等制作动画的基础知识，为制作二维动画打下坚实基础，使学生能够得到全面的培养，成为社会所需专用人才
2	三维动画基础	通过教学使学生掌握三维动画基础、基础模型的创建与编辑、对象的基本操作与编辑、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、动画制作等，按照专业课程目标和涵盖的工作任务要求，结合学生的认知特点确定课程内容
3	后期特效合成	通过学习，使学生比较全面、系统的掌握影视后期特效合成的基本理论、基本知识和基本技能，能熟练和正确运用影视后期特效合成 After Effects 软件并熟练进行影视后期特效合成处理。主要教学内容：影视制作的基本流程；AE 软件的入门和基础；AE 的常用功能；AE 的三维图层、灯光和摄像机使用；AE 的高级插件的使用；综合案例的制作
4	分镜头脚本设计	通过学习使学生，掌握分镜的画法，镜头的各种应用方法，根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法
5	影视剪辑	通过学习使学生了解整个视频剪辑制作流程，并掌握视频剪辑的基本方法和制作手段；培养学生的观察和分析力，掌握对产品的综合分析能力；培养学生对数字媒体语言的艺术分析力。运用软件熟练地进行视频剪辑工作，在实践中激发学生的创造力和想象力，使学生能把握影片的节奏，安排镜头的顺序，胜任影视后期制作中的节目、栏目包装设计、片头制作的工作
6	三维动画创作	通过学习使学生全面了解 maya 软件特效模块的知识，能够进行各种动力学特效如风、雨、雷、电的制作。使学员成为合格的特效师。主要教学内容有模型创建，特效笔刷，贴图与材质、粒子系统，关键帧动画，角色动画，刚体和柔体，动力学模块等。使学生能够掌握高级角色动画工具及深层次的动画制作，可以胜任高级影视动画制作工作

（二）学时安排

教学活动	学时数	占总计的比例
理论教学	840	31.1%
实践教学	1910	68.9%
总计	2750	100%

（三）教学进程表（附件 4）

（四）实践性教学环节

表 4 集中性实践教学活动（项目）安排表

序号	活动类别	活动（项目）名称	教学目标	学期	校内/校外
1	认知见习	办公自动化	熟练 Office 办公软件	1	校内
		平面设计	熟练点线面基础	1	校内
		素描	熟练素描基础	1	校内
2	技能实训	图形图像处理	熟练运用 PS 技术	2	校内
		动画运动规律	熟练掌握运动规律	2	校内
		三维动画设计	熟练掌握视三维建模、特效等技能，进行动画设计工作	3	校内
3	综合实训	动画综合实训	掌握动画的制作特点和常见动画效果，使学生能运用所学的技能解决简单的实际问题，培养真正学以致用的能力	4	校内
		影视特效综合实训	熟练和正确运用影视后期特效合成，熟练进行影视后期特效合成处理。	4	校内
4	岗位实习	毕业实习	运用在校期间的知识完成本职工作，并不断提高自己的专业技能	5-6	校外

（五）“养优”素质教育活动

依托“到梦空间”管理系统，实行“养优”学分制度，学生毕业前修满 11 学分，包含思想政治类 3.5 学分，志愿公益类 2.5 学分，创新创业类 1 学分，文艺体育类 1.5 学分，实习实践类 1 学分和技能培训类 1.5 学分，具体内容详见《“养优”学分制度实施办法》和《“养优学分”积分计算方法》。

（六）创新创业教育体系

表 5 创新创业教育体系安排表

类别	课程（活动）名称	学时	学分	开设学期	教学形态	修读方式	备注
职业规划	大学生职业发展	8	1.5	第一学期	讲座	必修	
	职业生涯规划	8		第二学期	比赛	选修	
就业指导	就业指导 1	4		第三学期	讲座	必修	
	就业指导 2	4		第四学期	辅导	必修	
	就业基本技能（驾驶）	8	0.5	任一学期		选修	
创新创业	创新创业基础	16	1	第一学期	讲授	必修	
	创新创业提升	16	1	第二学期	讲授	选修	
	创新思维训练				实践	选修	
	创新创业实践				实践	选修	

六、教学基本条件

按照国家要求教学条件需具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。师资队伍，按照四有好老师、四个相统一、四个引路人”的要求建设专业教师队伍，我们现有条件如下：

（一）师资队伍

动漫专业拥有一支素质优良、结构合理、专兼结合的双师教学团队。现有专兼职教师 19 人，副高以上职称者 5 人；教师年龄结构合理，40 岁以下教师占比 80%以上，符合专业标准中青年教师占教师总数 2/3 以上的要求。

1.专任教师

拥有专任教师 16 人，全部具有高等学校教师资格证书；具备良好的思想政治素质和教师职业道德，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有一线工作经验；具有课程设计和教学实施的综合能力；具有扎实的学前教育专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力。

2.专业带头人

专业带头人 1 名，能够全面把握国内外特别是海南省动漫教育行业、专业发展，地区学前教育行业企业，了解动漫教育专业人才的实际需求；教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，具备教学团队组织与管理能力，具有强大的团队凝聚力。

3.兼职教师

兼职教师 3 人，来源于省内从事动漫教育专业教学研究的一线高职称教师。

（二）教学设施

目前本专业共有专业教室和实训室 4 间，各实训室的主要简介如下。

1.基本教学和实训（实验）教学设施设施

教学基本设施达到动漫教育专业教学实训建设标准，充分满足动漫教育专业教学、实训需求。现有校内实训室 4 间，实训 903 楼为动漫专业能够开展图片处理优化、图文交互设计、图像处理等实训教学，支持二维动画、三维动画、交互式图形设计、后期合成，影视剪辑等课程的实训教学，多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。

2.信息化教学设施

学院建成“互联网+智能校园”，配备高端核心设备，建成超融合数据中心；建成智慧课堂系统，全面应用移动端点名、教学互动、评教、教学日志等功能；依托信息化教学环境，推动在线开放课程建设和应用，线上线下混合教学模式改革，形成了信息化教学广泛、深度应用的课堂新常态。

（三）教学资源

1.教材选用基本要求

按照国家规定优先选用国家“十四五”规划教材、“十五五”规划教材等优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。根据学生特点大力开发校本教材。建立由专业教师、行业专家等参与的教材选用委员会，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2.图书文献配备基本要求

图书馆馆舍面积 9480.35 平方米，阅览座位 1620 个，现有纸质图书 59.86 万册，中文纸质期刊 380 种，电子图书 135 万册，电子期刊 16698 种。藏书中涉及到教育、艺术、语言、文学等相关的书籍种类达 54285 种，详细包括 163695 册，占图书馆藏总量的 27.3%。学校图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。建立了中国知网、万方、维普中文期刊和超星电子图书等十几个电子资源数据库，满足师生文献查阅需求。

另外，学校建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

3.数字教学资源配置基本要求

依托信息化教学环境，推动在线开放课程建设和应用，线上线下混合教学模式改革。按照“一体化设计、结构化课程、碎片化资源”的建设思路，开发建设了在线开放课程、精品资源共享课，形成了种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新的在线教学资源。

七、专业建设指导委员会（隐去）

八、人才培养方案论证与审批

（一）人才培养方案专业建设委员会论证意见

（二）人才培养方案审批表





九、相关附件

附件 1：动漫制作技术专业人才需求与专业改革的调研报告

附件 2：动漫制作技术专业核心课课程标准

附件 3：课程体系与人才培养规格支撑矩阵表

附件 4：教学进程表

附件 5：岗位能力图谱

附件 6：“养优”学分制度实施办法

附件 1

动漫制作技术专业人才需求与专业改革的调研报告

一、前言

（一）调研目的

为深入贯彻党的二十届三中全会和习近平总书记在全国教育大会上的重要讲话精神，落实《教育强国建设规划纲要（2024-2035 年）》《深化新时代教育评价改革总体方案》《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》《关于推动现代职业教育高质量发展服务海南自由贸易港建设的若干措施》等有关部署，紧密对接海南自由贸易港现代产业体系建设和新质生产力成长需求，主动适应区域经济产业发展新格局，推动专业建设与产业需求精准对接，已成为高职院校提升人才培养质量的关键所在。

通过此次调研将系统地厘清动漫专业所面向产业发展现状及发展趋势，分析区域内人才供给情况，为动漫专业人才培养目标优化，课程体系重构，实践教学强化，师资队伍优化等改革，提供决策依据。梳理专业现有课程的实施成效与短板，明确课程体系与学生能力培养的适配性，为课程迭代优化提供数据支撑。

（二）调研内容

结合专业建设核心需求与评估重点，调研内容围绕“人才培养，行业需求，课程体系，资源保障”四大维度展开，确保与后续调研结果形成精准对应。

1. 动漫专业人才培养现状调研

学生能力发展现状：聚焦《动画综合实训》《Blender 建模》等核心课程，调查不同层次学生的模块实操能力，跨模块协作能力，商业项目执行能力的提升情况，对应后续“学生能力达标率，分层教学成效”等调研结果。

教学模式落地效果：调查分层教学，双导师制，项目式教学的实施效果，收集学生，教师，行业导师对教学模式的反馈，对应后续“教学模式满意度，商业项目完成质量”等调研结果。

2. 动漫行业需求与岗位技能调研

区域行业发展与岗位需求：调查本地及周边城市动漫行业的企业数量，业务领域，近期发展规划，以及核心岗位的人才缺口数量，招聘频次，对应后续“行业岗位需求清单，

人才缺口数据”等调研结果。

岗位核心技能要求：针对不同岗位，调查企业对“软件技能，专业知识，职业素养”的具体要求，尤其关注 AI 辅助设计，跨软件协同等前沿技能的需求占比，对应后续“岗位技能权重表，前沿技能需求度”等调研结果。

企业合作意愿与需求：调查行业企业对“校企合作，课程共建，师资互聘”的合作意愿，合作模式偏好及资源投入能力，对应后续“校企合作意向清单，合作项目方案”等调研结果。

3.动漫专业课程体系适配性调研

现有课程设置与行业需求匹配度：分析《动画综合实训》《标志设计》《后期特效合成》等课程的教学目标，内容模块，实训任务与行业岗位技能的匹配程度，调查师生对“课程内容时效性，行业规范融入”的评价，对应后续“课程匹配度分析，内容优化建议”等调研结果。

课程实施中的问题与短板：调查课程实施过程中存在的资源问题，时间与场地问题，分组衔接问题，对应后续“课程实施痛点清单，资源缺口分析”等调研结果。

课程评价体系有效性：调查现有课程评价对学生能力提升的导向作用，以及评价结果与行业岗位要求的契合度，对应后续“评价体系满意度，评价结果与就业关联度”等调研结果。

（三）调研过程

本次调研工作围绕“人才培养现状，行业需求，课程体系，资源保障”4 个核心方面展开，通过“多元调查方式组合，多主体参与，多维度数据采集”，确保调研数据的真实性，全面性与有效性，具体过程如下：

1.调研维度与覆盖范围

人才培养现状维度：覆盖本校动漫专业 2025 级，2026 级在校学生，2023 级，2024 级毕业生，以及专业核心课程教师 9 人，含《动画综合实训》《Blender 建模》等课程主讲教师。

行业需求维度：覆盖区域内动漫相关企业 13 家，，影视动画公司 3 家，广告公司 3 家，涉及岗位包括 2D 动画师，3D 角色设计师，后期合成师，分镜师，项目协调等。

课程体系维度：聚焦专业 6 门核心课程（含《动画综合实训》《二维动画设计》《后期特效合成》《三维动画基础》等），覆盖课程教学大纲，学生作业成果，课程评价记录

等教学资料。

2.主要调查方式

访谈法：

师生访谈：为全面了解《海南省高等职业学校办学能力评价实施方案》指导下，动漫制作技术专业在人才培养方案制定方面的实施情况与真实成效，我们特邀了 3 名毕业生和 4 名在校生，围绕“因材施教”、“数字技术”、“新型教学法”与“学习评价”等核心议题，进行深度交流。组织 8 场师生座谈会，针对《动画综合实训》等课程的实施难点，教学建议进行深度交流。对 5 名核心课程教师进行一对一访谈，了解分层教学设计，双导师制推进中的问题与经验。

企业访谈：对 3 家代表性企业的 HR 总监，技术负责人进行一对一访谈，深入了解岗位技能细节，企业对毕业生的核心诉求，校企合作具体方案。

成果分析法：收集学生实训成果 20 份，结合行业导师评价，分析学生作品的行业适配性，技能达标率。梳理近 3 年专业教学成果。

二、专业服务面向产业的发展现状及发展趋势

（一）产业发展现状

当前动漫产业正处于“政策扶持+技术突破+跨界融合”的关键发展期，区域产业布局与行业需求呈现多维度特征，为专业建设提供明确对接方向。

1.政策体系全面覆盖，构建产业发展保障网

国家与地方政策形成“战略引导+精准扶持”的双重支撑。国家层面，《“十五五”数字经济发展规划》将动漫纳入“数字文化产业集群”培育重点，明确推动 AI，XR 技术规模化应用。政策红利正加速动漫产业从“内容创作”向“科技文化融合”转型，为专业对接产业提供政策依据。

2.技术迭代加速落地，生产效率显著提升

AIGC 与数字技术已深度渗透制作全流程。角色建模环节，Blender 的 AI-Shape 插件通过 GAN 架构将手绘草图转化为 3D 模型，效率显著提升，成为行业标准化应用范式。但部分企业反映技术应用仍停留在“局部环节”，全流程智能化尚未普及。

3.产业结构多元分化，细分领域特色鲜明

区域产业形成“游戏主导，影视赋能，文创补充”的格局：18 家游戏公司以手游动画，角色建模为核心，占比 40%，其中中小型厂商聚焦轻量化内容开发，大型研发公司布局 UE5 虚拟制片。12 家影视动画企业侧重 IP 衍生开发，如《时光代理人》团队通过政策支持打造虚拟偶像直播系统，实现 IP 价值二次变现。10 家文创企业则结合地域文化，开发 AR 动画地标，数字藏品等跨界产品。受访企业中，68%的业务已覆盖“内容创作+衍生开发”，但中小微企业仍面临“产能不足，IP 孵化能力弱”的困境。

（二）产业发展趋势

未来 3-5 年，动漫产业将呈现“技术深度融合，IP 工业化，产教协同化”的发展趋势，对专业人才培养提出全新要求：

元宇宙场景化应用加速：VR/AR 技术与动漫深度结合，形成沉浸式体验场景，如日本动漫工作室已推出“动漫世界 VR 体验馆”，用户可与角色实时互动。区域政策正跟进布局，北京设立“元宇宙动画专项基金”，支持《灵笼》团队开发虚拟制片系统，推动“云端协作+实时渲染”工业化流程。预计未来 5 年，30%以上动漫项目将包含元宇宙场景模块。

AIGC 全流程渗透：从“局部辅助”向“全链优化”升级，AI 将覆盖剧本生成，角色动画，渲染输出等环节。行业对“AI 工具训练师”“技术美术”等新岗位需求将增长 50%。

跨媒介 IP 生态构建：政策推动 IP 从“内容产品”向“数字资产”转型，如《雾山五行》通过“剧集+游戏+虚拟演唱会”布局，衍生收入超主内容 3 倍。区域文创企业正探索“地域文化 IP 数字化”，如黑龙江《极地护卫队》结合冰雪科技开发动画场景，应用于数字冰雪节。IP 开发将呈现“创作-运营-变现”全周期工业化模式。

数字资产创新变现：区块链技术赋能 IP 确权与交易，杭州支持动画 IP 开发为数字藏品，结合 AR 实现“角色-地标”互动打卡。元宇宙平台中，动漫角色，场景将成为可交易虚拟资产，形成“内容消费+资产投资”双盈利模式，这要求从业者具备 IP 商业运营与数字资产管理能力。

三、专业代表性合作单位对技术技能人才的需求情况

总述：企业优先录用兼具“技术精度+艺术审美+商业思维”的复合型人才，在技术层面要求模型精度达标，动画逻辑流畅。在艺术层面需具备场景氛围营造，视觉节奏把控能力。在商业层面需理解项目核心需求（如城市展示的专业性，旅游宣传的传播性），确保

数字内容贴合实际应用场景。同时强调职业素养，要求具备项目进度把控能力与细节打磨意识，适配中小微创意企业“多项目并行，高时效交付”的工作特性。

（一）海南点构空间设计有限公司

1.企业简介及现状

海南点构空间设计有限公司成立于2019年5月，注册地位于海南省海口市龙华区，是海南区域内聚焦空间数字化+文化创意融合发展的代表性企业。公司以“数字技术赋能空间价值表达”为核心定位，业务覆盖专业设计服务，多媒体设计，三维城市展示，数字文化创意内容应用，电脑动画设计，应用软件开发等多元领域，形成“空间建模-动画呈现-交互体验”的全链条服务能力。

2.企业人才需求

三维场景建模师为三维城市展示，文旅场景数字化项目提供核心支撑，需负责地域特色场景（如海南火山海岸，滨海驿站，传统街区）的高精度建模，当前该岗位占企业人才招聘需求的35%以上，重点服务临高场景还原，火山地质公园虚拟展示等在地化项目。

（二）海南西本工程设计有限公司

1.企业简介及现状

海南西本设计工程有限公司成立于2017年8月22日，法定代表人为付玉川，注册资本为100万元人民币，企业地址位于海南省海口市美兰区海甸四东路大成公寓小区C栋407房。公司所属行业为专业技术服务业，经营范围包括建设工程施工、建设工程设计、测绘服务等许可项目，以及专业设计服务、平面设计、园林绿化工程施工等一般项目，公司目前的经营状态为存续，参保人数较少，2024年9月时显示为5人。

2.企业人才需求

数字内容动画师：承担电脑动画设计与多媒体内容制作任务，涵盖空间漫游动画，商业展示动画，文旅IP动态呈现等方向，需将静态建模成果转化为动态可视化内容，适配城市规划汇报，旅游宣传推广等多元场景。

（三）海南高合文化传播有限公司

1.企业简介及现状

海南高合文化传播有限公司成立于2014年12月18日，法定代表人为高英俊，注册资本为500万人民币，企业类型是有限责任公司，所属行业为广播。电视。电影和录音制作业。公司的统一社会信用代码为9146010032419979XF，注册地址位于海南省海口市琼山区

国兴街道办海府海航首府南区西天盈广场 13A03-13A05。

公司的经营范围包括广播电视节目制作经营。电视剧制作。音像制品制作等许可项目，以及电影摄制服务、文艺创作、摄像及视频制作服务、广告设计、代理等一般项目。

2.企业人才需求

交互体验设计师：聚焦数字文化创意内容的应用落地，负责虚拟场景的交互逻辑设计，VR 适配优化，需确保三维场景与用户的沉浸式互动体验，适配数字孪生城市，虚拟导览等新兴业务模块。

四、专业所在区域相关人才的供给情况

（一）区域产业岗位需求规模预测

三维建模与动画类岗位：作为海南点构空间设计等企业的核心需求方向，三维场景建模师，数字内容动画师岗位需求占比达 35%-40%。结合猎聘 2025 年海南招聘数据，仅海口，三亚两地的 3D 建模设计师，游戏动画师岗位常年在招量就达 400-600 个/年，且 60%企业明确标注“急聘”。叠加临高三维城市建模，火山地质公园虚拟展示等在地化项目增量，预计该类岗位年均需求将突破 800 人次。

文旅数字内容类岗位：受三亚酒旅业“智慧旅游人才需求占比 44.49%”的带动，文旅 IP 动画师，虚拟导览内容设计师等岗位需求快速增长。海南非遗数字化，元宇宙场景开发等项目进一步加剧缺口，如陵水海风小镇数字创意产业基地年需 200 名相关人才，预计该类岗位年均需求达 300-500 人次，地域文化适配能力成为核心录用标准。

（二）区域内专业布点情况

数字媒体艺术设计专业：共 5 所高职院校开设该专业，形成海口集聚，三亚补充的布局：

海南软件职业技术学院：依托动画与数字创意学院，与陵水共建数字创意产业学院，侧重三维动画，虚拟现实内容设计，年输送毕业生 200 人左右，课程涵盖数字项目合成，VR 内容制作等核心模块。

海口经济学院，三亚城市职业学院：侧重影视后期剪辑，数字交互设计，对接本地广告传媒，文旅企业需求，实习基地多集中在海口金贸区，三亚迎宾路文创街区。

三亚理工职业学院，海南东方新丝路职业学院：后者 2024 年新增该专业并同步开设动漫与游戏设计专业，侧重游戏美术，数字创意建模，适配壳木游戏等企业需求。

动漫与游戏设计专业：仅海南东方新丝路职业学院于 2025 年新设，为海南首个明确以

“动漫+游戏”为核心的高职专业，课程包含动画运动规律，游戏角色设计等，填补了区域游戏美术人才培养的空白。

五、专业建设现状与调研结果对比分析

（一）人才培养目标

当前专业人才培养目标聚焦基础技能达标，核心定位为培养掌握 2D 动画，3D 建模基础技能，能从事动漫内容制作的技术人才，具体目标包括：

掌握 Animate，Blender 等软件基础操作，能完成简单角色/场景建模与动画制作。具备基础数字内容设计能力，适配广告传媒，小型动画工作室的基础岗位。未明确结合海南“文旅数字化”地域特色，也未纳入“AI 辅助设计，数字孪生，地域文化 IP 开发”等新兴能力目标，目标表述偏向“通用型技能”，缺乏产业针对性。

（二）调研结果

岗位需求导向：海南区域核心岗位需求“技术+地域+商业”复合型能力，如海南点构空间设计要求人才“会 Blender+UE5 协同，能还原海南滨海/火山场景，理解文旅宣传场景需求”。

新兴岗位要求：数字孪生建模师，AIGC 辅助设计工程师等新兴岗位，需掌握“点云数据处理，Midjourney 参数优化”等技能，调研显示此类岗位年均需求超 350 人次，而当前目标未覆盖。

地域适配需求：85%受访企业希望人才具备“海南地域文化理解能力”，能开发南洋风格建筑建模，非遗数字化内容，当前目标未提及地域文化适配。

（三）对比分析

维度	专业建设现状	调研需求	核心差距
技能覆盖	传统软件基础（Animate/Blender 基础）	传统技能+新兴技术（UE5/AIGC/点云处理）	缺失新兴技术能力目标，无法适配数字孪生，AIGC 岗位需求
地域适配	无海南地域文化相关能力要求	需掌握海南场景还原，地域 IP 开发能力	未结合海南“文旅数字化”特色，与海南点构等企业在地化需求脱节

岗位定位	基础制作岗（如助理建模师，动画师）	复合型岗（如场景建模+渲染+文旅内容设计）	目标定位偏低，无法满足企业“一专多能”的用人需求

（二）课程体系

当前课程体系以“传统技能模块”为核心，具体结构如下：

核心课程：《二维动画设计》《三维动画基础》《AE 后期合成》等传统课程，，侧重软件基础操作。

辅助课程：《标志设计》《平面构成》等通用设计课程。

新兴技术课程：开设《Blender 建模》

（三）实践教学

实践模式需求，海南点构等企业希望实践教学采用“真实项目驱动”，如共同开发“乐东三维城市片段”“三亚解放军总医院建筑动画”等在地化项目，而非模拟任务。

（四）师资队伍

动漫设计与制作专业团队在近年的师资队伍建设中，现有教学一线教师 19 名，其中专职 16 名，兼职教师 3 名。专业老师基本都是为“美术教育”“数字媒体艺术”“动画”专业，其中高级职称 5 人、中级职称 5 人，动漫设计与制作专业团队在近年的师资队伍建设中，由于动漫产业为新兴产业，教师年龄分布以青年教师为主。

（五）产教融合

当前产教融合以“浅层次合作”为核心，合作模式单一，具体现状如下：

合作企业有 3 家合作单位，均为动漫企业，合作期限 3 年。开展“学生短期实习”“企业人员偶尔讲座”，无课程共建，技术共研，实训项目开发等深度合作。与企业联合开发实训教材，共建实训基地，形成“订单班”“企业冠名项目”，合作未纳入专业人才培养全流程。

六、专业教学改革建议

（一）专业教学存在的问题与不足

1.从学生实习反馈回来的情况来看，学生能力素质不达标、缺乏职业素养、创新能力、团队协作能力，这些都在我们的专业课程授课过程没有重视工作过程产生的后果。

2.实训条件不足，机房的设备带不动最新版本的软件，三维高质动画的渲染要求甚至更高，很多实训项目不能开展，设备制约了学生的能力发展上限，也就达不到企业的能力要求水平。

3.师资不足，3 个年级的 20 门专业课，教师数量不足，每人授课的课程各不相同，发展不了课程组群，课程的教学方案一个人来定，对教学问题看不全面，不透彻，不利于学生的学习。

（二）专业教学改革建议

按照“以教育思想观念改革为先导，以教学改革为核心，以教学基本建设为重点，注重提高质量，努力办出特色”的基本工作思路，本专业逐步从以下几个方面进行专业的改革：

1.专业方向多元化

在“能力本位”课程观的基础上，朝“多元整合型”方向发展，突出专业课程的职业定向性，以职业能力作为配置课程的基础，使学生获得的知识、技能真正满足职业岗位的需求；注重知识和技能的结合，专业知识强调针对性和实用性，培养学生综合运用知识和技能的能力；强化学生职业能力训练，综合开发学生的职业能力，强化学生创新能力的培养，提高学生就业上岗和职业变化的适应能力。

2. 教学内容项目化

为让教学与动漫项目有机结合，可以尝试将一些公司正在运行的项目带到教学中，以提高学生的感性认识及实战能力。

（1）老师把经动漫公司制作并已经播出的动画镜头带入课堂，让学生练习；

（2）将动漫公司目前正在开展的项目带入教学，让学生进入实战，组织学生分组创作，并计入课程作业成绩。学生在实战上体会到了专业学习的价值，创作积极性高，公司有一定的收获。

（3）将专业性的比赛与相关课程结合，学生的课程作业同时也是参赛作品。

3.职业素养教育全程化

有意识地培养职业道德、职业态度、职业作风等方面的隐性素养。隐性职业素养是大学生职业素养的核心内容。核心职业素养体现在很多方面，如独立性、责任心、敬业精

神、团队意识、职业操守等。将职业素养教育融入到整个教学进程中去，主要通过以下两种方式：

（1）配合相关的职能部门完成大学生职业素养的培养。如以就业指导部门为基础成立大学生职业发展中心，并开设相应的课程，及时向大学生提供职业教育和实际的职业指导，最好是要配合提供相关的社会资源。

（2）深入了解学生需要，改进教学方法，提升大学生对专业学习的兴趣，满足学生对本专业各门课程的求知需求，尽可能向学生提供正确、新颖的学科信息。

（三）专业教学改革的基本保障

校企按照专业人才规格和职业岗位能力要求建设动漫制作技术专业的课程标准体系，学校和企业依据企业员工培养方式需求制定教学计划，确定培养方向和目标。根据岗位技能要求制定教学大纲，精选教学内容。依据企业生产标准按职业教育规律组织教学。校企双方对学生进行校园文化和企业文化的双重教育，将企业文化融入学生素质培养和德育培养过程。

综上所述，我院开设动漫制作技术专业是可行的和必要的，设置该专业有利于建立完善的动画设计相关教育体系，满足市场对网络直播与运营专业人才的需求，提升我校的影响力及办学水平。

执笔人：隐去

2026 年 4 月 20 日

附件 2

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：二维动画设计（1212141001）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第__二__学年，第__3__学期

（四）基准学时：__48____学时，计__3__学分

二、课程定位

Animate 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它功能强大，易学易用，深受网页制作爱好者和设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。目前，我国很多职业院校的数字媒体艺术类专业，都将“Animate”作为一门重要的专业课程。为了帮助学生能够熟练地使用 Animate 来进行创意设计，所以动漫教研室决定开设该门课程进行讲解教学。

本课程有完善的知识结构体系。在基础技能篇中，按照“软件功能解析、 课堂案例 、 课堂练习 、 课后习题”这一思路进行讲解。通过软件功能解析，使学生快速熟悉软件功能和制作特色；通过课堂案例演练，使学生深入学习软件功能和动画设计思路；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。在案例实训篇中，根据 Animate 在设计中的各个应用领域，通过对这些案例的全面分析和详细讲解，可以使学生在学习过程中更加贴近实际工作，艺术创意思维更加开阔，实际设计制作水平不断提升。

三、课程目标

（一）能力目标

1.掌握 Animate CC 2019 的基本操作

2.掌握图形的绘制和编辑的使用方法

3.掌握对象的编辑和操作的使用方法

4.掌握文本编辑的使用方法和技巧

5.掌握外部素材的使用方法和技巧

6.掌握元件和库的使用方法

（二）知识目标

1.了解层的概念并掌握层和高级动画的制作

2.了解动态标志设计概述，掌握不同种类标志的设计方法和技巧

3.了解社交媒体设计概述，掌握不同种类公众号的设计方法和技巧

4.了解动态海报设计概述，掌握不同种类海报的设计方法和技巧

4.了解节目片头设计概述，掌握各种片头设计方法和技巧

（三）素质目标

1.培育学生基本的 AN 软件操作能力水平。

2.为学生学习相关课程奠定基础。

3.提升学生的就业和创业竞争力。

四、课程设计

（一）设计思路

本课程是一门概念性和实践性都很强的面向实际应用的课程。结合标识设计的理论知识跟软件操作的配合，让学生掌握基本操作方法和矢量图形制作技巧，为今后的专业学习或深入的设计打下基础。课程教学过程中运用 AI 技术绘制效果图与授课内容进行融合比对，提高课堂效率和效果。增强课程的趣味性和技术性。一定成都上提高学生对课程的认同度和学习兴趣。在课程考核过程中运用 AI 技术，快速判断学生程序的正确行，提高考核效率。

（二）课时分配

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	第一章	Animate 基础知识	2 学时
2	第二章	图形的绘制编辑	2 学时
3	第三章	对象的编辑	2 学时
4	第四章	文字电话制作	4 学时
5	第五章	素材的导入方法	4 学时
6	第六章	元件和库的概念	4 学时
7	第七章	二维动画制作	4 学时
8	第八章	二维动画和图层	4 学时
9	第九章	音频素材编辑	4 学时
10	第十章	动作脚本使用方法	4 学时
11	第十一章	组件和动画	4 学时
12	典型案例	五个典型案例融入课程思政 AI 技术及对应岗位	10 学时

（三）课程单元描述

课程单元 第一单元

课程单元名称	Animate CC 2019 基础知识	课时数	2
学习目标	了解 Animate CC 2019 的操作界面，掌握文件操作的方法和技巧		
学习内容	任务 1 介绍 flash 软件的基本情况:; （1）了解 flash 的历史发展及应用领域 （2）学习掌握 flash 的安装与运行; （3）熟悉 flash 的操作环境 任务 2 介绍 flash 软件的工作环境: （1）详细介绍工作环境中的菜单 （2）详细介绍工作环境中的工具 （3）详细介绍工作环境中的面板 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 动画基础知识教学，虽覆盖了帧操作、元件创建等核心内容，但存在理论灌输偏多、实操引导不足的问题——部分学生教学反思整改内容：:对关键帧与补间动画的逻辑关联理解模糊，实操中常出现帧序列混乱问题。整改将优化教学结构，缩减理论讲解时长，新增案例拆解+分步实操环节，先以简单逐帧动画案例示范帧的添加逻辑，再让学生分组完成基础补间动画任务，同时设置实时答疑岗，针对性解决学生实操困惑，强化知识与应用的衔接		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 第二单元

课程单元名称	绘制与编辑图形	课时数	2
学习目标	掌握绘制卡通图形的方法和技巧		
学习内容	任务 3 熟识绘图工具 （1）绘制线条 （2）卡通螃蟹 任务 4 选择对象的方法 （1）选择工具 （2）套索工具的使用 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 绘制与编辑图形教学，虽讲解了矩形、钢笔等工具的基础用法及变形、组合等编辑技巧，但教学效果未达预期：学生对钢笔工具锚点控制的理解薄弱，绘制曲线图形时易出现线条生硬、锚点冗余问题，且对“形状绘制”与“对象绘制”模式的区别认知模糊，导致图形编辑时频繁出现意外合并或无法修改的情况。整改将聚焦“工具实操”与“模式辨析”两大核心，先通过对比演示明确两种绘制模式的适用场景及切换方法，再针对钢笔工具设计“锚点定位—手柄调节—曲线优化”的阶梯式实操任务，搭配“错误案例展示”环节点出常见问题		

教学方法和建议	二维动画教学以动画原理与绘画基础为核心，通过案例剖析、软件实操、项目驱动及小组协作，引导学生从模仿练习迈向创意创作，同时注重反馈交流与耐心培养
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	动画原画，素描基础
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 第三单元

课程单元名称	对象的编辑与修饰	课时数	2
学习目标	掌握对象的变形方法和技巧，掌握对象的操作方法和技巧，掌握对象的修饰方法，熟练运用对齐面板与变形面板编辑对象		
学习内容	任务 5 绘制形状综合案例“蘑菇房屋” （1）变形功能制作夸张的图形效果 （2）使用变形面板、扭曲与封套变形 任务 6 学会着色工具的使用 （1）用墨水瓶工具为水兽描边、用颜料桶工具为猫换颜色 （2）使用填充变形工具绘制蜻蜓 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 对象的编辑与修饰教学，覆盖了对象选择、缩放旋转、颜色填充及滤镜添加等基础内容，但从学生作业及课堂反馈来看，存在明显短板：学生对对象层级管理，认知缺失，多个对象叠加时易出现选择混乱，且在运用渐变填充和滤镜效果时，常因参数调节盲目导致画面杂乱，未能实现修饰效果与对象主题的适配。整改将以逻辑梳理+场景应用为核心优化教学：先通过图层面板演示+对象锁止实操明确层级管理技巧		
教学方法和建议	二维动画教学应夯实绘画与十二法则等基础，以项目驱动拆解全流程任务，结合分层训练与案例临摹，善用软件工具并通过实战反馈与团队协作提升创作能力		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 第四单元

课程单元名称	编辑文本	课时数	4
学习目标	熟练掌握文本的创建和编辑方法，了解文本的类型及属性设置，熟练运用文本的转换来编辑文本		

学习内容	任务 7 文本类型 （1）静态文本在网络中的搭配及应用 （2）使用输入文本制作简易留言簿 任务 8 在 flash 中创建文字 （1）利用打散命令处理文字 （2）位图与文字的结合 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 编辑文本教学，虽涉及文本工具使用、字体格式设置及文本转换为矢量图形等内容，但教学效果存在明显不足：学生能完成基础文本输入，却对静态文本、动态文本、输入文本的功能差异混淆不清，在制作交互动画时无法正确选择文本类型；同时，文本与图形的排版适配能力薄弱，常出现文字重叠、对齐混乱问题，且对文本轮廓化后的编辑技巧掌握欠缺。整改将以类型辨析+场景实操为核心：先通过表单交互，标题展示等典型场景，对比三种文本类型的适用场景及属性设置差异
教学方法和建议	二维动画教学宜以动画原理与运动规律为基，结合演示、案例分析与任务驱动法教授软件操作，通过分阶段实践（基础动作→角色循环→综合短片）强化技能，同步注重音画同步、团队协作与作品反馈优化
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	PS、以及平面、动画相关基础理论知识
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 第五单元

课程单元名称	外部素材的应用	课时数	4
学习目标	了解图像和视频素材的格式，掌握图像素材的导入和编辑方法，掌握视频素材的导入和编辑方法		
学习内容	任务 9 图层管理 （1）创建及删除图层 （2）图层重命名及图层顺序调整 （3）图层文件夹的使用、分散到图层 任务 10 元件、实例和库 （1）元件的创建及类型 （2）元件的编辑、按钮元件的编辑、库 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 外部素材应用教学，虽讲解了图片、音频、视频等素材的导入方法及基础适配操作，但学生实操中暴露出诸多问题：一是对素材格式兼容性认知不足，常因导入 PSD 分层图、FLV 视频等非最优格式导致素材失真或无法读取；二是素材优化意识薄弱，导入的高清图片未做压缩处理，导致动画文件体积过大、播放卡顿；整改将以“格式规范+优化技巧+同步实操”为核心：先梳理常用素材的最优格式及导入注意事项，制作“素材格式速查表		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		

教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 第六单元

课程单元名称	元件和库	课时数	4
学习目标	了解元件的类型，熟练掌握元件的创建方法，掌握元件的引用方法，熟练运用库面板编辑元件		
学习内容	任务 11 逐帧动画制作 任务 12 动作补间动画制作 （1）新旧照片 （2）旋转雷达 任务 13 形状补间动画制作 （1）多彩卷卷、形状提示功能应用 （2）动画的优化、测试及发布 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 元件和库的教学，虽涵盖了图形、按钮、影片剪辑三种元件的创建及库面板的基础操作，但从学生实操反馈来看，核心问题突出：一是对三种元件的功能差异与适用场景认知模糊，如误用图形元件制作交互按钮、用影片剪辑实现静态图形复用，导致动画效果异常；二是库资源管理意识缺失，素材随意堆放未分类，后续查找与修改效率极低。整改将以“类型辨析+规范管理+逻辑强化”为核心：先通过交互按钮制作，循环动画片段设计等场景化案例，对比三种元件的属性差异及调用逻辑；再演示库面板的文件夹分类、素材重命名及备注功能，明确“创建即分类”的操作规范		
教学方法和建议	二维动画教学应以原理奠基+软件实操+项目驱动为核心，先借经典案例讲透运动规律与分镜逻辑，再按基础操作-角色设计-动作制作-后期合成阶梯式示范软件，同时鼓励以小组协作完成短片创作，并通过速写观察与作品反馈强化创意与表现力		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 第七单元

课程单元名称	制作基本动画	课时数	4
学习目标	了解动画和帧的基本概念，掌握逐帧动画的制作方法，掌握形状补间动画的制作方法，掌握传统补间动画的制作方法		

学习内容	任务 14 使用引导层制作动画 使用引导层制作飞舞的萤火虫 任务 15 使用蒙版制作文字 使用蒙版制作热气腾腾的水纹特效 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 制作基本动画教学，覆盖了逐帧动画、形状补间、动画补间三种核心动画的制作流程，但学生实操成果暴露出明显问题：一是对动画类型的适用场景判断失误，如用逐帧动画实现简单位移导致制作效率低下，用形状补间处理元件对象引发效果失效。二是关键帧设置逻辑混乱，常出现帧间隔不合理、关键帧冗余等问题，导致动画播放卡顿或节奏失常。整改将以场景匹配+逻辑拆解+效果优化为核心。先通过文字闪烁，图形移动，角色转身等典型需求，明确三种动画的适用边界。再以目标拆解—关键帧定位—属性设置的步骤化演示，强化帧序列逻辑
教学方法和建议	二维动画教学宜以项目驱动为核心，融合理论讲解与软件实操，通过经典案例导入、分层任务训练、团队协作模拟及多维评价反馈，辅以 AI 工具增效，助力学生夯实运动规律基础、精通全流程技能并激发创意思维
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	动画原画，素描基础
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 第八单元

课程单元名称	层与高级动画	课时数	4
学习目标	掌握层的基本操作,掌握引导层和运动引导层动画的制作方法,掌握遮罩层的使用方法和应用技巧		
学习内容	任务 16 层与高级动画 （1）通过对课堂案例的讲解掌握制作飘落的叶子动画的方法 （2）再通过软件相关功能的解析学习遮罩层和引导层命令的使用方法，以及分散到图层命令的应用技巧 （3）再通过课堂练习巩固软件功能及动画制作技巧 （4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法，成果展示教学方法，让学生分享自己的创作思路，教师点评不同学科元素对分镜的提升作用积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	PS、以及平面、动画相关基础理论知识		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 第九单元

课程单元名称	声音的导入和编辑	课时数	4

学习目标	了解音频的基本知识，了解声音素材的格式，掌握压缩声音的几种方法
学习内容	任务 17 声音的导入和编辑 （1）通过对课堂案例的讲解掌握制作游戏界面的方法 （2）再通过软件相关功能的解析，学习导入声音文件，以及进行声音的属性设置 （3）再通过课堂练习巩固软件功能及动画制作技巧 （4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	动画原画，素描基础
教师执教能力要求	对 AI\PS 以及标识设计概念了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 第十单元

课程单元名称	动作脚本应用基础	课时数	4
学习目标	了解数据类型，掌握语法规则，掌握变量和函数，掌握表达式和运算符。		
学习内容	任务 1 动作脚本应用基础 （1）通过对课堂案例的讲解掌握制作闹钟详情页主图的方法 （2）再通过软件相关功能的解析学习动作脚本的使用方法，以及语法规则的使用技巧 （3）再通过课堂练习巩固软件功能及动画制作技巧 （4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力		
教学方法和建议	二维动画教学采用 案例导入 + 理论奠基 + 项目驱动 模式，以动画十二原则为核心，结合 Adobe Animate 工具开展分层实践，通过团队协作、作品互评与行业点评助力学生夯实技能、激发创意		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		
教师执教能力要求	对 AI\PS 以及标识设计概念了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 第十一单元

课程单元名称	组件和动画预设	课时数	4
学习目标	了解组件及组件的设置，掌握动画预设的应用、导入、导出和删除		
学习内容	任务 1 组件和动画预设 （1）通过对课堂案例的讲解掌握制作房地产广告的方法 （2）再通过软件相关功能的解析学习交互式动画与组件的应用方法 （3）再通过课堂练习巩固软件功能及动画制作技巧 （4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力		
教学方法和建议	二维动画教学宜以项目驱动为核心，融合理论讲解与软件实操，通过经典案例剖析、分层任务训练、团队协作模拟及多维评价反馈，借力 AI 工具提升效率，兼顾基础夯实与创意激发，助力学生掌握全流程制作技能		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画原画，素描基础		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

（四）典型案例单元描述

典型案例一

课程单元名称	组件和动画	课时数	2
学习目标	了解组件及组件的设置，掌握动画预设的应用、导入、导出和删除		
学习内容	任务 1 组件和动画 （1）组件动画的综合应用 （2）组件动画交互的方式 （3）编程与组件之间的融合 （4）对课堂案例的讲解掌握制作房地产广告的方法。再通过软件相关功能的解析学习交互式动画与组件的应用方法。再通过课堂练习巩固软件功能及动画制作技巧。最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 组件和动画联动教学，虽讲解了按钮、复选框等常用组件的添加方法及基础动画制作，但学生实操中问题凸显：一是对组件核心功能理解片面，仅掌握组件外观设置，却不清楚其交互触发本质，无法将组件与动画效果关联。二是组件事件与动画帧的联动逻辑混乱，如点击按钮跳转帧时，常因帧标签缺失或事件代码错误导致交互失效。整改将以交互逻辑+联动实操+风格适配为核心：先通过“按钮控制动画播放/暂停”案例，拆解“组件添加—事件绑定—帧标签设置”的联动流程；再演示组件样式自定义技巧，明确“外观与动画主题匹配”的设计原则		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用 AI 技术完成角色设计，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	动画师助理		
思政融入点	在设计与制作过程中，引导学生深入了解对应海南革命文化内涵与象征意义，将传统海南黎族元素融入模型细节与色彩设计中，如在服饰上添加传统纹样，培养学生的文化传承意识与创新思维，制作出具有中国文化特色的卡通形象		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例二

课程单元名称	图标设计动画	课时数	2
学习目标	了解动态标志设计的概念，了解动态标志设计的功能，掌握动态标志动画的设计思路		

学习内容	任务 1 图标设计动画 （1）图标动画的编辑方法 （2）图标设计概念 （3）图标之间的交互理论 （4）通过对标志设计的概述掌握动态标志设计的技巧。对标志设计的讲解掌握影视动态标志、科技动态标志和艺术动态标志等的制作方法 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 图标设计动画教学，虽整合了图标绘制、动画补间及效果优化等内容，但学生作品暴露出显著问题：一是图标造型与动态效果脱节，如为简约线性图标添加复杂旋转动画，导致视觉杂乱。二是动画节奏把控失当，多数作品存在帧间隔均匀、无快慢起伏的问题，缺乏感染力。整改将以造型适配+节奏设计+状态逻辑为核心：先通过购物车图标效案例，讲解动态效果与图标风格的匹配原则；再引入关键帧密度调节技巧，演示如何通过增减关键帧控制动画节奏
教学方法和建议	二维动画教学可采用理论奠基+案例引路+分层任务+项目实战模式，以动画十二原则为核心，结合 Adobe Animate 等工具强化技能，通过团队协作与多维评价助力学生从临摹到原创进阶 运用 AI 技术完成角色设计，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果
对应岗位	场景设计师
思政融入点	在动画制作前，引导学生思考党建国徽图标的教育意义，传递内在元素和文明的正能量价值观。同时，通过反复打磨动画细节，培养学生的耐心与敬业精神，让学生明白优秀的动画作品需要不断地修改与完善
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例三

课程单元名称	基础媒体动图设计	课时数	2
学习目标	了解社交媒体动态的功能，了解社交媒体动态的类别，掌握社交媒体动态的设计思路		
学习内容	任务 1 基础媒体动图设计 （1）动态图形的制作方式 （2）静态图形和文字的叠加 （3）动效的应用方式 通过对贺卡设计的概述掌握贺卡设计的技巧。通过对贺卡设计的讲解掌握美食类微信公众号横板海报、社交媒体类微信公众号首图和社交类媒体微信公众号文章配图等的制作方法 教学反思整改内容：本次 ANIMATE 基础媒体动图设计教学，虽涵盖了图片素材处理、简单动效添加及动图导出等基础内容，但学生作品反映出诸多核心问题：一是媒体素材与动效融合生硬，如将静态风景图与快速闪烁的文字动效叠加，缺乏视觉焦点；二是动效设计逻辑混乱，多个元素动效同时启动且节奏无序，导致动图杂乱无章。整改将以素材适配+动效逻辑+导出规范为核心：先以节日祝福动图为案例，演示如何根据素材风格确定主从动效关系；再引入动效时间轴规划表，指导学生按先主后次原则排布元素动效		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法，成果展示教学方法，让学生分享自己的创作思路，教师点评不同学科元素对分镜的提升作用积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高，运用 AI 技术完成模型的效果图设计，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	动画师		
思政融入点	通过介绍游戏行业中动图设计对游戏品质的重要性，强调岗位的责任与担当，培养学生严谨细致的工作态度。在动态图形制作过程中，引导学生树立精益求精的意识，反复测试与调整权重		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例四

课程单元名称	动态海报设计	课时数	2
学习目标	了解动态海报的功能，了解动态海报的特点，掌握动态海报的设计思路		
学习内容	任务 1 动态海报设计 （1）动态效果的预设 （2）动态文件的输出 （3）静帧转动图的方式 （4）通过对动态海报的概述掌握标志设计的技巧。对动态海报的讲解掌握节日类动态海报、美妆类动态海报和旅游类动态海报等的制作方法		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用 AI 技术完成模型的效果图设计，与课堂制作效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	商业动画师、影视后期制作师		

思政融入点	挖掘校史馆中的正能量元素，在场景建模中注重细节刻画，如在教学楼走廊设置文化宣传栏、培养学生对校园的热爱与对美好生活的向往，同时通过团队协作完成复杂场景建模，增强团队合作意识
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例五

课程单元名称	动画广告设计	课时数	2
学习目标	了解电商广告设计的概念，了解电商广告的传播方式，了解电商广告的表现形式，掌握电商广告动画的设计思路		
学习内容	任务 1 动画广告设计 （1）动画效果应用 （2）传统补间的使用方式 （3）综合商业动画广告的制作方式 （4）通过对广告设计的概述掌握电商广告设计的技巧。对广告设计的讲解掌握女包广告、空调扇广告和豆浆机等的制作方法		
教学方法和建议	二维动画教学可采用理论奠基+案例引路+分层任务+项目实战模式，以动画十二原则为核心，结合 Adobe Animate 等工具强化技能，通过团队协作与多维评价助力学生从临摹到原创进阶 运用 AI 技术完成模型的效果图设计，与课堂制作效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	动画制作全流程岗位		
思政融入点	通过参与动画短片项目，让学生体验真实的动画项目制作流程，培养学生的项目意识与责任担当。在渲染过程中，引导学生树立节约资源的意识，合理设置渲染参数，避免不必要的渲染时间浪费，同时鼓励学生与团队中的建模师、动画师		
教师执教能力要求	对二维动画流程了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

本课程考核成绩总分为 100 分，由过程性考核（60 分）和终结性考核（40 分）两部分构成。过程性考核聚焦学生日常学习表现与阶段性任务完成质量，终结性考核侧重学生综合运用专业知识解决复杂问题的能力，具体分值分布如下：

考核类型	包含模块	分值占比
过程性考核（60 分）	课堂表现与出勤（10 分）	10%

考核类型	包含模块	分值占比
	阶段性实践任务（30 分）	30%
	理论作业与案例分析（10 分）	10%
	团队协作表现（10 分）	10%
终结性考核（40 分）	综合动画作品创作与答辩（40 分）	40%

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《Animate CC 动画制作与应用》周建国 2024 第二版，中国工信出版集团

（二）参考书

《Flash 二维动画项目制作教程》史荧中　2023 年 第二版　电子工业出版社

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源：国家高等教育智慧教育平台 《二维动画制作》（湖南科技学院）；勤学网《Animate - flash 动画入门到精通教程》。

2.行业报告网站：

（1）恒州博智（QYResearch）| 发布《2024 - 2030 全球与中国 2D 动画服务市场现状及未来发展趋势》，数据显示 2023 年全球 2D 动画服务市场销售额达 265.2 亿美元，预测 2030 年将达 346 亿美元，还分析了全球主要企业的竞争态势和各地区发展特点。

（2）头豹研究院：在文创行业相关报告中，提及二维动画在政务宣传、医疗科普等领域的应用拓展，以及 AI 自动补帧等技术对二维动画制作效率的提升，同时梳理了行业对动画设计人才的技能要求。

（3）艾媒咨询：在数字内容产业报告中，拆解 MG 动画等二维动画形式在短视频营销中的优势，包括制作成本、传播效果等，还分析了年轻用户对二维动画风格的偏好趋势。

3.学校学习资源

（1）湖南科技学院：　《二维动画制作》课程经过十年建设形成完善体系，师资队伍兼

具教学与科研经验，课程采用案例驱动、项目结合的教学方法，还设置创意作品创作环节，培养学生的创新能力。

（2）北京电影学院：动画学院开设《二维动画基础》《原画设计》等核心课程，通过拆解《大闹天宫》等经典二维动画的制作流程，讲解角色造型、动作设计等技巧，校内动画工作室为学生提供短片创作的实操机会。

七、编制说明

编制人：

编制单位：

编制日期：2026.4.20

教学单位负责人：

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：三维动画基础（1212141002）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第 二 学年，第 3 学期

（四）基准学时： 48 学时，计 3 学分

二、课程定位

《三维动画基础》课程是动漫制作技术专业的核心技术课程，聚焦三维动画制作的基础流程与核心技能，涵盖 建模 、材质、 灯光、绑定、基础动画 五大核心环节。通过课程学习，学生需掌握主流三维软件的基础操作，具备简单三维模型创建、材质灯光渲染、角色基础绑定与动画制作的能力，对接三维建模师、动画师助理、场景建模师、动漫周边设计师、文旅动漫师、短视频动漫师等行业基础岗位需求。同时，课程融入思政教育，在技术学习中培养学生的文化自信、职业素养与创新意识，为后续深入学习三维角色动画、特效制作等课程筑牢技术与素养根基。

三、课程目标

（一）能力目标

1.能熟练运用三维软件完成简单动漫元素的建模，确保模型拓扑合理、布线规范。

2.能独立完成模型的材质赋予与灯光设置，通过调整材质参数营造符合场景氛围的视觉效果。

3.能为简单角色（如 Q 版人物）进行基础骨骼绑定，设置关键帧完成基础动画。

4.能结合项目需求，完成 建模、材质、动画、 简单渲染的完整流程，输出符合要求的三维动画片段或静态渲染图，具备初步的项目落地能力。

（二）知识目标

1.掌握三维动画制作的基本流程，明确各环节在动漫项目中的作用与衔接逻辑。

2.理解三维软件的界面布局、核心工具的原理与操作方法。

3.熟悉三维建模的基本规范、材质灯光的搭配原则、基础动画的运动规律。

4.了解不同应用场景的三维动画技术要求，明确行业对 “模型精度、动画流畅度基础标

准。

（三）素质目标

1.培养学生对动漫行业的热爱与敬业精神，树立精益求精的职业态度，注重细节品质。

2.引导学生树立正确的文化价值观，在动画创作中融入中华优秀传统文化，增强文化自信与文化传承意识。

3.培养学生的创新思维与审美能力，鼓励学生在遵循动画制作规律的基础上，大胆尝试新的创意与表现形式，提升动画作品的艺术感染力。

4.增强学生的团队合作意识与沟通能力，学会在团队中发挥自身优势，倾听他人意见，共同解决项目制作过程中遇到的问题。

5.培养学生的自主学习能力与终身学习意识，使其能够主动关注行业新技术、新趋势，不断更新知识体系，适应动漫行业快速发展的需求。

四、课程设计

（一）设计思路

本课程通过实用的、有趣的、对不同专业课程有较强针对性的多种应用实例，来加强学生对所学知识和技能的理解。融入课程思政，文化传承与自信培养。提升创新与协作能力，在基础技术框架下探索个性化表达（如用独特材质表现国风质感），在小组项目中主动沟通分工，理解 “三维动画是团队协作项目”，培养责任担当意识。AI 技术越来越成熟，三维动画基础课程理论+实践一门课程。课程教学过程中运用 AI 技术绘制三维效果图和动画分镜，与授课内容进行融合比对，提高课堂效率和效果。增强课程的趣味性和技术性。一定成都上提高学生对课程的认同度和学习兴趣。在课程考核过程中运用 AI 技术，快速判断学生程序的正确行，提高考核效率。

（二）课时分配

分章节说明教学内容，课时安排，融入思政元素，并说明教学重点、主要教学模式（包括授课、自学、实验、课堂讨论、作业等）。

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	二维建模的方法	任务 1 二维样条线创建 任务 2 修改器建模	4 学时
2	对象的基本操作	任务 3 对象的复制镜像和阵列移动 任务 4 对象选择、旋转、缩放等基本操作	4 学时

3	修改器、复合对象工具的使用	任务 5 车削的应用 任务 6 挤出的应用 任务 7 倒角的应用 任务 8 弯曲的应用	4 学时
4	三维建模	任务 9 三维建模基础 任务 10 创建复合对象与放样 任务 11 布尔运算 任务 12 三维建模制作房屋	4 学时
5	材质灯光和摄像机	任务 13 材质编辑器 任务 14 灯光类型及应用 任务 15 摄像机及应用	4 学时
6	粒子特效	任务 16 粒子特效 任务 17 空间扭曲	8 学时
7	典型案例	五个典型案例	20 学时

（三）课程单元描述

课程单元 一

课程单元名称	二维建模的方法	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握二维样条线结合修改器建模的方法		
学习内容	任务 1 二维样条线创建 （1）贝塞尔曲线 （2）编辑样条线 任务 2 修改器建模 （1）修改器面板 （2）修改器堆栈控制工具 教学反思诊改内容： 教学反思：学员对贝塞尔曲线的控制点、手柄与曲线形态间的数学关系感到晦涩，难以直观理解，在绘制过程中，对顶点类型的切换及其对曲线平滑度的影响掌握不足，不理解贝塞尔曲线在工业设计、UI 动画路径等领域的核心应用价值 诊改内容：利用 3ds Max 的点曲线或 CV 曲线工具，在视口中实时拖拽控制手柄，使学员直观感受手柄方向控制曲线切线，手柄长度控制曲线曲率的核心原理，展示贝塞尔曲线在汽车车身设计、手机外观轮廓等高精度建模中的实际应用案例		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，在二维样条线建模教学中，应通过可视化案例演示贝塞尔曲线控制原理，结合修改器堆栈操作强化参数化建模意识，通过引导式实践培养学生自主解决问题的能力。		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础		

教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 二

课程单元名称	对象的基本操作	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握对象复制镜像阵列等操作的方法		
学习内容	任务 3 对象的复制镜像和阵列 （1）对象复制 （2）镜像 （3）阵列 任务 4 对象选择、旋转、缩放等基本操作 （1）选择 （2）旋转 （3）缩放		
教学方法和建议	通过案例演示+对比练习模式，先以直观操作展示复制/镜像/阵列的参数差异与适用场景，再通过选择-旋转-缩放的组合任务训练学生掌握三维空间中的精准变换逻辑，积极调动学生学习的主动性		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 三

课程单元名称	修改器、复合对象工具的使用	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握对象复合建模的方法		
学习内容	任务 5 车削的应用 任务 6 挤出的应用 任务 7 倒角的应用 任务 8 弯曲的应用 教学反思诊改内容： 教学反思：车削修改器常因参数理解不清导致建模失败。主要问题体现在：学生对轴与对齐最小、中心、最大的空间关系理解困难，导致模型扭曲，忽略焊接内核造成模型接缝破面；未使用翻转法线导致模型显示为黑色，学生仅能制作简单轴对称物体，无法灵活应对复杂轮廓 诊改内容：使用陶轮塑形类比车削过程，通过半剖面样条线实时演示不同对齐方式的旋转效果差异		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础		

教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生。

课程单元 四

课程单元名称	三维建模	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握放样布尔操作等三维建模修改器建模的方法		
学习内容	任务 9 三维建模基础 （1）标准基本体的创建 （2） 扩展基本体的创建 （3） 建筑模型的创建 任务 10 创建复合对象 （1）创建复合对象的方法 （2）放样对象 任务 11 布尔运算 （1）并集 （2）差集 （3）交集 任务 12 三维建模制作房屋 （1）墙体创建 （2）楼梯创建 （3）T 脚线创建 （4）窗户绘制		
教学方法和建议	采用分步案例驱动法，从标准/扩展基本体快速搭建到复合对象与布尔运算的组合应用，最终通过房屋建模项目整合墙体、楼梯、T 脚线及窗户的协同创建流程，强化空间结构思维与参数化建模能力		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 五

课程单元名称	材质灯光和摄像机	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握贴图和材质设置的方法		

学习内容	任务 13 材质编辑器 （1）不锈钢金属材质 （2）玻璃材质 （3）多维/子对象材质 （4） 顶/底材质 任务 14 灯光类型及应用 （1）点光源 (2)环境光 （3）聚光灯 任务 15 摄像机及应用 （1） 创建和调整摄像机 （2）摄像机基本参数 教学反思诊改内容： 教学反思：学生面对材质编辑器、材质/贴图浏览器、参数卷展栏等多窗口协同工作时，容易产生畏惧心理，操作效率低下，对材质、贴图、着色器等基本概念及其层级关系理解不清，不熟悉将材质赋予对象、在视口中显示贴图并最终渲染输出的完整工作流 诊改内容：界面模块化解析：将材质编辑器界面拆解为材质球示例窗、工具列、参数控制区三大模块进行教学，降低认知负荷。通过一个简单案例一个茶壶赋予纹理，串讲从选择材质类型、调整参数、指定贴图到赋予模型并渲染的全过程。重点演示将材质指定给选定对象、在视口中显示明暗处理贴图等核心工具按钮的使用
教学方法和建议	采用理论-实操-艺术三阶教学法，先解析摄像机参数与景深原理，再通过动态参数调节训练学生掌握运动模糊与多重过滤景深设置，最终结合 mental ray 引擎引导学生在实际项目中实现电影级视觉效果
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 六

课程单元名称	粒子特效	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够掌握灯光的添加和参数设置方法		
学习内容	任务 16 粒子系统的应用方法 （1）粒子特效及控制器 （2） 控制器与约束综合应用 任务 17 空间扭曲的应用方法 （1） 制作一个关键帧动画 （2）控制器与约束的应用		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、针对基础薄弱学生，建立 “一对一辅导台账”，定期跟踪进度，聚焦其薄弱环节（如镜头语言运用、角色造型设计）进行专项指导。积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		

学生已有基础	动画学基础、二维动画软件基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

（四）典型案例单元描述

典型案例一

课程单元名称	建模技术	课时数	4
学习目标	学习建模是至关重要的一个环节，它是动画的基本组成单位。俗话说，万丈高楼从地起，建模就好比是打好一座高楼的地基，它是三维制作中最基本、最重要的一个环节，也是迈进 3ds max 艺术殿堂必经的第一步。模型精度需满足后续动画绑定与渲染需求，为角色装备设计提供基础模型		
学习内容	先创建标准几何体，作为要建模对象的主体框架，然后经过一系列修改变形来得到符合要求的模型。在实际应用中，这也是一个很有价值的建模思路，便于理清结构，确定步骤，化繁为简。 检查模型拓扑，导出 OBJ/FBX 格式文件，提交模型源文件与拓扑检查报告，说明传统纹样的建模思路		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用 AI 技术绘制效果图，与老师绘制原理图对比		
对接岗位	三维建模师		
思政融入点	引导学生深入了解传统大炮兵器的文化内涵，理解 “国风道具是传统文化的三维载体”，在建模中精准还原传统细节，避免 “随意简化或篡改传统形制”，培养文化敬畏与传承意识；强调模型原创性，杜绝盗用现成模型，树立知识产权保护意识		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例二

课程单元名称	角色基础动作	课时数	4
学习目标	文化机构制作 “QQ” 系列科普动漫，需为 Q 版 “小交通员” 角色制作基础动作（走路、递信件），要求动作流畅自然、符合角色年龄特征（8-10 岁儿童），同时体现 “机智、勇敢” 的红色精神，为后续动画片段制作提供基础动作素材		
学习内容	1.调研 Q 版角色的比例特征（头身比 1:3）与红色题材角色的服饰细节（粗布上衣、布鞋、红领巾），完成角色基础模型的简单优化 2.为角色添加基础骨骼（头部、躯干、四肢关节），进行权重绘画（确保骨骼运动时模型无穿帮）；设置关键帧制作 “走路” 动作（12 帧 / 步）与 “递信件” 动作（8 帧），走路时手臂自然摆动，递信件时身体前倾、手部动作轻柔 3.预览动画并调整关键帧曲线（避免动作卡顿），输出 GIF 格式预览图与动画源文件，提交动作设计说明		
教学方法和建议	教师可以在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高。 运用 AI 技术完成视频中图片的修改，并尝试生成相同风格的图片，运用在课程案例中		

对接岗位	动画助理师
思政融入点	在动作设计中避免 “夸张搞笑” 的风格，确保角色动作符合历史背景的严肃性；强调动作细节的真实性，培养学生对红色题材的敬畏之心与爱国情怀
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例三

课程单元名称	校园一角场景组件建模	课时数	4
学习目标	需制作场景组件（凉亭、桌子、垃圾篓、环保宣传牌），要求模型风格统一（卡通化）、精度适中，场景组件需突出 “绿化校园” 的公益主题，为场景拼接提供基础模块		
学习内容	1.确定场景组件的尺寸与风格（垃圾分类站高 1.5m、宽 1m，卡通化边角；宣传牌为矩形，带绿植装饰），收集校园垃圾分类站的参考图片，提炼卡通化设计要点 2.用基础建模工具制作组件模型：垃圾分类站分 4 个区域，用不同颜色材质区分（蓝、绿、红、灰）；宣传牌添加 “垃圾分类，从我做起” 标语模型（文字挤出效果）；绿植盆栽用简单几何体（圆柱花盆 + 圆锥树叶）组合 3.优化模型，导出组件模型文件，提交组件拼接预览图（将 3 个组件组合成校园角落场景），说明公益主题的体现方式		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
场景设计师	场景设计师		
思政融入点	引导学生关注校园环保问题，通过模型细节（清晰的分类标识、绿植的生机感）传递公益理念；强调场景组件的实用性，培养学生的 “节约资源、高效创作” 意识，同时在小组协作中强化团队分工与责任担当		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例四

课程单元名称	Q 版动漫角色模型	课时数	4
学习目标	动漫周边公司计划开发 “国产动漫 IP” 的 Q 版手办，需制作 “卡通海豚的效果” ，三维模型，要求模型细节完整、结构合理（可拆分生产），符合手办的工业生产标准（模型壁厚、圆角处理），为后续 3D 打印打样提供基础模型		
学习内容	1.分析 “卡通海豚的效果” 的二维设定图，确定模型的比例（头身比 1:4）与可拆分部位。 2.用多边形建模工具制作角色模型，重点刻画细节，确保模型壁厚均匀 3.检查模型的可打印性，导出 STL 格式文件，提交模型源文件与可打印性检查报告，说明手办生产的适配设计。		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对接岗位	动画设计师		

思政融入点	引导学生挖掘国产动漫 IP 的文化价值，理解 “手办是动漫文化传播的重要载体”，在模型中精准还原国风元素，培养学生的 “工匠精神” 与职业严谨态度，同时树立 “支持国产动漫 IP” 的文化自信。
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例五

课程单元名称	动画合成案例	课时数	4
学习目标	粒子系统在软件系统中属于一个相对独立的造型系统，用于创建雨、雪、灰尘、泡沫、火花和气流等效果。粒子系统可以将任何对象造型作为粒子，使其表现能力大大增强，可以制作出游动的鱼群、随风摇曳的花丛、熙熙攘攘的人群、随风飘散的蒲公英等效果。粒子系统主要用于表现动态效果，因此它与时间、速度有着密切的关系，常用于动画制作		
学习内容	粒子系统与空间扭曲都是用于制作动画场景特效的工具。太空中的流星、飞流直下的瀑布和震撼人心的爆炸场面，这些效果通过前面的建模和材质是无法实现的，不过 3ds max 9 的强大粒子系统可以实现这些效果；空间扭曲则是为粒子系统附加一些控制力，使其效果更为逼真		
教学方法和建议	在教学中采用真实项目模拟：获取行业真实动画短片的风格要求、时长限制，让学生以 “接项目” 的形式完成分镜创作，行业导师在线点评，给出 “符合商业需求” 的修改建议		
对接岗位	特效师		
思政融入点	在模型制作中避免 “过度商业化改编”，确保非遗元素的真实性；通过三维展示让非遗 “活起来”，培养学生的文化传承责任感与创新意识，助力非遗文化的现代传播		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

采用 “过程性考核（60%）+ 终结性考核（40%）” 结合、“技术能力 + 思政素养” 并重的评价方式，注重岗位实操能力与职业素养的综合评估。

考核类型	权重分配	考核内容与侧重点	评价方式
过程性考核	60%	模块技能掌握（40%）：评估各教学单元（如三维建模、材质、灯光、摄像机、动画与渲染等）的核心技能熟练度与规范操作流程，如模型拓扑结构、材质参数调节等。	教师评价为主，小组互评为辅
终结性考核	40%	综合项目成果：以个人或小组形式完成的，能够体现课程核心技能的综合性三维动画作品。	评审组综合评定

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《三维设计项目教程》 马宇飞 2024 第四版 科学出版社

（二）参考书

《三维动画基础设计》张郢娴 2024-年 第一版 机械工业出版社

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源

国家高等教育智慧教育平台：《三维动画基础》（陕西科技大学） 教师拥有十九年动画制作与教学经验，课程涵盖建模、材质、灯光等核心内容，还包含钟表动画、飘动红旗等典型案例，配套获部级优秀教材的《3ds Max 三维动画制作技法（基础篇）》，设有学生作品展示与点评环节；腾讯课堂：《 三维动画基础入门到精通》从 软件界面操作讲起，循序渐进讲解多边形建模、基础材质调节、关键帧动画等内容，穿插玩具、小场景等简易模型的制

2.行业报告网站

（1）头豹研究院：发布的文创行业相关报告中，会分析三维动画在工业、影视等领域的应用拓展，提及基础建模、材质渲染等技能是行业入门核心，同时提到 AI 辅助建模对基础制作效率的提升趋势.

（2）艺恩数据：在影视动画行业报告中，梳理了动画电影、剧集的制作成本构成，其中三维动画基础制作环节的人力、时间投入数据，能让学习者了解行业对基础工作的效率要求。

3.学校学习资源

（1）陕西科技大学：其开设的《三维动画基础》是面向多专业的基础课程，教师有十九年教学与制作经验，课程将一线动画公司的渲染输出标准融入教学，还开放学生作品展示环节促进交流。

（2）云南大学：艺术与设计学院为视觉传达设计专业开设《三维动画基础》课程，以3DS MAX 为教学工具，讲解角色动画及高级材质灯光设置，还通过制作旗徽等立体造型融入思政教学，培养动手实践能力。

（3）中国传媒大学：动画与数字艺术学院将三维动画基础作为核心前置课程，课程依托校内动画实验室，让学生参与简单虚拟角色建模和短动画制作，教师会结合行业项目案例讲解基础技能的实际应用。

（4）吉林艺术学院：动画专业开设《三维动画基础》课程，内容涵盖模型制作、基础动画规律等，配套实训环节让学生分组完成小型动画片段，注重培养基础技能的协同应用能力。

七、编制说明

编制人：

编制单位：

编制日期：2026 年 4 月 15 日

教学单位负责人：

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：影视剪辑（1212141003）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第 二 学年，第 3 学期

（四）基准学时： 48 学时，计 3 学分

二、课程定位

该课程根据人才培养方案的要求制定，是动漫设计与制作专业核心课程，是一门以实践为主，结合理论共同教学的课程。课程以软件基础类教学课程为先导，利用实践课堂的模式，给予工作过程的教与学，让学生提高动画制作能力。

三、课程目标

（一）能力目标

1.掌握影视动画学的基本理论和影视后期剪辑制作规律。

2.培养学生创新思维，使学生具有一定的设计能力。

（二）知识目标

1.掌握影视后期合成特效制作的基础知识。

2.掌握影视动画学的基本理论和影视剪辑的基本内容。

（三）素质目标

1.树立学生正确的学习态度，掌握良好的学习方法，培养良好的自学能力。

2.培养学生不怕困难，勇于攻克难关的优良品质，使学生热爱所学专业，具有良好的团队意识。

四、课程设计

（一）设计思路（结合课程思政和 AI 技术）

本课程是一门实践性很强的课程，课程需安排在机房授课，教师对学生进行理论和上机实操进行教学和指导。实验课前给学生指出训练目标和任务、实验课的注意事项、实验的目的要求，使学生对本次实验有一个比较充分的了解。融入课程思政，提高学生对于中华传统文化的文化传承与文化自信培养，提高学生的学习兴趣和热情。课程授课过程中将 AI 技术融入知识讲解之中，运用 AI 绘制相关项目的素材图片，提高课堂效率和效果。课程考核

时，运用 AI 技术，快速判断学生课堂上的到课率，平时作业数量与质量，期末作品的质量，提高考核效率。

（二）课时分配

分章节说明教学内容，课时安排，融入思政元素，并说明教学重点、主要教学模式（包括授课、自学、实验、课堂讨论、作业等）。

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	影视剪辑基础理论知识	任务 1 了解景别知识 任务 2 了解运动镜头技巧 任务 3 了解镜头组接的基本知识	4 学时
2	Premiere Pro CC 的基础知识	任务 4 了解 Premiere 的操作界面 任务 5 掌握素材的导入、管理和采集	4 学时
3	视频编辑基础知识	任务 6 掌握编辑视频素材的高级方法 任务 7 了解制作倒计时片头 任务 8 了解制作位移和旋转动画	4 学时
4	创建与编辑字幕	任务 9 掌握建立字幕的方式 任务 10 掌握使用字幕模板 任务 11 重点学会制作运动字幕	4 学时
5	音频编辑	任务 12 熟练掌握为录音的语音降噪 任务 13 重点学习 EQ\Delay\Rev erb	4 学时
6	影片预演与视频输出	任务 14 掌握设置输出范围 任务 15 学会批量渲染	8 学时
7	典型案例	五个典型案例融入课程思政 AI 技术及对应岗位	20 学时

（三）课程单元描述

课程单元一

课程单元名称	影视基础理论知识	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能了解和掌握影视中的基础理论知识		

学习内容	1.任务1.了解景别知识 （1）远景 （2）全景 （3）中景 （4）近景 （5）特写 2.任务2.了解运用镜头的技巧 （1）推拉镜头 （2）摇镜头 （3）移镜头 （4）跟镜头 （5）升降镜头 3.任务3.镜头组接的基本知识 （1）头组接规律 （2）镜头组接节奏和时间长度 （3）镜头组接方法 教学反思整改内容：本次PR影视基础理论知识教学，虽覆盖了镜头语言、剪辑逻辑、蒙太奇等核心内容，但教学效果存在明显短板：理论讲解抽象，仅罗列“推拉摇移跟”镜头定义，未结合经典影视片段解析其叙事作用，导致学生理解流于表面。整改将以案例具象化+理实结合+场景应用为核心：先选取《阿甘正传》《肖申克的救赎》等经典片段，拆解镜头运用与蒙太奇手法的叙事价值；再设计“短剧情剪辑”任务，将轴线规律，转场选择等理论融入PR实操，指导学生在时间轴中落实理论；最后新增剪辑节奏分析环节，让学生对比不同风格影片的剪辑速率，强化理论知识的应用能力
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，培养学生的影视鉴赏能力
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握Pr软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨

课程单元二

课程单元名称	Premiere Pro CC的基础知识	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够了解Premiere Pro CC的基础知识		

学习内容	4.任务 4 Premiere Pro CC 2015 的操作界面 （1）源显示器面板 （2）节目显示器面板 （3）项目面板 （4）时间轴面板 5.任务 5 素材的导入、管理和采集 （1）新建项目 （2）项目设置 （3）导入素材 （4）预览素材 （5）管理素材 （6）采集素材 教学反思整改内容：本次 PR 影视剪辑进阶基础知识教学，围绕多轨道剪辑、调色匹配、音频混音及关键帧动画等核心内容展开，但学生实操反馈暴露出突出问题：一是多轨道素材协同逻辑混乱，叠加视频、字幕、音效轨道时易出现时序错位，且对轨道锁定、嵌套功能运用生疏。二是调色缺乏统一标准，仅依赖预设滤镜，未掌握白平衡校正—色轮调色—Lumetri 曲线精修的系统流程，导致画面色调杂乱。整改将以流程规范+技术深化+声画融合为核心：先通过短视频广告剪辑案例，演示多轨道分层管理与嵌套技巧
教学方法和建议	影视剪辑教学宜以技术实操为基、叙事逻辑为核，结合 Premiere 等工具开展案例拆解与片段重剪，搭配主题项目实战与多维度反馈，助力学生掌握剪辑节奏与情感表达技巧
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握 Pr 软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨

课程单元三

课程单元名称	视频编辑基础知识	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够了解视频编辑基础知识		
学习内容	6.任务 6 编辑视频素材的高级方法 （1）设置入点、出点 （2）剪辑素材 （3）脱机文件 （4）插入和覆盖编辑 （5）提升和提取编辑 7.任务 7 制作倒计时片头 （1）素材的编辑技巧 （2）设置素材标记 （3）时间重置 8.任务 8 制作位移和旋转动画 （1）案例—制作完整影片		

教学方法和建议	影视剪辑教学宜以技术实操为基、叙事逻辑为核，通过软件功能拆解、经典片段拉片分析、主题化分段练习及完整项目创作，搭配一对一反馈与跨专业协作，帮学生掌握剪辑节奏与情感表达技巧 运用 AI 技术绘制素材图，与课本绘制的素材图对比
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握 Pr 软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨

课程单元四

课程单元名称	创建与编辑字幕	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够掌握各种字幕的创建和调整，能设计出美观的艺术字		
学习内容	9.任务 9 掌握建立字幕的方式 （1） Premiere 的字幕编辑窗口 （2）了解字幕图形图层和窗口 10.任务 10 掌握使用字幕模板 （1）制作字幕的方法与技巧 （2）使用旧版标题，选择好看的字幕模板 11.任务 11 重点学会制作运动字幕 （1）案例——《穿靴子的猫》 教学反思整改内容：本次 PR 创建与编辑字幕教学，虽讲解了旧版标题，文字工具两种字幕创建方式及基础格式调整，但学生作品问题显著：一是字幕样式混乱，同一视频内字体、字号、颜色随意变化，缺乏视觉统一性。二是字幕与画面/音频适配失准，存在字幕提前消失、延迟出现或遮挡画面主体的情况。整改将以规范先行+效率提升+适配优化为核心：先制定字幕样式规范表，明确不同视频类型的字幕参数标准；再新增批量字幕处理模块，演示导入 SRT 文件，字幕匹配音频功能的操作方法		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，培养学生的影视鉴赏能力，运用 AI 技术完成文字的效果，与课堂效果进行对比，让学生思考两者效果不同		
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学		
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力		
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握 Pr 软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨		

课程单元五

课程单元名称	音频编辑	课时数	4

学习目标	通过学习，使学生了解音频编辑相关知识
学习内容	12.任务 12 熟练掌握为录音的语音降噪 （1）音频降噪特效设置 （2）在软件系统中进行降噪 13.任务 13 重点学习 EQ\Delay\Rev 和 erb 四个音频特效 （1）了解 EQ 特效，掌握使用方法 （2）了解 Delay 特效，掌握使用方法 （3）了解 Rev 特效，掌握使用方法 （4）了解 erb 特效，掌握使用方法
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，培养学生的影视鉴赏能力
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握 Pr 软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨

课程单元六

课程单元名称	影片预演与视频输出	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能掌握影片预演与视频输出		
学习内容	14.任务 14 掌握设置输出范围 （1）输出视频文件 （2）输出为 AVI 格式 （3）输出为 MPEG 格式 （4）输出为 WMV 格式 （5）输出为 MOV 格式 （6）输出为 TGA 序列格式 （7）输出为 GIF 动画格式 15.任务 15 学会批量渲染 （1）使用 Media Encoder Queue 批量输出		
教学方法和建议	影视剪辑教学可采用理论奠基+软件实操+案例拆解+创意实训模式，建议从基础操作入手，结合经典片段分析剪辑逻辑，鼓励学员通过模仿与原创积累经验		
教学条件要求	配备多媒体视听设备，依托校内外动画实训基地开展行业标准化的项目实践，同时建设影视资料数据库及线上交互式学习平台以支持混合式教学		
学生已有基础	学生具备一定的素描能力、对动画软件有一定的认识，具有一定的艺术鉴赏能力		
教师执教能力要求	对教材非常熟练，十分了解影视剪辑知识，熟练掌握 Pr 软件的使用。并能持续追踪影视剪辑专业前沿领域的发展动态，确保教学内容与行业技术迭代同步接轨		

（四）典型案例元描述

典型案例一

课程单元名称	阳光饮品	课时数	4
学习目标	了解各种不同的视频转场效果，能快速找到系统中合适的转场效果。掌握转场效果的使用和调整，完成课本中的案例项目，设置合适的转场效果		
学习内容	1.任务 1 了解视频转场的作用 （1）视频转场概述 （2）视频转场的作用 （3）视频转场的方法 2.任务 2 掌握转场的应用 （1）应用视频转场 （2）转场特效简介 （3）添加视频转场 （4）视频转场特效轨道 （5）3D 运动转场特效 （6）划像转场特效 （7）擦除转场特效 （8）溶解转场特效 （9）滑落转场特效 （10）缩放转场特效 （11）页面剥落转场特效 3.任务 3 掌握添加和编辑视频转场 （1）案例——制作附加溶解过渡效果 （2）案例——制作渐变擦除过渡效果在替换剪辑中拖放。 （3）案例——制作交叉缩放过渡效果 （4）案例——制作交叉溶解过渡效果 （5）案例——制作滑动过渡效果 教学反思整改内容：本次 PR 视频转场效果教学，虽覆盖了基础转场（叠化、溶解）、特效转场（闪白、划像）的添加方法及时长调整，但学生作品暴露出核心问题：一是转场滥用现象突出，过度依赖炫酷特效转场，如在纪实视频中频繁使用光效转场，割裂叙事连贯性。二是转场与内容适配脱节，未结合场景情绪（如悲伤场景用欢快弹跳转场）、时空逻辑（如跨时空切换用基础硬切）选择转场，违背剪辑规律；整改将以内容适配+风格统一+参数精调为核心：先通过剧情片时空跳转，vlog 日常切换等案例，明确转场选择的情绪匹配，逻辑适配原则		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，运用 AI 技术完成视频前期模板，并尝试让 AI 技术生产转场效果，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	新媒体编辑师，动画师助理，影视剪辑师		
思政融入点	在学习与掌握过程中，引导学生深入了解我国 AI 软件的功能，运用中国传统文化演出来当做练习素材，培养学生的文化传承意识与创新思维，制作出具有中国文化特色的影视作品		
教师执教能力要求	能熟练运用 Pr 软件，善于从角度切入问题，有耐心地知道学生，能够对学生的想法及时做出评价		

典型案例二

课程单元名称	中国古建筑色阶调整	课时数	4

学习目标	了解添加和编辑视频特效 掌握运动模糊效果，通道类效果和抠像效果 掌握调整色阶，亮度和对比度，为作品添加合适的特效效果
学习内容	4.任务 4 了解添加和编辑视频特效 (1)视频特效概述 添加、删除、复制视频特效 编辑视频特效 5.任务 5 掌握不同的特效效果 (2)常用视频特效 调整类特效类别 案例——调整色阶 (3)模糊与锐化特效 模糊与锐化类特效类别 (4)通道类特效 通道类特效类别 (5)颜色校正类特效 颜色校正类特效类别 6.任务 6 掌握调整色阶，制作素描效果 (1)案例——中国古建筑色阶调整 (2)案例—制作素描效果 (3)案例——为画面添加边框 (4)知识与技能梳理 教学反思整改内容：本次 PR 古建筑调色教学，虽讲解了白平衡校正、色轮调色及 Lumetri 预设应用等基础方法，但学生作品存在明显短板：一是色调偏离古建筑气质，如将青砖灰瓦的古建调为高饱和暖色调，破坏历史厚重感。二是质感呈现不足，未突出木材纹理、砖石肌理，画面显得平白无神。整改将以气质适配+质感强化+光影平衡为核心：先结合故宫、苏州园林等案例，明确冷调凸显庄重、暖调烘托雅致的色调原则；再新增肌理强化模块，演示通过曲线工具提升画面锐度、保留细节的技巧
教学方法和建议	思政渗透法：在每个模块与案例中自然融入思政内容，如讲色彩特效调整时结合环保场景，介绍案例时选用包含中华文化相关素材，避免 “思政与技术两张皮” 运用 AI 技术绘制原理图，与老师绘制原理图对比
对应岗位	特效制作设计师，后期制作师
思政融入点	在视频案例制作前，引导学生思考为中国特色古建筑调整色阶的教育意义了解，了解中国的不同的古代建筑，学习优秀的中华传统文化思想，传递友善、文明的正能量价值观。同时，通过反复打磨特效效果细节，培养学生的耐心与敬业精神，让学生明白优秀的影视作品需要不断地修改与完善
教师执教能力要求	能熟练运用 Pr 软件，善于从角度切入问题，有耐心地指导学生，能够对学生的想法及时做出评价

典型案例三

课程单元名称	设计电子相册	课时数	4
学习目标	让学生欣赏优秀的电子相册案例，并掌握电子相册的特点，学习投影等特效在电子相册中的添加和使用，重点学习关键帧动画，使画面更加生动，最后添加特效文字，丰富电子相册整体效果		

学习内容	7.任务 7 学习电子相册相关知识，欣赏优秀案例 （1）电子相册的基础知识 （2）电子相册简介 （3）制作电子相册的相关软件 （4）电子相册的特色 （5）电子相册经典案例欣赏 8.任务 8 制作电子相册 （1）创建序列，将电子相册素材图片整理归类 （2）将图片分批次放入序列中，调整位置，完成粗剪 （3）为图片添加关键帧，使图片具有运动的效果，丰富画面细节 （4）添加不同的转场，使画面过渡更自然 （5）添加特效，调整画面效果，调整颜色和光线 （6）设置遮罩，丰富画面层次
教学方法和建议	学生已有 Pr 操作基础，计算机基础和打字基础，教师可以在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用 AI 技术完成视频中图片的修改，并尝试生成相同风格的图片，运用在课程案例中
对应岗位	影视后期师，调色师，新媒体剪辑师
思政融入点	在制作困难的关键帧动画过程中，引导学生树立精益求精的意识，反复测试与调整权重，确保画面图片运动效果达到最佳，对于一些复杂的电子相册项目，可采用小组合作的方式进行制作，选择影视优化方案，提升团队协作能力。使用我国国产 AI 软件时，学生能体验到国产技术的进步，进而培养爱国情怀
教师执教能力要求	能熟练运用 Pr 软件，对剪辑专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例四

课程单元名称	设计宣传片	课时数	4
学习目标	掌握设计宣传片课题中企业宣传片的定位，重点掌握文案的创意，锻炼学生对于宣传片中文本信息创意的能力，重点掌握剪辑技术中的轨道蒙版和渐变转场，使制作的宣传片具有商业和艺术价值		
学习内容	9.任务 9 学习宣传片基础理论知识，并欣赏优秀的宣传片案例 （1）认识宣传片 （2）城市形象宣传片 （3）企业形象宣传片 （4）宣传片经典案例欣赏 10.任务 10 设计木门宣传片 （1）选择素材中多余部分剪辑，并进行拼接 （2）为木门制作展示片段添加合适的转场 （3）使用遮罩，在不同轨道中展示不同的素材，然后选择性渗透展示，将背景和图片结合 （4）剪辑音乐，使音乐能配合宣传片的展出效果		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课 案例教学法：展示行业真实案例（如以木工技术为主题的短篇素材，展示木门的制作与完成的过程），分析技术要点。 运用 AI 技术完成视频中图片的修改，并尝试生成相同风格的图片，运用在课程案例中		
对应岗位	新媒体剪辑师、影视后期制作师		
思政融入点	引导学生认识木工在制作木门时的艰辛，了解何为工匠精神，同时通过团队协作完成复杂场景遮罩制作和关键帧添加，增强团队合作意识。能熟练运用 Pr 软件，对剪辑专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例五

课程单元名称	设计栏目片头	课时数	4
学习目标	了解电视栏目片头设计有不同风格,欣赏优秀的栏目片头影片，并学习实拍与 CG 技术的结合方法，重点学习设置关键帧和学习添加视频效果		
学习内容	11. 任务 11. 了解栏目片头的基础知识 （1）不同栏目片头 （2）不同栏目设计风格 （3）宣传片经典案例欣赏 12. 任务 12. 设计栏目片头 （1）将图片素材竖向排列整齐，按照一定的间隔排列 （2）设置关键帧，让图片素材能有序地从画面两端出现 （3）制作画面排版画框 （4）使用合适的特效调整素材的色阶和对比度		
教学方法和建议	小组协作法：在复杂案例中，将学生分为 3-4 人小组，分工负责素材收集、设计制作、优化画面，培养团队协作能力。 运用 AI 技术完成视频中图片的修改，并尝试生成相同风格的图片，运用在课程案例中		
对应岗位	影视后期师，调色师，新媒体剪辑师		
思政融入点	通过团队合作完成复杂的影视剪辑工作，培养学生的团队合作能力，让学生体验真实的栏目片头设计项目，培养学生的项目意识与责任担当。提升团队协作能力与项目执行力		
教师执教能力要求	能熟练运用 Pr 软件，对剪辑专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

本课程考核成绩总分为 100 分，由过程性考核（65 分）和终结性考核（35 分）两部分组成。过程性考核侧重追踪学生日常学习状态与阶段性技能应用效果，终结性考核聚焦学生综合运用剪辑知识完成完整作品的能力，具体分值分布如下：

考核类型	包含模块	分值占比
过程性考核（65 分）	课堂表现与出勤（10 分）	10%
	阶段性实操任务（35 分）	35%
	剪辑理论与案例分析（10 分）	10%

考核类型	包含模块	分值占比
	团队项目协作（10 分）	10%
终结性考核（35 分）	综合剪辑作品创作与答辩（35 分）	35%

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《影视剪辑编辑艺术》 高宁 2022 年第一版 人民邮电出版社

（二）参考书

《影视剪辑技巧与艺术》姚红玲 2024 年 06 月 第一版 北京师范大学出版社

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源：国家高等教育智慧教育平台 《影视剪辑》（浙江传媒学院）；腾讯课堂 《Premiere 影视剪辑全实战教程》。

2.行业报告网站

（1）头豹研究院：在文创行业报告中，提及影视剪辑在影视工业化流程中的角色，对比传统人工剪辑与 AI 辅助剪辑的效率差异，还分析了影视后期公司中剪辑业务的盈利模式。

（2）艾媒咨询：在直播、电商相关报告中，拆解直播高光剪辑、电商带货视频剪辑的技巧，如 15 秒信息流广告的剪辑节奏设计，这些内容对从事商业剪辑的学习者极具参考价值。

3.学校学习资源

（1）中国传媒大学：广播电视编导专业开设《影视后期剪辑》核心课，课程不仅讲解剪辑理论，还依托学校影视后期实验室，让学生参与校内短片、纪录片的完整剪辑流程，教师多为曾参与院线电影剪辑的行业资深人士。

(2)北京电影学院：在影视制作相关专业设置《剪辑创作》课程，通过分析经典影片的剪辑手稿，讲解剪辑如何塑造剧情张力。

七、编制说明

编制人：

编制单位：编制日期：2026 年 4 月 20 日

教学单位负责人：

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：分镜头脚本设计（1212141004）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第__二__学年，第__3__学期

（四）基准学时：__48__学时，计__3__学分

二、课程定位

该课程根据人才培养方案的要求制定，是动漫制作专业核心课程，是一门以实践为主，结合理论共同教学的课程。课程以软件基础类教学课程为先导，利用实践课堂的模式，给予工作过程的教与学，让学生提高动画制作能力。

三、课程目标

（一）能力目标

1.独立完成剧本分析，提炼核心情节、角色情感与场景氛围，明确分镜头设计的核心需求。

2.能运用镜头语言知识，设计合理的景别、镜头运动与角度，实现情节的流畅呈现与情感的有效传递。

3.能使用手绘或设计软件，完成分镜头画面绘制与文字标注，形成规范、完整的分镜头脚本。

4.能根据团队反馈与行业标准，对分镜头脚本进行修改与优化，具备一定的团队协作与问题解决能力。

（二）知识目标

1.理解分镜头脚本的概念、作用与分类，掌握分镜头脚本在动漫制作流程中的定位与价值。

2.熟悉镜头语言基础，包括景别、镜头运动、镜头角度及构图原则。

3.掌握分镜头脚本设计的流程，包括剧本分析、镜头构思、画面绘制、文字标注环节。

4.了解不同风格动漫分镜头脚本的设计差异，熟悉行业主流分镜头设计软件的操作基础。

（三）素质目标

1.树立正确的文化价值观，在分镜头设计中融入中华优秀传统文化、革命文化与社会主

义先进文化，拒绝低俗、暴力等不良内容，增强文化自信与文化传承意识。

2.培养严谨细致的职业态度，严格遵循动漫制作流程与分镜头设计规范，确保作品质量，杜绝敷衍、浮躁的工作作风。

3.提升创新思维与审美能力，在遵循行业标准的基础上，探索独特的镜头语言表达，形成个性化的设计风格，同时尊重他人创意，树立知识产权保护意识。

4.强化团队协作精神，在小组项目中主动沟通、分工合作，理解团队协作对动漫项目成功的重要性，培养责任担当意识。

四、课程设计

（一）设计思路（结合课程思政和 AI 技术）

本课程通过实用的、有趣的、对不同专业课程有较强针对性的多种应用实例，来加强学生对所学知识和技能的理解。融入课程思政，文化传承与自信培养，提高学生的学习兴趣和热情。AI 技术越来越成熟，分镜头脚本课程理论+实践一门课程。课程教学过程中运用 AI 技术绘制分镜效果图和动画分镜，与授课内容进行融合比对，提高课堂效率和效果。增强课程的趣味性和技术性。一定成都上提高学生对课程的认同度和学习兴趣。在课程考核过程中运用 AI 技术，快速判断学生程序的正确行，提高考核效率。

（二）课时分配

分章节说明教学内容，课时安排，融入思政元素，并说明教学重点、主要教学模式（包括授课、自学、实验、课堂讨论、作业等）。

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	分镜设计基础	任务 1 动画分镜台本的基本类型 任务 2 动画分镜台本的设计流程	4 学时
2	分镜中的人物表演	任务 3《三个和尚》的分镜前期准备 任务 4《三个和尚》导演阐述写作	4 学时
3	视听语言的镜头原理	任务 5 镜头的概念及分类 任务 6 镜头内包含的内容	4 学时
4	镜头的运动方式	任务 7 常见镜头运动方式	4 学时
5	动画分镜要点及创作思路	任务 8 镜头创作要点 任务 9 分镜创作思路	4 学时
6	原创动画分镜台本设计项目	任务 10 完成原创动画项目的创意与构思 任务 11 完成原创动画项目的剧本创作 任务 12 原创动画项目的文字分镜头脚本创作 任务 13 完成原创动画项目的画面分镜绘制	8 学时
7	典型案例	五个典型案例融入课程思政 AI 技术及对应岗位	20 学时

（三）课程单元描述

课程单元一

课程单元名称	分镜台本的类型及设计流程	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够了解动画分镜基础知识与设计的具体流程。		
学习内容	1. 任务 1 动画分镜基础 （1）动画分镜的概念及其重要性 （2）画分镜的工具 （3）画分镜必备素材 2. 任务 2 动画分镜台本的设计流程 （4）画分镜的步骤 （5）动画分镜与漫画、电影分镜的异同		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画学基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元二

课程单元名称	分镜中的人物表演	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够了解原创动画分镜头的前期准备和人物表情设定		
学习内容	任务 3《三个和尚》的分镜前期准备 （1）表演风格的确定 （2）分镜中的关键动作 任务 4《三个和尚》导演阐述写作 （1）《三个和尚》剧本分析 （2）人物情绪的直观体现——表情 教学反思诊改内容：根据行业技术发展，对学生创作过程中的创意迭代、问题解决能力、团队协作（若涉及小组项目）等关注不足，且反馈多为结果性评价，缺乏过程性指导，难以帮助学生精准定位问题。		
教学方法和建议	在教学中采用 “集体讲解 + 小组研讨 + 一对一辅导” 相结合的教学模式：集体讲解核心知识和方法，小组研讨解决创作中遇到的共性问题		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画学基础		

教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元三

课程单元名称	视听语言的镜头原理	课时数	12
学习目标	通过学习，使学生能够了解什么是镜头以及镜头所包含的内容		
学习内容	任务 5 镜头的概念及分类 （1）什么是镜头 （2）长镜头 （3）短镜头 任务 6 镜头内包含的内容 （1）景别、角度 （2）焦点与景深 （3）镜头运动、光线 教学诊改：根据学生反馈新增 “创意发散方法” 专项课程，教授头脑风暴、思维导图、原型迭代等方法，结合经典动画案例（如《千与千寻》创意来源、《蜘蛛侠：平行宇宙》视觉风格构思），引导学生从生活、文化、艺术作品中汲取灵感，避免创意空泛。		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、针对基础薄弱学生，建立 “一对一辅导台账”，定期跟踪进度，聚焦其薄弱环节（如镜头语言运用、角色造型设计）进行专项指导。积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画学基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元四

课程单元名称	镜头运动方式	课时数	6
学习目标	通过学习，使学生能够了解镜头的应用以及镜头推拉摇移的设置技巧，掌握原创动画分镜头台本设计的具体流程		

学习内容	通过前期教学发现，当前评价多聚焦最终产出（剧本、分镜），对学生创作过程中的创意迭代、问题解决能力、团队协作（若涉及小组项目）等关注不足，且反馈多为结果性评价，缺乏过程性指导，难以帮助学生精准定位问题。本次教学内容以任务设计聚焦 “独立完成” 核心目标，从创意到绘制均以实际项目产出为导向，让学生在实操中掌握技能，避免理论与实践脱节，提升了学生的动手能力和项目落地意识。 任务 7 常见镜头运动方式 （1）推拉镜头 （2）摇移镜头 （3)升降镜头 教学反思诊改内容：根据教学效果，学生能力差异较大，部分基础薄弱学生在美术设定（如角色造型、场景风格统一）和画面分镜绘制（如镜头语言运用、构图逻辑）中遇到瓶颈，但课堂教学多以集体讲解为主，个性化辅导不足，导致部分学生进度滞后。
教学方法和建议	在教学中采用真实项目模拟：获取行业真实动画短片的风格要求、时长限制，让学生以 “接项目” 的形式完成分镜创作，行业导师在线点评，给出 “符合商业需求” 的修改建议
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备
学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元五

课程单元名称	动画分镜要点及创作思路	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够学会分镜头设计创作要点和创作思路		
学习内容	任务 8 镜头创作要点 （1）不同受众动画分镜要点 （2）不同制作方式动画分镜要点 任务 9 分镜创作思路 （1）动作类动画分镜 （2）搞笑类动画分镜 教学反思诊改内容：根据学生反馈，学生在剧本创作到文字分镜、文字分镜到画面分镜的转化中存在断层，如剧本缺乏镜头感、文字分镜未考虑美术设定的适配性、画面分镜脱离剧本核心情节，反映出教学中对 “环节联动逻辑” 的讲解不够深入，后续加入相关内容的训练。		
教学方法和建议	在教学中采用角色扮演方法教学,将学生分为两组：A 组扮演 “编剧”，提交 1 页剧本；B 组扮演 “分镜师”，基于剧本完成分镜；之后交换角色，B 组对 A 组的剧本提出镜头适配性修改建议		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画学基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元六

课程单元名称	原创动画分镜台本设计项目	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够了解原创动画分镜头台本设计的具体流程		
学习内容	任务 10 原创动画项目：创意与构思 能够独立完成原创动画项目的创意与构思 原创动画项目：剧本创作 任务 11 原创动画项目的剧本创作 原创动画项目：文字分镜头脚本创作 任务 12 完成原创动画项目的文字分镜头脚本创作 原创动画项目：美术设定 任务 13 完成原创动画项目的画面分镜绘制 原创动画项目：画面分镜绘制 教学反思诊改内容：部分学生因缺乏生活积累和创意方法，出现 “创意空泛”“同质化严重” 等问题，且未能将创意与后续剧本、分镜的可行性结合，导致后续环节反复修改，影响项目推进效率。		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法，成果展示教学方法，让学生分享自己的创作思路，教师点评不同学科元素对分镜的提升作用积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画学基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

（四）典型案例元描述

典型案例一

课程单元名称	铅笔列队动画分镜头设计	课时数	4
学习目标	清晨，教室，阳光明媚，随着清脆的预备铃声，三支铅笔意识到快该上课了。只听到 ——“嗯哼”清嗓子声音，然后叫到“立正！”，凌乱躺着的三支铅笔小红、小白和小蓝 一轱辘站了起来。“向左看齐！”，三支铅笔以最左边的第一支铅笔“小红”为参照，以 最快的速度站得整整齐齐		
学习内容	镜头一：(特写)墙上挂着一只黑色的铃，正在清脆地响着 镜头二：(近景)三支铅笔小红、小白和小蓝凌乱地躺在地板上。 (同期声)“嗯哼”清嗓子声音，然后叫到“立正” 镜头三：三支铅笔小红、小白和小蓝一轱辘站了起来，以最左边的第一支铅笔“小红” 为参照，以最快的速度站得整整齐齐		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对应岗位	设计师		
思政融入点	强调儿童教育动画的社会责任，引导学生思考如何通过镜头语言传递正确的价值观与知识，培养学生的教育责任意识，拒绝误导儿童的设计内容		

教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例二

课程单元名称	迟到的圆珠笔	课时数	4
学习目标	听到“向左看齐！”，圆珠笔小黑被惊醒，一轱辘爬起来站在了蓝色铅笔旁，自言自语：“噻，怎么起晚了呢！”“报数！”“1！”“2！”“3！”从左到右的铅笔“小红”“小 白”“小蓝”三支铅笔分别往上跳了跳开心地答到。圆珠笔小黑弯腰探头看了看队列中的 其他铅笔，挪了挪脚，马上抬头喊“4！”		
学习内容	镜头一：(中景)圆珠笔小黑被惊醒，一轱辘爬起来站在了蓝色铅笔旁，自言自语“噻， 怎么起晚了呢！”。 镜头二：(同期声)“报数”。 (全景)小红、小白、小蓝依次边跳边开心地报数“1！”“2！”“3！”。 镜头三：(全景)圆珠笔小黑弯腰探头看了看队列中的其他铅笔，挪了挪脚，马上抬头 喊“4！”		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用AI 技术绘制效果图，与老师绘制原理图对比		
对应岗位	原画设计师		
思政融入点	引导学生深入了解中华优秀传统文化，在镜头设计中挖掘文化符号的精神内涵，增强文化自信与文化传承意识，同时培养学生对传统文化的敬畏之心，避免对传统习俗的随意篡改		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例三

课程单元名称	忘记戴帽子的铅笔动画分镜头设计	课时数	4
学习目标	“ 嗖嗖”一股清风吹过，一顶镶嵌着金边的白色帽子(橡皮帽)被刮到了大家脚下。“谁 的帽子？”“呃……好像是我的！”铅笔小蓝很不好意思地弯下腰，赶紧伸出小手去捡了 帽子，并迅速把帽子扣在头上，并抓住金黄色的箍使劲抿了下，生怕再掉下来，只听到吱 吱地响，惹得其他笔都咯咯地偷笑		
学习内容	镜头一：(特写)一顶镶嵌着金边的白色帽子(橡皮帽)飘到地下 镜头二：(近景)小蓝很不好意思地弯下腰，赶紧伸出小手去捡了帽子，说道“呃……好像是我的！” 镜头三：(近景)小蓝迅速把帽子扣在头上，并抓住金黄色的箍使劲抿了下，生怕再掉下来。 (同期声)其他笔咯咯地偷笑		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对应岗位	分镜设计师		
思政融入点	引导学生关注校园问题，培养学生的同理心与责任担当意识，通过镜头设计传递正能量，鼓励学生在生活中践行互助、友爱的价值观，营造良好的校园文化		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例四

课程单元名称	教室一角分镜头设计	课时数	4
学习目标	在教室后面的角落，坐落着拖把(奇奇)、扫把(怪怪)和簸箕(啵啵)，拖把躺在簸箕上睡 觉，扫把踢了一脚拖把，拖把极不情愿地站了起来，角落的空调(小美)轻轻地吐着凉气		
学习内容	镜头一：(中景)拖把(奇奇)、扫把(怪怪)和簸箕(啵啵)凌乱地散落在教室的角落里，拖 把躺在簸箕上睡觉 镜头二：(近景)扫把踢了一脚拖把，拖把极不情愿地站了起来 镜头三：(近景)角落的空调(小美)轻轻地吐着凉气		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高 运用 AI 技术绘制效果图，与老师绘制原理图对比		
对应岗位	广告设计师		
思政融入点	强调商业广告的诚信原则，引导学生在设计中真实呈现产品特点，拒绝虚假宣传，同时培养学生的商业道德意识，理解商业动画不仅要追求视觉效果，更要传递正确的消费观念		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例五

课程单元名称	倒霉的小胖分镜头设计	课时数	4
学习目标	调皮的小胖同学走进来，准备在前排坐下，此时椅子鬼笑着后退了一步，把后面的桌 子也撞倒了，小胖同学一屁股坐到了地上，引起同学们的一阵哄笑		
学习内容	镜头一：(跟镜头)调皮的小胖同学走进来，走到第一排，准备在前排坐下 镜头二：(中景)椅子鬼笑着后退了一步，把后面的桌子也撞倒了 镜头三：(近景)小胖同学一屁股坐到了地上，四脚朝天，疼得直咧嘴。 镜头四：(全景)同学们一阵哄笑		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对应岗位	场景设计师		
思政融入点	培养学生的创新精神与团队协作能力，引导学生在原创作品中传递正向价值观，同时通过团队工作汇报与答辩，培养学生的责任担当意识与表达能力，树立精益求精的职业追求		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

采用 “教师评价（50%)+ 学生自评（20%)+（小组互评 30%）” 结合、“技术能力 + 思政素养” 并重的评价方式，注重岗位实操能力与职业素养的综合评估。

评价主体	权重占比	核心评价维度	适配课程环节

学生自评	20%	个人创作过程、技能提升、问题解决	阶段性任务完成后、最终作品提交前
小组互评	30%	创意适配性、镜头逻辑、团队协作（若有）	小组研讨后、阶段性任务互评、最终作品点评
教师评价	50%	专业技能、创意表达、规范呈现、过程成长	全流程跟踪、阶段性指导、最终作品终审

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《分镜头脚本技法》谭东芳 2023 年第二版　北京联合出版公司

（二）参考书

《分镜头画面原理与分析》郑龙伟 2024 年 第二版 人民邮电出版社

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源：国家高等教育智慧教育平台（智慧树）从剧本创作流程切入，讲解文本转镜头画面的方法，涵盖画面造型、镜头组接等核心技术；智慧树《分镜头设计》课程聚焦动画分镜的创意转化，由具备企业项目经验的双师型教师授课，团队曾参与网易游戏联动企划等项目，能传递一线分镜设计技巧，还对公众开放全部学习内容。

2.行业报告网站

（1）艾瑞咨询：在影视产业、数字内容创作等相关报告中，会分析影视工业化背景下前期创作流程的优化方向，提及分镜头设计与后期制作的协同效率要求，以及短视频时代分镜节奏紧凑化等趋势。

（2）头豹研究院：发布的动画、广告行业报告中，常拆解不同赛道的内容创作逻辑，例如游戏动画分镜需突出战斗场景的镜头张力，企业宣传片分镜需平衡信息传递与视觉美感，间接明确分镜设计的行业适配要点。

3.真实企业案例：追光动画　《哪吒之魔童降世》：影片分镜亮点在于角色冲突场景的镜头设计，如哪吒与敖丙对战时，用快速切换的近景、特写强化动作张力，龙宫场景用俯拍和侧摇镜头展现空间层次感，分镜既贴合剧情节奏，又突出国风美学，是动画分镜的标杆案例。

七、编制说明

编制人：

编制单位：

编制日期：2026 年 4 月 16 日

教学单位负责人：

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：后期特效合成（1212141005）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第 二 学年，第 4 学期

（四）基准学时： 64 学时，计 4 学分

二、课程定位

该课程根据人才培养方案的要求制定，是动漫设计与制作专业核心课程，是一门以实践为主，结合理论共同教学的课程。课程以软件基础类教学课程为先导，利用实践课堂的模式，给予工作过程的教与学，让学生提高动画后期制作能力。

三、课程目标

（一）能力目标

1.掌握影视动画学的基本理论和影视后期合成特效制作规律。

2.培养学生创新思维，使学生具有一定的、设计能力。

（二）知识目标

1.掌握影视后期合成特效制作的基础知识。

2.掌握影视动画学的基本理论和影视后期合成特效制作美的规律。

（三）素质目标

1.树立学生正确的学习态度，掌握良好的学习方法，培养良好的自学能力。

2.培养学生不怕困难，勇于攻克难关的优良品质，使学生热爱所学专业，具有良好的团队意识。

四、课程设计

（一）设计思路（结合课程思政和 AI 技术）

本课程是一门概念性和实践性都很强的面向实际应用的课程。结合标识设计的理论知识跟软件操作的配合，让学生掌握基本操作方法和矢量图形制作技巧，为今后的专业学习或深

入的设计打下基础。

（二）课时分配

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	第一章	After Effects 2019 入门知识	2 学时
2	第二章	图层的应用	2 学时
3	第三章	制作蒙版动画	4 学时
4	第四章	应用时间线制作特效	4 学时
5	第五章	创建文字	2 学时
6	第六章	应用效果-01	4 学时
7	第七章	应用效果 02	4 学时
8	第八章	跟踪与表达式	2 学时
9	第九章	抠像	4 学时
10	第十章	添加声音特效	4 学时
11	第十一章	制作合成特效	6 学时
12	典型案例	五个典型案例融入课程思政 AI 技术及对应岗位	26 学时

（三）课程单元描述

课程单元 1

课程单元名称	After Effects 2019 入门知识	课时数	2
学习目标	掌握 After Effects 2019 的工作界面 了解软件相关的基础知识		
学习内容	教学思路： 1. 通过对软件相关功能讲解掌握界面操作和相关文件的基础知识 2. 通过软件相关功能的解析学习 After Effects 2019 工作界面的基本操作和文件格式及其他输出设置 教学手段： 1. 通过书籍了解软件功能 2. 通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点 教学资料及要求：除了课堂讲解的软件功能外，还可以根据相关的工具特点进行简单的练习和操作		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 2

课程单元名称	图层的应用	课时数	2
学习目标	掌握图层的概念 掌握图层的基本操作 掌握层的 5 个基本变化属性和关键帧动画		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握飞舞组合文字、海上动画的制作方法，再通过软件相关功能的解析学习图层的编辑方法及相关属性，以及进行图层的复制方法和技巧；再通过课堂练习巩固软件功能及视频动画制作技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高制作视频动画的能力 教学手段：通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能；通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。通过课堂练习和课后习题提高学生的实际应用能力		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，培养学生的影视鉴赏能力		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 3

课程单元名称	制作蒙版动画	课时数	4
学习目标	初步了解蒙版 掌握蒙版的设置、编辑与应用等基本操作		
学习内容	教学思路： 1. 通过对课堂案例的讲解掌握粒子文字、粒子破碎效果的制作方法 2. 再通过软件相关功能的解析学习蒙版层的概念，以及进行动画的使用 3. 再通过课堂练习固软件功能及视频动画制作技巧 4. 最后通过课后习题消化所学软件知识，提高蒙版层使用能力 教学手段： 1. 通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能 2. 通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点		
教学方法和建议	教学可采用理论奠基+软件实操+案例拆解+创意实训模式，建议从基础操作入手，结合经典片段分析剪辑逻辑，鼓励学员通过模仿与原创积累经验		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 4

课程单元名称	应用时间线制作特效	课时数	4
学习目标	掌握时间线的控制及其属性的设置 重置时间命令的应用及设置方法 掌握关键帧的基本操作 学习图形编辑器，并掌握其使用方法		
学习内容	教学思路： 1.通过对课堂案例的讲解掌握粒子汇集文字、活泼的小蝌蚪的制作方法 2.通过软件相关功能的解析学习帧的编辑方法，以及进行时间重置的创建 （3）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高对帧的使用能力 教学手段： 1.通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能 2.通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，运用 AI 技术完成视频前期模板，并尝试让 AI 技术生产转场效果，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 5

课程单元名称	创建文字	课时数	2
学习目标	掌握使用文字工具和文字层创建文字的方法 掌握 3 种常见的文字特效：基本文字特效、路径文字特效和时间码特效		
学习内容	教学思路： 1.通过对课堂案例的讲解掌握打字效果、烟飘文字的制作方法 2.再通过软件相关功能的解析学习文字的输入与文字属性的设置，以及文字的分类 3.再通过课堂练习固软件功能及文字的使用技巧 教学手段： 1.通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能 2.通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点 3.通过课堂练习和课后习题提高学生的实际应用能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高,建议在每个案例中自然融入思政内容，如讲色彩特效调整时结合环保场景，介绍案例时选用包含中华文化相关素材，避免“思政与技术两张皮”		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 6

课程单元名称	应用效果-01	课时数	4
学习目标	了解效果及其基本的编辑方法		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握闪白效果、水墨画效果、修复逆光照片、动感模糊文字、透视光芒、放射光芒、降噪、气泡效果和手绘效的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习特效的使用方法和技巧；再通过课堂练习巩固软件功能及特效的使用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高视频动画制作的能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 7

课程单元名称	应用效果-02	课时数	4
学习目标	几种常见的特效组：模糊与锐化、颜色校正、生成、扭曲、杂波和颗粒、模拟和风格化		
学习内容	熟练掌握各组特效的区别		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 8

课程单元名称	跟踪与表达式	课时数	2
学习目标	掌握运动跟踪中的单点跟踪和多点跟踪 了解创建和编辑表达式的方法		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握跟踪机车男孩、四点跟踪和放大镜效果的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习跟踪的使用方法和技巧，以及表达式的使用方法；再通过课堂练习巩固软件功能及跟踪使用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高跟踪的应用能力		

教学方法和建议	教师可以在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高。 运用 AI 技术完成视频中图片的修改，并尝试生成相同风格的图片，运用在课程案例中
教学条件要求	多媒体网络教室
学生已有基础	二维动画设计基础
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 9

课程单元名称	抠像	课时数	4
学习目标	了解抠像特效中包含的几种效果：颜色差异键、颜色键、色彩范围、差异蒙版、提取（抽出）、内部/外部键、线性色键、亮度键和溢出抑制		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握数码家电广告、复杂抠像的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习抠像效果，以及外挂抠像插件的使用方法和技巧；再通过课堂练习固软件功能及抠像效果的应用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高视频动画制作的能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元 10

课程单元名称	添加声音效果	课时数	4
学习目标	掌握将声音导入文件及声音设置方法，了解使用声音特效面板制作声音特效的方法		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握为冲浪添加背景音乐、为影片添加声音效果的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习声音的导入和音量的设置，以及声音特效面板的使用；再通过课堂练习巩固软件功能及声音的应用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高视频动画的制作能力。		
教学方法和建议	在教学中采用 “集体讲解 + 小组研讨 + 一对一辅导” 相结合的教学模式：集体讲解核心知识和方法，小组研讨解决创作中遇到的共性问题		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		

教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元 11

课程单元名称	制作合成效果-1	课时数	6
学习目标	熟练掌握三维层的转换及其位置和旋转属性，了解三维视图和三维层的材质属性		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握他买广告、星光碎片的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习三维层的属性设置，以及摄像机的应用与设置；再通过课堂练习巩固软件功能及三维层的应用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高三维动画制作的能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、针对基础薄弱学生，建立 “一对一辅导台账”，定期跟踪进度，聚焦其薄弱环节（如镜头语言运用、角色造型设计）进行专项指导。积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室		
学生已有基础	二维动画设计基础		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

（四）典型案例元描述

典型案例一

课程单元名称	制作完整合成效果	课时数	6
学习目标	了解创建、设置和移动摄像机的方法及摄像机与灯光的入点和出点		
学习内容	教学思路：通过对课堂案例的讲解掌握他买广告、星光碎片的制作方法；再通过软件相关功能的解析学习三维层的属性设置，以及摄像机的应用与设置；再通过课堂练习巩固软件功能及三维层的应用技巧；最后通过课后习题消化所学软件知识，提高三维动画制作的能力		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法，成果展示教学方法，让学生分享自己的创作思路，教师点评不同学科元素对分镜的提升作用积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对应岗位	设计师		
思政融入点	引导学生思考如何通过镜头特效语言传递正确的价值观与知识，培养学生的教育责任意识		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例二

课程单元名称	渲染与输出-1	课时数	4

学习目标	掌握渲染属性和输出模式设置
学习内容	教学思路：通过对课堂讲解掌握渲染与输出的设置方法；再通过软件相关功能的解析学习渲染的应用
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高
对应岗位	特效设计师
思政融入点	引导学生深入了解中华优秀传统文化，在镜头设计中挖掘文化符号的精神内涵，增强文化自信与文化传承意识，同时培养学生对传统文化的敬畏之心，避免对传统习俗的随意篡改
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例三

课程单元名称	渲染与输出-02	课时数	4
学习目标	了解输出的多种方式：输出标准视频、输出合成项目中的某一帧、输出序列图片、输出 Flash 格式文件等		
学习内容	教学思路：通过对课堂讲解掌握渲染与输出的设置方法；再通过软件相关功能的解析学习渲染的应用		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，运用 AI 技术完成视频前期模板，并尝试让 AI 技术生产转场效果，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	特效设计师		
思政融入点	引导学生关注校园问题，培养学生的同理心与责任担当意识，通过镜头设计传递正能量，鼓励学生在生活中践行互助、友爱的价值观，营造良好的校园文化		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例四

课程单元名称	综合设计实训-1	课时数	6
学习目标	掌握使用位置属性和关键帧的应用，掌握使用分形噪波、CC 透镜、圆等命令，掌握缩放和关键帧的使用		
学习内容	教学思路：通过对综合设计实训案例的讲解掌握制作汽车广告、城市夜生活纪录片、草原美景相册、探索太空栏目、节目美食栏目、体育运动短片、设计 MG 风动画和设计女孩相册的制作方法；再通多个视频设计项目案例的演练，充分掌握软件的使用		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、一定要能调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
对应岗位	广告设计师		

思政融入点	强调商业广告的诚信原则，引导学生在设计中真实呈现产品特点，拒绝虚假宣传，同时培养学生的商业道德意识，理解商业动画不仅要追求视觉效果，更要传递正确的消费观念
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例五

课程单元名称	综合设计实训-2	课时数	6
学习目标	掌握色阶以及文字工具的应用 掌握 CC 网格擦除以及百叶窗命令的使用，学会使用边角固定命令来改变视频的角度 学会使用 3D stroke 命令制作描边效果 掌握矩形蒙版工具的使用和图层混合模式的使用		
学习内容	教学思路：通过对综合设计实训案例的讲解掌握制作汽车广告、城市夜生活纪录片、草原美景相册、探索太空栏目、节目美食栏目、体育运动短片、设计 MG 风动画和设计女孩相册的制作方法；再通多个视频设计项目案例的演练，充分掌握软件的使用		
教学方法和建议	教学方法可选用“任务驱动法”、“案例分析法”、项目倒推的方式去授课，运用 AI 技术完成视频前期模板，并尝试让 AI 技术生产转场效果，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	场景设计师		
思政融入点	培养学生的创新精神与团队协作能力，引导学生在原创作品中传递正向价值观，同时通过团队工作汇报与答辩，培养学生的责任担当意识与表达能力，树立精益求精的职业追求		
教师执教能力要求	对 AE 后期特效软件了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

平时成绩占 50%，期末考试占 50%。期末考试采用综合项目测试的考核形式。

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《After Effects 数字媒体后期制作项目教程》高文铭 2022 年第四版　大连出版社

（二）参考书

《影视后期合成》朱丽兰　2022 年第一版 清华大学出版社有限公司

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源：国家高等教育智慧教育平台，影视包装合成相关课程；智慧树，《数字合成与视觉特效》；腾讯课堂，AE 影视后期特效合成实战班；网易云课堂，影视后期合成与特效制作。

2.行业报告网站：

（1）产业调研网：发布《2024 - 2031 年全球与中国视频和电影后期制作行业研究及前景趋势分析报告》，内容涉及后期制作行业的市场规模、技术现状、竞争格局，包含特效合成领域的发展趋势预判，可为学习和职业规划提供行业视角。

（2）头豹研究院：产出的影视制作行业报告中，会拆解特效合成在影视、游戏、广告等领域的应用场景，分析主流技术工具的市场占比和技术迭代方向，适合了解行业细分领域动态。

3.虚拟仿真实训平台：西安艺龙动漫实训平台：拥有影视动画渲染农场、专业录音棚及高性能实训机房，渲染农场可同时容纳 20 人以上开展三维动画渲染和后期合成实训，还能承接影视特效合成外包业务，学生可在实训中参与真实项目的后期处理环节。

七、编制说明

编制人：

编制单位：

编制日期：2026 年 4 月 20 日

教学单位负责人：

动漫制作技术专业核心课课程标准

一、课程基本信息

（一）课程名称：三维动画创作（1212141006）

（二）课程属性：专业核心课（B 类课程）

（三）开课学期：第__二_学年，第_4__学期

（四）基准学时：__64_____学时，计___4___学分

二、课程定位

该课程根据人才培养方案的要求制定，是动漫设计与制作专业核心课程，是一门以实践为主，结合理论共同教学的课程。课程以软件基础类教学课程为先导，利用实践课堂的模式，给予工作过程的教与学，让学生提高动画制作能力。

三、课程目标

（一）能力目标

1.掌握影视动画学的基本理论和三维动画创作。

2.培养学生创新思维，使学生具有一定的设计能力。

（二）知识目标

1.掌握三维动画制作的基础知识。

2.掌握三维动画特效的基本制作和模型灯光材质基本内容设置。

（三）素质目标

1.树立学生正确的学习态度，掌握良好的学习方法，培养良好的自学能力。

2.培养学生不怕困难，勇于攻克难关的优良品质，使学生热爱所学专业，具有良好的团队意识。

四、课程设计

（一）设计思路

本课程通过实用的、有趣的、对不同专业课程有较强针对性的多种应用实例，来加强学生对所学知识和技能的理解。融入课程思政，文化传承与自信培养：在角色与场景设计案例中，融入故宫建筑元素、传统服饰纹样、民间艺术造型等中华优秀传统文化内容，引导学生挖掘传统文化的魅力，将其转化为动画创作的灵感，制作具有民族特色的动画作品，增强文化自信与传承意识。 从而提高学生的学习兴趣和热情。

AI 技术越来越成熟，三维动画创作课程理论+实践一门课程。课程教学过程中运用 AI 技术绘制三维效果图和动画分镜，与授课内容进行融合比对，提高课堂效率和效果。增强课程的趣味性和技术性。

（二）课时分配

序号	课程单元	学习任务	参考学时
1	动画流程基础	任务 1 了解三维动画制作流程 任务 2 了解软件中的各种建模方法	4 学时
2	polygon 建模	任务 3 多边形建模的原则 任务 4 创建多边形模型 任务 5 基础多边形创建工具 任务 6Edit Mesh（编辑多边形）工具	6 学时
3	NURBS 建模	任务 7 NURBS 曲线绘制 任务 8 NURBS 曲面建模 任务 9 曲面建模基本操作 任务 10 制作 LOGO	8 学时
4	材质与贴图	任务 11 HyperShade 使用 任务 12 材质与纹理 任务 13 材质节点和纹理节点的运用	8 学时
5	灯光摄像机	任务 14 灯光类型及应用 任务 15 摄像机类型及应用	4 学时
6	动画和特效	任务 16 动画基础 任务 17 角色动画 任务 18 特效笔刷 任务 19 粒子特效	10 学时
7	典型案例	五个典型案例融入课程思政 AI 技术及对应岗位	24 学时

（三）课程单元描述

课程单元一

课程单元名称	动画流程基础	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够了解建模的相关知识		

学习内容	工作任务 1 了解三维动画制作流程 （1）三维动画制作基础介绍 （2）三维动画制作流程介绍 工作任务 2 了解 MAYA 软件中的各种建模方法 （1）Polygon 建模 （2）NURBS 建模 （3）细分建模 教学反思诊改内容： 教学反思：学生过度依赖挤出等少数工具，布线随意，不了解拓扑结构对后续平滑、动画变形的决定性影响，学生试图用 NURBS 曲线创建复杂不规则形体，效率低下，且对其控制点、曲面的关联编辑方式不适应，未能理解细分表面作为 Polygon 高效补充的精加工角色，操作流程不清晰 诊改内容： 通过分析优秀模型的线框图，反向推导其结构逻辑。高强度练习合并、插入循环边、目标焊接等十大核心工具，形成肌肉记忆，强调 NURBS 在工业设计中的绝对优势，通过对比 NURBS 与 Polygon 在曲面平滑度、编辑模式上的根本差异，划定其技术应用边界，确立 Polygon 创建中低模→ 转换为细分表面进行平滑和细节雕刻 → 转换回 Polygon 进行最终交付”的黄金法则，重点演示在多边形代理模式下的编辑流程
教学方法和建议	采用流程导向-案例驱动-分层建构的方法，首先通过完整项目演示建立宏观认知框架，随后运用案例拆解与实操演练强化 Polygon 拓扑思维与 NURBS 曲面逻辑，最终引导学生通过项目实践与反思总结，自主掌握从基础操作到创意实现的完整技能链条
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备
学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元二

课程单元名称	polygon 建模	课时数	6
学习目标	通过学习，使学生能够了解 POLYGON 建模的相关知识		

学习内容	任务 3 创建一个飞机模型 （1）Extrude（挤出） （2）Soften/Haden（软硬边） （3）Bevel（导角） （4）Cut Face Tool（切割面工具） 任务 4 创建羊角锤 （1） Split（分割） （2）Bend（弯曲） （3）Combine（合并多边形） 任务 5 制作桌椅 （1）圆形 （2）方形 任务 6 制作凉亭 （1）圆柱体 （2）立方体
教学方法和建议	采用工具-功能-项目递进教学法，通过挤出、软硬边等工具的参数化演示，结合分割、弯曲等功能的场景化应用，最终引导学生在完整项目实践中掌握多边形建模的核心逻辑与创意实现路径
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备
学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元三

课程单元名称	NURBS 建模	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够了解 NURBS 建模的相关知识		
学习内容	任务 7 NURBS 曲线绘制 （1）绘制曲线 （2）学习 Arc Tools（画弧） （3）Insert Isoparms（插入等参线）命令 任务 8 NURBS 曲面建模 （1）Revolve（旋转曲面） （2）Extrude（挤出曲 面） 任务 9 曲面建模基本操作 （1）Loft（放样） （2）Attch Surface（连接表面） （3）Duplicate Surface Curves （复制表面曲线） 任务 10 制作 LOGO (1) Detarch Curves（分离曲线） (2)Pleanr（创建平面） (3)Insert Knot （插入点）命令		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		

学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元四

课程单元名称	材质与贴图	课时数	8
学习目标	通过学习，使学生能够掌握建模的材质设置方法以及材质编辑器相关知识		
学习内容	任务 11 HyperShade 使用 （1）了解在 maya 中的材质制作基本方法， （2）Hypershade 的使用， （3）了解在以后学习要用到的材质制作所必需的知识 （4）Lambert 及 Blinn 等各类材质 任务 12 材质与纹理 （1）熟练使用 UV Texture Editor，灵活运用 UV 编辑的工具 （2）2D 纹理的使用 （3）3D 纹理 任务 13 材质节点和纹理节点的运用 （1）了解基本材质节点 Material 的类型与使用 （2）了解渲染节点的种类及使用		
教学方法和建议	在 Hypershade 中拆解材质节点连接逻辑，结合 UV 编辑与 2D/3D 纹理的复合应用，引导学生在材质编辑、纹理映射与节点网络构建的完整流程中，掌握从基础材质属性到复杂表面质感的创造性表现技巧		
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备		
学生已有基础	动画基础		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

课程单元五

课程单元名称	灯光与摄像机	课时数	4
学习目标	通过学习，使学生能够了解灯光和摄像机的相关知识		

学习内容	任务 14 灯光类型及应用 （1）MAYA 创建和使用灯光 （2）灯光的属性参数调节以及精确调节强度和颜色 任务 15 摄像机类型及应用 （1）摄像机的剪切平面 （2）摄像机的输出设置 教学反思诊改内容： 教学反思：学生对六种基础灯光环境光、平行光、点光源、聚光灯、区域光、体积光的核心特性与适用场景分辨不清，学生无法理解近剪裁平面与远剪裁平面的空间裁剪逻辑，对渲染设置与摄像机属性的联动关系认识不足 诊改内容：在灯光教学中采用分类认知法，系统掌握环境光、平行光等六类光源的核心特性和应用场景，尤其要深挖强度与颜色属性在通道盒中的精确调控技巧，并将衰减作为营造真实氛围的核心参数；在摄像机教学中，需通过可视化的动态调整演示，让学生透彻理解剪切平面的空间裁剪逻辑与输出设置同渲染结果的直接关联
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法、，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高
教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备
学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

课程单元六

课程单元名称	动画和特效	课时数	10
学习目标	通过学习，使学生能够了解动画设置的相关知识		
学习内容	工作任务 16 动画基础 （1）动画中的关键帧设置 （2）动画模块，完成弹跳球制作 （2）路径动画 工作任务 17 角色动画 （1）骨骼设置 （2）蒙皮设置 （3）IK 设置 （4）面部表情动画 任务 18. 特效笔刷 （1）特效笔刷设置 （2）下雨场景设计 任务 19. 粒子特效 （1）粒子的有关知识 Particle tool （2）创建发射器 Create Emitter （3）烟花特效制作 反思与诊改：动画设置部分相对较难，分为 2 个应用案例教学，并采用分组教学方式，提高教学效果		
教学方法和建议	教学中采用理论教授和小组协作法将学生分为 3-4 人小组，使学生掌握理论知识同时掌握一定操作技能 运用 AI 技术完成动画模拟，与课堂效果进行对比运行，前后课堂教学效果		

教学条件要求	多媒体网络教室、多媒体教学设备
学生已有基础	动画基础
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

（四）典型案例单元描述

典型案例一

课程单元名称	铅笔列队	课时数	4
学习目标	1.掌握卡通角色建模的流程与技巧，能够根据设计稿准确还原铅笔的造型特征 2.学会运用软件 的多边形建模工具，完成铅笔小蓝小红和小白的头部、身体、四肢及细节部分的建模 3.掌握材质编辑器的使用方法，能够为铅笔设计并制作符合其形象的材质（如毛绒材质、光滑材质），设置合适的纹理与色彩		
学习内容	1.工作任务 1 了解三维动画制作流程 （1）三维动画制作基础介绍 （2）三维动画制作流程介绍 2.工作任务 2 了解软件中的各种建模方法 （1）Polygon 建模 （2）NURBS 建模 （3）细分建模		
教学方法和建议	课堂授课，课堂讨论，物设计过程中，引导学生深入了解对应角色设计的文化内涵与象征意义，将传统生肖文化元素融入模型细节与色彩设计中。 运用 AI 技术完成角色设计，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	三维建模师、动画师助理		
思政融入点	在设计与制作过程中，引导学生深入了解对应生肖的文化内涵与象征意义，将传统生肖文化元素融入模型细节与色彩设计中，如在服饰上添加传统纹样，培养学生的文化传承意识与创新思维，制作出具有中国文化特色的卡通形象		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例二

课程单元名称	迟到的圆珠笔	课时数	4
学习目标	1.掌握场景建模的整体规划方法，能够合理划分场景区域，完成复杂场景的建模工作 2.学会运用灯光工具（平行光、点光、聚光等），设置不同类型的灯光，模拟真实的光影效果 3.能够根据场景氛围需求，调整灯光参数与材质属性，实现不同时间段的光影变化		

学习内容	1.任务 3 创建模型 （1）Extrude（挤出） （2）Soften/Haden（软硬边） （3）Bevel（导角） （4）Cut Face Tool（切割面工具） 2.任务 4 创建灯光及参数设置 （1）点光源 （2）聚光灯 （3）平行光
教学方法和建议	思政渗透法：在每个模块与案例中自然融入思政内容，如讲色彩调整时结合环保场景，讲角色设计时结合红色题材，避免 “思政与技术两张皮” 运用 AI 技术绘制原理图，与老师绘制原理图对比
对应岗位	场景设计师
思政融入点	在动画制作前，引导学生思考儿童教育动画的教育意义，在行走动画中可以适当加入帮助他人（如捡起地上的垃圾、向朋友打招呼）的细节动作，传递友善、文明的正能量价值观。同时，通过反复打磨动画细节，培养学生的耐心与敬业精神，让学生明白优秀的动画作品需要不断地修改与完善
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例三

课程单元名称	忘了戴帽子的铅笔	课时数	4
学习目标	1.握角色骨骼绑定的完整流程，能够根据角色结构创建合理的骨骼系统，设置关节的运动范围 2.学会运用 MAYA 的蒙皮工具，完成角色模型与骨骼的绑定		
学习内容	1.任务 7　创建骨骼 2.任务 8　设置 IK 3.任务 9 设置蒙皮 4.任务 10 骨骼绑定		
教学方法和建议	在教学中采用理论讲授法、启发引导法、案例分析法，积极调动学生学习的主动性，让学生自己总结提高。 运用 AI 技术完成模型的效果图设计，与课堂效果进行对比，前后课堂教学效果		
对应岗位	动画师		
思政融入点	通过介绍游戏行业中绑定师对游戏品质的重要性，强调岗位的责任与担当，培养学生严谨细致的工作态度。在绑定过程中，引导学生树立精益求精的意识，反复测试与调整权重，确保角色运动效果达到最佳，同时鼓励学生与小组内的 “动画师”（其他同学扮演）沟通协作，根据动画需求优化绑定方案，提升团队协作能力		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

典型案例四

课程单元名称	教室一角	课时数	6

学习目标	1.掌握角色行走动画的运动规律，包括重心变化、四肢运动节奏、身体起伏等要点 2.学会运用关键帧动画技术，设置角色行走过程中各关节的关键帧，调整动画曲线，实现流畅的动作效果
学习内容	1.任务 11 关键帧 2.任务 12 调整动画曲线 3.任务 13 根据角色性格特点，调整动作的幅度、速度等参数
教学方法和建议	案例教学法：展示行业真实案例（如以校园生活为主题的短篇动画，需要场景设计师完成校园主要场景），分析技术要点 运用 AI 技术完成模型的效果图设计，与课堂制作效果进行对比，前后课堂教学效果
对应岗位	商业动画师、影视后期制作师
思政融入点	引导学生回忆校园生活中的美好瞬间，挖掘校园中的正能量元素，在场景建模中注重细节刻画，培养学生对校园的热爱与对美好生活的向往，同时通过团队协作完成复杂场景建模，增强团队合作意识
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生

典型案例五

课程单元名称	倒霉的小胖	课时数	6
学习目标	1.通过学习，使学生能够了解摄像机的相关知识 2.掌握 Layout 的基本设置与高级参数调整方法，能够根据场景需求设置合适的渲染质量 3.学会运用渲染技术，将场景中的角色、场景、特效等元素渲染，方便后期合成		
学习内容	1.任务 14 Arnold 渲染器 （1）渲染参数设置 （2）动画渲染输出 2.任务 15 摄像机类型及应用 （1）摄像机的剪切平面 （2）摄像机的输出设置 （3）渲染设置		
教学方法和建议	小组协作法：在复杂案例中，将学生分为 3-4 人小组，分工负责素材收集、设计制作、优化测试，培养团队协作能力 运用 AI 技术完成模型和动画效果的设计，与课堂制作效果进行对比运行，前后课堂教学效果		
对应岗位	三维制作全流程岗位		
思政融入点	通过参与动画短片项目，让学生体验真实的动画项目制作流程，培养学生的项目意识与责任担当。在渲染过程中，引导学生树立节约资源的意识，合理设置渲染参数，避免不必要的渲染时间浪费，同时鼓励学生与团队中的建模师、动画师、合成师密切沟通，共同解决渲染过程中出现的问题，提升团队协作能力与项目执行力		
教师执教能力要求	对动画专业知识了解得非常透彻，能够对学生的想法及时做出评价并善于引导学生		

五、课程考核

采用 过程性考核（60%）+ 终结性考核（40%）结合、技术能力 + 思政素养 并重的评价方式，注重岗位实操能力与职业素养的综合评估。

考核类型	权重分配	考核内容	评价方式
过程性考核	60%	模块技能（40%）：主要评估各教学单元（如 Polygon 建模、NURBS 建模、动画、特效等）的核心技能掌握程度。	教师评分、小组互评
终结性考核	40%	综合项目成果	评审组综合评定

六、教材及其它教学资源

（一）使用教材

《三维动画案例教程》 许玲玲 2025 年第二版 科学出版社

（二）参考书

《三维动画创作》王晨 2024 年第一版 中国石油大学出版社有限公司

（三）其它教学资源

1.主流在线课程平台资源：国家高等教育智慧教育平台（爱课程 MOOC），《三维动画短片》；国家高等教育智慧教育平台（爱课程 MOOC），《三维动画基础》 ；国家高等教育智慧教育平台（爱课程 MOOC），《高级动画设计》

2.行业报告网站：

（1）商业新知：收录睿略咨询发布的《3D 动画和运动设计行业分析报告》，剖析国内 3D 动画市场的竞争格局、区域发展差异，还梳理了 Nvidia、Digital Domain 等头部企业的布局，明确制造业、教育等核心应用领域的需求。

（2）格隆汇：登载贝哲斯咨询、环洋市场调研的多份三维动画相关报告，例如《2024 年计算机三维动画行业国内市场情况与发展趋势调研报告》，详细拆解三维建模、渲染等细分领域，分析 Autodesk、Adobe 等企业的产品市场占比。

3.学校学习资源

（1）陕西科技大学：课程团队拥有十九年动画教学经验，开设的《三维动画基础》设计学生作品展示与点评环节，还编著《3ds Max 三维动画制作技法（基础篇）》教材，该教材获中国轻工业部优秀教材二等奖。

（2）中国传媒大学：动画与数字艺术学院开设《三维角色动画》《三维场景设计》等核心课，依托学校的动画实验室，引入影视动画项目实训。

（3）广州美术学院：在三维动画课程中融入岭南文化元素，引导学生制作具有地域特色的动画作品，同时与本地动画公司合作，将商业项目案例融入课堂。

七、编制说明

编制人：

编制单位：

编制日期：2026 年 4 月 20 日

教学单位负责人：