

# 2019 级数字媒体应用技术专业 人才培养方案

二〇一九年六月

# 目录

三年制数字媒体应用技术专业人才培养方案.....	4
1. 专业名称及代码.....	4
2. 教育类型及学历层次.....	4
3. 入学条件.....	4
4. 学制.....	4
5. 培养目标与培养规格.....	4
6. 引用标准.....	6
7. 职业面向、岗位任务及其要求.....	6
7.1 职业面向.....	6
7.2 岗位任务、能力及素质要求，相应课程设置.....	6
8. 应取得的资格证书及等级.....	10
9. 学生应修学分.....	10
10. 教学进程.....	11
10.1 课程设置与教学安排表.....	11
10.2 周数分配表.....	14
10.3 各类课程课时结构.....	14
10.4 岗、证、课关系表.....	14
10.5 核心课程.....	15
11.学院公共选修课.....	17
12.主要职业技能训练及教学要求.....	18
13.实训（实验）装备要求.....	18
14.师资要求.....	20
14.1 校内专任教师要求.....	20
14.2 企业兼职教师要求.....	21
15.专业教学建议.....	21
15.1 教学方法.....	21
15.2 教学组织形式.....	21
15.3 教学评价.....	21

15.4 教学资源建设.....	22
15.5 课程考核要点.....	22
<b>附件：核心课程标准.....</b>	<b>23</b>
1 《计算机图形图像设计与处理》课程标准.....	23
2 《网页制作技术》课程标准.....	32
3 《二维动画设计与制作》课程标准.....	42
4 《三维艺术设计》课程标准.....	51
5 《UI 界面设计》课程标准.....	65
6 《非线性编辑》课程标准.....	75
7 《影视特效与合成》课程标准.....	88

# 610210 三年制数字媒体应用技术专业人才培养方案

## 1. 专业名称及代码

数字媒体应用技术专业（Digital media application technology Speciality），610210

## 2. 教育类型及学历层次

职业教育，大专

## 3. 入学条件

高中毕业或同等学历

## 4. 学制

学分制，基本学制三年，最长五年。

## 5. 培养目标与培养规格

### （一）培养目标

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应新时代文化创意产业发展的需要，具有良好的职业道德、职业素养、新媒体素养、人文素养和身心素质，掌握影视制作、UI 设计、电商美工、动画设计以及虚拟现实设计等知识和技术技能，面向大众媒体、影视公司、电视台、视频网站、广告公司、游戏公司、电子商务公司、软件开发公司等领域的高素质劳动者和技术技能人才。

### （二）培养规格

#### 1. 素质目标

##### （1）具有正确的世界观、人生观、价值观

- 1) 坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；
- 2) 崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；
- 3) 具有社会责任感和参与意识。

##### （2）具有良好的职业道德和职业素养

- 1) 崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；

- 2) 尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；
- 3) 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；
- 4) 具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；
- 5) 具有职业生涯规划意识。

### **(3) 具有良好的身心素质和人文素养**

- 1) 具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；
- 2) 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；
- 3) 掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

## **2. 知识目标**

### **(1) 公共基础知识**

- 1) 掌握基本的政治理论与法律法规知识；
- 2) 掌握相应的英语听、说、读、写知识；
- 3) 掌握相应的计算机及数理知识；
- 4) 掌握相应的文化艺术及鉴赏知识；
- 5) 掌握相应的生理、心理健康知识；
- 6) 掌握相应的创意、创新、创业、就业知识。

### **(2) 专业知识**

- 1) 掌握素描、色彩、构图及设计基础知识；
- 2) 掌握绘画、动画、影视、音乐等方面的基础知识；
- 3) 具备扎实的UI界面设计、UI交互设计、UI动效设计思维；
- 4) 掌握数字图像、数字音频、数字视频、网站前端、影视动画及虚拟现实的设计思维；
- 5) 掌握相关数字媒体开发工具的使用技巧和方法，能在某一方面有所侧重；
- 6) 掌握数字媒体的策划、设计及制作规律；
- 7) 了解数字媒体应用技术的新工艺、新潮流。

## **3. 能力目标**

### **(1) 通用能力**

具有较强的口语和书面表达能力，解决实际问题的能力，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考、逻辑推理、信息加工能力。

## (2) 专业技术技能

1) 具备数字媒体设计的策划能力和创新能力，能撰写有创意的策划案、分镜头脚本等；

2) 具备基本摄影摄像等素材采集能力；

3) 具备熟练的计算机图形图像设计、UI 界面设计、UI 交互设计、UI 动效设计能力；

4) 具备熟练的影视策划、影视动画制作、影视特效与合成制作能力；

5) 具备基本的网站前端开发能力与虚拟现实开发能力；

## 6. 引用标准

[1]国家职业分类大典和职业资格工作委员会. 中华人民共和国分类大典[M]. 北京: 中国劳动社会保障出版社, 2015.

## 7. 职业面向、岗位任务及其要求

### 7.1 职业面向

专业面向大众媒体、影视公司、电视台、视频网站、广告公司、游戏公司、电子商务公司、软件开发公司等文化创意产业。

### 7.2 岗位任务、能力及素质要求，相应课程设置

序号	职业 (工作岗位)	分类 (职业 编码)	职业工作岗位描述	职业能力与素质要求	对应课程
1	UI 交互设计师 (核心岗位)		1、需求分析； 2、创意设计； 3、字体设计； 4、图标设计； 5、UI 界面设计； 6、UI 动效设计；	1. 掌握需求分析的关键 2. 掌握创意的产生原理 3. 掌握 Photoshop、 Flash、Illustrator 等软 件基本操作 4. 具有良好的审美能力	计算机图形图像处理、设计素描与色彩、三大设计构成、网页制作技术、设计手绘、UI 界面设计、二维动画设计与制作、UI 动效及交互设计、Web 前端开

序号	职业 (工作岗位)	分类 (职业 编码)	职业工作岗位描述	职业能力与素质要求	对应课程
			7、交互原型设计； 8、用户体验设计。	5. 具有良好的市场观察力 4. 具有与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力； 5. 具有良好的职业道德、规范操作意识； 6. 具有良好的语言表达能力和求真务实的工作作风。	发技术
2.	影视后期设计师 (核心岗位)		1、需求分析； 2、影视策划； 3、脚本编写； 4、拍摄； 5、音视频剪辑与字幕制作； 6、影视动画制作； 7、影视特效制作 8、影视合成。	1. 掌握 PR、ED、Finalcut 等影视非线性编辑软件 2. 掌握 AE、NUKE 等影视特效与合成软件 3. 掌握 3D MAX、C4D 等三维动画制作软件 4. 具有良好的审美能力 5. 良好的音乐节奏感 6. 具有良好的市场观察力 7. 具有与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力； 8. 具有良好的职业道德、规范操作意识； 9. 具有良好的语言表达能力和求真务实的工作作风。	影视策划、数字摄影技术、数字摄像技术、非线性编辑、二维动画设计与制作、三维艺术设计、影视三维动画制作、影视特效与合成
3.	电商美工师		1. 文案策划； 2、产品拍摄	1. 熟悉掌握专业网店装修设计，对网站的美工开发	计算机图形图像处理、设计手绘、三大设计构成、

序号	职业 (工作岗位)	分类 (职业 编码)	职业工作岗位描述	职业能力与素质要求	对应课程
			3. 产品素材处理； 4. 店铺装修； 5. 品牌推广设计； 6. 营销设计。	及色彩的搭配有着独到的见解和体会； 2. 熟练掌握 Photoshop、Dreamwaver、AI 等软件的操作和使用； 3. 善于创意，拥有较高的设计品味、独特的设计风格和 innovation 设计的思想，有独立设计、制作能力； 4. 有团队意识，执行力强，善于与人沟通，能够持续接受工作压力和挑战，工作态度端正、耐心细致； 5. 对电子商务、天猫，京东，市场营销有一定的认识与理解，将产品的特点融入到页面中； 6. 设计与创意能站在客户与市场的角度，有较强的客户体验意识具有良好的审美能力； 7. 具有良好的语言表达能力和求真务实的工作作风。	数字摄影技术、二维动画设计与制作、VI 设计、网页制作技术、电子商务与网络营销（专业选修课）
4	摄影摄像师		1. 策划； 2. 分镜头设计； 3. 拍摄； 4. 后期处理；	1. 掌握娴熟的摄影、摄像机操作技术、简单设备维护能力； 2. 了解构图艺术、光线处	影视策划、数字摄影技术、数字摄像技术、计算机图形图像设计与处理、非线性编辑、影视特效与合成

序号	职业 (工作岗位)	分类 (职业 编码)	职业工作岗位描述	职业能力与素质要求	对应课程
			5. 设备调试、保养维护。	<p>理和色彩运用；</p> <p>3 .具备一定的用剧本和音乐扩充视觉想像的能力；</p> <p>4 .熟练使用各种高清及标清摄影设备，具备灯光操作能力；</p> <p>5 .熟悉影视拍摄制作流程；</p> <p>6 .富有镜头感，可驾驭复杂的拍摄现场，实现创作意图；</p> <p>7 .有良好的美术功底，对构图和光线有敏锐的感受能力；</p> <p>8 .有一定的画面语言叙事能力，对画面和声音具有较强的判断力和领悟力。</p> <p>9 .勤奋、敬业、吃苦耐劳，能适应各种拍摄条件，有团队合作精神；</p>	
5	虚拟现实工程师		<p>1. 能根据提供照片完成简模的制作和场景的构建工作；</p> <p>2. 对需求进行分析、功能原型验证，进行Unity3D项目客户端框架设计；</p> <p>3. 负责Unity3D程序设</p>	<p>1. 有 C#/ java 语言编程基础；</p> <p>2. 有虚拟现实平台使用经验；</p> <p>3. 熟练掌握 unity 熟练 c# 语法熟练掌握主流插件 ( ngui 等 )</p> <p>4. 有 3D 渲染相关技术基</p>	高等数学、计算机图形图像设计与处理、三维艺术设计、虚拟现实编程基础、虚拟现实开发

序号	职业 (工作岗位)	分类 (职业 编码)	职业工作岗位描述	职业能力与素质要求	对应课程
			计与开发，基于 Unity3d 引擎的虚拟现 实项目开发； 4. 根据策划案设计产 品的逻辑架构，并编码 实现； 5. 撰写 Unity3D 相关功 能开发说明文档； 6. Unity3D 场景的各项 交互功能开发和实现。	础，Unity3D 成熟项目经 验者优先； 5. 熟悉 3DMAX 或 Maya 建 模，了解 unity3d 与数据 交互原理的优先考虑； 6. 较高的职业素养、敬业 精神和团队精神，工作责 任心强，擅于沟通。	

## 8. 应取得的资格证书及等级

(1) 计算机等级证书（必考）：全国计算机等级考试一级 MS 证书（或一级以上）。

近类计算机等级证书（选考）：全国信息化计算机应用技术资格认证考试 CCAT-办公自动化综合实践（高级操作员级）模块。

(2) 职业技能证书（必考）：全国信息化计算机应用技术资格认证考试（CCAT）平面设计工程师(高级操作员级)

近类证书（选考）：全国信息化计算机应用技术资格认证考试（CCAT）数码视频设计工程师（高级操作员级）；计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试多媒体应用设计师；数字视频（DV）策划制作师（三级）； Adobe 平面创意设计师认证证书； Adobe 影视后期设计师认证证书。

## 9. 学生应修学分

校级平台 课程	学院公共 选修课程	专业平 台课程	专业（方向） 课程	综合实践 课程	劳动教 育	创新学 分	合计
35	4	11	58	23	1	1	133

## 10. 教学进程

### 10.1 课程设置与教学安排表

课程性质	修学类型	课程名称	课程代码	总学时	学分	课程类型	各学期周学时分配							
							1	2	3	4	5	6		
							16	18	18	18	18	16		
校级平台课程	公共必修	思想道德修养与法律基础	GB011202	54	3	B	2*12	2*15						
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	GB021202	64	4	B	2*13	2*15	★					
		形势与政策	GB011103	48	1	A	2*4	2*4	2*4	2*4	2*4	2*4		
		大学生心理健康教育	GB041202	32	2	A	2*8	2*8						
		军事理论	GB011105	36	2	A	10+26							
		大学生就业指导	GB031201	32	2	B	2*4			2*8	2*4			
		大学语文	RW021233	32	2	B	3*11-1							
		实用英语 1	RW011208	48	2.5	B	4*12							
		实用英语 2(IT)	RW011209	56	3	B		4*14						
		计算机基础及信息素养	DX081201	48	2.5	B	4*12							
		体育与健康	YS111301	56	3	C	2*12	2*16						
		创新创业教育	GB061201	32	2	B			2*16					
		大学美育	YS121201	32	2	B		2*16						
		应修小计				570	31		270	204	48	24	16	8
公共选修	(选课两门以上)			64	4									
应修小计				64	4	A		16	16	16	16			
单元小计				634	35		270	220	64	40	32	8		

课程性质	修学类型	课程名称	课程代码	总学时	学分	课程类型	各学期周学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							16	18	18	18	18	16
学院公共选修课程	(选课两门以上)			64	4	具体课程见电信学院公共选修课程目录						
	应修小计			64	4	B		16	16	16	16	
<b>单元小计</b>				<b>64</b>	<b>4</b>			<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
专业群平台课程	必修	计算机网络技术	DX081204	52	3	B					4*13	
		高等数学	RW061117	32	2	A		2*16				
		网页制作技术	DX081202	52	3	B		4*13				
		Java 程序设计	DX081205	52	3	B	4*13					
<b>单元小计</b>				<b>188</b>	<b>11</b>		<b>52</b>	<b>84</b>			<b>52</b>	
专业方向课程	必修	计算机图形图像设计与处理	DX111201	90	5	B		6*15				
		三大设计构成	YS031326	36	2	B		2*18				
		设计手绘	DX111202	36	2	B			2*18			
		VI 设计	DX111203	48	3	B				4*12		
		UI 界面设计	DX111204	84	5	B			6*14			
		UI 动效及交互设计	DX111205	64	4	B				4*16		
		Web 前端开发技术	DX111206	60	4	B					4*15	
		影视策划	DX111207	32	2	B					2*16	

课程性质	修学类型	课程名称	课程代码	总学时	学分	课程类型	各学期周学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							16	18	18	18	18	16
		数字摄影技术	DX111208	32	2	B			4*8			
		数字摄像技术	DX111209	36	2	B			2*18			
		二维动画设计与制作	DX111210	56	3.5	B			4*14			
		虚拟现实编程基础	DX111211	48	3	B				4*12		
		非线性编辑	DX111212	56	3.5	B			4*14			
		三维艺术设计	DX111213	72	4	B			4*18			
		影视三维动画制作	DX111214	72	4	B					6*12	
		影视特效与合成	DX111215	90	5	B				6*15		
		虚拟现实开发	DX111216	64	4	B				4*16		
<b>单元小计</b>				<b>976</b>	<b>58</b>			<b>126</b>	<b>372</b>	<b>314</b>	<b>164</b>	
综合实践课程	必修	入学教育与军训	GB051301	56	2	C	2w					
		电工普训	DX121301	20	1	C	1w					
		金工普训	JD011301	28	1	C		1w				
		专业综合实训	DX111301	84	3	C					3w	
		毕业实习	DX141301	168	6	C						6w
		毕业设计	DX141302	280	10	C						10w
<b>单元小计</b>				<b>636</b>	<b>23</b>		<b>84</b>	<b>28</b>			<b>84</b>	<b>448</b>
<b>创新学分</b>					<b>1</b>	<b>C</b>						
<b>劳动教育</b>					<b>1</b>	<b>C</b>						
<b>合计</b>				<b>2498</b>	<b>133</b>		<b>398</b>	<b>474</b>	<b>452</b>	<b>370</b>	<b>348</b>	<b>456</b>

注：1.课程类型，A表示纯理论课程，B表示理实一体课程，C表示纯实践课程。2.★为课外执行。

## 10.2 周数分配表

学期	周数分配							小计
	准备周	入学教育与军训	课堂教学	整周实训	毕业实习（含毕业设计）	考试	机动	
1		2	13	1		1	1	18
2			17	1		1	1	20
3			18			1	1	20
4			18			1	1	20
5			15	3		1	1	20
6					18			18
合计	1	2	81	5	16	5	4	116

## 10.3 各类课程课时结构

课程类型	学时	占总学时比例 (%)
理论课程	212	8.49
理实一体课程	1594	63.81
实践课程	692	27.70
合计	2498	100

## 10.4 岗、证、课关系表

核心岗位名称		核心职业技能证书名称	核心课程名称
1	UI 交互设计师	全国信息化计算机应用技术资格认证考试 (CCAT) 平面设计工程师(高级操作员级)  Adobe 平面创意设计认证证书	计算机图形图像设计与处理、设计手绘、三大设计构成、网页制作技术、UI 界面设计、二维动画设计与制作、UI 动效及交互设计

2	影视后期设计师	全国信息化计算机应用技术资格认证考试 (CCAT) 数码视频设计工程师 (高级操作员级) 数字视频 (DV) 策划制作师 (三级); Adobe 影视后期设计师认证证书	计算机图形图像设计与处理、影视策划、数字摄影技术、数字摄像技术、非线性编辑、三维艺术设计、影视三维动画制作、影视特效与合成
---	---------	--	---

## 10.5 核心课程

学段	课程名称	主要教学内容	参考学时
高职 学段	计算机图形图像设计与处理	1) 图形图像基础知识; 2) Photoshop 基本操作; 3) Photoshop 选区的建立与编辑; 4) Photoshop 绘制与修饰图像; 5) Photoshop 渐变与填充; 6) Photoshop 路径、形状的绘制与编辑; 7) Photoshop 文字的输入与编辑; 8) Photoshop 图层、蒙版与通道的使用; 9) Photoshop 色彩和色调的调整; 10) Photoshop 滤镜的应用; 11) Illustrator 基本操作; 12) Illustrator 绘图技巧; 13) Illustrator 网格填充与混合; 14) Illustrator 符号、文字与图表编辑; 15) Illustrator 图层与蒙版; 16) Illustrator 效果应用。	90
	网页制作技术	1) 网站制作流程、网站管理; 2) HTML 基础标签; 3) CSS 样式表基本语法; 4) DIV 盒子模型; 5) 块级元素与内联元素;	52

		6) 浏览器兼容性调试与编辑； 7) 站点的作用、站点文件的结构规范及管理流程； 8) SPRY 对象的选择器作用及参数； 9) 表单的作用及表单组成； 10) Javascript 对象及常用属性和方法的作用； 11) 表格布局页面元素； 12) 网站测试与上传。	
	UI 界面设计	1) 按钮设计； 2) 扁平化设计； 3) 写实风格设计； 4) ISO 风格界面设计； 5) 精品图标制作； 6) 流行界面设计； 7) 综合设计。	84
	二维动画设计与制作	1) 二维动画基础知识； 2) 基本工具的使用； 3) 基本动画制作； 4) 图层的应用； 5) 声音和视频的应用； 6) 动画策划与分镜设计； 7) 使用脚本语言制作交互动画； 8) 动画输出与后期特效处理。	56
	三维艺术设计	1) 平面图的绘制； 2) 建模； 3) 材质与贴图的添加； 4) 灯光与摄像机以及环境设置； 5) 渲染及输出； 6) 室内设计； 7) 室内外漫游动画的制作； 8) 综合实践-场景建模及漫游制作； 9) 综合实践-角色建模及动画制作。	72

	数字摄像技术	1)分镜头稿本设计； 2)摄像机基本操作； 3)固定画面拍摄； 4)后期配音、背景音乐、音频效果处理。	36
	非线性编辑	1)镜头剪辑与组接； 2)视频特效编辑与应用； 3)视频转场特效编辑与应用； 4)配音与音频效果处理； 5)字幕制作； 6)影视后期合成； 7)宣传片修改与导出。	56
	影视三维动画制作	1)影视三维动画作品中的镜头语言和影视三维制作的流程； 2)Add cube object、Draw a Freehand spline 等工具建模； 3)材质、灯光、UV贴图绘制和渲染； 4)Cinema 4D Dynamics 模组里控制动力学的各种技术与工作流程； 5)CINEMA 4D 软件的特效、基础动画、粒子系统。	72
	影视特效与合成	1)光效制作； 2)粒子特效制作； 3)文字特效制作； 4)水墨风格特效制作； 5)三维空间运动特效制作； 6)视频画面调色； 7)影视合成。	90

## 11.学院公共选修课

具体课程见附件1 电信学院公共选修课程总表。

## 12.主要职业技能训练及教学要求

课程名称	训练目标	实训内容	实训地点	考核要求
专业技能综合实训	能设计开发数字媒体应用技术相关产品	1) UI 设计; 2) 影视制作;	实训楼 A404	完成相关作品的设计和创作, 撰写并提交报告, 根据作品和报告的质量及平时情况综合考核
毕业设计	能综合运用所学专业知识与技能解决实际工作中的问题	1) 熟悉工作任务要求; 2) 按要求完成选定项目。	校内或校外实训基地	按要求完成毕业设计并参加答辩
毕业实习	能综合运用所学专业知识与技能解决实际工作中的问题	1) 职场体验; 2) 熟悉岗位工作流程和内容。	校外实训基地	填写实习日志, 按要求完成实习总结及实习鉴定表

## 13.实训（实验）装备要求

实训室一：摄影摄像实训室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 电商产品拍摄; 2) 艺术写真拍摄; 3) 短视频拍摄; 4) 微课拍摄。	1) 单反数码相机; 2) 高清存储卡式摄录一体机; 3) 数码摄像机; 4) 脚架; 5) 灯光设备; 6) 存储卡	数字摄影技术、数字摄像技术	根据考勤、实训项目的完成情况和实训日志的编写情况进行考核
实训室二：数字媒体综合实训室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 万科集团及其楼盘平面设计;	1) 教师机;	计算机图形图像	根据考勤、实训项目的

2) 企业系列 VI 设计 ; 3) 企业的系列 Flash 动画 4) 字体和图标设计 5) 建筑漫游动画设计	2) 学生机 ; 3) 投影 ; 4) 教学软件 ; 5) 服务器。	设计与处理、二维动画设计与制作、三维艺术设计、UI 界面设计	完成情况和实训日志的编写情况进行考核
实训室三：影视制作实训室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 微电影制作 ; 2) 影视广告制作 ; 3) 商业宣传片制作 ; 4) 《数字媒体应用技术》专业视频制作。	1) 非线性编辑系统 ; 2) 工作站 ; 3) 教师机 ; 4) 渲染设备 5) 教学软件	非线性编辑、影视特效与合成	根据考勤、实训项目的完成情况和实训日志的编写情况进行考核
实训室四：IOS 移动应用开发实训室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 网页设计 ; 2) PC/移动端 UI 动效和交互设计 ; 3) 电商影视三维动画制作 ; 4) 栏目包装影视三维制作	1) IOS 台式机 ; 2) IOS 平板 ; 3) IOS 移动手机 ; 4) 教学软件 ; 5) 投影 ; 6) 服务器。	网页制作技术、UI 动效及交互设计、影视三维动画制作	根据考勤、实训项目的完成情况和实训日志的编写情况进行考核
实训室五：高清录播课室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 微课拍摄、录音与编辑 ; 2) 微 MV 拍摄、录音与编辑 ; 4) 微电影拍摄、录音与编辑 ; 5) 短小品拍摄、录音与编辑。	1) 数码摄影机 ; 2) ME400-E ( 广播级 ) ; 3) 数码视音频切换台 ;	影视策划、数字摄影技术、数字摄像技术、影视特效与合成	根据考勤、实训项目的完成情况和实训日志的编写情况进行考核

	4) 调音台 ; 5) 演播室灯光设备		
实训室六：网络综合实训室			
开设的实训项目	实训设备	对应课程	实训考核
1) 交换机配置与管理 2) 路由器配置与管理 3) Windows 服务器配置与管理 4) 局域网管理与维护 5) 网络安全管理与维护 6) 中小型局域网组建 7) VLAN 的划分与配置等。	交换机、路由器、网线、服务器、学生机、教师机、网络检测工具、教学软件	计算机网络技术	根据考勤、实训项目的完成情况和实训日志的编写情况进行考核

## 14. 师资要求

为实现专业培养目标，达到培养规格要求，数字媒体应用技术专业在师资队伍应具有如下要求。

专业教师不仅应具有扎实的现代新媒体技术基础知识，同时应有较高的专业技能；具有一定的数字媒体行业工作经验，有较强的实践动手能力；具有先进的教学理念，能进行项目课程开发，能进行工作过程导向的教学；具有较强的学习能力，能随着新技术发展进行自我学习。

### 14.1 校内专任教师要求

- (1) 具备数字媒体技术专业或相近专业硕士研究生及以上学历；
- (2) 具备 IT 类职业资格证书或相关企业 1 年以上技术工作经历，具备双师素质；
- (3) 应接受过职教能力培训，具有先进的教学理念，具有开发职业课程的能力，能进行项目课程开发，能进行工作过程导向的教学；
- (4) 具有良好数字媒体技术专业理论和实践经验，能独立承担 1-2 门专业核心课程；

(5) 应具有扎实计算机软件操作基础，同时应有较高的专业技能，特别是在数字媒体技术领域有较强的实践动手能力，具有较强的学习能力，能随着新技术发展进行自我学习。

## **14.2 企业兼职教师要求**

- (1) 热心教育事业，责任心强，善于沟通；
- (2) 企业的技术主管或技术骨干，具有数字媒体技术领域相关产品开发、生产、销售或服务工作 2 年以上；
- (3) 具有一定的教学能力，通过专业教学能力测试。

## **15. 专业教学建议**

### **15.1 教学方法**

课程教学以工作过程为导向，实施任务驱动、“教、学、做”一体化教学，以真实职业实践环境、真实工作过程、企业典型产品、完善的教学资源作为支撑，灵活运用现场教学、虚拟仿真教学、项目教学、实物演练、混合式教学等教学方法，使用微课、网络课程等信息化教学手段，加强学生能力培养。

### **15.2 教学组织形式**

以班级授课为基本教学组织形式，在课堂上多采用分组教学的形式，加强学生的交流与沟通，培养团队合作能力，在专业特定的方向组织有兴趣的学生开展创新培养，组成创新室或者精英班或订单班培养。

### **15.3 教学评价**

对教师教学工作的评价采取督导评价、专业教师评价和学生评教的综合评价方式，督导评价是学校学院督导对教师教学设计、组织、实施等开展的评价，专业教师评价是专业组织的听课评课活动，以共同提高教学质量，学生评教采用网上评教方式。

## 15.4 教学资源建设

1) 为学生提供一个好的自主学习平台，建成教师、学生、企业共用的数字媒体应用技术专业开放式的共享资源库。所有专业课程建有网络课程，且资源丰富，让学生能自主学习、虚拟训练，为师生提供一个良好的交流平台。专业教学案例、试题库、技能题库、培训包等资源由课程负责教师负责编制和整理，共享在专业资源库和各门网络课程中。

2) 所有专业课程均制订详细的可操作性强的课程标准，根据职业能力需求开发对应的基于工作过程的实训项目。课程标准应包含试题库，试题库中对知识点、难易题有明确分类；

3) 专业课程由校企合作共同编写基于工作过程系统化的校本教材，开发具体的实训项目和指导书，灵活采用案例分析、项目导向、任务驱动等教学方法进行教学。

## 15.5 课程考核要点

采取多方法、多途径的考核方式，注重形成性考核。重点考查学生运用知识解决实际问题的能力，同时将职业道德、工作责任心、团队协作、遵章守纪、职业能力等纳入评价范围。将过程性评价和终结性评价相结合，笔试、操作相结合，校内专任老师评价与企业兼职教师评价相结合，全面考核学生能力，综合考核学生。

## 附件：核心课程标准

### 1 《计算机图形图像设计与处理》课程标准

#### 1.1 课程基本信息

课程代码：DX111201

课程归口：数字媒体应用技术专业

适用专业：数字媒体应用技术专业

学时数：90 学时

学分数：5 学分

先修课程：计算机基础及信息素养

后续课程：UI 界面设计、二维动画设计与制作、非线性编辑、影视特效与合成等

#### 1.2 课程性质与设置依据

《计算机图形图像设计与处理》是数字媒体应用技术专业的核心必修课程，主要面向广告公司、传媒公司、互联网公司等单位平面设计师、电商美工、图像制作员、UI 设计师等岗位，培养学生使用软件设计、处理各种图形图像的能力，使学生能熟练地使用 Photoshop 和 Illustrator 图形图像软件创作出满足商业需求的图形图像作品，并为其他专业课程的学习提供基础。所以此门课对学生职业能力的培养和职业素质的养成起主要的支撑作用，如图 1-1 所示。

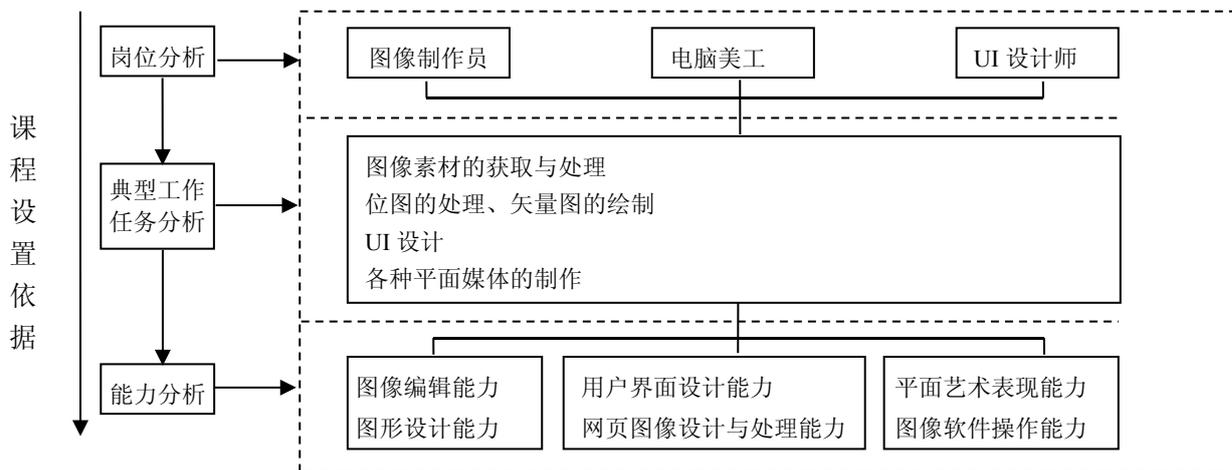


图 1-1 课程设置依据

#### 1.3 课程教学目标

使学生能熟练使用计算机进行图形图像设计和处理，能使用 Photoshop 和 Illustrator 软件设计企业标志、Web 页面元素、UI 界面、平面宣传媒介以及处理照片等，创作出满足商业需求的图形图像作品，并为其他专业课程的学习提供基础。

##### 1.3.1 能力目标

- A1. 会安装、设置 Photoshop、Illustrator 及其它辅助软件
- A2. 能熟练使用 Photoshop 各种工具
- A3. 能熟练操作图层
- A4. 能精确地选择区域或对象
- A5. 能快速有效地调整图像颜色
- A6. 能灵活使用蒙板和通道
- A7. 会使用滤镜对图像作特效处理
- A8. 能熟练使用 Illustrator 中的各种工具
- A9. 能熟练地操作各种对象
- A10. 能熟练地绘制各种矢量图
- A11. 能使用其它工具辅助进行图形绘制和图像处理

### 1.3.2 知识目标

- K1. 掌握平面图形图像创作的常用术语和创作流程
- K2. 掌握常用图形图像文件格式及各自特点和作用
- K3. 了解 Photoshop 和 Illustrator 软件的用途、优点、特点，熟悉他们的工作环境
- K4. 掌握矢量图和位图的处理方法及各自的风格特点
- K5. 掌握基本绘图工具的使用
- K6. 掌握文本的输入与编辑
- K7. 掌握图层的概念和作用
- K8. 掌握蒙板的概念和作用
- K9. 掌握通道的概念和作用
- K10. 掌握平面图形图像输出的相关设置和基本印前知识
- K11. 了解常见平面媒介的设计要求与规范
- K12. 了解色彩、版式、字体等平面设计基本知识

### 1.3.3 素质目标

- Q1. 掌握简单的软件中涉及到的专业英语词汇
- Q2. 能追踪 Photoshop、Illustrator 和其它图形图像软件的发展动态，及时更新知识和能力
- Q3. 培养对艺术创作的兴趣和对技术运用的完美追求
- Q4. 能够让学生掌握与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力
- Q5. 具有良好的职业道德、规范操作意识
- Q6. 具备良好的团队合作精神和组织协调能力
- Q7. 具有求真务实的工作作风和开拓创新的学习精神
- Q8. 具有良好的语言文字表达能力

## 1.4 课程设计思路

本课程以“教、学、做一体化”职教理念为基础，以充分的企业岗位调研为依据，在设计时强调以职业能力为培养重点，通过与企业联合共同开展基于工作过程的项目化教学，体现了教学过程的职业性、实践性和开放性。

课程注重教学内容的实用性，解决好做什么、学什么的问题，从企业岗位典型工作任务的知识、

能力、素质需求入手，进行教学内容的选择和重组，彻底解决传统教学中学习目的不明确的问题。我们首先对工作过程当中哪些岗位需要经常用到图形图像处理，需要什么知识和技能，进行广泛的调研，归纳出在企业的实际工作中，具体涉及到哪些图形图像处理的技能，各种技能的重要程度。然后基于这个调研的结果，来决定课程教学的内容。

为此，以图像设计与处理的基本知识和操作为基本教学内容，分为若干个教学单元，每个单元又以某种典型的平面设计商业案例为教学载体，这样既学习了软件的操作，又学习了平面设计的知识，并将知识和技能结合起来创作作品，所以教学内容具有较广泛的适用性。。

## 1.5 教学内容与学时分配

表 1-1 课程内容与学时分配

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	学时分配
1	第一单元：课程解析与图形图像基础知识		1.1 职业素质训导 1.2 课程标准、考核大纲等相关材料学习 1.3 优秀作品欣赏 1.4 教学模式与平台应用讲解 1.5 资源分享	2
			1.6 平面设计师要具备的能力 1.7 计算机图形图像的应用领域 1.8 计算机图形图像设计与处理的基本流程 1.9 图形图像设计与处理中的基本概念学习	2
2	第二单元：Photoshop 基本操作	项目一：标志绘制	2.1 获取与安装相关软件 2.2 Photoshop 界面布局与环境设置 2.3 文件和文件窗口的操作 2.4 图像的基本属性 2.5 Photoshop 入门练习	2
			2.6 Photoshop 工具箱的基本使用 2.7 移动、平移、缩放、裁剪工具及色标的使用 2.8 图像的基本变换（包装盒）	2
3	第三单元：选区的建立与编辑		3.1 选区的创建	2
			3.2 选区的编辑	2
			项目一：标志绘制 理论：标志设计基本知识 实践：绘制标志	2
4	第四单元：绘制与修饰图像	项目二：图标设计	4.1 画笔工具及各种笔触的使用 4.2 使用画笔工具绘制插画	2
			4.3 修复工具及其它画笔相关工具的使用	2
5	第五单元：渐变与填充		5.1 渐变工具的使用 5.2 用渐变工具结合选区绘制立体几何体 5.3 油漆桶、滴管工具的使用	2

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	学时分配
6	第六单元：路径、形状的绘制与编辑		6.1 路径的绘制与编辑	2
			6.2 形状的绘制与路径高级操作	2
			项目二：图标设计 理论：图标设计基础知识 实践：绘制 UI 图标	2
7	第七单元：文字的输入与编辑	项目三：字体设计	7.1 文字工具的使用 7.2 字体的安装 7.3 简单文字效果	2
			项目三：字体设计 理论：字体设计基础知识 实践：字体 LOGO 设计实战	2
8	第八单元：图层、蒙版与通道的使用	项目四：包装设计	8.1 图层的概念、属性与基本操作 8.2 对图层进行调整 8.3 图层样式的应用 8.4 图层混合模式的应用	2
			项目四：包装设计 理论：包装设计基础知识 实践：包装设计实战	2
		项目五：DM 单设计	8.5 通道的概念 8.6 通道的基本用法 8.7 通道应用案例	2
			项目五：DM 单设计 理论：DM 单设计基础知识 实践：DM 单设计实战	2
		项目六：海报设计	8.8 图层蒙版的概念 8.9 图层蒙版的应用 8.10 蒙版的应用案例	2
			项目六：海报设计 理论：海报设计基础知识 实践：海报设计实战	2
9	第九单元：色彩和色调的调整	项目七：照片调色	9.1 色彩基本知识 9.2 图像的颜色模式 9.3 图像色调的调整	2
			9.4 图像色彩的调整 9.5 照片颜色校正与修复 9.6 使用调整图层调色 9.7 使用多种方法综合调整图片色彩、色调	2
			项目七：照片调色 理论：照片调色基本知识 实践：不同风格照片的调色	2
10	第十单元：滤镜的应	项目八：UI 设	10.1 滤镜简介	2

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	学时分配
	用	计	10.2 常见滤镜功能展示	
			项目八：UI 设计 理论：界面设计基础知识 实践：Web 界面设计实战	2
11	第十一单元：PS 专题练习		11.1 动画与 3D 应用	2
			11.2 调色与合成应用	2
			11.3 抠图与磨皮综合应用	2
			11.4 Camera RAW 应用	2
			11.5 LightRoom 应用	2
12	第十二单元： Illustrator 基本操作		12.1 Illustrator 的基本介绍 12.2 Illustrator 的获取与安装 12.3 AI 的工作界面与工作方式 12.4 文件的基本操作 12.5 视图操作 12.6 工具箱介绍 12.7 入门练习	2
13	第十三单元：对象操作	项目九： Illustrator 基本绘图与对象操作	13.1. 选择对象 13.2. 基本绘图工具的使用 13.3 路径查找器的使用	2
			13.4. 对象的操作 13.5 对象变形 13.6 封套扭曲	2
			13.7 形状生成器 13.8 实时描摹 13.9 实时上色 13.10 透视网格工具的使用	2
14	第十四单元：： Illustrator 绘图技巧	项目十： Illustrator 绘画	14.1 画笔及画笔描边 14.2 铅笔工具 14.3 斑点画笔 14.4 基本填充与描边设置	2
			14.5 渐变工具的使用 14.6 图案填充与编辑	2
			14.7 外观面板的详细应用 14.8 设计 UI 图标及软件产品包装效果	2
15	第十五单元： Illustrator 网格填充与混合	项目十一： Illustrator 网格填充与混合	15.1 渐变网格的使用 15.2 混合的使用	2
16	第十六单元：	项目十二： Illustrator	16.1 符号的应用 16.2 符号练习	2

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	学时分配
	Illustrator 符号、文字与图表编辑	符号、文字与图表编辑	16.3 文字的创建与编辑 16.4 图表的创建与编辑 16.5 各种文字效果练习	2
17	第十七单元： Illustrator 图层与蒙版	项目十三： Illustrator 图层与蒙版	17.1 图层面板 17.2 不透明度与混合模式 17.3 蒙版的应用	2
18	第十八单元： Illustrator 效果应用	项目十四： Illustrator 效果应用	18.1 滤镜与效果 18.2 3D 效果 18.3 变形效果 18.4 扭曲与变换 18.5 风格化 18.6 其他效果 18.7 图层样式	2
			18.8 Photoshop 效果 18.9 Illustrator 效果综合应用	2
19	第十九单元：图形图像的输出与印前知识	项目十五： Illustrator 专题练习	19.1 图形图像的输出 19.2 印前知识 19.3 查漏补缺	2
			合计	90

## 1.6 教学资源开发与利用

### 1.6.1 教材

- (1) 选择出版社近两年出版的高职高专教材，优先选择国家级、省级精品教材和规划教材；
- (2) 依据本课程标准编写校本教材或讲义，充分体现任务引领，项目导向的设计思想，充分考虑现代教学资源的利用，充分结合当地企业实际；
- (3) 依据本课程标准中的教学项目编写项目指导书；
- (4) 自编网络电子教材与教案、PPT 课件；

### 1.6.2 参考资料

- (1) 选取优秀参考书。
- (2) 依据本课程标准中的教学项目编写项目指导书。
- (3) 自编网络电子教材与教案、PPT 课件。
- (4) 注重资源库的资料的开发与搜集整理，应在网络课程中包括模板库、案例库、视频教程库、多媒体课件库、图像素材库、试题库等资源。
- (5) 有效利用丰富的图书馆藏资源：电子专业书籍，电子杂志，期刊数据库等。

### 1.6.3 学习网站

与本课程有关的学习网站很多，以下仅列出一部分。

- (1) 本课程网络教学平台：<http://mooc1.chaoxing.com/course/203480054.html>；

(2) 视觉中国: <https://www.vcg.com/>;

(3) 站酷网: <https://www.zcool.com.cn/>;

(4) 中国教程网: [www.jcwc.cn](http://www.jcwc.cn);

#### 1.6.4 实训设备

表 1-2 实训室设备一览

实训室一：计算机技能实训室			
设备名称	型号	数量	功能
教师、学生桌椅	无特殊要求	51 套	无特殊要求
学生工作站	2G 以上 CPU, 4G 以上内存	50 台	性能较好
教师工作站	2G 以上 CPU, 4G 以上内存	1 台	性能较好
机柜及服务器	无特殊要求	1 台	性能较好
交换机	无特殊要求	3 台	性能较好
投影仪及投影幕布	无特殊要求	1 套	性能较好
Photoshop、Illustrator 及辅助软件	最新版本	1 套	最新版本
话筒与音箱	无特殊要求	1 套	性能较好
空调	无特殊要求	3 台	性能较好

#### 1.7 课程项目设计参考

本课程依据岗位能力要求和实际的工作内容, 设计了若干个实训项目, 学生通过完成这些项目任务来学习或巩固课程的内容, 以达到能力训练和知识掌握的目的。项目教学部分的设计参考如下:

表 1-3 子项目教学设计 1: 标志设计

项目一：标志设计		学时：8
项目目标	<b>能力目标：</b> 1. 会使用选区运算的方式，绘制简单的标志图形 2. 会借助视图辅助工具，精准地建立选区	
	<b>知识目标：</b> 1. 理解标志的概念 2. 了解标志设计原则 3. 了解标志设计构思与创意方法 4. 了解标志设计常用表现手法 5. 了解标志的图形元素与构成法则	

项目任务	1. 标志案例分析 2. 绘制万科的标志 3. 绘制汽车服务公司标志 4. 绘制一个园艺公司的标志 5. 绘制一个机油品牌的标志		
学生知识与能力准备	1. 基本选区工具的使用与选区的运算 2. 熟练掌握视图辅助设置（参考线、网格、标尺等）		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
<b>步骤</b>	<b>师生活动内容</b>	<b>主要知识点</b>	<b>教学方法建议</b>
1. 告知	教师展示项目		演示法
2. 引入	分析项目		引导法
3. 讲授	教师讲授、展示、分析 学生听讲	1. 标志的概念 2. 标志设计原则 3. 标志设计构思与创意方法 4. 标志设计常用表现手法 5. 标志的图形元素与构成法则 6. 标志案例分析	讲授法
4. 示范	教师示范案例的操作	1. 绘制万科的标志	
5. 操练	学生尝试完成项目	PS 基本操作 选区工具的使用与选区的运算	个别辅导
6. 示范	教师示范案例的操作	绘制汽车服务公司标志	演示法
7. 操练	学生尝试完成项目	PS 基本操作 选区工具的使用与选区的运算	个别辅导
8. 示范	教师示范案例的操作	绘制一个园艺公司的标志	演示法
9. 操练	学生尝试完成项目	PS 基本操作 选区工具的使用与选区的运算	个别辅导
10. 深化	教师示范	使用圆圈运算的方式，绘制光滑流畅的机油品牌标志图形	演示法
11. 操练	学生尝试完成项目	PS 基本操作 选区工具的使用与选区的运算	个别辅导
12. 归纳	学生修改项目	选区的精准运算	总结法
13. 作业	教师布置作业		

## 1.8 考核要求

本课程的教学评价采用形成性考核、期末实务考试和期末理论知识考试相结合的方式，全面考核学生的学习效果，三者分数比例为：课程成绩=为形成性成绩（50%）+ 综合实务考试成绩（30%）+理论知识考试成绩（20%）。

### 1.8.1 形成性考核（50%）

因为课程采用线上线下混合式教学，所以形成性考核分为线上考核、线下考核与作业考核三方面，具体比例为：

形成性考核成绩=线上 40%+线下 20%+作业 40%

其中：

线上=视频学习 20%+访问数 10%+章节测试 10%

线下=签到考勤 10%+课堂互动 10%

作业=自主作业 10%+项目作业 20%+项目训练 10%

### 1.8.2 综合实务考试（30%）

综合实务考试采取作品评价方式进行，要求学生在规定的时间内完成一个或若干个命题设计，并撰写设计报告书。

表 1-4 综合实务考试考核标准

考核项目 编号	考核点及 分值比	建议 考核 方式	评价标准			成绩 比例
			优（85 以上）	良（75-85）	及格（60-75）	
1	1. 作品主题	作品 评价	主题与要求一致	主题基本符合要求	主题与要求有差距	15%
2	设计作品尺寸、规格、格式、模式等符合要求		规格与要求一致	有一两处规格与要求不一致	有两处以上规格与要求不一致	15%
3	设计作品颜色搭配、版面设计、构图		颜色搭配和谐有亮点 版面设计整洁有新意 构图合理	颜色搭配无明显不好感觉，版面设计无明显错乱，构图基本合理	颜色搭配有一处以上不合适，版面设计有一处以上错乱，构图平淡	30%
4	作品原创性		作品中的所有元素全部属于原创	主要元素原创	有大量网上下载的素材	20%
5	作品的创意		作品创意新颖	有一定的新意	作品平淡，创意无亮点	20%
合 计						100%

### 1.8.3 理论知识考试（网络在线考试）（20%）

试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成，试题库按照题目类型、难度系数归类。

## 2 《网页制作技术》课程标准

### 2.1 课程基本信息

课程归口：公共计算机教研室

课程代码：DX081202

学时数：52 学时

学分：3

先修课程：计算机基础及信息素养

后续课程：UI 界面设计、Web 前端开发技术

### 2.2 课程性质与设置依据

《网页制作技术》课程是数字媒体应用技术专业核心课程，课程的先修课程是《计算机基础及信息素养》，学生在掌握了一定计算机应用技能基础上，通过本课程的学习与实践，使学生熟悉网站制作流程，掌握网页制作相关的 HTML5 与 CSS3 技术的基础理论知识与制作技巧，能制作出完整的前端网站，为后续课程《UI 界面设计》、《Web 前端开发技术》等课程的学习打好基础，通过该系列课程的学习，使学生具有独立设计、制作与开发网站的能力。

基于网页前端工程师岗位的人才需求进行开设，学生通过《网页制作技术》课程的学习，掌握 HTML5 语法基础、CSS3 样式技术基础等专业理论知识；能运用当前网页制作的主流技术（DIV+CSS）进行网页布局；掌握网站制作的基本流程，能独立设计与构建前端网站；掌握网页前端工程师岗位的工作过程所具备的网站设计与制作各阶段的实施步骤、解决实际问题的思路、独立学习新技术、善于总结评价工作结果等工作方法和学习方法；培养学生具备良好的规范化命名、网页布局审美意识、较好的界面友好性设计思维等职业素质；培养学生敏锐的观察及检查能力、团队协作与沟通能力、拓展创新的学习精神。为今后工作和持续发展奠定基础。

### 2.3 课程教学目标

#### 2.3.1 能力目标

- A1. 能使用 Hbuilder 建立站点与管理站点文件；
- A2. 能运用编辑器编写规范结构的网页页面，能根据网页效果正确选取各类标签进行网页源码的架构；
- A3. 能灵活运用 CSS 选择器正确选取网页页面元素，能区分复合选择器的权重大小；
- A4. 能使用文本、列表、字体、边框、背景、边距与填充各类属性对网页元素进行合适的样式设置；
- A5. 能制作表单交互式网页；
- A6. 能运用盒模型理念与样式进行网页布局、能分辨网页元素类型并进行类型转换、网页对象定位；
- A7. 能进行网站首页及内页的模块布局与设计

- A8. 能运用 fontawesome 图标进行网页装饰；
- A9. 能制作网页中常见的过渡动画、2D 及 3D 转换效果和动画效果，能完成精灵图的制作与效果实现；
- A10. 能利用函数库进行特效修改并应用到网页中。
- A11. 能利用媒体查询进行响应式网页设计与实现；
- A12. 能进行网站完善、测试与上传

### 2.3.2 知识目标

- K1. 熟悉编辑工具的工作界面，掌握站点的作用、站点文件的结构规范及管理流程；
- K2. 了解网站制作流程、熟知 HTML 文档的基本结构及各类文本、图片、列表、媒体、链接、表格等标签属性及含义；掌握 HTML5 结构元素的使用，可以使页面分区更明确；
- K3. 熟知 CSS 样式表的概念、css 样式添加方式、CSS 样式表的基本语法以及 CSS 选择器的分类，掌握样式应用分类及优先级计算原理；掌握常用基础选择器、关系选择器、链接伪类选择器，结构化伪类选择器、子元素伪类选择器定义方式及语法结构。
- K4. 掌握文本属性、列表属性、字体属性、表格属性、边框属性、边距与填充属性及背景属性；
- K5. 了解表单的作用及表单组成，熟练掌握表单与表单对象的属性及参数含义，表单对象内容验证属性设置及应用流程；
- K6. 熟知 DIV 盒子模型概念；掌握网页元素的定位方式属性、浮动及清除浮动属性；掌握块级元素与内联元素的特点及元素转换属性；
- K7. 掌握网站首页的初始化技巧、网站首页、网站内页结构组成
- K8. 掌握 fontawesome 图标应用流程；
- K9. 掌握过渡属性、变形属性、动画属性及其属性含义，掌握精灵图实现原理；
- K10. 掌握 JavaScript 基础语法及函数的调用，掌握网页常用对象及事件的应用流程
- K11. 掌握网页响应式设计的原理及特点，熟练掌握媒体查询的语法、响应式导航设计与实现原理、响应式图片实现方法及应用流程；
- K12. 掌握上传工具操作方法，掌握网站测试的作用以及上传与维护网页的要点。

### 2.3.3 素质目标

- Q1. 具备良好的规范化命名意识；
- Q2. 具备较强的布局审美意识；
- Q3. 具备较好的界面友好性设计思维；
- Q4. 具备敏锐的观察及检查能力；
- Q5. 具有团队协作与沟通能力；
- Q6. 具有拓展创新的学习精神。

## 2.4 课程设计思路

### 2.4.1 课程设计的理念

1. 课程设计基于网站前端制作工作过程的理念，以行动导向引领，以真实的企业网站前端项目企业网站为教学载体，通过“HTML 页面内容组建”+“CSS 修饰”+“交互响应设计”的制作流程，并加以拓展来整合重构课程内容，对学生的职业能力、职业素质和拓展能力起主要支撑和明显促进

作用。

2. 课程组按照网站制作的工作过程对课程内容进行序化，即将陈述性知识与过程性知识整合、理论知识学习和实践技能训练整合、专业能力和职业素养培养整合、工作过程和学生认知规律整合，通过科学的教学设计，将学习领域细化成具体的学习情境，实现教师导学，学生自主学习的学习氛围。

3. 实施“教、学、做”一体化教学，做到工学结合，使学生边做边学，边教边学，在做中学，在学中做，使得理论和实践教学在时间上，空间融为一体。设计微课，运用翻转课堂的手段及方法，培养学生自主学习、思考讨论、解决问题，完成任务，教师起到引导、咨询、调节作用，体现了以学生为主体，教师为主导。

4. 根据本课程的知识与技能特点，将部分简单易学的课程理论知识以微课的形式进行设计并录制视频，在课前布置好任务及学习目标，基于超星学习平台，将素材及学习资源发放给学生进行自主学习，“微课”选取的教学内容一般要求主题突出、指向明确、相对完整；要将重点的教学资源，构成了一个主题鲜明、类型多样、结构紧凑的“主题单元资源包”，营造了一个真实的“微教学资源环境”；课堂内的宝贵时间，学生能够更专注于主动的基于项目的制作，教师不再占用课堂的时间来讲授信息，教师则采用讲授法和任务驱动法来满足学生的需要和促成他们的个性化学习，其目标是为了让学生通过实践获得更真实的学习，让学生的学习更加灵活、主动，让学生的参与度更强。

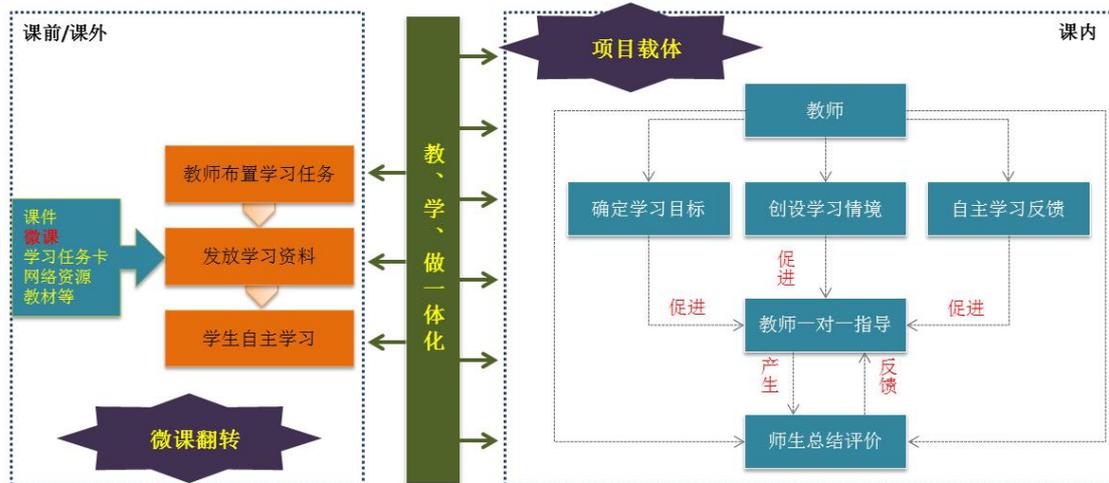


图 2-1 课程设计理念分析图

## 2.4.2 课程设计的思路

《网页制作技术》课程的设计思路是紧紧依托河源市信息协会及河源市信息企业，专业教师与企业专家一起对课程进行设计，工作步骤如下：

1、职业岗位能力分析：通过社会调研及对毕业生就业岗位与能力分析，形成网页前端工程师岗位职责工作内容与任务。

2、工作任务分解：对网页前端工程师的典型工作任务进行分析。课程突出工作过程的主线地位，按照网站制作过程的需要来选择“够用、实用”技术知识，以行动化学习任务为中心整合理论与实践，培养学生关注行动化学习任务的完成，为学生提供完整工作过程的学习机会。

3、构建学习领域：按照“工学结合”课程设计理念，构建课程的学习领域，学习领域的技能点、知识点能覆盖完成典型工作任务所要求的技能点和知识点，达到企业对网页前端工程师的基本要求。

4、开发学习领域：以真实的企业网站前端项目《鑫源装饰设计有限公司网站》为教学载体，通过“HTML

页面内容组建”+“CSS 修饰”+“交互响应式设计”的制作流程教学实施。

5、教学任务实施及考评：将学习领域进行任务化，递进式的进行知识与能力点考核及训练。不断总结经验教训，完善课程设计。

### 2.4.3 教学内容的选取

本课程以网站前端工程师岗位工作所需的理论知识、操作技能、职业素质和技术发展趋势，选取教学内容，使学生在网站设计与制作的具体工作过程中，具备相应的工作任务应掌握的专业技能、专业知识，并构建从事职业活动所需要的方法能力和从事职业活动所需要的的社会能力，注重学生实践技能和创新技能的培养，以真实网站建设项目进行引领，让学生在接近真实的环境中实施职业行为，在职业行为的过程中印证知识，发现和学习新的知识，逐步培养职业能力、职业素质和探究技术应用与开发的能力。

课程以“企业”类网站的前端设计与制作作为知识与能力的载体。首先以“华响设计有限公司”为实践载体，项目为独立纯 HTML 页面，分解为 6 个任务。学生通过完成任务学习 HTML 语言及 CSS 样式基础，并具有制作简易网站项目的的能力，该项目为第二个项目-“鑫源装饰设计有限公司”奠定基础，重点渗透：具备良好的规范化命名意识、具备敏锐的观察及检查能力两个素质目标。第二个项目为“鑫源装饰设计有限公司网站制作”，制作出一个整体网站，该项目分解为 4 个任务，每个任务又由若干个工作任务组成，所需能力和知识都有所不同，是一个独立而完整的个体。第二个项目涉及网站设计理念、CSS 过渡、转换及动画效果，最后完成响应式设计，使学生能更好地胜任前端工程师岗位。

### 2.4.4 课程学习单元总体设计

本课程以网站前端工程师岗位工作所需的理论知识、操作技能、职业素质和技术发展趋势选取教学内容，选用了相关的网站项目进行项目贯穿，课程学习单元总体设计如表 2-1 所示。

表 2-1 课程学习单元总体设计

序号	项目名	学习单元	参考学时
1	基础模块： 项目 1：华响设计有限公司网站制作	任务 1：诚聘英才页面制作	4
2		任务 2：新闻中心页面制作	4
3		任务 3：新闻详情页面制作	4
4		任务 4：案例展示页面制作	4
5		任务 5：在线留言页面制作	4
6		任务 6：首页布局与制作	6
7	进阶模块： 项目 2：鑫源装饰设计有限公司网站制作	任务 1：网站首页设计与制作	6
8		任务 2：网站内页设计与制作	4
9		任务 3：网站特效添加	4
10	提升模块	任务 1：响应式布局	4

11	项目 3: 鑫源装饰	任务 2: 响应式导航实现	4
12	设计有限公司	任务 3: 响应式图片处理	2
13	网站响应式实现	任务 4: 网站完善、测试与上传	2

## 2.5 教学内容与学时分配

(教学内容的组织和安排应遵循学生能力培养的基本规律,以真实工作任务及工作过程为依据整合、序化教学内容,按照针对性、知识性、应用性、社会性、适度性、趣味性等原则,准确反映课程的教学目标要求。)

表 2-3 课程内容与学时分配

序号	教学内容	教学内容对应的目标		教学场所	参考学时
		能力目标	知识目标		
1	课 前 准 备	A1 能使用编辑工具建立站点与管理站点文件	K-1 熟悉编辑工具的工作界面,掌握站点的作用、站点文件的结构规范及管理流程	机房	2
		A2-1 能运用编辑器编写规范结构的网页页面	K-2-1 了解网站制作流程、熟知 HTML 文档的基本结构		
2	项目 1-任务 1: 诚聘英才页面制作	A2-2 能根据网页效果正确选取各类标签进行网页源码的架构;	K-2-2 熟知 HTML 文档的基本结构及各类文本等标签属性及含义	机房	4
		A3-1 能灵活运用 CSS 选择器正确选取网页页面元素	K-3-1 熟知 CSS 样式表的概念、css 样式添加方式、CSS 样式表的基本语法		
		A4-1 能使用文本属性设置网页对象的效果	K-4-1 掌握文本属性及属性含义		
3	项目 1-任务 2: 新闻中心页面制作	A2-2 能根据网页效果正确选取各类标签进行网页源码的架构;	K-2-3 熟知列表、图片、媒体等标签属性及含义	机房	4
		A3-2 能区分复合选择器的权重大小	K-3-2 掌握 CSS 选择器的分类,掌握样式应用分类及优先级计算原理;		
		A4-2 能使用列表属性设置网页对象的效果	K-4-2 掌握列表属性及属性含义		
4	项目 1-	A2-2 能根据网页效果正	K-2-3 熟知列表、图片、	机房	4

序号	教学内容	教学内容对应的目标		教学场所	参考学时
		能力目标	知识目标		
	任务 3: 新闻详情页面制作	确选取各类标签进行网页源码的架构;	媒体等标签属性及含义		
		A4-3 能使用字体属性设置网页对象的效果	K-4-3 掌握字体属性及属性含义		
		A3-1 能灵活运用 CSS 选择器正确选取网页页面元素	K-3-3 掌握链接伪类选择器的定义方式及语法		
5	项目 1- 任务 4: 案例展示页面制作	A2-2 能根据网页效果正确选取各类标签进行网页源码的架构;	K-2-4 熟知表格标签属性及含义	机房	4
		A4-4 能使用表格属性设置网页对象的效果	K-4-4 掌握表格属性及属性含义		
		A4-5 能使用边框属性设置网页对象的效果	K-4-5 掌握边框属性及属性含义		
		A4-6 能使用边距属性设置网页对象的效果	K-4-6 掌握边距属性及属性含义		
		A4-7 能使用背景属性设置网页对象的效果	K-4-7 掌握背景属性及属性含义		
6	项目 1- 任务 5: 在线留言页面制作	A5 能制作表单交互式网页;	K-5-1 了解表单的作用及表单组成, 熟练掌握表单与表单对象的属性及参数含义	机房	4
			K-5-2 掌握表单对象内容验证属性设置及应用流程;		
7	项目 1- 任务 6: 首页布局与制作	A6-1 能运用盒模型理念与样式进行网页布局	K-6-1 熟知 DIV 盒子模型概念	机房	4
			K-6-2 掌握网页元素的浮动属性及清除浮动属性		
		A6-2 能分辨网页元素类型并进行类型转换	K-6-3 掌握块级元素与内联元素的特点及元素转换属性		
		A6-3 能进行网页对象定位	K-6-4 掌握网页元素的定位方式属性		
		A3-1 能灵活运用 CSS 选择器正确选取网页页面元素	K-3-4 掌握子元素伪类选择器的定义方式及语法		
A3-1 能灵活运用 CSS 选择器正确选取网页页面元素	K-3-5 掌握关系选择器的定义方式及语法				

序号	教学内容	教学内容对应的目标		教学场所	参考学时
		能力目标	知识目标		
8	项目 2-任务 1: 网站首页设计与制作	A7-1 能进行网站首页的模块布局与设计	K-7-1 掌握网站首页的初始化技巧	机房	6
			K-7-2 掌握网站首页结构组成		
		A9-1 能制作网页中常见的过渡动画	K-9-1 掌握过渡属性及其属性含义		
		A8 能运用 fontawesome 图标进行网页装饰	K9. 掌握 fontawesome 图标应用流程;		
8	项目 2-任务 2: 网站内页设计与制作	A7-2 能进行网站内页的模块布局与设计	K-7-3 掌握网站内页结构组成	机房	4
		A9-4 能完成精灵图的制作与效果实现	K-9-4 掌握精灵图实现原理		
		A9-2 能制作网页中常见的变形动画	K-9-2 掌握变形属性及其属性含义		
9	项目 2-任务 3: 网站特效添加	A10 能利用函数库进行特效修改并应用到网页中	K-10-1 掌握 JavaScript 基础语法及函数的调用	机房	4
			K-10-2 掌握网页常用对象及事件的应用流程		
10	项目 3-任务 1: 响应式布局	A11 能利用媒体查询进行响应式网页设计与实现	K-11-1 掌握网页响应式设计的原理及特点, 熟练掌握媒体查询的语法	机房	4
			K-11-2 熟练掌握媒体查询的语法		
11	项目 3-任务 2: 响应式导航实现	A11 能利用媒体查询进行响应式网页设计与实现	K-11-1 掌握响应式导航设计与实现原理	机房	4
			K-3-6 掌握结构化伪类选择器的定义方式及语法结构		
12	项目 3-任务 3: 响应式图片实现	A11 能利用媒体查询进行响应式网页设计与实现	K-11-1 掌握响应式图片实现方法及应用流程	机房	2
13	项目 3-任务 4: 响应式图片实现	A12 能进行网站完善、测试与上传	K-11 掌握上传工具操作方法, 掌握网站测试的作用以及上传与维护网页的要点	机房	2

※教学内容指工作任务、教学单元或模块名称。

## 2.6 教学资源开发与利用

## 2.6.1 教材与参考资料

### 1. 教材

HTML5+CSS3 网站设计基础教程，黑马程序员著，2016-3-01，人民邮电出版社

### 2. 参考资料

- ◆网页设计与制作项目教程，黑马程序员著，2017-1-01，人民邮电出版社
- ◆DIV+CSS 网站布局案例精粹(第2版)，闫睿编著，2015-02-01，清华大学出版社
- ◆网页 DIV+CSS 布局和动画美化全程实例，陈益材编著，2015-02-01，清华大学出版社
- ◆《网站设计项目式实训教程》 校本教材

## 2.6.2 其它

### 网络资源参考

- ◆HTML5 教程 <http://www.w3school.com.cn/html5/index.asp>
- ◆CSS 教程：<http://www.w3school.com.cn/css3/index.asp>
- ◆百度传课、网易云课堂（搜索 div+css、html）
- ◆我要自学网：<http://www.51zxw.net/list.aspx?cid=540>
- ◆图片素材网：昵图网：<http://www.nipic.com/>
- ◆JS 特效网：<http://www.lanrentuku.com/>

## 2.7 课程对实训室设备的要求

表 2-4 实训室设备要求

序号	设备名称	品牌型号	设备数量	说明
1	电脑	联想四核系列	55	
2	服务器	联想完全 T100	1	
3	交换机	华为 ILS-S2403H-EI 交换机	2	
4	广播软件	红蜘蛛	1	每机安装
5	设计软件	photoshop、Hbuilder、flashFXP	1	每机安装
6	虚拟空间	教学专用静态云空间平台	1	每位学生使用

## 2.8 考核要求

课程考核成绩=形成性考核成绩（作业考核与项目考核）（35%）\*考勤百分比+终结性考核（实务考试（35%）+笔试（30%））

终结性考核以笔试加实务考试相结合的方法进行考核，笔试考试采取笔试考试的方式，实务考试要求学生完成题库中抽取的操作题。

### 2.8.1 形成性考核

形成性考核由网络课程平台成绩、课堂项目两部分组成，课堂项目成绩占 50%，网络课程平台

成绩占 50%。

项目成绩由两个项目的八次任务完成效果给分，评分标准如下：

表 2-5 项目成绩效果

序号	评分标准	分值
1	源码规范，样式合理、知识点运用灵活，页面效果完整	90-100
2	源码较规范，样式合理、知识点运用灵活，页面效果有一两处出错	80-89
3	源码较规范，样式合理、知识点运用灵活，页面效果有三四处出错	70-79
3	源码基本规范，样式合理、知识点运用正确	60-69
4	网页没有按时按量完成，页面效果没有完成一半以上	0-59

### 2.8.2 终结性考核

按班级组织考试，按照考评内容所包含的知识给出 50 道题库，下表是考题与考评知识安排，教师随机给每位同学安排两道题，每题 100 分，总分为两道题得分的平均值。根据试题实现效果给分，教师按以下表 2-6 标准给分。

表 2-6 实务考试评分标准

分值	评分解析
0-59	没有按题目所给要求完成一半效果，分值按完成的步骤给分
60-80	完成效果与给出效果基本一致
80-90	只有一两处效果没有完成，不影响整体页面效果，代码编写规范
90-100	与给出效果完全相同，代码编写规范

## 2.9 题库说明

笔试采用闭卷方式，学生进行笔试考试。试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成，试题库按照题目类型、难度系数归类。

表 2-7 课程考核命题双向细目表

教学单元		单项选择题			判断题			分数合计
		库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	
1	HTML 基础	26	2	6	20	3	6	14
2	文本及图像属性设置，超级链接	40	4	12	7	3	6	18
3	列表、表格、表单	40	5	15	19	1	2	17
4	多媒体对象的插入及设置	19	1	3	5	2	4	9

教学单元		单项选择题			判断题			分数合计
		库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	
5	CSS 样式	28	3	9	7	2	4	13
6	选择器	28	1	3	13	2	4	7
7	盒模型与定位	30	1	3	7	1	2	5
8	过渡、变形与动画	36	2	6	8	1	2	6
9	响应式实现	36	2	6	8	1	2	6
10	整合、上传网站	21	1	3	9	1	2	5
合 计		294	22	66	107	17	34	100

### 3 《二维动画设计与制作》课程标准

#### 3.1 课程基本信息

课程归口部门：电子与信息工程学院

课程代码：DX111210

适用专业：数字媒体应用技术

学时数：56 学时

学分数：3.5 学分

先修课程：计算机基础及信息素养、三大设计构成、计算机图形图像设计与处理

后续课程：UI 动效及交互设计、影视三维动画制作、毕业设计

#### 3.2 课程性质与地位

《二维动画设计与制作》是我院为数字媒体应用技术专业开设的专业必修课程之一，主要面向影视传媒、广告、新媒体、互联网等企业的、电商美工师、UI 设计师岗位，通过“教、学、做”一体化的教学模式，让学生掌握计算机二维动画设计与制作的基本知识与创作技巧，能制作不同类型的简单二维动画及相关的交互式功能。

课程对应的岗位、工作任务和职业能力的分析图如下所示：

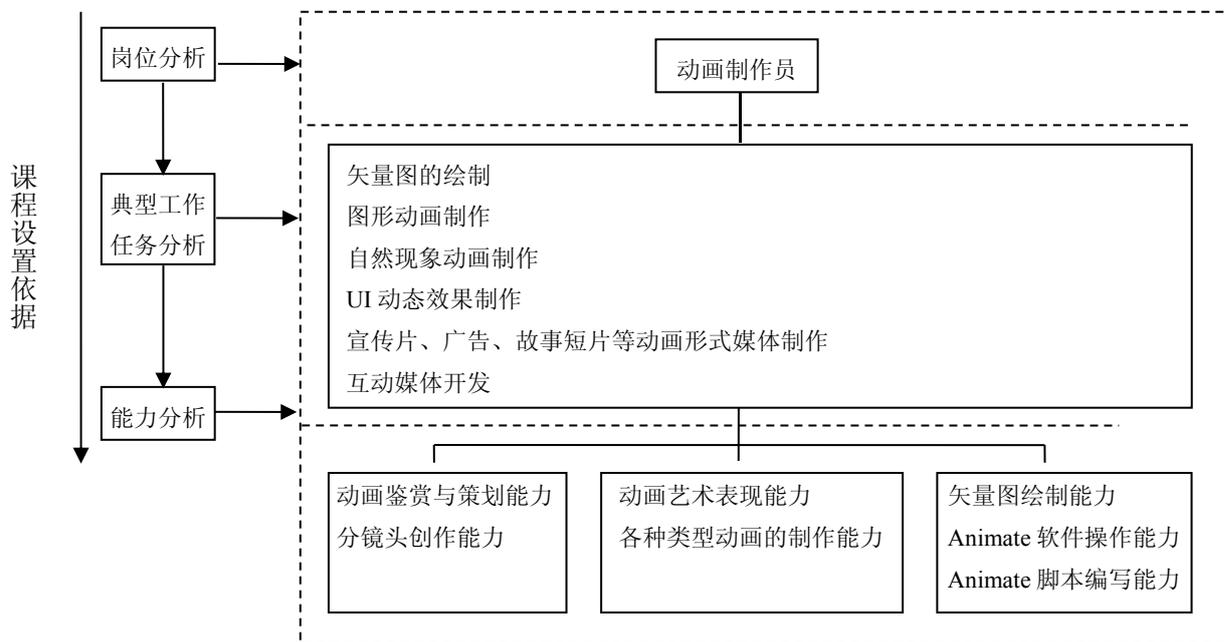


图 3-1 课程设置依据

#### 3.3 课程教学目标

##### 3.1.1 能力目标

A1. 能简单设计动画分镜头

A2. 会安装、设置 Animate 软件

- A3. 能绘制矢量图和简单处理位图
- A4. 能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画和新补间动画
- A5. 能制作引导层动画
- A6. 能灵活使用遮罩层制作遮罩效果动画
- A7. 会制作简单的骨骼动画
- A8. 能灵活使用多种手段制作各种类型动画
- A9. 能将声音、视频等多媒体对象添入进动画并进行简单控制
- A10. 能用 ActionScript 脚本控制影片，实现人机交互效果
- A11. 能使用其它工具辅助 Animate 进行动画制作
- A12. 会简单对动画进行后期处理

### 3.1.2 知识目标

- K1. 掌握计算机二维动画的制作方法和流程
- K2. 了解动画剧本的创作方法和流程
- K3. 了解分镜头设计格式与方法
- K4. 了解动画美术设计的要求与方法
- K5. 了解 Animate 软件的用途、优点、特点，熟悉 Animate 的工作环境
- K6. 掌握矢量图和位图的处理方法及各自的风格特点
- K7. 掌握 Animate 基本绘图工具的作用
- K8. 掌握 Animate 文本的属性与效果
- K9. 理解 Animate 元件与实例的概念
- K10. 掌握 Animate 时间轴、层和帧的概念
- K12. 掌握逐帧动画的原理及制作要求
- K13. 掌握形变动画、补间动画的制作特点、条件和适用范围
- K14. 理解引导层的概念及使用条件
- K15. 掌握遮罩层的概念及遮罩效果动画的制作条件
- K16. 了解骨骼动画的制作条件
- K17. 了解外部多媒体对象的导入条件
- K18. 了解 ActionScript 基本语法及格式
- K19. 了解简单常用的 ActionScript 命令及代码片段
- K20. 掌握动画输出与发布的相关设置

### 3.1.3 素质目标

- Q1. 掌握简单的 Animate 动画制作和 Animate 软件中涉及到的专业英语词汇
- Q2. 能追踪 Animate 动画和 Animate 软件的发展动态，及时更新相应知识和能力
- Q3. 培养对艺术创作的兴趣和对技术运用的完美追求
- Q4. 能够让学生掌握与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力
- Q5. 具有良好的职业道德、规范操作意识
- Q6. 具备良好的团队合作精神和组织协调能力
- Q7. 具有求真务实的工作作风和开拓创新的学习精神

Q8. 具有良好的语言文字表达能力

## 3.4 课程设置与设计思路

### 3.4.1 课程设计理念

以“教、学、做一体化”职教理念为基础，以充分的企业岗位调研为依据，本课程在设计时强调以“动画制作员”的职业能力为培养重点，并根据移动互联网的快速发展趋势，增加相关的知识，通过真实的项目，开展基于工作过程的项目化教学，体现了教学过程的职业性、实践性和开放性。

### 3.4.2 课程设计思路

注重教学内容的实用性，要解决好做什么、学什么的问题，必须从企业岗位典型工作任务的知识、能力、素质需求入手，进行教学内容的选择和重组，彻底解决传统教学中学习目的不明确的问题。这就需要我们首先对工作过程当中哪些岗位需要经常制作动画，需要什么样的知识和技能，进行广泛的调研，归纳出在企业的实际工作中，具体涉及到哪些二维动画设计与制作的知识和技能，各种知识的体系结构及各种技能的重要程度。然后基于这个调研的结果，来决定课程教学的内容。

为此设计若干个 Animate 动画项目为教学载体，涵盖 Animate 电子贺卡、Animate 网络广告、Animate 网站 Banner、Animate 宣传短片、Animate UI 动效、Animate 故事短片、Animate 自然现象动画等几个子项目，教学活动以这些工作项目为载体，将课程分解后的知识点及能力点融入这些项目之中，强调理论与实践结合，按活动项目组织教学，在完成项目任务过程中培养学生的职业能力，满足学生就业和职业发展的需求。

## 3.5 教学内容与学时分配

表 3-1 课程内容与学时分配

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	参考学时
1	第一单元：课程分析、职业素质训导与基础知识		1. 职业素质训导 2. 课程标准、考核大纲等相关材料学习 3. 二维动画制作中的基本概念学习 4. 二维动画制作流程（简介） 5. 二维动画制作创作方法与工具 6. 二维动画案例欣赏	2
		入门小动画	1. Animate 软件简介 2. Animate 创作流程 3. Animate 案例欣赏 4. Animate 的安装与基本设置 5. Animate 的工作窗口认识与工作方式体会 6. Animate 文件和文件窗口的操作 7. Animate 动画制作流程 8. 入门小动画	2
2	第二单元：基本工具的使用	项目一：场景和角色	1. 绘图工具的使用 2. 颜色的选择与填充	2

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	参考学时
		的绘制	3. 对象的选择与设置 4. 辅助绘图工具的使用 5. 如何获取矢量图	
			6. 渐变的填充与编辑 7. 图案的填充与编辑 8. 绘制各种填充效果的图形	2
		项目二：电子贺卡设计	9. 对象的类型和属性 10. 对象的排列与对齐 11. 对象的复制与变换 12. 对象的变形 13. 对象的导入 14. 位图的编辑	2
			15. 文本的创建与编辑 16. 静态文本与动态文本 17. 多种文本效果制作	2
3	第三单元：基本动画制作	项目三：网络广告制作	1. 元件的概念与类型 2. 理解元件与实例的关系 3. 编辑元件与实例 4. 库的使用	2
			5. 时间轴与帧的概念 6. 帧的类型与操作 7. 逐帧动画的制作	2
			8. 形状补间动画制作 9. 传统补间动画制作	2
			10. 新补间动画制作 11. 动画编辑器的使用 12. 应用动画预设	2
			13. 项目三：网络广告制作	2
4	第四单元：图层的应用	项目四：Animate 网站片头制作	1. 图层的类型与应用 2. 遮罩层的原理与应用 3. 引导层的原理与应用 4. 场影的概念与应用 5. 多种遮罩效果的灵活运用	2
			6. 遮罩动画制作案例	2
			7. 项目四：Animate 网站片头制作	4
			8. 摄像头的使用 9. 图层深度与动画 10. 父子图层关系	2
			10. 骨骼工具的使用 11. 使用骨骼工具制作简单角色动画	2

序号	单元名称	主要项目载体	教学内容	参考学时		
5	第五单元：声音和视频的应用	项目五：Animate 宣传短片制作	1. 声音的格式及导入方法 2. 动画中声音的使用与编辑 3. 在动画中导入和使用视频	2		
			4. 项目五：Animate 宣传短片制作	4		
6	第六单元：动画基础知识与运动规律	项目六：人物及场景动画制作	1. 动画常识 2. 动画中的构图及镜头表现 3. 动画基本力学原理 4. 速度与节奏的把握	8		
			5. 曲线运动技巧与时间控制 6. 人物角色运动规律与时间控制			
			7. 自然现象运动规律与时间控制(风、烟)			
			8. 自然现象运动规律与时间控制（雷电、雨、雪）			
7	第七单元：使用脚本语言制作交互动画	项目七：制作 Animate 交互动画	1. AS 简介 2. Animate 动作面板 3. 在 Animate 时间轴上放置代码 4. 使用代码片段	2		
			5. AS 基本语法 6. 使用事件处理函数 7. 编写按钮事件 8. 添加超链接	2		
			10. 对象、属性与属性值 11. 通过代码修改影片剪辑的属性 12. 使用 AS 的补间功能创建动画	2		
			13. 元件设为链接导出为一个类 14. 几个常用函数 15. 使用数组和循环 16. AS 复制元件实例	2		
			合计			56

### 3.6 教学资源开发与利用

#### 3.6.1 教材与参考资料

- (1) 选择正规出版社近两年出版的高职高专教材，优先选择国家级、省级精品教材和规划教材；
- (2) 依据本课程标准编写校本教材：充分体现任务引领，项目导向的设计思想，充分考虑现代教学资源的利用，充分结合当地企业实际；
- (3) 依据本课程标准编写项目指导书；
- (4) 自编网络电子教材与教案、PPT 课件；
- (5) 选取优秀参考书；
- (6) 课程教学平台：<http://mooc1.chaoxing.com/course/201488215.html>；  
Adobe 中国：<http://www.adobe.com.cn>

#### 3.6.2 其它

- (1) 注重网络课程建设，开发学生自主学习平台；
- (2) 注重资源库的资料的开发与搜集整理，应在网络课程中包括如下资源：
  - ①模板库
  - ②案例库
  - ③视频教程库
  - ④多媒体课件库
  - ⑤动画素材库
  - ⑥音效库
  - ⑦图像素材库
  - ⑧电子教程库
- (3) 有效利用丰富的图书馆藏资源：电子专业书籍，电子杂志，期刊数据库等。

### 3.7 课程对实训室设备的要求

表 3-2 实训室设备一览

实训室一：计算机技能实训室			
设备名称	型号	数量	功能
教师、学生桌椅	无特殊要求	51 套	无特殊要求
学生工作站	2G 以上 CPU, 4G 以上内存	50 台	性能较好
教师工作站	2G 以上 CPU, 4G 以上内存	1 台	性能较好
机柜及服务器	无特殊要求	1 台	性能较好
交换机	无特殊要求	3 台	性能较好
投影仪及投影幕布	无特殊要求	1 套	性能较好
Animate 及辅助软件	最新版本	1 套	最新版本
话筒与音箱	无特殊要求	1 套	性能较好
空调	无特殊要求	3 台	性能较好

### 3.8 课程项目设计参考

本课程依据岗位能力要求和二维动画制作的实际的工作内容，设计了7个子项目，学生通过完成这些项目任务来学习课程的内容，以达到能力训练和知识掌握的目的。项目教学部分的设计参考如下：

表 3-3 子项目教学设计 1：场景和角色绘制

项目一：场景和角色的绘制		学时：8	
项目目标	<b>能力目标：</b> A1. 会安装、设置 Animate 软件 A2. 能绘制矢量图和简单处理位图		
	<b>知识目标：</b> K1. 掌握计算机网络动画的制作方法和流程 K2. 了解 Animate 软件的用途、优点、特点，熟悉 Flash 的工作环境 K3. 掌握矢量图和位图的处理方法及各自的风格特点 K4. 掌握基本绘图工具的使用 K5. 掌握文本的输入与编辑		
项目任务	1. 绘制企业标志 2. 绘制企业吉祥物 3. 绘制企业场景和人物角色		
学生知识与能力准备	1. 了解如何安装应用程序 2. 了解使用应用程序的一般规律		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知	教师展示项目		演示法
2. 引入	分析项目结构		引导法
3. 操练	学生尝试完成项目	绘图工具的使用，绘制企业标志和吉祥物	个别辅导
4. 深化	教师示范	设置各种工具的属性	演示法
5. 归纳	学生修改项目	各种绘图工具的特点和灵活运用	
6. 演示与训练		举一反三，绘制企业场景和人物角色	启发式
7. 总结	教师总结知识		
8. 作业	教师布置作业		

### 3.9 考核要求

考核方案为形成性成绩（40%）+ 综合实务考试成绩（30%）+理论知识考试成绩（30%）。

### 3.9.1 形成性考核（40%）

本课程形成性考核主要体现在考勤与课堂表现、作业和项目评价三个方面，三者的分数比例为：  
形成性考核成绩=考勤与课堂表现（30%）+作业（30%）+项目成绩（40%）  
形成性考核标准见表 3-4 和表 3-5。

表 3-4 考勤与课堂表现考核

项目	评分标准
考勤	随堂考勤，无故迟到或早退一次扣 5 分，旷课一次扣 10 分，直至全部扣完
课堂表现	1. 上课认真且能主动回答及参与讨论，得 2 分
	2. 能主动回答或能参与讨论，得 1 分
	3. 不参与讨论、不主动回答且回答有错，得 0 分
	4. 上课睡觉、玩游戏、听音乐或吵闹者，每次扣 2 分

表 3-5 平时训练成绩考核

考核项目编号	项目名称	建议考核方式	评价标准			成绩比例
			优（85 以上）	良（75-85）	及格（60-75）	
1	项目一：场景和角色的绘制	作品评价	图形绘制精致，颜色协调	较好完成图形绘制，效果中等	基本完成图形绘制，但效果一般	10%
2	项目二：电子贺卡设计	作品评价	卡片内容元素精致，整体设计美观，动画合理，播放流畅	较好完成卡片设计，动画无明显瑕疵，效果较好	基本完成卡片设计及动画制作，效果欠佳	10%
3	项目三：网络广告制作	作品评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
4	项目四：Animate 网站片头制作	作品评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
5	项目五：Animate 宣传短片制作	作品评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
6	项目六：人物及场景动画制作	作品评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	20%

考核项目编号	项目名称	建议考核方式	评价标准			成绩比例
			优（85以上）	良（75-85）	及格（60-75）	
7	项目七： 制作 Animate 交互动画	作品评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
合 计						100%

### 3.9.2 综合实务考试（30%）

综合实务考试采取作品评价方式进行，要求学生在规定的时间段内完成一个或若干个命题设计，并撰写设计报告书。

表 3-6 综合实务考试考核标准

考核项目编号	考核点及分值比	建议考核方式	评价标准			项目成绩比例
			优（85以上）	良（75-85）	及格（60-75）	
1	作品规格及思想主题	作品评价	规格正确，主题鲜明内容科学，思想进步	规格大部分正确，主题表现较好。	规格基本正确，主题表现存在偏差。	10%
2	作品原创性	作品评价	绝大部分素材原创	主要素材原创	有少数原创素材	35%
3	作品艺术表现力	作品评价	画面精美，动画流畅声音、画面结合出色	画面较好，动画节奏把握较好	画面一般，动画效果和节奏存在少量瑕疵	35%
4	作品技术运用	作品评价	技术运用娴熟，作品无错误，运行稳定	技术运用较丰富，能体现一定的制作水准	技术运用手段单调，播放时存在小问题	20%
合 计						100%

### 3.9.3 理论知识考试（30%）

试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成，试题库按照题目类型、难度系数归类。

表 3-7 课程考核命题双向细目

教学单元		题型分值	选择题			判断题			分数合计
			库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	
1	课程分析、职业素质训导与基础知识		40	4	8	30	3	3	11
2	基本工具的使用		60	8	16	30	4	4	20
3	基本动画制作		80	8	16	30	4	4	20
4	图层的应用		40	6	12	20	2	2	14
5	声音和视频的应用		20	2	4	20	2	2	6

6	动画基础知识与运动规律	50	7	14	20	2	2	16
7	使用脚本语言制作交互动画	40	5	10	20	3	3	13
合 计		330	40	80	170	20	20	100

※每道选择题或判断题的分值为 1~2 分。

## 4 《三维艺术设计》课程标准

### 4.1 课程基本信息

课程代码: DX111213

课程归口: 数字媒体应用技术专业

适用专业: 数字媒体应用技术专业

学时数: 72 学时

学分数: 4 学分

先修课程: 计算机基础及信息素养、三大设计构成、计算机图形图像设计与处理

后续课程: 影视特效与合成、影视三维动画制作、虚拟现实开发、专业综合实训、毕业设计

### 4.2 课程性质与地位

《三维艺术设计》是我院为数字媒体应用技术专业开设的专业必修核心课程之一。通过“教、学、做”一体化的教学模式,使学生能运用 3ds max 三维软件进行室内外场景效果设计,熟悉三维项目的制作流程,能独立解决三维效果设计中遇到的各种问题,具有良好的职业素质,能初步设计出三维室内外效果图和基本三维动画。该课程属于数字媒体应用技术专业课程体系中的“岗位核心学习领域课程”。

本课程在先修课程的基础上将色彩知识和图形图像处理技术相结合,进一步培养学生的审美能力,拓展空间设计能力,为后续制作更好更优秀的 3D 作品奠定扎实的基础,同时为胜任室内外设计师和动画设计师的岗位做好充分准备。本课程与对应岗位、岗位工作项目的关系如图 4-1 示。

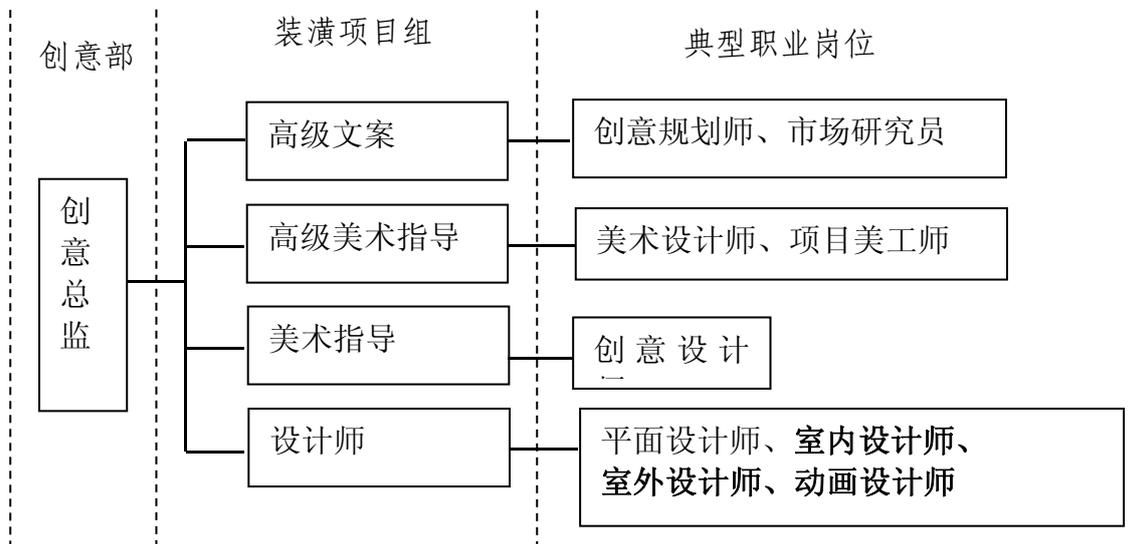


图 4-1 课程设置依据

### 4.3 课程教学目标

本课程的教学目标的确立依据职业岗位和职业领域行动分析。通过本课程的学习,学生应掌握室内外设计和动画设计所必需的基本理论、基本知识和基本技能,为从事室内外设计师和动画设计师

等岗位打下坚实的基础。课程的能力目标和知识目标是以三维动画制作流程为依据，具体如图 4-2 所示。

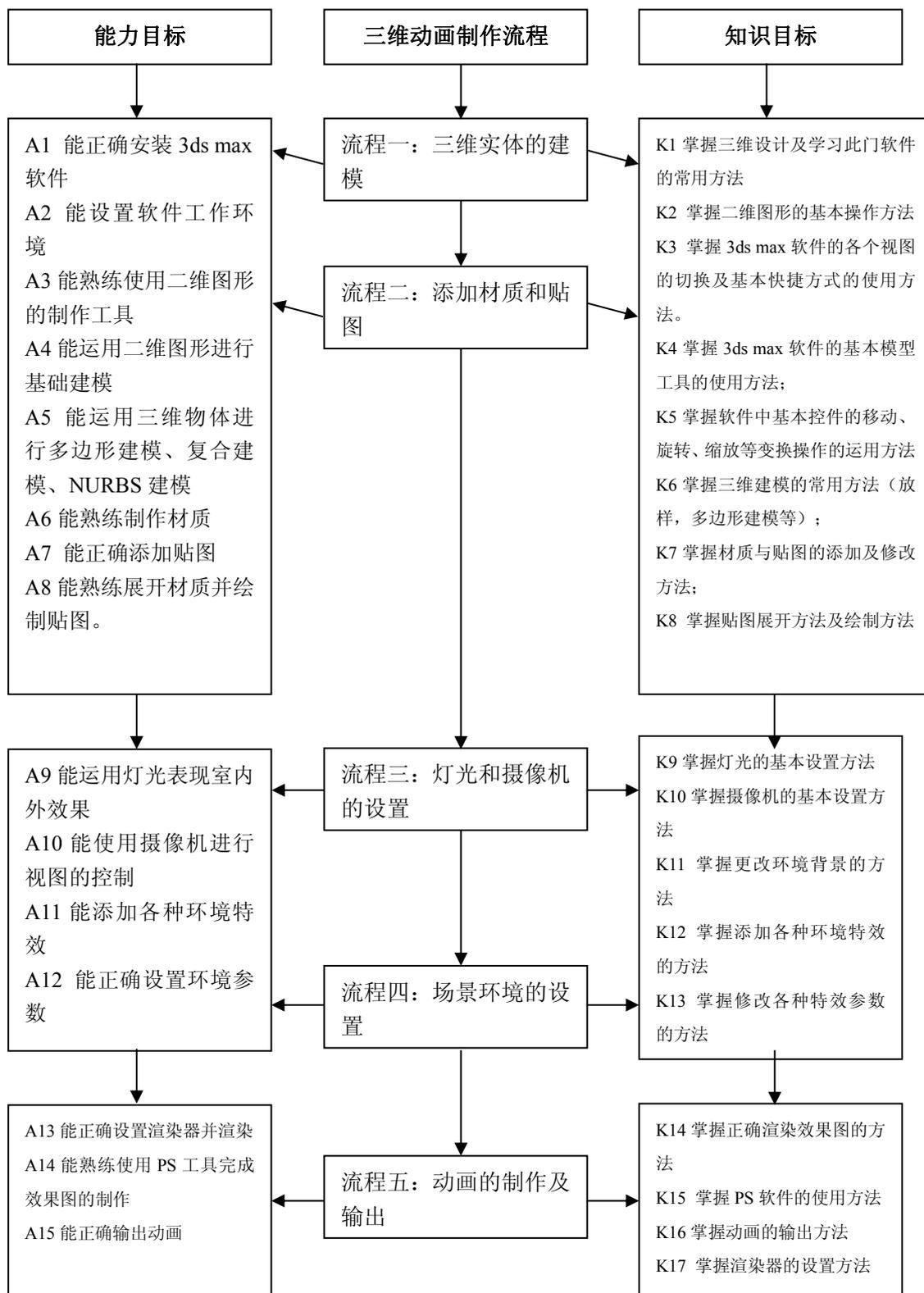


图 4-2 能力目标与知识目标关系

### 4.3.1 能力目标

- A1. 能正确安装 3ds max 软件
- A2. 能设置软件工作环境
- A3. 能熟练使用二维图形的制作工具
- A4. 能运用二维图形进行基础建模
- A5. 能运用三维物体进行多边形建模、复合建模、NURBS 建模
- A6. 能熟练制作材质
- A7. 能正确添加贴图
- A8. 能熟练展开材质并绘制贴图。
- A9. 能运用灯光表现室内外效果
- A10. 能使用摄像机进行视图的控制
- A11. 能添加各种环境特效
- A12. 能正确设置环境参数
- A13. 能正确设置渲染器并渲染
- A14. 能熟练使用 PS 工具完成效果图的制作
- A15. 能正确输出动画

#### 4.3.2 知识目标

- K1. 握三维设计及学习此门软件的常用方法
- K2. 掌握二维图形的基本操作方法
- K3. 掌握 3ds max 软件的各个视图的切换及基本快捷方式的使用方法。
- K4. 掌握 3ds max 软件的基本模型工具的使用方法；
- K5. 掌握软件中基本控件的移动、旋转、缩放等变换操作的运用方法
- K6. 掌握三维建模的常用方法（放样，多边形建模等）；
- K7. 掌握材质与贴图的添加及修改方法；
- K8. 掌握贴图展开方法及绘制方法
- K9. 掌握灯光的基本设置方法
- K10. 掌握摄像机的基本设置方法
- K11. 掌握更改环境背景的方法
- K12. 掌握添加各种环境特效的方法
- K13. 掌握修改各种特效参数的方法
- K14. 掌握正确渲染效果图的方法
- K15. 掌握 PS 软件的使用方法
- K16. 掌握动画的输出方法
- K17. 掌握渲染器的设置方法

#### 4.3.2 素质目标

- Q1. 三个习惯：认真观察、坚持不懈、耐心细致的习惯。

Q2. 三个能力：审美能力、学习能力、自我约束能力。

Q3. 三个意识：标准意识、合作意识、沟通意识。

Q4. 具有开拓创新的学习精神。

Q5. 具有良好的语言文字表达能力。

## 4.4 课程设计理念与思路

### 4.4.1 课程设计理念

以“教、学、做一体化”职教理念为基础，以充分的企业岗位调研为依据，本课程在设计时强调以职业能力为培养重点，通过与企业联合共同开展基于工作过程的项目化教学，体现了教学过程的职业性、实践性和开放性。

### 4.4.2 课程设计思路

为使学生达到室内外设计师和动画设计师岗位的要求，掌握多媒体技术专业能力所需的知识与技能，本课程采用“教学做”一体化的教学模式，以建筑三维漫游的设计与实现为贯穿项目，由平面规划图等6个子项目来组织教学，将室内外设计和动画设计的工作流程融合在项目训练中。

## 4.5 教学内容与学时分配

表 4-1 课程项目内容与学时分配

贯穿项目：建筑三维漫游设计与实现					
项目	教学任务	教学内容对应的目标		参考学时	教学场所
		能力目标	知识目标		
平面图的绘制	1. 课程介绍与职业训导			2	计算机技能实训室
	2. 建筑平面图分析	A1-1 能观察平面图的特点；	K1-1 掌握识别平面图的方法	2	
	3. 3DSMAX 软件的安装	A1-2 能正确安装 3DS MAX 软件	K1-2 掌握安装 3DS MAX 软件的方法	2	
	4. 3DSMAX 软件的基本操作	A2-1 能设置软件工作环境	K2-1 掌握 3DS MAX 软件的基本操作方法	2	
	5. 绘制建筑平面图	A3-1 能使用二维图形工具矩形、圆等工具绘制平面图 A3-2 能熟练使用编辑样条线命令	K2-2 掌握运用二维图形绘制基本轮廓的方法 K4-1 掌握 3ds max 软件的基本模型工具的使用方法； K5-1 掌握软件中基本控件的移动、旋转、缩放等变换操作的运用方法	4	
	拓展项目：绘制图书馆平面图	A3-1 能使用二维图形工具矩形、圆等工具绘制平面图 K2-1 掌握 3DS MAX 软件的基本操作方法 K5-1 掌握软件中基本控件的移动、旋转、缩放等变换操作的运用方法		4	
楼体	1. 创建建筑	A3-3 能熟练使用二	K2-3 掌握二维图形的基本操作方法	2	计算

贯穿项目：建筑三维漫游设计与实现						
项目	教学任务	教学内容对应的目标		参考学时	教学场所	
		能力目标	知识目标			
的建模	墙体的模型	维图形的制作工具 A4-1 能运用二维图形进行基础建模 A4-2 能使用挤出命令制作出带窗户的墙体；	K3-1 掌握 3ds max 软件的各个视图的切换及基本快捷方式的使用方法。 K3-2 掌握将二维转化为三维物体的基本方法 K6-1 掌握三维建模的常用方法--复合建模的方法	2	机技能实训室	
	2. 创建建筑整体玻璃模型	A5-1 能运用三维物体进行多边形建模、复合建模、NURBS 建模 A5-2 能使用基本几何体进行玻璃的制作	K6-2 掌握三维建模的常用方法--基本几何体建模的方法 K6-3 掌握三维建模的常用方法--多边形建模的方法			
	3. 创建建筑大门、栏杆、楼梯、阳台等的模型	A5-3 能使用系统自带的门和窗户工具制作门和窗户、栏杆、楼梯等 A5-4 能使用基本几何体进行阳台的制作	K3-1 掌握 3ds max 软件的各个视图的切换及基本快捷方式的使用方法。 K4-1 掌握 3ds max 软件的基本模型工具的使用方法 K6-4 掌握三维建模的常用方法--修改器建模的方法 K6-5 掌握系统自带的对象及修改方法			
	4. 创建建筑屋顶模型	A5-5 能使用编辑多边形命令制作屋顶； A5-6 能使用二维图形转化为三维物体的命令制作墙体	K6-3 掌握三维建模的常用方法--多边形建模的方法			
	5. 创建建筑外部环境（地面，公路等）的模型	A5-6 能使用系统自带的 AEC 扩展工具制作植物 A4-1 运用二维图形进行建模	K6-4 掌握三维建模的常用方法--系统自带的配景及修改方法；			
	拓展项目：图书馆的建模	A4-1 能运用二维图形进行建模 A5-1 能运用三维物体进行多边形建模、复合建模、NURBS 建模 A5-6 能使用系统自带的 AEC 扩展工具制作植物 K3-1 掌握 3ds max 软件的各个视图的切换及基本快捷方式的使用方法。				6
	楼体的材质与贴图的添加	1. 墙体材质与贴图的添加与修改 A6-1 能使用材质编辑器 A6-2 能添加墙体材质 A7-1 能添加墙体贴图 A8-1 能展开墙体的贴图	K7-1 掌握材质编辑器的使用方法； K7-2 掌握 UVW MAP 的贴图方法。 K8-1 掌握贴图展开方法 K8-2 掌握贴图绘制方法			2

贯穿项目：建筑三维漫游设计与实现						
项目	教学任务	教学内容对应的目标		参考学时	教学场所	
		能力目标	知识目标			
		A8-2 绘制墙体贴图				
	2. 整体玻璃的材质与贴图的添加与修改	A6-3 能添加玻璃材质 A7-2 能添加玻璃贴图	K7-3 理解材质与贴图的区别； K7-2 掌握 UVW MAP 的贴图方法。 K8-1 掌握贴图展开方法 K8-2 掌握贴图绘制方法			
	3. 大门、栏杆、屋顶等材质与贴图的添加与修改	A6-4 能添加金属材质 A7-3 能添加金属贴图 A8-3 能展开大门、栏杆、屋顶的贴图 A8-4 绘制大门、栏杆、屋顶贴图	K7-4 掌握材质的添加与修改方法 K7-2 掌握 UVW MAP 的贴图方法。 K8-1 掌握贴图展开方法 K8-2 掌握贴图绘制方法	2	计算机技能实训室	
	4. 地面和外部环境的材质与贴图的添加与修改	A6-5 能添加地面材质 A7-4 能添加地面砖块、水泥及草地的贴图 A8-5 能展开地面的贴图 A8-6 绘制地面贴图	K7-5 掌握贴图的添加与修改方法 K7-2 掌握 UVW MAP 的贴图方法。 K8-1 掌握贴图展开方法 K8-2 掌握贴图绘制方法	2		
	5. 天空贴图作为背景贴图的添加与修改	A7-5 能修改背景贴图	K7-5 掌握贴图的添加与修改方法			
	拓展项目：图书馆的材质与贴图的添加	K7-4 掌握材质的添加与修改方法 A6-1 能使用材质编辑器 K7-5 掌握贴图的添加与修改方法 K7-4 掌握 UVW MAP 的贴图方法 A8-1 能展开墙体的贴图 A8-2 绘制墙体贴图 Q1. 四个习惯：认真观察、坚持不懈、耐心细致的习惯。 Q2. 三个能力：审美能力、学习能力、自我约束能力。 Q4. 具有开拓创新的学习精神		4		
楼体的灯光与摄像机以及环境设置	1. 场景中灯光与辅助灯光的添加	A9-1 能根据具体的场景添加正确的灯光 A9-2 能运用灯光表现真实室外效果	K9-1 理解灯光的重要性 K9-2 掌握灯光的添加及修改方法	2		计算机技能实训室
	2. 场景中摄像机的添加	A10-1 能正确设置摄像机的场景 A10-2 能正确调整摄像机视图	K10-1 理解摄像机的重要性 K10-2 掌握摄像机的添加及修改方法	2		

贯穿项目：建筑三维漫游设计与实现					
项目	教学任务	教学内容对应的目标		参考学时	教学场所
		能力目标	知识目标		
	3. 楼体环境设置	A11-1 能正确添加各种环境特效 A12-1 能正确设置环境参数	K11-1 掌握添加环境背景的方法 K11-2 掌握更改环境背景的方法 K12-1 掌握添加各种特效的方法 K13-1 掌握修改各种特效参数的方法	2	
	拓展项目：图书馆的环境设置	A9-1 能根据具体的场景添加正确的灯光 K9-2 掌握灯光的添加及修改方法 A10-2 能正确调整摄像机视图 A11-1 能正确添加各种环境特效 A12-1 能正确设置环境参数 K12-1 掌握添加各种特效的方法 K13-1 掌握修改各种特效参数的方法		4	
楼体的渲染及输出	1. 渲染器的设置 2. 效果图的渲染及保存	A13-1 能正确设置渲染参数 A13-2 能正确渲染效果图	K14-1 掌握正确渲染效果图的方法 K14-2 掌握渲染效果图保存方法 K17-1 掌握渲染器的参数设置方法	2	计算机技能实训室
	效果图的后期 PS 处理及合成	A14-1 能熟练使用 PS 工具完成效果图的制作 A14-2 能处理效果图的背景	K15-1 掌握 PS 软件的基本控件的使用方法 K15-2 掌握运用 PS 处理效果图的基本操作	4	
		A14-3 能加亮或减淡图像效果			
		A14-4 能制作出玻璃的反射折射效果 A14-5 能添加正确的人物景物配景等			
拓展项目：图书馆效果图处理及合成	A10-1 能正确设置渲染参数 K11-2 掌握运用 PS 处理效果图的基本操作 A11-5 能添加正确的人物景物配景等 Q1. 四个习惯：认真观察、坚持不懈、耐心细致的习惯。 Q2. 三个能力：审美能力、学习能力、自我约束能力。 Q4. 具有开拓创新的学习精神		4		
楼体的室内设计	办公室室内设计	A3-1 能使用二维图形工具矩形、圆等工具绘制平面图 A5-1 能运用三维物体进行多边形建模、复合建模、NURBS 建模 A6-1 能使用材质编辑器 A6-6 能添加电脑的材质与贴图	K2-1 掌握 3DS MAX 软件的基本操作方法 K2-2 掌握运用二维图形绘制基本轮廓的方法 K4-1 掌握 3ds max 软件的基本模型工具的使用方法 K6-4 掌握三维建模的常用方法——修改器建模的方法 K6-5 掌握系统自带的对象及修改方法 K7-4 掌握 UVW MAP 的贴图方法 K7-5 掌握材质与贴图的添加与修改方	6	计算机技能实训室

贯穿项目：建筑三维漫游设计与实现					
项目	教学任务	教学内容对应的目标		参考学时	教学场所
		能力目标	知识目标		
		A6-7 能添加窗帘的材质与贴图 A6-8 能添加桌子的材质与贴图 A9-1 能根据具体的场景添加正确的灯光	法 K8-1 掌握贴图展开与绘制的方法 K9-1 掌握灯光添加及修改方法		
楼体内 室外 漫游 动画的 制作	摄像机动画制作	A15-1 能制作摄像机动画 A15-2 能输出摄像机动画 A15-3 能合成摄像机动画	K16-1 掌握基本动画的制作方法 K16-2 掌握运用虚拟物体链接摄像机制作动画的方法 K16-3 掌握动画的输出方法	4	计算机技能实训室
合计				72	

## 4.6 教学资源开发与利用

### 4.6.1 教材及参考资料

- (1) 选择正规出版社近两年出版的高职高专教材，优先选择国家级、省级精品教材和规划教材；
- (2) 依据本课程标准编写校本教材或讲义：充分体现任务引领，项目导向的设计思想，充分考虑现代教学资源的利用，充分结合当地企业实际；
- (3) 依据本课程标准中的教学项目编写项目指导书；
- (4) 自编网络电子教材与教案、PPT 课件；
- (5) 选取优秀参考书；
- (6) 推荐优秀的参考学习网站

### 4.6.2 教学建议

- (1) 注重网络课程建设，开发学生自主学习平台；
- (2) 注重资源库的资料的开发与搜集整理，应在网络课程中包括如下资源：
  - ① 图片库：实训教学环境图库，校外实习图库，学生作品图库
  - ② 案例库：多个有趣实用的制作案例，配以文字说明，方便教师课堂教学以及学生课外制作利用。
  - ③ 视频教程库
  - ④ 多媒体课件库：按照工作过程开发的项目化课件，按情境分类，图文并茂，并在相关知识点处插入大量动画，采取多种手段开展教学，激发学生兴趣，帮助学生更好的理解相关知识。
  - ⑤ 试题库：自测试题，学生可以在电脑上完成后，观看成绩和答案；练习题库，主要有理论和操作方面题库，加强学生知识与能力的训练。
  - ⑥ 音效库
  - ⑦ 图像素材库
  - ⑧ 电子教程库
- (3) 有效利用丰富的图书馆藏资源：电子专业书籍，电子杂志，期刊数据库等。

## 4.7 课程对实训室设备要求

表 4-2 实训室设备一览

实训室一：计算机技能实训室			
设备名称	型号	数量	功能
教师、学生桌椅	无特殊要求	51 套	无特殊要求
学生工作站	2G 以上 CPU, 1G 以上内存	50 台	性能较好
教师工作站	2G 以上 CPU, 1G 以上内存	1 台	性能较好
机柜及服务器	无特殊要求	1 台	性能较好
交换机	无特殊要求	3 台	性能较好
投影仪及投影幕布	无特殊要求	1 套	性能较好
3Dsmax 及辅助软件	最新版本	1 套	最新版本
话筒与音箱	无特殊要求	1 套	性能较好
空调	无特殊要求	3 台	性能较好

## 4.8 课程项目设计参考

本课程重视学生理论与实践知识的一致性，采取任务驱动、项目导向的教学模式，以“本校实训中心建筑漫游”的设计与实现为贯穿项目，由平面规划图等 6 个子项目来组织教学，每个子项目设计参考如表 4-3 所示。

表 4-3 “制作楼体室内外漫游动画”子项目教学设计

子项目：制作楼体室内外漫游动画		学时 4		
项目目标	能力目标：①能正确设置摄像机动画 ②能输出摄像机动画 ③能合成摄像机动画			
	知识目标：①掌握基本动画的制作方法 ②掌握运用虚拟物体链接摄像机制作动画的方法 ③掌握动画的输出方法			
项目任务	任务一：自由物体的动画 任务二：沿固定路径物体的动画 任务三：摄像机动画及输出合成			
学生知识与能力准备	认识动画，知识接收与转化能力，沟通与交流能力			
教学材料准备	教案、多媒体课件、实训中心室内外建筑模型			
步骤	工作过程	主要知识点	教学方法建议	学时
布置任务	教师：摄像机动画的展示 自由物体的动画 运用虚拟物体制作动画，说明任务	动画的制作 动画的输出	讲授法	15 分钟
小组讨论	学生查阅引导资料，讨论	引导资料查	讨论法	15 分钟

	教师观察指导、提问 学生小组合作讨论	阅方法, 信息 搜集与处理 方法		
任务 1	自由物体的动画 教师演示/讲解: 基本物体的动力学动画 学生操作: 基本物体的动力学动画	基本动画的 制作方法	演示法、引导 文法	60 分钟
任务 2	沿固定路径物体的动画 学生操作: 欣赏已完成的动画并分析 教师演示/讲解: 虚拟物体的约束动画 学生操作: 虚拟物体的约束动画 教师演示: 虚拟物体的创建及绑定 学生操作: 虚拟物体的创建及绑定	虚拟物体的 创建及沿固 定路径制作 动画	演示法、引导 文法、讲授法	30 分钟
任务 3	摄像机动画及输出 教师演示/讲解: 摄像机与虚拟物体的绑 定动画 学生操作: 摄像机与虚拟物体的绑定动 画 教师演示/讲解: 摄像机参数的相关设置 学生操作: 摄像机参数的相关设置 教师演示/讲解: 摄像机动画的输出和后 期合成 学生操作: 摄像机动画的输出和后期合 成	摄像机动画 的制作 摄像机动画 的输出和合 成	演示法、引导 文法、讲授法	30 分钟
项目评价	教师评价, 学生自我评价, 小组互评	客观公正		20 分钟
小结	教师和学生一起总结动画制作及输出过 程	虚拟物体及 摄像机的使 用	总结归纳	10 分钟
课后任务布置	撰写项目卡			

## 4.9 考核要求

本课程考核方案为行程性考核（课堂表现+考勤+子项目考核）（30%）+综合实务考试（35%）+理论知识考试（35%）

### 4.9.1 行程性考核（30%）

本课程行程性考核包括平时成绩考核（课堂表现（15%）+考勤（15%））和子项目成绩（70%），每次考核成绩按以下比例打分，具体分值如表 4-4 和 4-5 所示。

表 4-4 平时成绩考核

项目	评分标准
考勤	旷课一次扣 5 分, 无故迟到或早退扣 1 分, 直到全部扣完
课堂表现	1. 上课认真或能主动回答及参与讨论, 得 5 分
	2. 能主动回答或能参与讨论, 得 3 分

	3. 不参与讨论、不主动回答且回答有错，得 0 分
	4. 上课不认真且吵闹者，每次扣 3 分

平时训练考核标准分为如下几类评价标准：

优秀：效果图结构符合现实、体现建筑的合理及美观，动画流畅、体现主题。

良好：效果图结构符合现实、体现建筑的合理及美观、动画流畅

及格：效果图结构符合现实、动画流畅

表 4-5 平时训练成绩考核

考核项目编号	考核点及分值比	建议考核方式	评价标准	项目成绩比例
1. 平面图绘制	平面图分析、绘制（10 分）	操作	按要求完全正确进行平面图绘制	10%
2. 楼体的建模	墙体、玻璃、窗户、门、栏杆、阳台、屋顶等模型创建（17 分）	操作	按要求完全正确进行模型创建，模型创建比例合理正确，符合国家的建筑尺寸标准	17%
3. 楼体的材质与贴图的添加	墙体、玻璃、窗户、门、栏杆、阳台、屋顶等材质的配置（18 分）	操作	按要求完全正确进行材质的配置，符合真实场景效果	18%
4. 楼体的灯光与摄像机的添加	场景中灯光与辅助灯光的添加、摄像机的添加（23 分）	操作	按要求完全正确的进行灯光布局和摄影机的架设，灯光效果真实，视觉角度合理	23%
5. 实训中心室内办公室制作	平面图的规划、模型创建、材质配置、灯光和摄像机的设置（14 分）	操作	按要求完全正确的进行办公室效果图设计	14%
6. 实训中心建筑漫游动画	虚拟物体动画和摄像机动画的制作、动画的输出及后期合成（18 分）	操作	动画制作符合真实动作，漫游线路合理	18%
合计		100		

#### 4.9.2. 综合实务考试（35%）

综合实务考试采取作品评价方式进行，要求学生在规定的时间内完成一个或若干个命题设计，并撰写设计报告书。根据“实务考试管理程序（文件编号：HZY/QP-2008-25）”，制定《实务考试实施方案》、设计《实务考试成绩评定表》，并在《实务考试成绩评定表》记录考分，最后撰写《实务考试工作总结》。

表 4-6 综合实务考试考核标准

考核项目 编号	考核点及分 值比	建议考 核方式	评价标准	项目 成绩 比例
1	模型结构、比 例(20分)	作品 评价	按要求进行模型的创建, 模型结构符合人体工程学	10%
			模型创建比例合理正确, 符合国家的建筑尺寸标准	10%
2	材质与贴图 的配置(30 分)	作品 评价	材质配置合理, 能表达真实的质感效果	20%
			贴图配置合理, 能表达真实的纹理效果	10%
3	整体布局、技 术运用(20 分)	作品 评价	整体布局合理, 符合观众的视觉效果	10%
			技术运用全面, 符合建筑模型的特点	10%
4	场景效果完 成比例、渲染 输出(30分)	作品 评价	按要求完成全部场景效果的制作	20%
			渲染正确, 效果图清晰	10%
合计				100

#### 4.9.3 理论知识考试 (35%)

理论知识考试采用闭卷方式。试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成, 试题库按照题目类型、难度系数归类。

表 4-7 课程考核命题双向细目

题型分值 教学单元		选择题			判断题			分数 合计
		库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题 数	组卷题 数	组卷分 数	
1	3ds max 基础知识与 基本界面的操作	60	6	12	40	4	8	20
2	3ds max 建模	50	5	10	40	4	8	18
3	材质与贴图的添加	51	5	10	10	1	2	12
4	灯光操作	40	4	8	30	3	6	14
5	摄像机操作	30	3	6	20	2	4	10
6	环境特效的添加	11	1	2	20	2	4	6
7	渲染器的设置	10	1	2	10	1	2	4
8	动画的设置	40	4	8	10	1	2	10
9	动画的输出	10	1	2	10	1	2	4
10	相关工具的应用	0	0	0	10	1	2	2

合 计	302	30	60	200	20	40	100
-----	-----	----	----	-----	----	----	-----

※每道选择题或判断题的分值为 1~2 分。

## 5 《UI 界面设计》课程标准

### 5.1 课程基本信息

课程归口部门：数字媒体应用技术

课程代码：DX111204

适用专业：数字媒体应用技术

学时数：84 学时

学分：5 学分

先修课程：计算机图形图像设计与处理、三大设计构成、二维动画设计与制作、网页制作技术

后续课程：UI 动效及交互设计、Web 前端开发技术、专业综合实训、毕业设计、毕业实习

### 5.2 课程性质与作用

#### 5.2.1 课程性质

《UI 界面设计》课程是一门专业必修课程，课程的先修课程是《三大设计构成》《计算机图形图像设计与处理》学生在掌握了一定计算机图形图像设计基础上，通过本课程的学习与实践，使学生具有原型设计、按钮及旋钮、扁平化图形、写实插画、APP 界面设计的高阶知识和技能，为后续课程《UI 动效及交互设计》、《毕业设计》的学习打好基础，通过该系列课程的学习，使学生具备界面原型设计、界面的美术设计、创意工作和制作工作、对页面进行优化、维护现有的应用产品等“UI 交互设计”模块相应工作岗位的需求。

#### 5.2.2 课程作用

基于河源市 UI 交互设计师岗位的人才需求，开设《UI 界面设计》课程并设置为专业必修的技能课程，对学生的就业有很强的针对作用。

学生通过《UI 界面设计》课程的学习，掌握 UI 界面设计基础工具应用等专业理论知识；掌握 UI 原型设计基础工具的应用及专业理论知识；能利用图形图像绘制软件创作出按钮及旋钮、扁平化图形、写实插画、APP 界面设计的图形作品；掌握 UI 设计师岗位的工作过程所具备的界面设计各阶段的实施步骤、解决实际问题的思路、独立学习新技术、善于总结评价工作结果等工作方法和学习方法；培养学生具备良好的规范操作意识、较好的界面友好性设计思维等职业素质；培养学生敏锐的观察及检查能力、团队协作与沟通能力、拓展创新的学习精神。为今后工作和持续发展奠定基础。

### 5.3 课程教学目标

#### 5.3.1 知识目标

- K1. 掌握原型设计的原理、项目流程及步骤
- K2. 掌握原型的各类组建和交互行为的特点
- K3. 掌握移动 APP 按钮的尺寸及类型
- K4. 掌握扁平化设计的概念及原则
- K5. 掌握写实风格的艺术表现形式及 UI 写实表现
- K6. 掌握 IOS 的发展及界面分布及控件的认识

K7. 掌握图标的分类、作用及格式大小

K8. 掌握 UI 界面尺寸及 iPhone 和 Android 设计尺寸

### 5.3.2 能力目标

- A1. 能做需求描述、绘制流程图；
- A2. 能利用 Axure 绘制原型并制作交互；
- A3. 能利用图形图像处理软件进行各类按钮的制作；
- A4. 能利用图形图像处理软件进行扁平化界面及元素设计；
- A5. 能利用图形图像处理软件进行写实风格的图标设计；
- A6. 能利用图形图像处理软件进行 IOS 风格常用界面设计；
- A7. 能利用图形图像处理软件进行各类精美 APP 图标设计；
- A8. 能利用图形图像处理软件进行 iPhone 和 Android 经典界面设计。

### 5.3.3 素质目标

- Q1. 具备良好的规范化操作意识；
- Q2. 具备较强的布局审美意识；
- Q3. 具备较好的界面友好性设计思维；
- Q4. 具备敏锐的观察及模仿能力；
- Q5. 具有团队协作与沟通能力；
- Q6. 具有拓展创新的学习精神。

## 5.4 课程设置与设计思路

### 5.4.1 课程设计的理念

以“教、学、做一体化”职教理念为基础，以充分的企业岗位调研为依据，本课程在设计时强调以“UI 设计师”的职业能力为培养重点，并根据移动互联网的快速发展，增加相关的知识，通过真实的项目，开展基于工作过程的项目化教学，体现了教学过程的职业性、实践性和开放性。

### 5.4.2 课程设计的思路

《UI 界面设计》课程的设计思路是紧紧依托河源市大众媒体、影视公司、电视台、视频网站、广告公司、游戏公司、电子商务公司，专业教师与企业专家一起对课程进行设计，工作步骤如下：

**职业岗位能力分析：**通过社会调研及对毕业生就业岗位与能力分析，形成网页前端工程师岗位职责工作内容与任务。

**工作任务分解：**对 UI 交互设计师的典型工作任务进行分析。课程突出工作过程的主线地位，按照 UI 界面制作过程的需要来选择“够用、实用”技术知识，以行动化学习任务为中心整合理论与实践，培养学生关注行动化学习任务的完成，为学生提供完整工作过程的学习机会。

**构建学习领域：**按照“工学结合”课程设计理念，构建课程的学习领域，学习领域的技能点、知识点能覆盖完成典型工作任务所要求的技能点和知识点，达到企业对网页前端工程师的基本要求。

**开发学习领域：**以真实的七个不同方面的子项目为教学载体，通过知识进阶的流程教学实施。

教学任务实施及考评：将学习领域进行任务化，递进式的进行知识与能力点考核及训练。不断总结经验教训，完善课程设计。

## 5.5 教学内容与学时分配

整个课程课内教学参考学时为 84 学时。其中理论知识和项目训练教学安排在数字媒体实训室，由专职教师和兼职教师共同指导。根据每个学习任务所涉及到的知识、实践技能及其之间相互的联系，在每个项目中设置了一个或若干个小任务，每个任务都有其重点学习的知识目标及重点训练的实践能力，另外每个任务在职业素养培养方面也有区别，在课程实施过程中，以学生为主体，注重学生实践能力的培养，让学生在接近真实的环境中实施职业行为，在职业行为的过程中印证知识，发现和学习新的知识，逐步培养职业能力和职业素质。课程的整体安排如表 5-1 所示。

表 5-1 课程教学进度安排表

项目	训练任务	技能目标	知识目标	两渗透内容	学时
子项目一：原型设计	任务 1：初识 UI 界面设计	A1.能做需求描述、绘制流程图	K1.掌握原型设计的原理、项目流程及步骤	Q1. 具备良好的规范化操作意识； Q2. 具备较强的布局审美意识； Q3. 具备较好的界面友好性设计思维； Q4. 具备敏锐的观察及模仿能力； Q5. 具有团队协作与沟通能力； Q6. 具有拓展创新的学习精神。	2
	任务 2：需求分析				2
	任务 3：站点地图				2
	任务 4：线框图组件				2
	任务 5：流程图绘制				2
	任务 6：母版原型设计	A2.能利用 Axure 绘制原型并制作交互	K2.掌握原型的各类组建和交互行为的特点		2
	任务 7：全局、局部变量的使用				2
	任务 8：触发事件、交互行为				2
	任务 9：项目共享协作				2
	任务 10：原型发布				2
子项目二：扁平化设计	任务 1： UI 界面设计	A3.能利用图形图像处理软件进行各类按钮的制作；	K3.掌握移动 APP 按钮的尺寸及类型	2	

	任务 2: UI 色彩学基础				2
	任务 3: 下载按钮				2
	任务 4: 圆形开关按钮				2
	任务 5: 功能旋钮				2
	任务 6: 金属旋钮				2
	任务 7: 扁平铅笔图标	A4. 能利用图形图像处理软件进行扁平化界面及元素设计;	K4. 掌握扁平化设计的概念及原则		2
	任务 8: 微信图标				2
	任务 9: 淡雅应用图标控件				2
	任务 10: 简约风天气 APP				2
	任务 11: 个人应用 APP 界面				2
子项目三: 写实风格设计	任务 1: 写实计算器图标	A5. 能利用图形图像处理软件进行写实风格的图标设计;	K5. 掌握写实风格的艺术表现形式及 UI 写实表现		2
	任务 2: 写实邮箱图标				2
	任务 3: 写实电视图标				2
	任务 4: 写实开关图标				2
	任务 5: 写实牛皮钱包图标				2
子项目 4: ISO	任务 1: 苹果风格登录界面	A6. 能利用图形图像处理软件进行	K6. 掌握 iOS 的发展及界面分布及控件的		2

	任务 2: 电话界面				2
	任务 3: 用户界面				2
	任务 4: 会员登录框界面				2
	任务 5: 翻页登录界面				2
子项目 5: 精品 图标制 作	任务 1: 简洁罗盘图标	A7. 能利用图形图像处理软件进行各类精美 APP 图标设计;	K7. 掌握图标的分类、作用及格式大小		2
	任务 2: 简洁进程图标				2
	任务 3: 湿度计图标				2
	任务 4: 流量计图标				2
	任务 5: 清新邮件图标				2
子项目 6: 流行 界面设计	任务 1: 天气界面	A8. 能利用图形图像处理软件进行 iPhone 和 Android 经典界面设计。	K8. 掌握 UI 界面尺寸 iPhone 和 Android 设计尺寸		2
	任务 2: 票券 APP 界面				2
	任务 3: 下载数据界面				2
	任务 4: 游戏界面				2
	任务 5: APP 游戏个人界面				2
子项目 7: 综合 设计	任务 1: 精致 CD 控件	综合应用	综合应用		2
合计					84

## 5.6 教学辅助资源

### (1) 教材

Photoshop 移动 UI 界面设计实用教程 水木居士 人民邮电出版社 2016 年 1 月

### (2) 网络资源

<http://www.chuanke.com/4272850-159679.html>

<http://www.rrzxw.net/a/shejiruanjianjiaocheng/illustratorjc/>

### (3) 参考书籍

- ◆原型设计大师：Axure RP 网站与 APP 设计从入门到精通 刘刚 电子工业出版社 2015 年 10 月
- ◆Axure RP 原型设计基础与案例实战 冀托 机械工业出版社 2017 年 12 月
- ◆UI 设计黄金法则：触动人心的 100 种用户界面 [美]拉杰拉尔著 王军锋 译 中国青年出版社 2014 年 12 月
- ◆Photoshop 智能手机 APP UI 设计之道 阎河 人民邮电出版社 2015 年 5 月
- ◆Photoshop APP UI 设计从入门到精通 罗晓琳 机械工业出版社 2015 年 2 月

## 5.7 课程实训设备

现有专业技能综合实训室、数字媒体综合实训室、计算机组装与维护实训室、网络综合实训室。实训环境优良，设备齐全，具有教学广播系统，互动方便。完全可以满足本课程的校内实训教学及学生的课外拓展训练需要。其中，数字媒体综合实训室是本课程的专用实训室，共有 2 间，每一间的主要设备构成如下表 5-2 所示。

表 5-2 数字媒体综合实训室设备配置表

序号	设备名称	品牌型号	设备数量	说明
1	电脑	联想双核系列	50	
2	服务器	联想完全 T100	1	
3	交换机	华为 ILS-S2403H-EI 交换机	2	
5	广播软件	红蜘蛛	1	每机安装
6	设计软件	photoshop、flash、SQL Server、 Dreamweaver	1	每机安装

## 5.8 课程教学项目设计参考表

依据岗位能力要求和实际的工作过程，将学习过程分为表 5-1 所示的 7 个子项目，通过完成精心设计的工作任务，达到能力训练和知识掌握的目的。每个子项目的设计可以参考表 5-3。

表 5-3 子项目三：“写实风格设计”项目教学设计

子项目三：写实风格设计		学时：10
项目目标	能力目标： A5.能利用图形图像处理软件进行写实风格界面及元素设计；	
	K4.掌握写实风格设计的概念及原则	
项目任务	任务 1：扁平铅笔图标	

	任务 2: 微信图标 任务 3: 淡雅应用图标控件 任务 4: 简约风天气 APP 任务 5: 个人应用 APP 界面		
学生知识与能力准备	基本平面作品美术欣赏能力 预习网络课程上布置的相关课前知识		
教学材料准备	已有原始素材、项目指导书、项目单卡		
步骤	师生活活动内容	主要知识点	教学方法建议
任务 1: 写实计算器图标	1. 教师演示写实计算器图标效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——写实计算器图标制作 4. 学生思考任务制作的基本流程 5. 参考任务书要求及指导完成效果	写实风格设计的概念、制作流程	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2: 写实邮箱图标	1. 教师演示写实邮箱图标效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——写实邮箱图标制作 4. 学生思考任务制作的基本流程 5. 参考任务书要求及指导完成效果	写实风格设计的原则	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 3: 写实电视图标	1. 教师演示写实电视图标控件效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——写实电视图标控件制作 4. 学生思考任务制作的基本流程 5. 参考任务书要求及指导完成效果	写实风格设计的原则	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 4: 写实开关图标	1. 教师演示简约写实开关图标效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——写实开关图标制作 4. 学生思考任务制作的基本流程 5. 参考任务书要求及指导完成效果	写实风格设计的原则	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 5: 写实牛皮钱包图标	1. 教师演示写实牛皮钱包图标效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——写实牛皮钱包图标制作 4. 学生思考任务制作的基本流程 5. 参考任务书要求及指导完成效果	写实风格设计的原则	演示、讨论、提问、案例、巡回指导

## 5.9 课程考核

课程考核成绩=形成性考核成绩（作业考核与项目考核）（35%）+终结性考核（实务考试（35%）+笔试（30%））

本课程形成性考核即课堂项目考核，课堂项目成绩根据各项目的任务完成情况给分

终结性考核以笔试加实务考试相结合的方法进行考核，笔试考试采取网络考试的方式，实务考试要求学生完成题库中抽取的操作题。

考勤百分比是对学生的上课次数进行登记，最后的课程平时成绩要乘以此百分比，以约束学生的到课情况，按以下公式进行计算：

考勤百分比=旷课的节次/52学时\*100%

### 5.9.1 形成性考核

包括平时作业成绩考核（5%）和项目成绩（30%）两个部分。

平时作业考核总分为 100 分，每次分值 25 分根据平时作业完成情况按以下要求打分，具体分值如表 5-4 所示

表 5-4 平时成绩考核

项目	评分标准
作业	1. 按时上交作业并完成效果优秀者，得 20-25 分
	2. 按时上交作业并完成效果良好者，得 18-19 分
	3. 按时上交作业并完成效果及格者，得 15-17 分
	4. 按时上交作业并完成效果不及格者，得 1-14 分
	5. 不能按时上交作业，得零分

项目成绩 100 分由抽取的 10 个任务的完成效果进行给分，评分标准如下

表 5-5 项目一成绩考核

项目	考核点及分值比	评价标准				项目成绩比例
		优秀 (90-100)	良好 (80-90)	及格 (60-80)	不及格 (60以下)	
子项目一：原型设计	画面整体效果	知识点运用灵活，内容设计适当	版式较好，较好的运用所学知识，内容设计适当	版式一般，能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	20%
	知识点的运用					
子项目二：扁平化设计	画面整体效果	知识点运用灵活，内容设计适当	版式较好，较好的运用所学知识，内容设计适当	版式一般，能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	10%
	知识点的运用					
子项目三：写实风格设计	画面整体效果	知识点运用灵活，内容设计适当	版式较好，较好的运用所学知识，内容设计适当	版式一般，能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	10%
	知识点的运用					
子项目 4：ISO 风格界面设计	画面整体效果	知识点运用灵活，内容设计适当	版式较好，较好的运用所学知识，内容设计适当	版式一般，能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	10%
	知识点的运用					
子项目 5：精品图标制作	画面整体效果	知识点运用灵活，内容设	版式较好，较好的运用所学知识	版式一般，能运用知	没有按时按量完成	15%

	知识点的运用	计适当	点, 内容设计适当	识点进行基本制作		
子项目 6: 流行界面设计	画面整体效果	知识点运用灵活, 内容设计适当	版式较好, 较好的运用所学知识, 内容设计适当	版式一般, 能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	15%
	知识点的运用					
子项目 7: 综合设计	画面整体效果	知识点运用灵活, 内容设计适当	版式较好, 较好的运用所学知识, 内容设计适当	版式一般, 能运用知识点进行基本制作	没有按时按量完成	20%
	知识点的运用					

### 5.9.2 终结性考核

按班级组织考试, 按照考评内容所包含的知识给出 20 道题, 教师随机给每位同学安排两道题, 每题 50 分, 总分 100 分。根据试题实现效果给分, 教师按以下表 5-6 标准给分。

表 5-6 实务考试评分标准

分值	评分解析
0-29	没有按题目所给要求完成一半效果, 分值按完成的步骤给分
30-35	完成效果与给出效果基本一致
36-40	只有小部分效果没有完成, 不影响整体画面效果
41-45	整体画面效果与给出效果基本一致
46-50	与给出效果完全相同

### 5.9.3 笔试

笔试采用闭卷方式, 学生在机房环境下无纸化考试。试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成, 试题库按照题目类型、难度系数归类。

### 5.10 题库说明

试题库按照题目类型、难度系数归类。

表 5-7 课程考核命题双向细目

教学单元		题型分值	选择题			判断题			分数合计
			库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	
1	UI 界面设计的原型设计		30	3	6	30	3	6	12
2	UI 界面中的色彩设计		30	3	6	60	6	12	18
3	UI 界面中的版式设计		30	3	6	60	6	12	18

题型分值 教学单元		选择题			判断题			分数 合计
		库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	
4	UI 界面中的文字编排	30	3	6	30	3	6	12
5	UI 界面设计项目实例	80	8	16	120	12	24	40
合 计		200	20	40	300	30	60	100

※每道选择题或判断题的分值为 1~2 分。

## 6 《非线性编辑》课程标准

### 6.1 课程基本信息

课程归口部门：数字媒体应用技术

课程代码：DX111212

适用专业：数字媒体应用技术

学时数：56

学分：3.5

先修课程：计算机图形图像设计与处理、数字摄像技术

后续课程：影视特效与合成、专业综合实训、毕业实习

### 6.2 课程性质与地位

《非线性编辑》是一门实践性强、与行业紧密结合的专业课程。作为我校数字媒体应用技术专业的专业核心课程，主要针对影视后期设计师岗位开设的课程。

本课程应用“教、学、做”一体化的教学模式，着重培养学生的音视频剪辑能力，视频与音频特效制作能力，视频与音频的转场特效的编辑能力以及字幕制作能力、视频输出生成能力。在技能培养的同时，注重培养岗位所需的创新意识、团队合作精神等职业素质，使学生具备良好的影视编辑的职业能力和职业素养。为《影视特效与合成》、《毕业实习》等后续课程的顺利实施和今后的工作奠定了基础。

### 6.3 课程教学目标

#### 6.3.1 能力目标

- A1. 能熟练进行视频与音频的剪辑与镜头组接。
- A2. 能熟练地应用与编辑视频特效。
- A3. 能熟练地应用与编辑视频转场特效。
- A4. 能熟练地应用与编辑音频特效。
- A5. 能熟练地应用与编辑音频转场特效。
- A6. 能熟练地根据画面需求制作相应的字幕。
- A7. 能熟练地掌握后期合成之遮罩效果的应用技能。
- A8. 能熟练地掌握后期合成之 3D 效果的应用技能。
- A9. 能熟练地掌握后期合成之粒子效果的应用技能。
- A10. 能熟练地掌握后期合成之抠像技术的应用技能。
- A11. 能熟练地掌握后期合成之运动跟踪与稳定技术的应用技能。
- A12. 能根据影视画面的美学要求进行影视编辑与合成。
- A13. 能将宣传片导出为各种视频格式的视频。

#### 6.3.2 知识目标

- K1. 熟悉 Premiere Pro CC 2014、Audition CC 2014、After Effects CC 2014 软件的应用界

面，掌握参数含义及命令面板的操作方法；

K2. 掌握 Premiere Pro CC 2014、Audition CC 2014、After Effects CC 2014 进行影视编辑与合成的流程。

K3. 掌握视频与音频的剪辑与组接的原理、方法与技巧。

K4. 掌握视频特效的应用与编辑原则与方法。

K5. 掌握根据前后镜头的画面特点进行视频转场特效编辑的方法与技巧。

K6. 掌握根据视频画面进行音频特效应用与编辑的原理。

K7. 掌握根据前后音频音色和视频画面需求进行音频转场特效应用与编辑的方法。

K8. 掌握根据画面需求和音频解说词，音响与音乐需求进行字幕创作的方法。

K9. 掌握根据影视短片效果需求，结合视频画面特点进行遮罩、3D 效果、粒子效果、抠像技术等后期合成效果的设计与应用的原理与方法。

K10. 掌握利用艺术手法进行影视节目编辑与合成的方法与技巧。

### 6.3.3 素质目标

Q1. 通过非线性编辑技能实训，培养学生运用艺术手法进行非线性编辑的抽象思维能力和形象思维能力；

Q2. 激发学生创新意识和创新欲望，培养学生的审美情趣；

Q3. 培养认真、刻苦、勇于实践的工作作风，养成规范、严谨、精确的工作态度；

Q4. 使学生初步具备与人协作的能力和自主学习的能力。

## 6.4 课程设置与设计思路

### 6.4.1 课程设计理念与思路

#### 1. 课程设计理念

一是根据非线性编辑岗位的特点，我们将以一个真实的校园宣传片的编辑与合成流程来展开分析，并确立这一活动的典型工作过程，仔细分析工作过程对于非线性编辑人员的能力要求，完成课程的初步设计。在经过与企业商讨之后，再对课程设计进行调整，并整理出实用和可操作的教学内容，采用项目式进行教学。

二是通过对职业岗位典型工作流程的分析，提炼出项目课程单元化的课程教学授课实训体系、核心技术、考核体系等。

三是本课程的开发设计充分体现职业岗位要求——职业性、丰富多样的实践环节——实践性和教学内容的灵活可选性、可拓展性——开放性。

#### 2. 课程设计思路

以提高人才培养质量为目标，以提高教学水平为主题，以改革教学内容为重点，坚持高职办学方向，体现高职培养目标和特色，加强实践教学环节，探索工学交替、任务驱动、项目导向等有利于增强学生能力的教学模式，把课程建设的过程作为深化教学内容、教学方法、教学手段改革和提高教学质量的一个重要过程。如图 6-1 所示的课程设计思路。

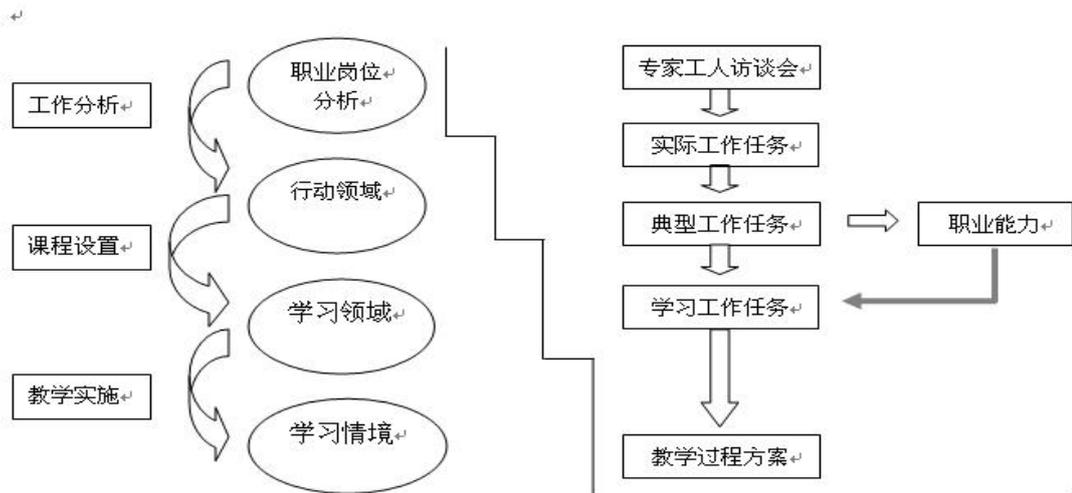


图 6-1 课程设计思路

### 6.4.2 课程设置

对于非线性编辑工作人员来说，其工作过程遵照影视编辑和合成的流程。在课程教学过程中选择学院宣传片的编辑与合成作为贯穿整个教学过程的综合项目。由于地理位置关系，学生可以及时和学院领导与教师就宣传片编辑与合成效果需求进行沟通。根据河源实际情况，学生将来从事影视后期设计师等岗位相对较多，学生容易将自己所学运用到实际中，如图 6-2 所示的项目设计思路。

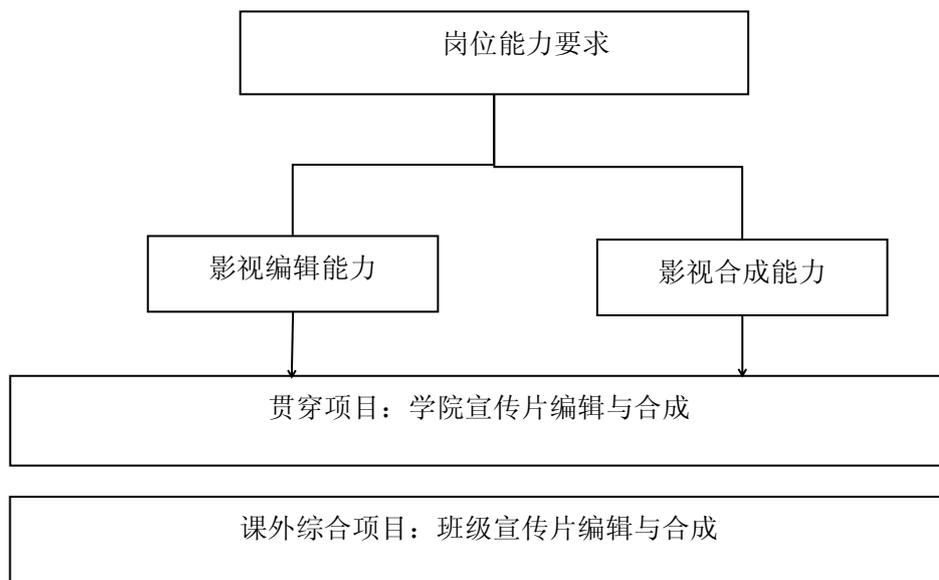


图 6-2 项目设计思路

本课程根据非线性编辑的实际的工作过程，以及工作过程中活动与知识的关系，设计了本课程教学过程。

### 6.4.3 课程项目设计参考表

本课程的项目设计表见课程教学项目设计参考表所示，供任课教师参考。任课教师可以选择参考表中的项目进行授课，也可以另行设计。

## 6.5 教学内容与学时分配

为使学生掌握非线性编辑技能，本课程以“学院宣传片”的编辑与合成为贯穿项目，由影视编辑与影视合成两大子项目构成，其中包括宣传片镜头剪辑与组接，视频特效编辑与应用，视频转场特效编辑与应用，配音与音频效果处理，字幕制作，宣传片片头片尾制作，宣传片修改与导出等7个子项目，根据教学目标在每个项目中的设计具有职业性、系统性、趣味性，将职业行动领域的工作过程融合在项目训练中。本课程项目结构与学时分配见表6-1。

表 6-1 课程项目结构与学时分配

贯穿项目：学院宣传片后期编辑与合成					
子项目	工作任务	教学内容对应的目标		教学场所	参考学时
		能力目标	知识目标		
镜头剪辑与组接	1 镜头剪辑	A1-1 能依据分镜头稿本进行镜头剪辑	K1 熟悉 Premiere Pro cs6 的操作界面 K3-1 掌握镜头剪辑的原理与方法	计算机技能实训室	2
	2 镜头组接	A1-2 能依据分镜头稿本进行镜头组接	K2-1 熟悉非线性编辑的流程。 K3-2 掌握组接的原则、依据与蒙太奇艺术手法	计算机技能实训室	4
视频特效编辑与应用	3 画面变换	A2-1 能调整画面持续时间、位置、能对画面进行裁剪	K4-1 掌握调整画面持续时间、位置，对画面进行裁剪的参数设置方法	计算机技能实训室	2
	4 画面扭曲效果应用	A2-2 能对画面进行扭曲效果处理	K4-2 掌握根据画面构图与宣传片需求进行画面扭曲效果应用的原则与方法	计算机技能实训室	2
	5 画面模糊与锐化效果应用	A2-3 能对画面进行模糊与锐化效果处理	K4-3 掌握根据画面视觉效果进行画面模糊与锐化效果处理方法	计算机技能实训室	2
	6 画面色彩校正	A2-4 能对画面进行色彩校正	K4-4 掌握根据观众视觉心理进行色彩校正的原理与方法	计算机技能实训室	2
	7 视频蒙版的应用	A2-5 能根据画面需求进行轨道蒙版的设计与应用	K4-5 掌握根据画面审美与宣传效果需求进行轨道蒙版应用的原则与方法	计算机技能实训室	2
	8 视频插件的应用	A2-6 能应用插件增加画面视觉效果	K4-6 掌握根据画面需求进行视频插件效果应用的参数设置方法	计算机技能实训室	4
视频转场特效编辑与应用	9 常见视频转场技能应用	A3-1 能合理地应用 3D 运动、GPU 转场切换、划像、转页等常见转场特技	K5-1 掌握应用常见视频转场技能的应用环境与应用方法与参数设置方法	计算机技能实训室	2
	10 好莱坞转场特技应用	A3-2 能根据画面视觉需求合理的应用好莱坞转场特技	K5-2 熟悉好莱坞转场特技的视觉效果，掌握好莱坞转场特技的应用环境	计算机技能实训室	2
配音与音频效果处理	11 后期配音	A4-1 能对画面进行简介而有力的解说	K6-1 掌握后期配音的流程与方法	计算机技能实训室	2
	12 音频效果处理	A4-2 掌握常见音频效果处理技巧 A4-3 能合理运用音频转场特技	K6-2 掌握音频处理的原则与参数设置方法 K7 掌握音频转场特技的设置方法	计算机技能实训室	4

字幕制作	13 字幕的制作与排版	A6-1 能够制作静态与动态字幕, 并进行合理的排版	K8-1 掌握根据画面需求进行静态字幕与动态字幕制作的原则与方法。	计算机技能实训室	4
	14 字幕的效果处理	A6-2 能应用常见字幕效果与字幕插件进行字幕视觉效果处理	K8-2 掌握根据画面需求选择字幕特效的方法	计算机技能实训室	4
影视后期合成	15 宣传片片头片尾制作	A7 能够合理地应用遮罩效果 A8 能合理地应用 3D 效果 A9 能合理地应用粒子效果 A10 能合理运用抠像效果 A11 能合理运动运动跟踪与稳定效果	K9 掌握如何根据宣传片各个段落的主题选择相关素材运用合成特效进行段落片头制作的原则与方法	计算机技能实训室	6
				计算机技能实训室	2
宣传片修改与导出	16 宣传片修改	A12-1 根据学校领导与老师的修改意见进行修改 A12-2 能根据影视画面的美学要求进行非线性编辑	K10-1 掌握宣传片的评价的原则与方法 K10-2 掌握利用艺术手法进行影视节目修改的方法与技巧	计算机技能实训室	8
	17 宣传片的导出	A13 能够对宣传片进行各种格式的导出与导出参数设置	K2-2 掌握宣传片的导出流程	计算机技能实训室	2
总计					56

## 6.6 教学资源开发与利用

### 6.6.1 教材与参考资料

#### 1. 教材

①依据本课程标准编写校本教材: 充分体现任务引领, 项目导向的设计思想, 充分考虑现代教学资源的利用, 充分结合当地学校与企业实际需求;

②依据本课程标准编写项目指导书;

③自编网络电子教材与教案、PPT 课件;

④选取高职高专十一五规划教材作为教学的参考教材;

#### 2. 参考资料

##### (1) 课程常规教学资料

《非线性编辑》课程常规教学资料齐全, 教学大纲、授课计划、教案、教学课件等教学相关资料, 符合课程项目教学要求, 满足课程教学需要。

##### (2) 参考教材和资料

《非线性编辑》课程的参考教材与参考书可参考表 6-2 所示。

表 6-2 参考资料

书名	作者	出版社
非线性编辑实践 After Effects&Premiere	上海多媒体设计与应用能力考核办公室	上海科学技术文献出版社

影视后期制作技术	徐涛	西南师范大学出版社
Premiere Pro cs6 视频编辑剪辑制作完美风暴	程明才	人民邮电出版社
After Effects 影视合成与特效火星风暴	张天琪	人民邮电出版社

### (3) 网络教学资源

本课程的网络教学资源可参考表 6-3 所示。

表 6-3 网络教学资源

网站名称	网站地址
深圳职业技术学院《特效合成》精品课程	<a href="http://jpkc1.szpt.edu.cn/2008/txhc/article_list1.asp?classid=176">http://jpkc1.szpt.edu.cn/2008/txhc/article_list1.asp?classid=176</a>
河北传媒学院《非线性编辑》精品课程	<a href="http://222.222.51.238:89/jpk1/index.asp">http://222.222.51.238:89/jpk1/index.asp</a>
IT 部落 Premiere 视频教程	<a href="http://edu.itbullo.com/mda/Premiere/">http://edu.itbullo.com/mda/Premiere/</a>
宇风多媒体	<a href="http://www.yfdmt.com">http://www.yfdmt.com</a>

## 6.6.2 其它

1. 注重网络课程建设。将教学课件、教学标准、辅导材料、项目指导书等制作成电子文档发布到教学网站上，并及时更新网络教学资源。通过网络课程，广泛开展网络交互教学。

2. 注重资源库的资料的开发与搜集整理：

①视频库：搜索网上典型的符合职业岗位的优秀视频教程、实训录像。

②多媒体课件库：按照工作过程开发的项目化课件，按情境分类，图文并茂，并在相关知识点处插入大量动画，采取多种手段开展教学，激发学生兴趣，帮助学生更好的理解相关知识。

③案例库：项目导向的实用非线性编辑案例，配以文字说明，方便教师课堂教学以及学生课外制作利用。

④试题库：自测试题，学生可以在电脑上完成后，观看成绩和答案；练习题库，主要式计算、技能制作方面题库，加强学生知识与能力的训练。

⑤创新项目库 提供各种创新型的项目，供学生自主探究与合作学习

3. 利用图书馆资源。积极利用电子书籍、电子期刊、数据图书馆、电子阅览室等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能。

## 6.7 课程对实训室设备的要求

表 6-4 实训室设备一览

实训室：计算机技能实训室		
设备名称	型号	数量
学生电脑	联想 IdeaCentre Kx6528	51 台
彩色打印机	佳能 LBP 5960	6 台

服务器	戴尔 PowerEdge SC440	1 台
扫描仪	爱普生 Perfection V300 Photo	6 只

## 6.8 课程教学项目设计参考表

依据岗位能力要求和非线性编辑的实际的工作过程，将学院宣传片宣传片的非线性编辑设计了7个子项目，通过完成精心设计的工作任务，达到能力训练和知识掌握的目的。

表 6-5 “学院宣传片后期编辑与合成”镜头剪辑与组接项目设计

<b>子项目：镜头的剪辑与组接</b>		<b>任务：学院宣传片镜头剪辑与组接</b>		<b>学时：6</b>	
项目目标	能力目标：A1-1 A1-2				
	知识目标：K1 K2-1 K3-1 K3-2				
学习情境	情境 1：学院宣传片镜头的剪辑 情境 2：学院宣传片镜头的组接				
学生知识与能力准备	安装 Premiere pro cs6 软件 预习 Premiere pro cs6 软件剪辑与组接技能菜单操作方法 理解镜头稿本中画面内容以及镜头播放流程 复习镜头组接的依据与蒙太奇艺术手法				
教学材料准备	分镜头稿本 已拍摄的宣传片原始素材、实训操作录像、项目指导书、项目单卡				
步骤	师生活活动内容		主要知识点		教学方法建议
任务告知	1. 教师讲述镜头剪辑的原则与方法 2. 学生思考镜头剪辑的原则 3. 教师告知任务——镜头的剪辑 4. 学生思考如何进行剪辑		镜头剪辑依据的原则		讲授、引导
任务 1：学院宣传片镜头的剪辑	1. 教师演示镜头剪辑技巧与流程 2. 学生讨论如何进行整个宣传片的镜头剪辑 3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行镜头剪辑 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评		镜头剪辑技巧与流程		演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2：学院宣传片镜头的组接	1. 教师讲解镜头组接的依据 2. 学生思考镜头组接依据 3. 教师演示镜头组接技巧与流程 4. 学生讨论如何进行整个宣传片的镜头组接 5. 学生进行镜头组接 6. 教师巡回指导 7. 教师点评与学生互评		镜头组接的依据 镜头组接的技巧		演示、讨论、提问、案例、巡回指导

表 6-6 “学院宣传片后期编辑与合成”视频特效编辑与应用项目设计

<b>子项目：视频特技编辑与应用</b>		<b>任务：学院宣传片视频特技编辑</b>		<b>学时：14</b>	
项目目标	能力目标：A2-1 A2-2 A2-3 A2-4 A2-5 A2-6				
	知识目标：K4-1 K4-2 K4-3 K4-4 K4-5 K4-6				
学习情境	情境 1：学院宣传片画面变换 情境 2：学院宣传片画面扭曲效果实现				

	情境 3: 学院宣传片画面模糊与锐化效果实现 情境 4: 学院宣传片画面色彩校正 情境 5: 学院宣传片视频蒙版应用 情境 6: 学院宣传片视频插件效果应用		
学生知识与能力准备	安装视频插件 具有一定的画面审美能力 具备一定的 Photoshop 画面编辑能力 预习项目指导书中视频特技编辑知识		
教学材料准备	分镜头稿本、已拍摄的宣传片原始素材、视频插件、实训操作录像、项目指导书、项目单卡		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
任务告知	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师演示视频特技效果</li> <li>2. 学生思考视频特技编辑方法</li> <li>3. 教师告知任务——视频特技编辑</li> <li>4. 学生思考如何进行视频特技编辑</li> </ol>	视频特技的应用原则与方法	讲授、引导
任务 1: 学院宣传片画面变换	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师演示画面变换技巧与流程</li> <li>2. 学生讨论如何进行整个宣传片画面变换</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行画面变换</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	调整画面持续时间、位置, 及对画面进行裁剪的参数设置方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2: 学院宣传片画面扭曲效果实现	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解画面扭曲效果实现流程</li> <li>2. 学生思考画面扭曲效果实现方法</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行画面扭曲效果实现</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	基于画面构图与宣传片需求进行画面扭曲效果应用的原则与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 3: 学院宣传片画面模糊与锐化效果实现	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解画面模糊与锐化效果实现流程</li> <li>2. 学生思考画面模糊与锐化效果实现方法</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行画面模糊与锐化效果实现</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	基于画面构图与宣传片需求进行画面扭曲效果应用的原则与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 4: 学院宣传片画面色彩校正	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解画面色彩校正的流程</li> <li>2. 学生思考画面色彩校正实现方法</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行画面色彩校正</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	基于观众视觉心理进行色彩校正的原理与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 5: 学院宣传片视频蒙版的应用	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解视频蒙版效果实现流程</li> <li>2. 学生思考视频蒙版效果实现方法</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书应用视频蒙版效果</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	基于画面审美与宣传效果需求进行轨道蒙版应用的原则与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 6: 学院视频插件效果应用	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解视频插件效果实现流程</li> <li>2. 学生思考视频效果实现方法</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行视频插件效果实现</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	基于画面需求进行视频插件效果应用的参数设置方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导

表 6-7 “学院宣传片后期编辑与合成”视频转场特技编辑与应用项目设计

<b>子项目：</b> 视频转场特技的编辑与应用		<b>任务：</b> 学院宣传片视频转场特技编辑与应用		<b>学时：</b> 4	
项目目标	能力目标：A3-1 A3-2				
	知识目标：K5-1 K5-2				
学习情境	情境 1：常见视频转场特技应用 情境 2：好莱坞转场特技应用				
学生知识与能力准备	安装好莱坞转场特技软件 具备基本的画面构图能力与画面审美能力 预习实训指导书中视频转场特技编辑与应用知识				
教学材料准备	分镜头稿本、已拍摄的宣传片原始素材、好莱坞视频转场特技软件、实训操作录像、项目指导书、项目单卡				
步骤	师生活动内容		主要知识点		教学方法建议
任务告知	1. 教师讲述视频转场特技应用原则 2. 学生思考视频转场特技的应用原则 3. 教师告知任务——应用视频转场特技 4. 学生思考如何应用视频转场特技		视频转场特技的应用原则		讲授、引导
任务 1：学院宣传片常见视频转场特技的应用	1. 教师演示视频转场特技应用流程 2. 学生讨论如何应用常见视频转场特技 3. 学生按照教师讲述与项目指导书应用常见视频转场特技 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评		常见视频转场技能的应用环境、应用方法与参数设置方法		演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2：学院宣传片好莱坞视频转场特技的应用	1. 教师演示好莱坞视频转场特技应用流程 2. 学生讨论如何应用好莱坞视频转场特技 3. 学生按照教师讲述与项目指导书应用好莱坞视频转场特技 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评		好莱坞视频转场技能的应用环境、应用方法与参数设置方法		演示、讨论、提问、案例、巡回指导

表 6-8 “学院宣传片后期编辑与合成”后期配音与音频效果处理项目设计

<b>子项目：</b> 后期配音与音频效果处理		<b>任务：</b> 学院宣传片后期配音与音频效果处理		<b>学时：</b> 6	
项目目标	能力目标： A4-1 A4-2 A4-3				
	知识目标： K6-1 K6-2 K7				
学习情境	情境 1：学院宣传片后期配音 情境 2：学院宣传片音频效果处理				
学生知识与能力准备	能说标准的普通话 具备基本的音乐欣赏能力 预习项目指导书中后期配音与音频效果处理知识				
教学材料准备	分镜头稿本、经过前面子项目处理的宣传片、实训操作录像、项目指导书、项目单卡				
步骤	师生活动内容		主要知识点		教学方法建议

任务告知	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师提问“如何进行后期配音与音频效果处理”</li> <li>2. 学生思考</li> <li>3. 教师讲解后期配音流程与音频效果处理方法</li> <li>4. 学生思考后期配音流程与音频效果处理方法</li> <li>5. 教师告知任务——后期配音与音频效果处理</li> </ol>	后期配音的要求、后期配音方法、音频效果处理方法	讲授、引导
任务 1: 学院宣传片后期配音	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师演示后期配音的方法与流程</li> <li>2. 学生讨论如何依据分镜头稿本进行后期配音</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行后期配音</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	后期配音的流程与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2: 学院宣传片音频效果处理	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师讲解音频效果处理技巧</li> <li>2. 学生思考如何结合视频画面进行音频效果处理</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行音频效果处理</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	音频处理的原则与参数设置方法、音频转场特技的设置方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导

表 6-9 “学院宣传片后期编辑与合成”字幕制作项目设计

子项目：字幕制作		任务：学院宣传片字幕制作	学时：8	
项目目标	能力目标： A6-1 A6-2			
	知识目标： K8-1 K8-2			
学习情境	情境 1：学院宣传片字幕制作与排版 情境 2：学院宣传片字幕效果处理			
学生知识与能力准备	预习 Premiere pro cc 2014 字幕制作、排版与效果处理技能 结合宣传片画面思考字幕位置与效果处理方式 会制作各种途径的文字与基本的文字效果处理能力			
教学材料准备	分镜头稿本、经过前面子项目处理的宣传片、实训操作录像、项目指导书、项目单卡			
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议	
任务告知	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师提问“如何在画面上添加字幕”</li> <li>2. 学生思考</li> <li>3. 教师告知任务——字幕制作与排版</li> <li>4. 学生思考如何结合画面进行字幕制作与排版</li> </ol>	字幕的制作依据	讲授、引导	
任务 1: 学院宣传片字幕制作与排版	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教师演示字幕制作与排版的技巧与流程</li> <li>2. 学生讨论如何结合画面进行字幕制作</li> <li>3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行字幕制作</li> <li>4. 教师巡回指导</li> <li>5. 教师点评与学生互评</li> </ol>	字幕的制作与排版	演示、讨论、提问、案例、巡回指导	

任务 2: 学院宣传片字幕效果处理	1. 教师讲解字幕效果处理技巧 2. 学生思考如何结合画面进行字幕效果处理 3. 学生按照教师讲述与实训指导书进行字幕制作 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评	字幕的效果处理技巧	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
-------------------	--	-----------	------------------

表 6-10 “学院宣传片后期编辑与合成” 影视后期合成项目设计

子项目：影视后期合成		任务：学院宣传片影视后期合成	学时：8	
项目目标	能力目标： A7 A8 A9 A10 A11			
	知识目标： K9			
学习情境	情境 1：学院宣传片片头片尾制作			
学生知识与能力准备	具备基本的动画制作能力 具备基本的空间想象能力 具备基本的影视策划能力 预习项目指导书中影视后期合成知识			
教学材料准备	分镜头稿本、经过前面子项目处理的宣传片、实训操作录像、项目指导书、项目单卡			
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议	
任务告知	1. 教师提问“如何依据主题进行片头制作” 2. 学生思考 3. 教师告知任务——数字媒体应用技术宣传片片头制作 4. 学生思考数字媒体应用技术宣传片片头设计原则与方法 5. 教师讲解数字媒体应用技术片头设计原则与方法	宣传片片头的设计原则与方法	讲授、引导	
任务：学院宣传片片头片尾制作	1. 教师演示片头设计与制作流程 2. 学生讨论如何基于主题画面进行片头制作 3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行片头制作 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评	基于宣传片主题选择相关素材运用合成特效进行片头制作的原则与方法	演示、讨论、提问、案例、巡回指导	

表 6-11 “学院宣传片编辑与合成” 宣传片修改与导出项目设计

子项目：宣传片修改与导出		任务：学院宣传片修改与导出	学时：10	
项目目标	能力目标： A12-1 A12-2 A13			
	知识目标： K10-1 K10-2 K2-2			
学习情境	情境 1：学院宣传片修改 情境 2：学院宣传片导出			
学生知识与能力准备	具备基本的影视评价能力 具备宣传片后期编辑与合成能力 预习项目指导书中宣传片修改与导出知识			
教学材料准备	分镜头稿本、经过前面子项目处理的宣传片、实训操作录像、项目指导书、项目单卡			

步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
任务告知	1. 教师提问“如何进行宣传片的修改与导出” 2. 学生依据项目指导书思考如何评价数字媒体应用技术宣传片 3. 教师告知任务——宣传片的修改与导出 4. 学生思考如何依据影视评价标准进行宣传片的修改与导出	影视评价标准与评价流程	讲授、引导
任务 1: 学院宣传片修改	1. 教师演示数字媒体应用技术宣传片的修改方法与流程 2. 学生讨论如何结合教师意见与影视评价标准进行宣传片修改 3. 学生按照教师讲述与影视评价标准进行宣传片修改 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评	宣传片评价的原则与方法、基于艺术手法进行影视节目修改的方法与技巧	演示、讨论、提问、案例、巡回指导
任务 2: 学院宣传片导出	1. 教师讲解宣传片导出流程 2. 学生思考如何进行各种格式视频导出 3. 学生按照教师讲述与项目指导书进行宣传片的导出 4. 教师巡回指导 5. 教师点评与学生互评	掌握宣传片的导出流程	演示、讨论、提问、案例、巡回指导

## 6.9 考核要求

考核方式为实务考试。方案为形成性考核（考勤+训练项目考核）40%+综合项目考核（实务考试）60%。

### （1）实务考试

本课程实务考试注重考查后期编辑与合成能力。具体评价指标和标准如下表 6-12:

表 6-12 实务考试考核标准

考核项目编号	考核点及分值比	建议考核方式	评价标准			项目成绩比例
			优	良	及格	
1	宣传片镜头剪辑与组接	独立完成	能选择与剪辑最典型的素材，镜头组接运用一定的蒙太奇手法。	能合理选择素材，镜头组接符合逻辑	能对镜头进行剪辑与组接，素材选择不合理，镜头组接有一定的逻辑问题。	20
2	宣传片视频特效编辑与应用	独立完成	合理运用特技，增强画面传达效果。	能合理运用视频特技，但参数设置不够合理，画面传达效果不够。	能运用视频特技，不会设置参数。	15
3	宣传片视频转场特效编辑与应用	独立完成	转场特技应用合理，转场效果明显。	转场特技应用合理，但转场效果编辑不够理想。	能运用转场特技，转场特技选择不合理。	10
4	宣传片字幕制作	独立完成	字幕解说效果良好，位置正确，效果明显。	节目解说效果较好，但字幕位置不合理，字幕效果不够	能制作字幕，不会对字幕位置进行调整，字幕没有解说效果。	10

				明显。		
5	宣传片配音	独立完成	普通话标准，音调处理得当，节奏合理，声面对应	声面对应，普通话不够标准，音调处理不够合理，节奏不够顺畅。	能与画面对应，节奏较乱，音调处理不而当，有少数发音错误。	10
6	宣传片音频处理	独立完成	背景音乐运用适当，音频效果处理得当，能烘托与渲染气氛。	背景音乐不能很好地与环境，主题相符，音频效果处理不够理想。	会添加背景音乐，能进行简单音频处理，背景音乐与视频不相符，音频效果处理不合理。	10
7	影视后期合成	独立完成	合成效果具有艺术感，震撼力，能宣传主题。	有一定的合成效果，但画面不够有震撼力，不能充分宣传主题。	知道影视合成的基本方法，效果不理想，不能加强主题宣传效果。	15
8	宣传片导出	独立完成	画面高清，比率合理，格式正确，文件较小，播放流畅。	画面较清晰，比率合理，格式正确，文件较小、播放不够流畅。	能导出宣传片，但画面不够清晰，画面比率不合理，文件较大，播放时有丢帧现象。	10
合计						100

注：各项目考核过程中要注意考核工作与职业操守、学习态度、团队合作精神、交流及表达能力、组织协调能力等内容。

## 7 《影视特效与合成》课程标准

### 7.1 课程基本信息

课程代码：DX111215

适用专业：数字媒体应用技术

学时数：90

学分：5

先修课程：《三维艺术设计》、《非线性编辑》、《数字摄像技术》

后续课程：《影视三维动画制作》、《专业综合实训》、《毕业设计》、《毕业实习》

课程归口部门：电子与信息工程学院

### 7.2 课程性质和地位

《影视特效与合成》是一门实践性强、与行业紧密结合的专业课程。作为我校数字媒体应用技术的专业核心课程，主要针对影视后期设计师职业岗位开设的课程。

通过本课程的学习，要求学生能了解影视特效与合成的基本工作原理；熟练地掌握粒子特效、光效、水墨风格特效、文字特效、色彩调节与视频抠像、三维空间动画等特效制作与合成能力，并能综合运用各种特效制作影视片头与片尾，为《专业技能综合实训》、《毕业设计》等后续课程的顺利实施和今后的工作奠定了基础。

### 7.3 课程教学目标

#### 7.3.1 能力目标

- A1. 能熟练制作光效。
- A2. 能熟练地制作粒子特效。
- A3. 能熟练地制作文字特效。
- A4. 能熟练地制作水墨风格特效。
- A5. 能熟练地制作影视三维空间特效。
- A6. 能熟练地进行色彩调节与视频抠像。
- A7. 能熟练地综合运用特效制作影视片头与片尾。

#### 7.3.2 知识目标

- K1. 理解光效特效的设计原则与制作原理。
- K2. 理解粒子特效的设计原则与制作原理。
- K3. 理解文字特效的设计原则与制作原理。
- K4. 理解水墨特效的设计原则与制作原理。
- K5. 理解影视三维空间特效的设计原则与制作原理。
- K6. 理解色彩调节与视频抠像的制作要求与实现原理。
- K7. 理解片头片尾的设计原则与制作流程。

### 7.3.3 素质目标

Q1. 通过影视特效设计与创作技能实训,培养学生运用艺术手法进行影视特效设计与合成的抽象思维能力和形象思维能力。

Q2. 激发学生创新意识和创新欲望,培养学生的审美情趣。

Q3. 培养认真、刻苦、勇于实践的工作作风,养成规范、严谨、精确的工作态度。

Q4. 使学生初步具备与人协作的能力和自主学习的能力。

## 7.4 课程设置与设计思路

### 7.4.1 课程设计理念与思路

#### (1) 课程设计理念

一是根据影视剪辑师岗位的特点,我们将以一个真实的商业宣传片的特效与合成流程来展开分析,并确立这一活动的典型工作过程,仔细分析工作过程对于影视特效制作与合成人员的能力要求,完成课程的初步设计。在经过与企业兼职教师商讨之后,再对课程设计进行调整,并整理出实用和可操作的教学内容,采用项目式进行教学。

二是通过对职业岗位典型工作流程的分析,提炼出项目课程单元化的课程教学授课实训体系、核心技术、考核体系等。

三是本课程的开发设计充分体现职业岗位要求——职业性、丰富多样的实践环节——实践性和教学内容的灵活可选性、可拓展性——开放性。

#### (2) 课程思路

以提高人才培养质量为目标,以提高教学水平为主题,以改革教学内容为重点,坚持高职办学方向,体现高职培养目标和特色,加强实践教学环节,探索工学交替、任务驱动、项目导向等有利于增强学生能力的教学模式,把课程建设的过程作为深化教学内容、教学方法、教学手段改革和提高教学质量的一个重要过程。如图 7-1 所示的课程设计思路。

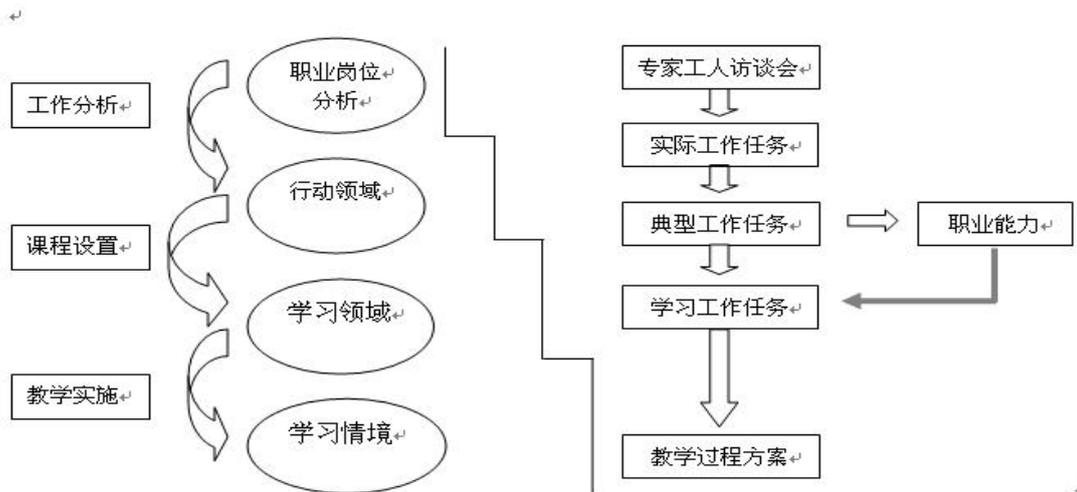


图 7-1 课程思路

### 7.4.2 课程设置

对于影视特效制作与合成工作人员来说,其工作过程遵照特效制作与合成基本工作流程。在课

程教学过程中选择河源职业技术学院电子与信息工程学院宣传片后期特效制作与合成作为贯穿整个教学过程的综合项目。由于地理位置关系，学生可以及时地和学院领导与教师就宣传片拍摄效果需求进行沟通。根据河源实际情况，学生将来从事影视剪辑师相对较多，学生容易将自己所学运用到实际中，如图 7-2 所示的项目设计思路。

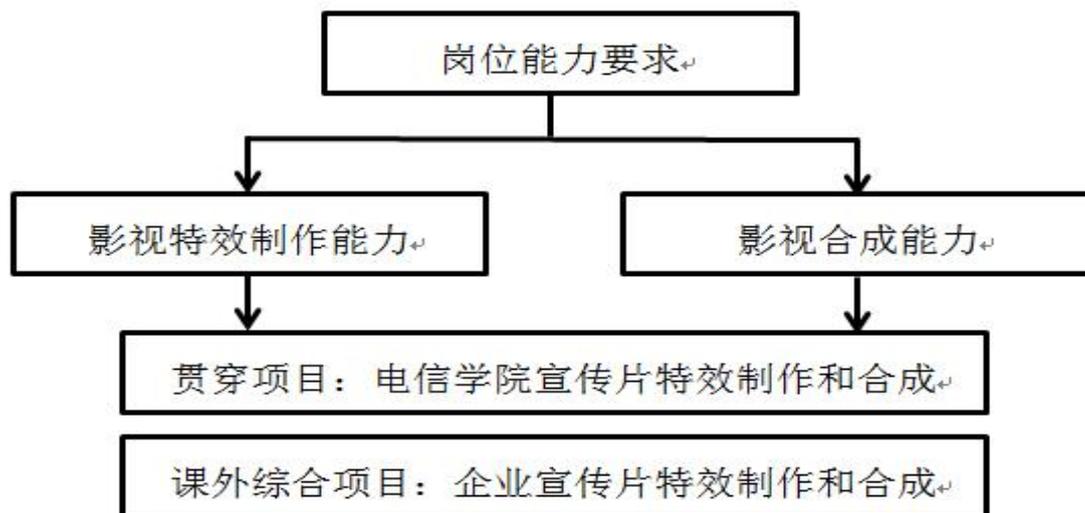


图 7-2 项目设计思路

本课程根据后期特效制作与影视合成的实际的工作过程，以及工作过程中活动与知识的关系，设计了本课程教学过程，如表 7-1 所示的后期特效制作与影视合成的工作流程和教学子项目。

表 7-1 后期特效制作与影视合成流程与教学子项目

后期特效制作与影视合成的实际工作流程	教学项目
特效制作	光效制作
	文字特效
	水墨风格特效
	粒子特效
	三维空间特效
影视合成	视频画面调色
	片头、片尾制作

## 7.5 教学内容与学时分配

为使学生掌握影视特效制作与影视合成技能，本课程以“电信学院宣传片”的后期特效制作与影视和成为贯穿项目，由电信学院宣传片光效制作、粒子特效制作、文字特效制作、水墨风格特效制作、三维空间特效制作、视频画面调色、影视合成等 7 个基于实现过程的子项目来组织教学，根据教学目标在每个项目中的设计具有职业性、系统性、趣味性，将职业行动领域的工作过程融合在

项目训练中。本课程项目结构与学时分配见表 7-2。

表 7-2 课程项目结构与学时分配

序号	教学内容		教学内容对应的目标		教学场所	参考学时
	项目名称	教学任务	能力目标	知识目标		
1	光效制作	1.1 基于动态文字的 shine 光效制作	A1-1 能正确地安装插件 A1-2. 能制作 shine 光效收光效果	K1-1. 理解插件安装流程与安装方法 K1-2. 理解 shine 光效参数意义 K1-3. 掌握 shine 光效收光制作原理	实训室	2
		1.2 基于静态文字的 shine 光效制作	A1-3 能制作扫光效果	K1-4 掌握 shine 光效扫光制作原理	实训室	2
		1.3 基于动态文字的光工厂特效制作	A1-4 能制作光效闪光效果	K1-5. 理解光工厂特效参数意义 K1-6. 掌握光工厂闪光制作原理	实训室	2
		1.4 基于动态文字的光工厂光效制作	A1-5 能制作流动光效效果	K1-7 掌握流动光效的制作原理	实训室	2
2	粒子特效制作	2.1 粒子引导文字制作	A2-1 能正确地制作粒子引导动画 A2-2 能正确地制作裁剪文字效果	K2-1 理解 Particular 粒子参数意义 K2-2 掌握粒子引导动画制作原理 K2-3 掌握裁剪文字制作原理	实训室	4
		2.2 粒子爆炸特效制作	A2-3 能制作粒子爆炸特效	K2-4 理解 shatter 粒子参数意义 K2-5 掌握粒子爆炸制作原理	实训室	4
		2.3 foam 粒子特效	A2-4 能制作 foam 粒子泡泡效果	K2-6 理解 foam 粒子参数意义 K2-7 掌握泡泡动画制作原理	实训室	4
		2.4 烟花燃放效果制作	A2-5 能制作烟花燃放效果	K2-8 掌握烟花燃放效果制作原理	实训室	4
3	文字特效制作	3.1 文字预制特效使用	A3-1 能根据文字预制特效制作文字动画	K3-1 掌握文字预制特效添加与修改的制作方法	实训室	2
		3.2 电影宣传片文字特效制作	A3-2 能制作出入屏文字动画效果 A3-3 能在 AE 中剪辑与组接镜头	K3-2 掌握出入屏文字动画制作原理 K3-3 理解 AE 中剪辑与组接镜头的方法与技巧	实训室	4

		3.3 手写 字效果制 作	A3-4 能制作手写字效 果	K3-4 掌握手写字效果 制作原理	实训室	2
		3.4 飘动 吹散文字 特效制作	A3-5 能制作飘动吹散 文字特效	K3-5 掌握飘动吹散文 字制作原理	实训室	4
4	水墨 风格特 效制作	4.1 水 墨 文字动画 特效制作	A4-1 能制作水墨文字 特效	K4-1 理解水墨效果的 形成原理 K4-2 理解水墨文字特 效的效果需求	实训室	4
		4.2 水 墨 视频动画 特效制作	A4-2 能制作水墨视频 动画	K4-3 理解水墨动画的 制作原理 K4-4 理解水墨视频动 画的效果需求	实训室	4
5	三维 空间特 效制作	5.1 基于 图片的三 维空间动 画制作	A5-1 能制作三维空间 图片动画	K5-1 理解三维空间图 层关系 K5-2 理解三维空间位 置关系 K5-3 掌握三维空间图 片动画制作原理	实训室	4
		5.2 基于 摄像机与 灯光的三 维空间动 画制作	A5-2 能利用摄像机与 灯光制作三维空间动 画	K5-4 理解摄像机参数 意义 K5-5 掌握摄像机动画 制作原理 K5-6 理解灯光参数意 义 K5-7 掌握灯光的设置 原理	实训室	4
		5.3 三维 合成制作	A5-3 能在 AE 中制作 三维合成场景	K5-8 掌握三维合成的 制作原理	实训室	4
6	视频 画面调 色	6.1 微电 影画面 调色	A6-1 能对微电影画面 进行正确调色	K6-1 理解画面亮度、 色彩饱和度与对比度 之间的关系 K6-2 理解调色工作原 理 K6-3 理解微电影画面 的调色需求	实训室	4
		6.2 纪录 片画面调 色	A6-2 能对纪录片画面 进行正确调色	K6-4 理解纪录片画面 的调色需求 K6-5 掌握纪录片画面 的调色原理	实训室	4
		6.3 商业 宣传片 画面调色	A6-2 能对商业宣传片 画面进行正确调色	K6-6 理解商业宣传片 画面的调色需求 K6-7 掌握商业宣传片 画面的调色原理	实训室	4
7	影视 合成	7.1 微电 影片头制 作	A7-1 能综合利用各种 特效制作与合成微电 影片头	K7-1 理解微电影片头 的结构组成 K7-2 理解微电影片头 的效果需求 K7-3 掌握综合运用各	实训室	4

				种特效制作微电影片头的制作原理		
		7.2 纪录片片头制作	A7-1 能综合利用各种特效制作与合成纪录片片头	K7-1 理解纪录片片头的结构组成 K7-2 理解纪录片片头的效果需求 K7-3 掌握综合运用各种特效制作纪录片片头的制作原理	实训室	4
		7.3 商业宣传片片头制作	A7-1 能综合利用各种特效制作与合成商业宣传片片头	K7-1 理解商业宣传片片头的结构组成 K7-2 理解商业宣传片片头的效果需求 K7-3 掌握综合运用各种特效制作商业宣传片片头的制作原理	实训室	4
		7.4 片尾制作	A7-1 能综合利用各种特效制作片尾	K7-1 理解片尾的结构组成 K7-2 理解片尾效果需求 K7-3 掌握综合运用各种特效制作片尾的制作原理	实训室	4
		7.5 电子相册制作	A7-1 能综合利用各种特效制作与合成电子相册	K7-1 理解电子相册的结构组成 K7-2 理解电子相册的效果需求 K7-3 掌握综合运用各种特效制作电子相册的制作原理	实训室	6
合计						90

## 7.6 教学资源开发与利用

### 7.6.1 教材与参考资料

#### (1) 教材

①依据本课程标准编写校本教材：充分体现任务引领，项目导向的设计思想，充分考虑现代教学资源的利用，充分结合当地学校与企业实际需求；

②依据本课程标准编写项目指导书；

③自编网络电子教材与教案、PPT 课件；

④选取高职高专十二五规划教材作为教学的参考教材；

#### (2) 参考资料

①课程常规教学资料

《影视特效与合成》课程常规教学资料齐全，教学大纲、授课计划、教案、教学课件等教学相

关资料，符合课程项目教学要求，满足课程教学需要。

### ②参考教材和资料

《影视特效与合成》课程的参考材与参考书可参考表 7-3 所示。

表 7-3 参考资料

书名	作者	出版社
After Effects 全套影视特效制作典型实例	水木居士	人民邮电出版社
中文版 After Effects 影视特效与栏目包装	董明秀, 李铁	清华大学出版社
After Effects CS6 影视特效与栏目包装实战全攻略	张刚锋	清华大学出版社
中文版 After Effects 影视特效制作 208 例	吉家进	人民邮电出版社

### ③网络教学资源

本课程的网络教学资源可参考表 7-4 所示。

表 7-4 网络教学资源

网站名称	网站地址
山东商业职业技术学院《影视后期特效》精品课程	<a href="http://jsj.sict.edu.cn/jpkc/yshqtx/index.html">http://jsj.sict.edu.cn/jpkc/yshqtx/index.html</a>
山东协和学院《AE 影视动画合成与特效制作》精品课程	<a href="http://jpkc.sdxiehe.com/aeys/view.php?id=3062">http://jpkc.sdxiehe.com/aeys/view.php?id=3062</a>
AE 影视特效素材网	<a href="http://www.ae60.com/">http://www.ae60.com/</a>
影视特效合成论坛	<a href="http://www.cgjoy.com/">http://www.cgjoy.com/</a>

## 7.6.2 教学资源的开发与利用

(1) 注重网络课程建设。将教学课件、教学标准、辅导材料、项目指导书等制作成电子文档发布到教学网站上，并及时更新网络教学资源。通过网络课程，广泛开展网络交互教学。

(2) 注重资源库的资料的开发与搜集整理：

①视频库：搜索网上典型的符合职业岗位的优秀视频教程、实训录像。

②多媒体课件库：按照工作过程开发的项目化课件，按情境分类，图文并茂，并在相关知识点处插入大量动画，采取多种手段开展教学，激发学生兴趣，帮助学生更好的理解相关知识。

③案例库：项目导向的实用摄像艺术案例，配以文字说明，方便教师课堂教学以及学生课外制作利用。

④试题库：自测试题，学生可以在电脑上完成后，观看成绩和答案；练习题库，主要式计算、技能制作方面题库，加强学生知识与能力的训练。

⑤创新项目库 提供各种创新型的项目，供学生自主探究与合作学习

(3) 利用图书馆资源。积极利用电子书籍、电子期刊、数据字图书馆、电子阅览室等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能。

## 7.7 课程对实训室设备的要求

《影视特效与合成 A》课程的教学主要在计算机实训室完成。为了保证课程的正常教学，实训室的设备要求如表 7-5 所示。

表 7-5 实训室设备规划表

实训室：影视特效与合成实训室		
设备名称	型号	数量
学生电脑	联想 (Lenovo) 扬天 R4900d	51 台
手绘板	和冠 CTL-671	51 台
DV 摄像机	索尼 HDR-PJ10E	15 台
彩色打印机	<a href="http://product.pconline.com.cn/printer_laser/canon/188741.html">http://product.pconline.com.cn/printer_laser/canon/188741.html</a> 佳能 LBP 5960	6 台
服务器	戴尔 PowerEdge SC440	1 台
扫描仪	爱普生 Perfection V300 Photo	6 只

## 7.8 课程教学项目设计参考表

依据岗位能力要求和影视特效与合成的实际的工作过程，将河职院电信学院宣传片的后期特效制作与合成设计为 7 个子项目，通过完成精心设计的工作任务，达到能力训练和知识掌握的目的。每个子项目的设计可以参考表 7-6。

表 7-6 “光效制作”项目教学设计

子项目：光效制作		学时：8
项目目标	能力目标： A1-1 能正确地安装插件 A1-2.能制作 shine 光效收光效果 A1-3 能制作扫光效果 A1-4 能制作光效闪光效果 A1-5 能制作流动光效效果	
	知识目标： K1-1.理解插件安装流程与安装方法 K1-2.理解 shine 光效参数意义 K1-3.掌握 shine 光效收光制作原理 K1-4 掌握 shine 光效扫光制作原理 K1-5.理解光工厂特效参数意义 K1-6.掌握光工厂闪光制作原理 K1-7 掌握流动光效的制作原理	
项目任务	任务 1.1：基于动态文字的 shine 光效制作 任务 1.2：基于静态文字的 shine 光效制作 任务 1.3 基于动态文字的光工厂光效制作 任务 1.4 基于静态文字的光工厂光效制作	
学生知识与能力准备	基本影视鉴赏能力 预习网络课程上布置的相关课前知识	

教学材料准备	已拍摄的宣传片原始素材、实训操作录像、项目指导书、项目单卡		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
任务告知	1. 教师演示光效效果 2. 学生观看演示效果与项目指导书 3. 教师告知任务——光效制作 4. 学生思考任务制作的基本流程	现有光效流程与光效制作流程	讲授、引导
任务 1.1: 基于动态文字的 shine 光效制作	1. 教师演示如何安装插件 2. 学生安装插件 3. 教师讲解收光光效制作过程与要求 4. 学生按照教材、教师讲述与实训指导书进行光效光效制作 5. 教师巡回指导 6. 教师点评与演示 7. 学生完善作品与学生互评	插件的安装方法; Shine 参数意义; 收光效果制作原理	演示、讨论、 提问、案例、 巡回指导
任务 1.2 基于静态文字的 shine 光效制作	1. 教师讲解扫光的设计原则与设计方法 2. 学生分析并设计扫光效果 3. 教师演示扫光效果制作方法 4. 学生进行扫光效果制作 5. 教师巡回指导 6. 教师点评与学生互评	扫光的制作原理	演示、讨论、 提问、案例、 巡回指导
任务 1.2 基于动态文字的光工厂光效制作	1. 教师讲解闪光的设计原则与设计方法; 2. 学生分析并设计闪光效果 3. 教师演示闪光效果制作方法 4. 学生进行闪光效果制作 5. 教师巡回指导 6. 教师点评与学生互评	光工厂参数意义; 闪光的制作原理	演示、讨论、 提问、案例、 巡回指导
任务 1.2 基于静态文字的光工厂光效制作	1. 教师讲解流动光效的设计原则与设计方法; 2. 学生分析并设计流动光效 3. 教师演示流动光效制作方法 4. 学生进行流动光效制作 5. 教师巡回指导 6. 教师点评与学生互评	流动光效的制作原理	演示、讨论、 提问、案例、 巡回指导

## 7.9 考核要求

### (1) 考核方式

本课程考核采取形成性考核和终结性考核两种方式进行，两部分的分数比例为：

课程考核成绩 = 形成性考核成绩（40%）+ 终结性考核成绩（60%）

### (2) 形成性考核种类及分数比例

本课程形成性考核选择平时成绩和子项目成绩。其中平时成绩包括：考勤和作业；子项目成绩包括：操作和实训项目卡。分数比例为：

形成性考核成绩 = 平时成绩（30%）+子项目成绩（70%）

### (3) 形成性考核具体内容及评分标准

#### 1) 平时成绩考核（100 分）

##### ① 平时作业成绩考核（50 分）

全学期布置作业 5 次，全批全改，以 A、B、C、D、E 给学生每次作业成绩，每次作业的最高分 (A) 可得 50/5=10 分，其余等级依次递减 3 分，不交作业者不得分。

② 平时考勤成绩考核 (50 分)

随机对学生进行考勤，无故迟到或早退 1 次扣 3 分，旷课一次扣 5 分，扣满 50 分为止。

2) 子项目成绩 (100 分)

子项目具体考核标准比例见表 7-7。

表 7-7 子项目具体考核标准比例

项目	子项目	分值比例%
1. 光效制作	1.1 基于动态文字的 shine 光效制	5
	1.2 基于静态文字的 shine 光效制	5
	1.3 基于动态文字的光工厂特效制	5
	1.4 基于动态文字的光工厂光效制	5
2. 粒子特效制作	2.1 粒子引导文字制作	5
	2.2 粒子爆炸特效制作	5
	2.3 foam 粒子特效	5
	2.4 烟花燃放效果制作	5
3. 文字特效制作	3.1 文字预制特效使用	5
	3.2 电影宣传片文字特效制作	5
	3.3 手写字效果制作	2
	3.4 飘动吹散文字特效制作	3
4. 水墨风格特效制作	4.1 水墨文字动画特效制作	5
	4.2 水墨视频动画特效制作	5
5. 三维空间特效制作	5.1 基于图片的三维空间动画制作	5
	5.2 基于摄像机与灯光的三维空间	5
	5.3 三维合成制作	5
6. 视频调色	6.1 微电影画面 调色	3
	6.2 纪录片画面调色	2
	6.3 商业宣传片 画面调色	2
7. 影视合成	7.1 微电影片头制作	3
	7.2 纪录片片头制作	2
	7.3 商业宣传片片头制作	3
	7.4 片尾制作	2
	7.5 电子相册制作	3
合计		90

(4) 终结性考核具体内容及评分标准

本课程终结性考核采取实务考试方式。

根据“实务考试管理程序 (文件编号: HZY/QP-2008-25)”，制定《实务考试实施方案》、设计《实务考试成绩评定表》，并在《实务考试成绩评定表》记录考分，最后撰写《实务考试工作总结》。

注：各项目考核过程中要注意考核工作与职业操守、学习态度、团队合作精神、交流及表达能力、组织协调能力等内容。