

影视动画专业校企合作课程标准

一、专业（群）基本能力课程

课程 1	Photoshop
课程目标： 知识目标 1、了解 Photoshop 软件的应用领域； 2、掌握 Photoshop 的系统设置与管理； 3、掌握 Photoshop 软件中各种工具命令的使用； 4、掌握 Photoshop 软件中图层、通道、滤镜的使用方法 & 技巧； 5、了解 Photoshop 软件的文字编辑功能； 6、掌握 Photoshop 的图像调整功能； 7、掌握图像合成、绘制的基本方法与技巧。 能力目标 1、具备使用应用各类制图软件并相互配合进行工作的能力； 2、具备能熟练运用软件进行创意与设计，处理工作中实际遇到的问题问题的能力； 3、具备独立完成简单的设计作品，如海报、插画、手机界面等的的能力。 素质目标 1、具有良好的职业道德素质、心理素质； 2、具备严谨的工作态度和一丝不苟的工作作风； 3、积极主动获取信息，不断积累知识，具有终身学习理念。	
主要内容： Photoshop 软件的应用领域；Photoshop 的系统设置与管理；Photoshop 软件中各种工具命令的使用；Photoshop 软件中图层、通道、滤镜的使用方法 & 技巧；Photoshop 软件的文字编辑功能；Photoshop 的图像调整功能；动画面板应用；色彩模式；文件格式；各类综合性实例的制作，图标、海报、插画等。	
教学要求： 分阶段布置任务进行分单元分组方式，在机房实施课堂练习，教师指导主要以演示启发式和个人辅导教学为主，在布置每一项课题作业练习时，教师应向学生明确指出该作业目的基本要求和制作步骤，在进行师生之间的相互讨论在制作过程中随时对存在的问题进行指导，帮助学生按要求认真进行训练，按时完成作业并及时进行作业评价。通过本课程的学习，可以较全面的培养学生的平面设计能力，在实践设计能力方面达到一个较高的水平，为使成为平面设计的技能型人才奠定扎实的基础。	

课程 2	视听语言与分镜头实践
课程目标： 知识目标 1、了解视听语言在影视动画制作中的重要作用；了解镜头的作用和分类； 2、掌握画面造型语言景别、景深、焦距、角度、色彩、光线、构图、长度； 4、掌握镜头的运动，场面的调度； 5、掌握镜头的切换技巧和蒙太奇； 6、掌握机位构成和轴线关系，以及越轴的处理方法；	

<p>7、掌握声画关系；</p> <p>8、了解画面分镜及故事板在动画制作中的重要地位；</p> <p>9、掌握画面分镜及故事板的绘制规范及方法；</p> <p>能力目标</p> <p>1、具备剧本构思，创作的能力；</p> <p>2、具备蒙太奇思维能力；</p> <p>3、具备镜头设计能力；</p> <p>4、具备影视作品鉴赏能力；</p> <p>5、具备运用画面分镜或故事板表达动画设计创意的能力；</p> <p>素质目标，</p> <p>1、具备严谨务实的工作作风和服从力；</p> <p>2、具备工作中处理与各方关系的能力；</p> <p>3、具备创作主动力和自我潜能的发掘能力；</p> <p>4、具有较强的团队意识和协作精神；</p> <p>5、具备良好的心理素质和克服困难的能力。</p>
<p>主要内容： 视听语言基础；镜头的作用和分类；蒙太奇的分类及运用；景别的划分及作用；景深、焦距的划分及作用；色彩、光线、构图；镜头时间、节奏控制；镜头的运动方式及作用；镜头的衔接技巧；机位构成；轴线规则；越轴的处理方式；影视声音与作用；分镜头概论；剧本的编写要求及规范；画面分镜及故事板的绘制规范及方法。</p>
<p>教学要求： 从“什么样的动画或影视作品属于好作品？”入手，提出问题，引导学生一步一步的去拆分构成影视作品，把构成影视语言的各项内容找出来。使用大量影视作品作为范例，把这些内容逐个进行剖析，使学生全面系统的了解和掌握视听语言。后期导入项目，让学生分组，运用视听语言知识理论联系实际，绘制出符合要求的分镜头或故事版，为日后从事动画或影视制作工作打下扎实的专业基础。</p>

二、专业（专业方向）核心能力课程

课程 1	三维软件基础
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <p>1、了解三维动画的发展历史；了解三维动画的应用分类；</p> <p>2、掌握三动画的制作流程；</p> <p>3、了解三维软件的共同特点和基础工具应用和软件界面设计；</p> <p>4、掌握 MAYA 各个模块的基本操作；</p> <p>5、掌握 MAYA 的模型制作；</p> <p>能力目标</p> <p>1、具备较好的三维造型能力；</p> <p>2、能够根据三维动画项目需求开展模型制作工作；</p> <p>3、能够运用类推方式进行三维造型作品分析。</p> <p>素质目标</p> <p>1、具备从事三维动画相关工作的职业道德修养；</p> <p>2、具有良好的交流合作能力和团队合作精神；</p> <p>3、具备三维动画师所必须的专注、执着、严谨的工作态度。</p>	

<p>主要内容：三维动画的发展历史；三维动画应用分类；三维动画的制作流程；三维模型制作；基础材质和纹理的处理；基础动画制作；基础粒子系统和动力场；画笔特效基础；灯光和摄像机基础；基础渲染输出。</p>
<p>教学要求：开始通过理论讲解法，让学生了解三维的基本概念和术语。针对训练法和项目分解，案例展示法是分析大量视频案例，能充分提高学生对三维的认知和认知，针对训练法是当一个单元的分散知识点讲完后，布置综合的，但是难度不高的训练，提高学生的知识整体运用能力；项目分解法是把最后的结果作业分为几个能力点，要求学生分步骤，按程序的完成。最终通过这些方法，最后导入真实的项目，要求学生能够团队完成自然场景的制作和简单的广告动画制作。</p>

课程 2	三维动画合成
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、了解三维渲染分层，对渲染分层的把控，并了解灯光对渲染分层的作用； 2、掌握 NUKE 中 Shuffle 和 ShuffleCopy 的使用，三维素材的叠加效果和层的叠加作用，熟悉不同物体质感调节； 3、掌握三维角色短片合成，宣传片三维角色合成，动画片合成，电影 CG 角色的合成技巧 <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具备有一定的美术功底，对景深，色彩有一定的判断和审美； 2、具有单独制作节画面，使用新方法和技术解决不同镜头的合成效果的能力； 3、具有对三维画面合成的知识和技术，从事相关工作有较好的技术应对能力； 4、有较好的色彩感觉和镜头表达能力。 <p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具有较好的艺术审美能力； 2、具备较强的团队协作能力； 3、对工作热情，负责，按时完成任务的时间理念。 	
<p>主要内容：NUKE 中三维合成的基本知识；景深 (Defocus) 的应用；色彩的把控能力；三维合成插件的使用；三维动画角色、三维场景的合成；三维、实拍相结合的合成方法与技巧；三维短视频、三维动画片、动画电影、三维建筑漫游项目实训。</p>	
<p>教学要求：从简单的三维角色合成，基本的渲染分层，过渡到复杂的 CG 场景，电影 CG 角色的合成，结合商业项目，给学生布置相应的作业练习，要求学生达到商业镜头的合成标准。使用商业项目的镜头转变成学生的练习作业，利于学生掌握商业上面的工作需求，让学生能具备毕业等于就业的能力。</p>	

课程 3	三维模型制作
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、掌握三维软件的各种建模命令知识和操作命令知识； 2、掌握多边形的建模方法和技巧； 3、掌握曲面建模的方法和技巧； 4、掌握高模、低模不同的制作方法。 	

<p>5、掌握模型简单材质编辑方法；掌握贴图处理方法；</p> <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具备较强的三维造型能力； 2、能够合理安排模型布线； 3、能够准确的基于产品外形制作模型。 4、能够根据一定的技能，思考不同形象、场景的制作思路。 <p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具备从事三维动画相关工作的职业道德修养； 2、具有良好的交流合作能力和团队合作精神； 3、具有诚实、守信、按时交付作品的实践观念； 4、具备一定的文学、艺术修养。
<p>主要内容：各种建模命令知识和操作命令知识；多边形高级建模；曲面建模；基础材质知识；UV 编辑；贴图绘制；游戏高模与低模。</p>
<p>教学要求：导入大量图片和视频；提高学生模型的一个概念的理解，实践教学和模块教学来使得学生掌握几何体建模、放样建模、RBS 建模三大体块，综合练习，可以体现学生各种三维空间及曲面模型的方法和技能，项目导入，要求团队完成，掌握建模的方法和技能之外需要掌握基本的材质贴图及灯光相机设置和使用方法，为以后的三维灯光材质渲染以及动画效果等课程打下扎实的基础。</p>

课程 4	三维灯光材质渲染
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、掌握三维灯光材质渲染理论及相关操作命令知识； 2、掌握三维软件中的材质创建与编辑； 3、掌握不同贴图与材质球的结合运用技法； 4、掌握三维软件中灯光的创建与编辑以及布光原理； 5、掌握三维软件中摄影机的创建与编辑； 6、掌握三维软件各种中渲染器的输出设置方法。 <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、能够使用材质球及贴图准确表达物体材质； 2、能够使用各种光源设置模拟出项目需要的光照效果； 3、能够最终镜头效果需要设置摄影机； 4、能够使用渲染器设置渲染输出符合后期编辑要求的文件。 <p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具备创新思维能力和健康的审美意识； 2、具有诚实、守信、按时交付作品的实践观念； 3、具有良好的人际沟通能力和团队相互合作精神； 4、具备自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力。 	
<p>主要内容：材质与灯光渲染流程；材质的给予与修改方法；材质编辑器运用技巧；灯光的创建与修改方法；摄影机的创建与编辑；渲染器输出设置方法。</p>	
<p>教学要求：对于材质灯光的学习，首先就是对生活的细心观察和对自然世界的认知，在理解真实的基础上才能在如软件中实现想要达到的真实效果。运用真实世界中的事物，更多的是学</p>	

生常见事物进行创作，一方面是有利于教学开展，另一方面能更好的让学生养成细心观察周围事物的能力。使用任务驱动教学手段，让学生在具体的任务中增长实践能力，培养提高学生想探究、爱探究的能力，满足学生的求知欲。是后期的实训项目的一个重要环节，为以后可就业的岗位灯光师和材质师埋下伏笔。

课程 5	栏目包装
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、了解包装行业的专业知识及流程； 2、掌握根据音乐节奏对画面动态进行编辑的方法； 3、熟练掌握 Adobe After Effects 的操作方法与技巧； 4、掌握综艺片头、影视剧片头、LOGO 演绎、个人 MV 的包装制作。 <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具有良好的审美意识和设计创造能力； 2、具有善于捕捉市面流行设计趋势的能力； 3、具有适应不同设计风格需要，输出符合要求的文档的能力； 4、能够独立完成整个包装设计项目的的能力。 <p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、对包装行业具有一定的热爱； 2、责任心强，具有一定的服务意识及团队协作精神； 3、具备良好的职业态度和工作习惯，有较好的沟通能力。 	
<p>主要内容：包装行业的专业知识及流程；Adobe After Effects 软件及其辅助插件的操作方法与技巧；CNN 片头制作；公益宣传片制作；电视栏目片头制作；影视剧片头制作；电视广告制作；片尾制作；logo 及特效制作；个人 MV 的包装制作。</p>	
<p>教学要求：通过多个模拟项目实训，强化学生对栏目包装设计软件的综合运用能力。从简单的剪辑到制作出能够达到行业标准的包装作品，并培养学生对包装行业的画面动感构成能力，掌握熟练的剪辑技巧以及 AE 粒子系统的熟练运用，理解电影，电视栏目，宣传片，广告等的创意，能够运用镜头语言实现创意目标及各类特效。为今后从事栏目包装岗位打下基础。</p>	

课程 6	三维动画实践
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、了解三维动画原理； 2、掌握三维动画基础，掌握三维软件中动画模块的操作命令知识； 3、掌握角色骨骼搭建，全身动力系统装配； 4、掌握角色蒙皮、权重处理技术； 5、掌握角色肢体动画、表情与口型动画制作。 <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、具备运用前期所学运动规律知识制作生动准确的三维动画的能力； 2、能够根据三维动画项目需求开展模型制作、动力系统装配蒙皮、权重处理等工作； 3、具有修改和调整动画的能力； 	

<p>4、具有综合运用知识与技术，从事程序较复杂的技术工作能力；</p> <p>素质目标</p> <p>4、具备吃苦耐劳、积极进取、敬业爱岗的工作态度；</p> <p>5、具有工作中处理各方关系的能力；</p> <p>6、具有较强的团队意识和客户意识；</p> <p>7、具备良好的心理素质和克服困难的能力；</p>
<p>主要内容：三维动画原理及基础；角色骨骼系统设定；角色蒙皮设定；角色权重处理；面部表情设定；角色肢体动画；表情与口型动画。</p>
<p>教学要求：在教学方式上采用“案例法”、“任务驱动法”的方式，使学生完成任务的过程中，不知不觉的实现知识的传递、迁移和融合，在实践训练中，学习必须的专业理论和实践技能。以学生就业的职位需求为线索进行教学活动，在课堂情境中模拟实际的工作任务环境，每一个项目实施过程中，教师首先要自己把项目设计出来，为项目教学的实施做好充分的准备，并采用多种形式对学生进行考核，实践教学综合素质与实践操作考核相结合，强化学生的职业素养和应用技能。</p>

课程 7	CG 场景合成
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <p>1、了解 CG 场景合成基本要求，掌握基本 CG 场景合成的应用；</p> <p>2、掌握 Nuke 中基本 CG 场景合成，以及结合镜头运动反求跟踪信息合成 CG 场景；</p> <p>3、掌握不同氛围，不同时间段、环境合成效果；</p> <p>4、掌握 CG 场景合成景深叠加以及调色效果。</p> <p>能力目标</p> <p>1、具备有一定的美术基础，对景深、色彩调色有一定的判断和审美能力；</p> <p>2、具备单独制作画面，使用新方法和技术解决不同镜头的合成效果的能力；</p> <p>3、具备对 CG 场景合成的知识和技术，从事相关工作有较好的技术应对能力；</p> <p>4、具备较好的艺术审美能力。</p> <p>素质目标</p> <p>1、具有良好的职业道德素质、心理素质；</p> <p>2、具备严谨的工作态度和一丝不苟的工作作风；</p> <p>3、积极主动获取信息，不断积累知识，具有终身学习理念；</p> <p>4、具备较好的色彩感觉和镜头表达能力；</p> <p>5、具备较强的团队协作能力；</p> <p>6、对工作热情，负责，有按时完成任务的时间观念。</p>	
<p>主要内容：CG 场景合成的应用；通过镜头运动反求跟踪信息合成场景的方法与技巧；不同氛围，不同时间段、环境合成效果的操作方法与技巧；CG 场景合成景深叠加以及调色方法与技巧；CG 城市的搭建案例制作；三维投射案例制作；破旧战争场景案例制作；科幻街道案例制作；悬崖拼接案例制作。</p>	
<p>教学要求：结合商业项目，给学生布置相应的作业练习，要求学生达到商业镜头的合成标准，从商业项目的镜头转变成学生的练习作业，利于学生掌握商业上的工作需求，让学生具备有毕业等于就业的能力。</p>	

课程 8	动画短片制作实训
<p>课程目标：</p> <p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、熟悉动画短片制作的理论知识； 2、熟练掌握对动画短片的剧本、分镜头、造型设计，场景设计以及后期合成等制作流程与技术； 3、掌握动画短片创作相关软件应用。 <p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、能熟练的应用各类动画制作软件； 2、能运用所学多门专业课程，培养综合整理，灵活运用能力； 3、对动画节奏的把握能力和完成制作的协调能力。 <p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、既有独立的创新、创作意识和能力，又具有团队合作能力、专业技术交流的表达力； 2、具有收集、分析、整理、运用资源的能力； 3、具备吃苦耐劳、积极进取、敬业爱岗的工作态度； 4、获取新知识、新技能的学习能力；解决实际问题的工作能力。 	
<p>主要内容： 动画短片的概念制作的流程与动画短片的形式和特点;动画短片的分类,动画短片的表现形式和影视语言特点,; 剧本编写；分镜头绘制；角色、场景、道具设计；原动画设计与制作；后期合成；配音、音乐、音效的处理；动画制作团队的素质要求。</p>	
<p>教学要求： 通过组织同学分组制作属于自己的作品，使学生学会将理论基础，基本技术和制作工艺与实践相结合，参考本校与外校的优秀作品解析，让学生了解策划制作的全部流程，加深同学对动画创作的认识。在教师的指导下完成剧本，故事脚本的编写工作，剧本可以借鉴优秀的国内的民间小故事，也可以自己团队编写，理论与实践相结合，引入好的动画片的动作和特效，教师个性化教学，针对不同的动画与特效，分别指导各个小组，以较好的完成一部完整的动画短片。为后期的毕业设计积累经验。</p>	