



**常州工业职业技术学院**  
CHANGZHOU INSTITUTE OF INDUSTRY TECHNOLOGY

## 专业人才培养方案

<b>二级学院</b>	<b>艺术创意学院</b>
<b>执笔人</b>	<b>王栋臣</b>
<b>审核人</b>	<b>肖新华</b>
<b>制定日期</b>	<b>2020.07</b>

常州工业职业技术学院教务处制

二〇二〇年五月

## 目录

一、	专业名称（专业代码） .....	1
二、	入学要求.....	1
三、	生源类型.....	1
四、	基本修业年限.....	1
五、	团队成员.....	1
六、	职业面向.....	2
七、	培养目标.....	5
八、	培养规格.....	5
九、	毕业能力要求.....	7
十、	毕业要求指标点.....	7
十一、	课程体系.....	7
十二、	毕业标准.....	13
十三、	教学进程总体安排.....	13
十四、	实施保障.....	15
十五、	质量保障.....	21
十六、	编制说明.....	22

## 一、专业名称（专业代码）

影视动画 660209

## 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

## 三、生源类型

普通高招 自主招生 对口单招 注册入学

3+3 中高职分段 3+2 高职本科分段

其他\_\_\_\_\_

## 四、基本修业年限

三年

## 五、团队成员

表 1 专业教学标准编制团队成员名单

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	孙智强	南京艺术学院	教授
2	丁远大	动画企业	导演
3	王栋臣	常州工业职业技术学院	副教授
4	蔡 薇	常州工业职业技术学院	副教授
5	乔京禄	常州纺织职业技术学院	副教授
6	黄 坚	常州工业职业技术学院	副教授
7	韩 明	常州工业职业技术学院	讲师
8	唐春红	常州工业职业技术学院	讲师
9	王佳竹	常州工业职业技术学院	讲师
10	曾索烨	常州工业职业技术学院	讲师
11	朱琴	常州工业职业技术学院	教授

注：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

## 六、职业面向

### **（一）职业面向**

主要就业单位：面向影视公司、动画公司、游戏公司、网络公司、影视广告公司、传媒公司及各地方电视台。

主要就业部门：策划部门、创作部门、制作部门、技术部门、管理部门。

可从事的工作岗位：游戏美术、原画设计、三维模型制作、场景与贴图绘制、摄影摄像、后期合成制作、后期编辑、动画制作、场景设计、动画设计、游戏开发、专业电竞赛等。

表 2 岗位能力分析表

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)	主要岗位类别(或技术领域)举例	岗位描述 <sup>1</sup>	岗位能力要求 <sup>2</sup>
新闻传播大类(66)	广播影视类(6602)	广播、电视、电影和录音制作业(87); 文化艺术业(88)	动画设计人员(2—09—06—03)	1. 三维动画原画设计	根据剧本绘制三维动画原画和角色设计	能看懂剧本 具有绘画基础造型能力 懂得三维原画绘制基本要求。
				2. 三维动画场景设计和绘制	根据剧本设计和绘制三维动画场景	具有绘画基础造型能力 具有较强的造型能力、绘图软件操作基础、数位板绘画基础、剧本阅读理解能力
				3. 三维建模	根据三维动画原画进行角色与场景建模	熟悉三维动画软件建模功能，清晰建模思路，能够熟练快速建模
				4. 三维动画制作、网页动画制作	三维的动画制作	熟悉三维的动画制作软件，懂得三维动画设计原理、运动原理。
				5. 三维材质、贴图、灯光渲染	根据三维模型、原画、动画等要求设置材质、贴图、灯光，最终完成渲染工作施等工作。	熟悉三维软件的材质、贴图、灯光工具，能够正确处理最早材质、贴图、灯光效果；熟悉三维动画制作软件的渲染外挂软件能够达到部动画片的渲染要求。
				6. 影视片头制作、影视广告制作、宣传片制作、DV拍摄	影视广告的设计制作与影视后期制作	熟悉影视广告流程，能够独立导演完成影视动画制作。能够掌握影视后期制作软件和基本技术。

<sup>1</sup> 概要阐述岗位工作内容

<sup>2</sup> 概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力。用“能……”进行描述

## （二）典型工作任务及其工作过程

表 3 典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务	工作过程
1	影视动画创作	<p>1、剧本原创、台本绘制、角色设定、场景设定 2、原画绘制、动画绘制 3、上色、合成</p> <p>4、后期合成、校审送审，电视台播出。</p> <p>具有绘画基础造型和台本绘制能力，熟悉无纸动画制作软件，熟悉动画制作流程，熟练运用影视后期非线性编辑软件及音频处理技术。</p>
2	三维动画设计与制作	<p>1、原画绘制 2、根据原画间建模 3、贴图、灯光及渲染 4、修正模型及贴图、材质 5、渲染，6、特效制作，7、后期合成交稿</p> <p>具有绘画基础造型和无纸绘画能力，熟悉三维建模软件，掌握三维场景及角色建模技巧，熟悉三维贴图材质制作，熟练掌握三维渲染技术，三维动画特效与合成技术。</p>
3	原画设计与绘制	<p>1、剧本原创及改编 2、手绘（无纸）四格及多格漫画 3、漫画上色 4、会稿、修改 5、印刷发行</p> <p>具有绘画基础造型和剧本原创能力，熟悉无纸绘画技术，掌握四格及多格绘画技巧。</p>
4	影视广告创作	<p>了解客户需求，并进行需求分析 2、查阅资料，采集图文信息，选择应用适当的技术，进行初步规划设计，撰写设计方案 3、影视广告的设计制作与影视后期制作。</p> <p>具有绘画基础造型和沟通能力，熟悉广告流程，能够进行广告文案写作，并根据项目要求进行广告策划与设计，掌握影视广告编辑软件和基本技术。</p>
5	游戏美术创作	<p>1. 了解客户需求，并进游戏行需求分析 2. 查阅采集图文信息，选择建模平台，进行初步规划设计，撰写设计方案 3. 建模、渲染 4. 绘制稿、修改 5. 游戏测试。</p> <p>具有绘画基础造型和沟通能力，熟悉计算机绘画，掌握游戏模型设计流程，熟谙市场需求，熟练运用游戏制作相关软件。</p>

## 七、培养目标

本专业主要培养德、智、体、美、劳全面发展，集艺术性与技术性一体的现代应用型三维动画创作、游戏设计与制作、影视创意设计与制作专业人才；注重职业教育与市场需求的同步性，强调专业针对性、应用实践性和学生可持续发展性的结合。培养学生具有创作与制作的基本能力，具备合作精神与创新、实践能力的高等技术应用性人才。

表 4 影视动画专业培养目标

序号	具体内容
A	具有良好的学习品德，具有强烈的求知欲、求新欲，热爱学习，能自主学习，有创新精神。
B	能够在工作中发挥有效的组织、沟通、协调作用，能有效地配合设计管理人员和其他专业人员进行有组织的活动。
C	能够使自己的行为符合道德伦理的要求，爱岗敬业，诚实守信，工作中严格遵循规章规范的要求。
D	具有本专业必需的文化基础知识，掌握专业必需的基础学科理论知识。
E	具有本专业所必需的基本技术与技艺结合进行创造的知识结构。
F	熟悉图形图像处理、三维软件、后期软件、摄影摄像等基本知识。
G	根据设计目标进行市场调研、分析、创意设计与制作的能力。
H	具有在三维建模、材质、动画、后期岗位的实践能力。具有较强的专业领悟与创新能力。

## 八、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

表 5 影视动画专业毕业生素质、知识和能力要求

(一)素质	
(1)	坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。
(2)	崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。
(3)	具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野。
(4)	勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

(5)	具有健康的体魄、心理和健全的天格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。
(6)	具有定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。
<b>(二)知识</b>	
(7)	事握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。
(8)	然悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。
(9)	掌握本专业必需的美术基础知识结构，掌握造型、色彩等相关的基础理论。
(10)	具有本专业所必需的基本技术与技艺结合进行创造的知识结构。
(11)	熟悉图形图像处理、三维软件、后期软件、摄影摄像等基本知识。
(12)	熟悉制作、创作各个环节的平台软件特性，能够根据需求进行选择切换及精准学习。
(13)	了解工商管理知识、最新的相关国家标准和国际标准。
(14)	掌握本专业必需的表演基础知识结构。
(15)	熟悉各类新媒体载体终端，能够结合终端媒体特征掌握内容形式表现特点。
<b>(三)能力</b>	
(16)	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
(17)	具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
(18)	具有良好的团队合作与抗压能力。
(19)	具备根据设计目标进行创意设计的能力。
(20)	具有一定的艺术设计、操作大型游戏、分析影片能力。
(21)	具有应用计算机表达设计创意和专项能力。
(22)	具有数据库设计、应用与管理能力。
(23)	具有在三维建模、材质、动画、后期岗位的实践能力。
(24)	确切的语言文字表达能力，论证设计方案的可行性的口头和书面表达能力。
(25)	具有使用电子绘画设备完成美术创作的能力。
(26)	具备运用软件进行游戏角色、场景、道具的设计与制作的能力。
(27)	具备较强的团队协作能力，良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
(28)	具有探究学习、终身学习的能力 培养行业迁移及创新设计能力。

## 九、 毕业能力要求



表 6 影视动画毕业能力要求

序号	毕业能力要求	对应的培养目标序号
1	能够具备良好的口头和书面表达能力	E
2	具有应用计算机表达设计创意和专项制作能力；	F
3	能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂专业技术文献	E
4	能熟练掌握检索工具，运用现代信息技术进行自主学习	D G
5	具备完成较简单的动画、游戏与影视广告项目的基本能力	A F
6	能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或者负责人有效地发挥作用	B C
7	能够就实际工作与同行以及社会公众进行有效沟通、包括理解和撰写报告，设计文档、做现场报告、理解或发出清晰指令	BD E
8	具有完成影视广告及动画设计的能力	A D F G

## 十、毕业要求指标点

表 7 影视动画专业毕业能力要求指标点

毕业能力要求序号	毕业能力要求	能力要求指标点序号	对应的毕业能力要求指标点
1	能够具备良好的口头和书面表达能力	1.1	能在分组汇报中准确表达自己的观点
		1.2	能够撰写规范的论文
2	能够熟练操作计算机及相关软件	2.1	能熟练使用计算机进行数据处理
		2.2	能熟练使用 office 等办公常用软件
3	能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂专业技术文献	3.1	能用英语进行简单的口头和书面交流
		3.2	能初步阅读国内外专业相关文献和标准
4	能熟练掌握检索工具，运用现代信息技术进行自主学习	4.1	能利用各类检索工具，收集相关信息，分析、进行创意设计等。
		4.2	能利用各种现代信息技术，进行自主学习

5	具备完成较简单的动画项目、影视与游戏设计的基本能力	5.1	能够解决动画设计与制作领域的实际问题的能力
		5.2	熟练使用计算机，具有一定的计算机表现能力。
6	能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或者负责人有效地发挥作用	6.1	能够在工作中发挥有效的组织、沟通、协调作用，能有效地配合设计管理人员和其他专业人员进行有组织的活动。
		6.2	能够使自己的行为符合道德伦理的要求，爱岗敬业，诚实守信，工作中严格遵循规章规范的要求。
7	能够就实际工作与同行以及社会公众进行有效沟通、包括理解和撰写报告，设计文档、做现场报告、理解或发出清晰指令	7.1	能够参与实际工作中的信息交流，发表自己的观点
		7.2	能够独立或参与撰写实际工作中的方案、报告
		7.3	能理解并接受上司发出的任务要求
8	具有独立完成影视广告及动画设计的能力	8.1	能够解决动画设计与制作领域的实际问题
		8.2	能够通过继续教育或职业培训，扩展自己的知识提升自身的能力，具有独立完成动画设计及影视设计的能力
		8.3	熟练使用计算机，具有一定的计算机表现能力
		8.4	具有根据设计目标进行市场调研、分析、创意设计与制作的能力

## 十一、课程体系

### (一) 公共课程体系

#### 1. 公共基础课

本专业公共基础课模块主要是为提高学生科学素养、学习专业知识、掌握职业技能和进行终身学习奠定基础。包括必修课（含限选课）、选修课和素质拓展。

● **必修课**（含限选课）设置参见《常州工业职业技术学院公共课课程设计方案（2020级）》。

● **选修课**

依据职业能力和跨行业能力培养的要求，由学院统一开设，开课形式有校级

公选课、大学城选修课、尔雅公共选修课、中国大学 MOOC、“中国系列”思政选修课程等。学生在校学习期间选修课由学生根据个人发展或学分替换需要自行选择，共 8 个学分（其中思政选修课 2 学分、公共艺术课 2 学分）。

● **素质拓展**

根据《常州轻院大学生素质拓展学分认定办法（选修课）》施行方案，累计至少达到 18 学分。

2. 公共基础课与毕业要求指标点对应关系

课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程-毕业要求-指标点三者之间的对应关系，可参照下表描述。

表 8 公共基础课程体系<sup>3</sup>

毕业能力要求	毕业要求指标点序号	大学英语	体育	思想道德修养与法律基础	形式与政策	职业规划与创新训练	大学生心理健康	创业之旅	毛泽东思想和社会主义理论
能够具备良好的口头和书面表达能力	1.1	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
	1.2	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
能够熟练操作计算机及相关软件	2.1								
	2.2								
能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂专业技术文献	3.1	✓							
	3.2	✓				✓		✓	
能熟练掌握检索工具，运用现代信息技术进行自主学习	4.1			✓	✓	✓	✓	✓	✓
	4.2			✓	✓	✓	✓	✓	✓
能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或者负责人有效地发挥作用	6.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	6.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
能够就实际工作与同行以及社会公众进行有效沟通、包括理解和撰写报	7.1	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
	7.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

<sup>3</sup> 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打✓

告, 设计文档、 做现场报告、理 解或发出清晰 指令	7.3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
-------------------------------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

## (二) 专业课程体系

专业课程包括专业基础课、专业课和专业拓展课。

### 1. 专业课程与岗位典型工作任务的对应关系

专业课程体系应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。如下图:

表9 专业课程体系典型任务表

序号	课程名称	对应的典型工作任务
1	三维动画设计与制作	1、原画绘制 2、根据原画建模 3、贴图、灯光及渲染 4、修正模型及贴图、材质 5、渲染, 6、特效制作, 7、后期合成交稿
2	游戏动画美术基础	1、剧本原创及改编 2、手绘(无纸)四格及多格漫画 3、漫画上色 4、会稿、修改 5、印刷发行
3	影视广告设计	1、了解客户需求, 并进行需求分析 2、查阅资料, 采集图文信息, 选择应用适当的技术, 进行初步规划设计, 撰写设计方案 3、影视广告的设计制作与影视后期制作。
4	三维软件基础	根据三维动画原画进行角色与场景建模, 熟悉三维动画软件建模功能, 清晰建模思路, 能够熟练快速建模。
5	二维动画设计与制作	1、剧本原创、台本绘制、角色设定、场景设定 2、原画绘制、动画绘制 3、上色、合成 4、后期合成、校审送审, 电视台播出。
6	产品三维动画展示制作	1. 了解客户需求, 并进行需求分析 2. 查阅产品图纸, 采集图文信息, 选择建模平台, 进行初步规划设计, 撰写设计方案 3. 建模、渲染 4. 会稿、修改 5. 虚拟平台展示。

7	三维材质、贴图、灯光渲染	根据三维模型、原画、动画等要求设置材质、贴图、灯光，最终完成渲染工作施等工作。
---	--------------	---

## 2. 专业课程与毕业要求指标点的对应关系

表 10 影视动画专业课程体系<sup>4</sup>

毕业能力要求	毕业要求指标点序号	三维动画设计与制作	游戏动画美术基础	影视剧本与分镜	游戏设计与制作	影视动画创作	模型材质制作
能在分组汇报中准确表达自己的观点	1.1	✓		✓		✓	
能够撰写规范的论文	1.2					✓	
能熟练使用计算机进行数据处理	2.1						
能熟练使用office等办公常用软件和专业软件	2.2			✓		✓	
能用英语进行简单的口头和书面交流	3.1				✓		
能初步阅读国内外专业相关文献和标准	3.2						
能利用各类检索工具，收集相关信息，分析、进行创意设计等。	4.1		✓	✓	✓	✓	
能利用各种现代信息技术，进行自主学习	4.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
能够解决设计与制作领域的实际问题的能力	5.1		✓	✓		✓	
熟练使用计算机，具有一定的计算机表现能力。	5.2	✓		✓		✓	✓
能够在工作中发挥有效的组织、沟通、协调作用，能有效地配合设计管理人员和其他专业人员进行有组织的活动。	6.1		✓	✓	✓	✓	
能够使自己的行为符合道德	6.2		✓	✓	✓	✓	

<sup>4</sup> 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打✓

伦理的要求，爱岗敬业，诚实守信，工作中严格遵循规章规范的要求。							
能够参与实际工作中的信息交流，发表自己的观点	7.1	✓		✓	✓	✓	
能够独立或参与撰写实际工作中的方案、报告	7.2			✓	✓	✓	
能理解并接受上司发出的任务要求	7.3			✓	✓	✓	
能够解决设计与制作领域的实际问题	8.1	✓	✓	✓		✓	✓
能够通过继续教育或职业培训，扩展自己的知识提升自身的能力，具有独立完成平面广告及视觉传达设计的能力	8.2			✓	✓	✓	
熟练使用计算机，具有一定的计算机表现能力	8.3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
具有根据设计目标进行市场调研、分析、创意设计与制作的能力	8.4			✓	✓		

### 3. 主要课程内容（一门课程一张表）

课程内容见后面附件。

### 4. 专业拓展课

依据专业方向和行业通用能力培养的要求由二级学院统一开设，累计至少达到4学分。

## 十二、 毕业标准

1. 学生在规定的学习年限内，修满本方案规定最低总学分159，其中必修课累计至少达到133。选修课（含素质拓展学分）累计至少达到26。

2. 学生应获得Adobe认证产品（Photoshop）专家资格证书，以及游戏动画行业游戏美术设计职业资格证书。

3. 学生应参与一次通过普通话水平测试。

4. 学生应具备获得江苏省英语应用能力考试B级证书能力。

## 十三、 教学进程总体安排

1. 表11 教学环节安排表

学年	学期	劳动教育	军训、入学(毕业)教育	实践专用周	理论教学周	机动周	合计
一	1	1	3	2	12	1	19
	2	1		6	12	1	20
二	3	1		6	12	1	20
	4	1		6	12	1	20
三	5	1		5			19
				13			
	6	1	1	5			17
				10			
总计		6	4	53	48	4	115

### 2. 教学进程表

## 2020级 影视动画专业 教学进程表

二级学院名称:

招生对象: 普通高中 自主招生 对口单招 注册入学 3+3中高职分段 3+2高职本科分段 其他\_\_\_\_\_

学制: 三年

制订日期: 2020年5月

序号	课程名称 <sup>1</sup>	课程性质 <sup>2</sup>	课程类别 <sup>3</sup>	课程类型 <sup>4</sup>	开课学期	开课学段	考核方式	周学时	学分	实践学时数	理论学时数	总学时		
01	大学英语1	必修课	公共课	A	1	基础部	考试	4	3.0	0	48	48		
02	体育1	必修课	公共课	A	1	体育工作部	考试	2	1.5	0	24	24		
03	思想道德修养与法律基础	必修课	公共课	B	1	马克思主义学院	考查	3	3.0	0	36	36		
04	形势与政策	必修课	公共课	A	1	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6		
05	职业规划与创新训练	必修课	公共课	B	1	创新创业学院	考查	2	1.5	12	12	24		
06	入学教育	必修课	公共课	C	1	学工处	考查	+1	1.0	0	0	0		
07	军训	必修课	公共课	C	1	人武部	考查	+2	2.0	48	0	48		
08	劳动周1(公益劳动)	必修课	公共课	C	1	后管处	考查	+1	1.0	24	0	24		
09	大学生心理健康	必修课	公共课	A	1	学工处	考查	0	1.5	0	24	24		
公共课合计									11	14.5	84	150	234	
01	游戏动画美术基础	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考试	12	3.5	30	30	60		
02	影视后期基础	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考查	12	3.0	28	20	48		
03	摄影	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考查	12	2.0	16	20	36		
04	非遗传统技艺	必修课	专业拓展课	B	1	艺术创意学院	考查	4	3.0	24	24	48		
05	民间艺术考察	必修课	专业实践课	C	1	艺术创意学院	考查	+2	2.0	48	0	48		
专业课合计									1	16	13.5	146	94	240
01	*大学英语2	限选课	公共课	A	2	基础部	考查	2	1.5	0	24	24		
02	*职场礼仪与社会能力	限选课	公共课	B	2	基础部	考查	2	1.5	12	12	24		
03	创业之旅	必修课	公共课	B	2	创新创业学院	考查	2	2.0	8	24	32		
04	体育2	必修课	公共课	A	2	体育工作部	考试	2	1.5	0	24	24		
05	军事理论	必修课	公共课	A	2	人武部	考查	2	2.0	0	24	24		
06	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论1	必修课	公共课	A	2	马克思主义学院	考查	2	1.5	0	24	24		
07	形势与政策	必修课	公共课	A	2	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6		
08	劳动周2(公益劳动)	必修课	公共课	C	2	后管处	考查	+1	1.0	24	0	24		
公共课合计									12	11.0	44	138	182	
01	*产品三维动画展示制作	必修课	专业课	B	2	艺术创意学院	考试	12	4.0	30	30	60		
02	*模型材质制作	必修课	专业课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.5	30	30	60		
03	摄像	必修课	专业基础课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.0	28	20	48		
04	卡通泥塑	必修课	专业拓展课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.0	28	20	48		
专业课合计									2	12	13.5	116	100	216
01	*大学语文	限选课	公共课	A	3	基础部	考查	4	3	0	48	48		
02	体育3	必修课	公共课	A	3	体育工作部	考查	2	1.5	0	24	24		
03	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2	必修课	公共课	A	3	马克思主义学院	考查	2	1.5	0	24	24		
04	毛中特概论课实践	必修课	公共课	C	3	马克思主义学院	考查	+1	1.0	12	0	12		
05	形势与政策	必修课	公共课	A	3	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6		
06	劳动周3(职业劳动与健康安全)	必修课	公共课	C	3		考查	+1	1.0	24	0	24		
公共课合计									16	5.0	36	102	138	
01	*游戏设计与制作	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考试	16	5.0	40	40	80		
02	影视后期制作	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	3.5	30	34	64		
03	影视剧本与分镜	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	3.5	30	34	64		
04	*三维动画设计与制作	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	5.0	40	40	80		
专业课合计									3	16	17.0	140	148	288
01	创业就业指导	必修课	公共课	B	4	创新创业学院	考查	1	1.0	4	12	16		
02	体育4	必修课	公共课	A	4	体育工作部	考查	2	1.5	0	24	24		
03	形势与政策	必修课	公共课	A	4	马克思主义学院	考查	1	1.0	0	12	12		
04	劳动周4(职业劳动与健康安全)	必修课	公共课	C	4		考查	+1	1.0	24	0	24		
公共课合计									4	4.5	28	48	76	
01	*影视动画创作	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考试	16	5.0	40	40	80		
02	原画设计	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	3.0	20	28	48		
03	*游戏美术创作	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	5.0	40	40	80		
04	影视广告创作	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	5.0	40	40	80		
专业课合计									4	16	18.0	140	148	288
02	劳动周5(岗位劳动)	必修课	公共课	C	5	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24		
04	劳动周6(岗位劳动)	必修课	公共课	C	6	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24		
公共课合计									16	2.0	48	0	48	
01	专业综合实践1周(考工)	必修课	专业实践课	C	5	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24		
03	顶岗实习1	必修课	专业实践课	C	5	艺术创意学院	考查	+13	13.0	312	0	312		
05	顶岗实习2	必修课	专业实践课	C	6	艺术创意学院	考查	+15	15.0	360	0	360		
06	毕业设计	必修课	专业实践课	C	5	艺术创意学院	考查	+4	4.0	96	0	96		
专业课合计									35	33.0	792	0	792	
01	毕业教育	必修课	公共课	C	6	艺术创意学院	考查	+1	1.0	0	0	0		
02	公共选修课	选修课							8.0	0	128	128		
03	素质拓展								18.0	0	0	0		

### 3. 表 12 各类课程学时(学分)比例表



课程类别	学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
公共基础课	678	26. %	64	38.5%
专业基础课	440	18. %	26	16.5%
专业课	1384	53%	67	43.5%
专业拓展课	32	1%	2	1.5%
合 计	2502		159	

4. 表 13 理论与实践教学比例表

课程类型	学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
理论教学	940	38%		
实践教学	1562	62%		
总计				

注：实践教学包括：军训、公共课实践环节、实验课、实训、课程设计、顶岗实习、毕业设计、劳动教育等环节，实践教学时数占总学时比例不得少于 60%。

## 十四、实施保障

### （一）师资队伍

专业教学团队的人数 11 人、双师型教师的比例 100%、专业团队职称结构完美、年龄结构适当、专业带头人 1 人、专业骨干教师 7 人、校外兼职教师 3 人。

序号	姓名	职称	年龄	是否双师	类型
1	王栋臣	副教授	42	是	专业带头人
2	丁远大	动画企业	63	是	校外兼职教师
3	黄 坚	副教授	48	是	骨干教师
4	蔡 薇	副教授	46	是	骨干教师
5	韩 明	讲师	34	是	骨干教师
6	唐春红	讲师	45	是	骨干教师
7	王佳竹	讲师	37	是	骨干教师
8	黄 河	讲师	36	是	骨干教师
9	曾索焯	讲师	34	是	骨干教师
10	孙智强	教授	58	是	校外兼职教师
11	乔京禄	副教授	52	是	校外兼职教师

### （二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地

### 1. 校内实训室

影视动画校内实训室

序号	校内实训室名称	主要设备
1	专业画室、一体化专业教室	专业画具、多媒体教室
2	平面设计机房、三维动画机房	Pc\苹果电脑
3	平面、影视实训室	打印、印刷设备、摄影摄像器材

校内实训基地建设是根据专业发展，按照“科学、合理、先进、适用，能满足教学要求”和“轻、重、缓、急”的原则，认真做好实训基地建设调研，充分用好专项建设经费，在做好实验室和实训基地补充建设的同时，重点加强教学与生产一体化的校企合作生产制作中心的建设，集中建设在基于虚拟与动画技术应用平台的“影视动画学习工厂”建设上；同时加强面对社会提供技术服务的建设。

2. 校外实习基地（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级。）

影视动画校外实习基地

序号	校外实习实践基地名称（合作企业）	所在区域（是否是区域联盟内）	用途	合作深度
1	苏州妙吉祥动画有限公司	苏州园区	认识实习、生产性实训、顶岗实习等	紧密合作型
2	苏州七点动漫	苏州怡达园科技园	认识实习、顶岗实习等	紧密合作型
3	春晖动画有限公司	常州新北区	写生采风	一般合作型

### （三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

#### 1. 教程类：

收集国内外专业的视频教程，提高老师，学生的专业制作能力，了解更多的软件知识。

教程库	影视后期教程库	After Effect 特效教程	Avid 教程
		NUKE 教程	Final Cut Pro 教程

		FUSION 教程	Houdini 教程
		Premiere 教程	Combustion 教程
		Vegas 教程	
	三维动画教程库	3D Max 教程	Softimage XSI 教程
		Maya 教程	Modo 教程
		C4D 教程	Zbrush 教程
		Mental Ray 教程	V-Ray 教程
		RealFLOW 教程	MotionBuilder 教程
		Rhino 教程	
	二维动画教程库	Flash 教程	Toon Boom 教程
	手绘教程库	Painter 教程	纯手绘
		Photoshop 教程	
	音乐制作教程库	Pro Tools 教程	

## 2. 素材类:

收集国内外的设计素材，为学生更好的完成项目作业搭建一个公共的平台。

素材库	影视后期素材库	实拍素材	AE 特效模板
		特效素材	背景素材
	三维素材库	三维模型库	三维材质库
		三维光线图	
	二维素材库	FLASH 元件库	矢量图片库
		Toon Boom 元件库	分镜头图库
		故事库	
	手绘素材库	日韩漫画图库	欧美漫画图库

		国内漫画图库	
	音乐素材库	背景音乐	乐器音乐

### 3. 影视动画欣赏类:

收集国内外优秀的影视动画以及相关的后期制作花絮，提高学生的欣赏能力，激发学生的创意灵感。

影视动画库	动画片库	韩日动画片库	美国动画片库
		欧洲动画片库	中国动画片库
		其他国家动画片库	
	影视片头库	影视实拍素材库	影视特效素材库
		影视背景素材库	经典影视片头素材库
	影视动画制作花絮	影视制作花絮	动画片制作花絮

广告设计与管理专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	版别
1	素描	规划教材	江苏大学出版社	陆建军	第一版
2	色彩	规划教材	上海交通大学出版社	张凯亮	第一版
3	影视动画绘画基础	规划教材	上海交通大学出版社	姜仁峰	第一版
4	3dsMax/After Effects 电视栏目与片头包装深度剖析	规划教材	科学出版社	王志新	第一版
5	Adobe animate cc2017 经典教程	规划教材	人民邮电出版社	Russell Chun	第一版
6	Photoshop 实用教程	规划教材	江苏大学出版社	王亮	第一版

7	商业摄影	规划教材	江苏大学出版社	杨奎 陈洁茹	第一版
8	摄像技艺教程	规划教材	上海交通大学出版社	陈丹	第一版
9	After Effects 基础与实例(第二版) 【微课版】	规划教材	上海交通大学出版社	安娜	第一版
10	从小白到美术指导 广告创意与设计执行	规划教材	人民邮电	玄光福	第一版
11	摄影构图迅速提升	规划教材	人民邮电	[美]斯得渥	第一版
12	影视广告策划与制作	规划教材	上海交通大学出版社	潘惠德	第一版
13	《电视摄像技艺教程》	规划教材	东北师范大学出版社	袁智忠	2016

#### (四) 教学方法

从优化课程结构入手,完善教学内容,提高教学手段,突出专业特色,并初见成效。在突出应用性,实践性原则的基础上,注重人文社会科学与应用技术相结合,理论与实践相结合。将职业能力培养贯穿教学全过程,教学效果凸显。

根据学习情境的具体要求,通过实际项目载体,结合仿真教学、研讨式教学,以一体化教学为重点。根据不同情境的具体需要,灵活选择适当的教学方法进行教学方法改革。

**项目教学与任务驱动法:**以生产项目带动学习,以仿真任务带动实训。学生通过参与模拟仿真任务,一方面逐渐适应生产项目实践过程的训练模式,分阶段增加任务压力,逐层递增,循序渐进,掌握专业实践技能,培养了良好的学习习惯和职业道德。充分利用实训室、工作室、多媒体工具、网络工具等实施项目教学,同时在管理过程中借鉴企业管理方法,通过良性竞争与奖励激发学习兴趣。

**管理制度引导法:**在项目教学中,本专业注重引入企业管理制度,用企业的管理制度来约束行为。例如校企合作项目——动画电影《小虫三宝》,即通过组

织影视动画专业 20 余位学生形成制作团队，采用教师主导，学生自主管理合作的方式。学生在参与过程中，自我管理，自主学习，主动钻研难关，通过管理制度的逐步渗透，不断提升责任心，形成自主探索专业知识与技能的习惯。

成效奖励法：本专业在某某育港科技有限公司等企业内建立“定向班”，将毕业前的岗位技术集训提升课搬到企业中完成，使学生提前进入企业技能与文化的训练，完成与企业及岗位的无缝衔接。同时与企业共同设立专项奖学金制度，对表现特别优秀的学生给与一定的经济奖励，锻炼学生的竞争意识。

积极探索实训教法改革。根据广告设计的项目流程、设计师的工作过程等环节设置训练项目，全部实践课程采用自编实践教学指导教材和国家规划教材相结合的方式。根据课程特点，采用“学训交替”“顶岗实习”等多种工学结合的教学方法，配合多媒体教学、视频录像等现代教学手段。聘请行业企业专家进行行业前沿设计理念、设计文化及管理、职业道德教育等内容的讲座。对于设计生产密切相关的课程，推行理实紧密结合的“教、学、做”一体化的教学模式，让学生在顶岗实习训练过程中身临“职业环境”，使学生在真实的职业工作环境和岗位上增长专业知识、感受工作氛围、体验工作情境，使毕业生完成岗位适应性训练。与企业合作开发虚拟流程、虚拟工艺、虚拟设计、虚拟生产等数字化教学资源，搭建校企数字传输课堂，将企业的生产过程、工作流程等信息实时传送到课堂，使企业兼职教师在生产、工作现场直接开展专业教学，实现校企联合教学。

### （五）教学评价

教学效果考核应体现以能力考核为重点的原则，根据项目教学的实际特点，实施分阶段考核，注重学习过程的检查和控制，从创意思维训练、动画设计核心技术中掌握动画专业软件操作，提高职业操守、学习态度、团队合作精神、交流及表达能力、组织协调能力等，进行全过程、多方面综合考核，采用过程性考核和终结性考核相结合，重点考核学生运用所学知识解决实际问题、完成工作任务的能力。在常规评价方法基础上，结合影视动画专业的特色采取以下两种方法作为评价考核。

互评法：一个班级可以形成 2-5 个制作小组，在完成作品后以答辩方式向全班展示自己的作品，由全班进行评价，最终由教师点评和评定分数。此方法既锻炼了学生的自我表达能力，同时又锻炼了学生的评价能力，在老师的评价引导下逐步提高审美能力。

企业评价法：每门课程考试均以大作业（作品）形式提交，邀请或送交相关企业进行评估，从企业的角度对学生学习成果与教师的教学效果进行评价。学生始终以企业的标准为衡量标准，不断跟进，直至达到企业的要求。教师可以通过企业评价的回馈，对教学方法与教学效果进行检验，教学成效明显。

科学规范的评价体系是检查教与学的有效手段，是促进教育教学管理规范化、制度化、保证教育教学改革的顺利实施、全面提高教育教学质量。建立以事先预防、过程检查与及时纠偏为主线的教育教学质量评价体系。切实推行师德教育与“三证制”评价制度。注重对学生思想品德评价、课内质量评价、创新能力评价、职业技能、以及教学效果评价。因为教学质量的好坏与教学模式、课程体系和内容、教学方法和手段、教学管理、以及产、学、研结合等环节有着直接的关系。着力职业能力的培养，对影响教育教学质量的有关因素进行归类分析，建立由学院、系部、教研室。以及教师评学、教师互评、学生评教等多层次、多角度的检查与评价体系。从校内教学评价（目标和课程体系，师资和产学研等），学生职业能力评价（能力与素质、就业率）结合广告行业职业资格标准，进行职业能力评价。建立毕业生质量跟踪与信息反馈制度，及时了解用人单位对人才培养方案的认可度和满意率。建立教师评价制度，同时结合教师职务分类，以制度业绩考核为核心，建立由品德、知识和能力构成的专业教师考核评价体系，注重职业道德修养和教学实绩

## **十五、 质量保障**

（一）学校和二级学院应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度、完善课堂教学、教学评价，实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

（二）学校、二级学院应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学记录，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（三）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标

达成情况。

（四）专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

## **十六、 编制说明**

1. 学生毕业后可继续在常州工业职业技术学院艺术创意学院进行专接本教育，合作学校为南京艺术学院，对接专业为视觉传达设计专业。
2. 各专业可根据需要自行添加其他说明。

附件：主要课程内容（一门课程一张表）



## 影视动画专业核心课程

课程名称	三维动画设计与制作		
开设学期	第四学期	基准学时	80
<p>职业能力要求：</p> <p style="padding-left: 40px;">(1) 热爱三维动画，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神。</p> <p style="padding-left: 40px;">(2) 具有较好的团队合作精神，养成及时沟通的好习惯。</p> <p style="padding-left: 40px;">(3) 自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决问题的方法。</p> <p style="padding-left: 40px;">(4) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>整个课程从运动规律的基本原理学起，图文并茂介绍了人物的基本运动规律，动物的基本运动规律以及自然的基本运动规律与绘画技法等。使学生学会带着专业知识去观察生活，认识感受运动规律。通过临摹与默写大量的运动规律习作，达到学生能基本表达各种运动规律现象。软件部分讲解初级课程(动画概念、基础动画、角色设置基础知识)，略讲中级课程(骨骼系统、蒙皮、角色动画、动力学等)，使学生对三维动画有初步认识与一定的软件操作能力。</p> <p>讲解动画设计与制作要领，剖析游戏、动画片中角色动作、表情案例；通过设计和模仿游戏、动画片中角色动作、表情进行项目化训练，使学生亲身体验行业岗位标准与企业工作环境；大大提高了学生角色制作和创作能力，增强了学生的团队协作意识。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>通过课程的学习培养学生具备动画师、绑定设置等方面的岗位职业能力，能够对角色进行骨骼设定，以及角色的表情动作和肢体动作进行相关创作等方面的能力，能够掌握运动规律，并且能够制作有故事情节的小动画，或者短片作品。</p>			

### 三维动画课程具体目标

序号	教学内容	毕业要求指标点	知识目标	能力目标	素质目标
1	动画制作流程	学会三维动画短片创作的基本方法	知道动画片的创作流程	熟悉自己所学的是处于整个流程里的哪个环节	养成良好的团队协作能力，多与人沟通交流。
2	骨骼绑定	绑定的骨骼可以满足动画师的动作调节	骨骼的创建，修改以及常用属性调整	熟练掌握骨骼 IK 以及控制器的装配	培养观察的好习惯，多了解人物，动物等生物的骨骼结构
3	运动规律	形成三维动画短片制作的基本工作规范	运动规律的作用	掌握缓入与缓出、预备动作、挤压拉伸、圆弧动作等等常用运动规律	生活中多观察各种人物，动物的肢体动作，勤观察，多分析
4	动画实例制作	形成三维动画短片制作的基本工作规范	三维动画流程	要基本具备模型制作能力、贴图材质处理能力、动画制作、灯光调节能力	热爱三维动画，在日常工作学习中能够吃苦耐劳，积极发扬团队协作能力。

课程名称	游戏动画美术基础		
开设学期	第一学期	基准学时	60
<p>职业能力要求：</p> <p>(1) 有一定素描基础，能够绘制画面。</p> <p>(2) 有一定色彩基础，能够绘制画面。</p> <p>(3) 有动画、游戏网络学习能力。</p> <p>(4) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。</p> <p>(5) 具备对角色、场景、道具绘制深入能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>进行影视动画美术基础与专业的影视设计基础的学习，培养学生正确的观察方法和对形态的敏锐感受力、能理解和表现对象的形体结构，在提高造型能力的基础上培养专业的影视设计能力，进一步为学习专业课程打下良好基础。</p> <p>讲授色彩基本理论，培养学生掌握正确的观察、表现方法，提高学生对色彩的感受和表现能力。通过色彩基本应用、色彩造型与色彩关系的训练进一步提高到学生具有色彩表现形体、空间、气氛、情感的能力；</p>			
<p>课程内容：</p> <p>掌握概括、夸张、变形要素，加强速写和默画练习及多种技法训练，通过对优秀动漫作品的临摹、对影视及动漫作品色彩与技法基本掌握。进行电影、游戏、动画片色彩分析，通过临摹电影、游戏、动漫片中场景与角色使学生对影视动画色彩有初步认识。</p> <p>在素描色彩美术基础上学习手绘板绘画，掌握基础的电脑绘画艺术表现手法；通过学习角色、场景、道具绘画，了解各类 cg 作品中质感、色彩、光影、空间的表现方法和技巧，能进行 cg 作品绘画制作。为专业学习打下良好的表达基础。</p>			

课程名称	影视短片摄制		
开设学期	第三学期	基准学时	80
<p>职业能力要求：</p> <p>(1) 能熟练操作影视相关设备，摄影摄像机（主流 sony、佳能等）进行拍摄照片、视频。</p> <p>(2) 熟练进行素材采集，并对素材进行处理。</p> <p>(3) 热爱影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神。</p> <p>(4) 具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。</p> <p>(5) 养成良好的爱岗敬业、吃苦耐劳精神，和刻苦钻研、团结合作的职业道德，为后续的从事影视设计相关工作打下坚实的基础。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>学习短片剧本台本写作,讲解视听语言基础知识，电影片段拉片学习。学习表演录音基础理论、表演基本技能，学习角色表演，肢体语言、表情、对白独白等。学习不同种类影片在制作流程中的表演教程，根据台本进行着装表演拍摄。将结合影视形象设计内容进行具有原创性、主题性、故事性内容的拍摄。注重拍摄专业性的实际操作练习，提高学生的实拍技巧、应用能力和审美水平，了解在影视制作中的摄像理论与技能，掌握表演摄像录音相关的基本技能，通过学习剪辑使学生有后期制作等综合性基础能力。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>学习培养学生摄影、摄像、剪辑、录音等方面的岗位职业能力，分析影视短片的结构设计、解决影视短片前期策划、中期拍摄、后期制作等方面的能力，能够掌握影视前期脚本写作、利用相机、摄像机拍摄技术对人物或风景进行拍摄处理，后期软件制作有动感的适合在光盘/网络传播、展示的各类视频短片作品。</p>			

课程名称	游戏设计与制作		
开设学期	第四学期	基准学时	80
<p>职业能力要求：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</li> <li>(2) 能熟悉三维软件的操作应用。</li> <li>(3) 初步掌握游戏模型制作技巧。</li> <li>(4) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。</li> <li>(5) 具备对角色、场景、道具绘制能力。</li> </ul>			
<p>课程目标：</p> <p>讲解场景及道具设计与制作要领，剖析游戏、电影中场景及道具案例；通过设计和模仿游戏、电影中场景及道具案例制作或校企合作教学，使学生亲身体验行业岗位标准与企业工作环境；大大提高了学生场景及道具制作和创作能力，增强了学生的团队合作观念。为学生将来在动画、游戏类行业领域进一步发展打下良好基础。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>讲解角色设计与制作要领，剖析游戏中角色案例；通过设计和模仿游戏中角色案例制作或校企合作教学，使学生亲身体验行业岗位标准与企业工作环境；进一步学习三维模型制作；使学生对建模有进一步的认识，具备对角色、场景、道具三维建模基本能力。学习三维展 UV, 三维贴图的绘制, 材质渲染；具备对角色、场景、道具三维贴图基础能力。</p>			

课程名称	影视后期制作		
开设学期	第三学期	基准学时	64
<p>职业能力要求：</p> <p>(1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</p> <p>(2) 能熟悉 After Effects 软件的操作应用。</p> <p>(3) 初步掌握影视动画合成技巧。</p> <p>(4) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。</p> <p>(5) 能与客户进行沟通，制定满足客户需求策划方案。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>通过本课程的教学，要求学生系统学习 Adobe After Effects 软件的影视特效制作方法，并采用一系列的实例来学习和掌握数字视频方法。通过本课程的学习，使学生熟练 After Effects 软件的操作，掌握特效动画及参数的制作方法，能独立设计制作较复杂的特效。为今后从事视频编辑、后期特效等工作奠定坚实的基础，为学生将来在影视特效类行业领域进一步发展打下良好基础。</p> <p>(1) 了解影视动画特效基础知识；(2) 了解影视特效软件基础；</p> <p>(3) 掌握 2D、3D 影像合成技术；</p> <p>(4) 掌握 After Effects 软件的影视片头动画制作方法；</p> <p>(5) 掌握 After Effects 软件的动画特效制作方法。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>After Effects 软件的基础操作</p> <p>After Effects 软件创建精彩字效；</p> <p>After Effects 软件动态元素、炫目光效</p> <p>After Effects 软件三维空间、抠图</p> <p>综合实例制作</p>			

课程名称	影视剧本与分镜		
开设学期	第四学期	基准学时	64
<p>职业能力要求：</p> <p>(1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</p> <p>(2) 剧本、文案写作能力。</p> <p>(3) 掌握和控制工作进度，合理安排时间。</p> <p>(4) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。</p> <p>(5) 分镜头绘制能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>本门课程是门综合性课程，属于理论指导实践，是在基础课程和专业课程的基础上进行的实践性教学环节。它具有综合性强、涉及面广和实践性强等显著特点，影视广告主要包含广告创意文案及文字台本写作、影视广告视听语言、影视广告拍摄制作及微电影广告短片创作等；让学生直接参与实际项目制作训练。进一步增进学生理论联系实际的能力，培养独立表达设计思想和见解的能力，提高综合运用所学知识独立分析、解决实际问题的能力，增强学生影视广告创意策划、前期设计、中期制作、后期制作能力，同时也为摄制专题片和微电影奠定基础。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>通过学习剧本与文字台本基本知识，让学生对剧本创作及改写成文字台本有正确认识和能力。通过学习分镜头基本理论知识与绘制让学生能认识到脚本的重要性，学会用镜头语言讲故事，了解分镜头制作流程与方法，尝试短片创作的前期设计工作。</p> <p>掌握影视创作前期的剧本、文案写作；</p> <p>掌握影视创作前期的文字台本创作、脚本设计。</p> <p>掌握分镜头绘制创作。</p>			

课程名称	影视广告创作		
开设学期	第三学期	基准学时	64
<p>职业能力要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</li> <li>(2) 掌握影视广告创作前期的广告创意、文案写作。</li> <li>(3) 掌握拍摄前准备，拍摄进程表与团队协作安排。</li> <li>(4) 掌握视频录摄的基本方法与技巧。</li> <li>(5) 掌握影视灯光艺术与技术。</li> </ol>			
<p>课程目标：</p> <p>本门课程是门综合性课程，属于理论指导实践，是在基础课程和专业课程的基础上进行的实践性教学环节。它具有综合性强、涉及面广和实践性强等显著特点，影视广告主要包含广告创意文案及文字台本写作、影视广告视听语言、影视广告拍摄制作及微电影广告短片创作等；让学生直接参与实际项目制作训练。包含影视广告的策划创意、前期设计、中期制作、后期制作四个阶段。</p> <p>通过这一具体设计实施的重要环节，进一步增进学生理论联系实际创作能力，培养独立表达设计思想和见解的能力，提高综合运用所学知识独立分析、解决实际问题的能力，增强学生影视广告创意策划、前期设计、中期制作、后期制作能力，同时也为摄制专题片和微电影奠定基础。养成良好的爱岗敬业、吃苦耐劳精神，和刻苦钻研、团结合作的职业道德，为后续的从事影视设计相关工作打下坚实的基础。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>学习影视广告的分类创意、脚本、制作流程；通过实践训练，使学生掌握商业与公益影视广告创作与制作。理论艺术技术结合讲解，剖析影视及广告项目案例，该课程在实践环节，将分小组进行影视广告创作，撰写脚本、拍摄、三维制作、后期制作。通过创作和临摹影视广告作品，使学生亲身体会商业与公益影视广告创作与制作；对影视广告有较深的理解；增强了学生的创作、制作及团队合作能力。</p>			