

数字展示技术专业

人才培养方案

数字展示技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字展示技术

专业代码：610209

二、入学要求

参加普通高招的高中毕业生及对口升学的中职毕业生

三、修业年限

三年

四、职业面向

主要在数字媒体、数字创意、数字展示等企事业单位从事商业地产、文化博物馆、科技馆、主题公园、大型活动等商业环境的数字展示文案策划、创意设计等工作。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养具备现代数字展示技术与传统展示设计的理论知识，具备计算机多媒体技能，熟悉展示专业各项业务，可胜任展览展示策划与设计、多媒体互动技术、虚拟现实技术、视觉陈列设计、产品造型设计、三维动画设计和空间设计效果表现等岗位的高素质技术技能型人才。

（二）培养规格

1.专业知识结构

掌握美术基础知识，掌握色彩构成和立体构成要素，熟练掌握图形图像处理，

熟练掌握音频视频的编辑与加工，熟练掌握平面作品的设计能力，熟练掌握展示空间的设计，掌握虚拟现实交互应用技术，具备较强的虚拟现实资源设计和交互开发技能。

2.能力结构

有较强的设计文案表达能力，具备数字展示产品的数字模型设计能力；具备数字展示产品的数字视频合成及剪辑能力；具备数字展示产品的人机交互设计能力；了解数字展示产品的发展方向，掌握数字展示技术专业的相关知识技能，具备在相应环境下数字展示创意策划与流程设计能力。

3.素质结构

具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力，具有良好的审美能力，了解传统展示设计的理念，熟悉展示专业的各项业务，有一定的活动策划能力；了解数字展示的产权保护及相关法律法规和行业规范，具备数字展示项目的开发及管理能力。

六、课程设置及要求

公共基础课程：思想政治理论课、马克思主义理论类课程、语文、数学、外语、健康教育、体育、军事课、心理健康教育、职业发展与就业指导、影视后期处理、UI设计、艺术欣赏、应用文写作

专业（技能）课程：实用美术基础、素描、Office高级应用、字体与图案设计、图形图像处理、构成设计、平面动画、CorelDraw、Adobe Illustrator、广告设计与制作、After Effects、AutoCAD、海报设计、VR设计、Maya、3DsMax、EDIUS、展示展台设计等课程。

各主干专业课程的课程标准见附录。

七、教学进程总体安排

全学程总计 2645 学时，学生毕业需修满 165 学分。

表 1 数字展示技术专业课程设置及教学学时分配表

项目		学分	学时数	百分比 (%)	教学活动安排					
					第一学年		第二学年		第三学年	
					14 周	16 周	16 周	14 周	0 周	0 周
理论 学时 分配	职业核心能力课程	38	450		18	12	6	2		
	专业基本技能课程	14	150		10	4				
	专业核心技能课程	51	400		0	12	24	18		
	职业拓展课程	8	60		0	0	0	8		
	人文素质选修课	4	20		2	2	0	0		
	合计	115	1080							
实践 学时 分配	课内实训		690							
	实践教学周	31	775			100	100	100	475	
	军训、毕业教育等	3	100		75					25
	合计	50	1565							
考试周安排					20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	
总计		165	1080(1565)							
理论教学与实践教学比例		1: 1.4491								
实践学时（含课内实训学时比例）		1565/2645=59.16%								

注：1.理论学时分配中的学时数纯理论学时，括号内为课内实训学时；

2.实践教学每周折合 25 学时。

表 2 课程结构比例表

课程类别		学时、学分比例			
		学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
必修课	职业核心能力课程	570	21.55%	38	24.83%
	专业基本技能课程	210	7.94%	14	9.15%
	专业核心技能课程	810	30.62%	51	33.33%
选修课	职业拓展课程	120	4.54%	8	5.22%
	人文素质选修课	60	2.27%	4	2.61%
实践课（不含课内实训学时）		875	33.08%	38	24.83%
总计		2645		153	

表3 数字展示技术专业理论课（理实一体课）教学进程安排表

课类	课程名称	学分	学时安排			理论教学活动周数及课内周学时					
			总计	理论	课内 实训	第一学年		第二学年		第三学年	
						14周	16周	16周	14周	0周	0周
职业核 心能力 课程	思想道德修养与 法律基础	4	60	60	0	2	2				
	毛泽东思想中国 特色概论	4	60	60	0			2	2		
	体育与健康	6	90	10	80	2	2	2			
	高等数学 1	8	120	120	0	4	4				
	英语	8	120	120	0	4	4				
	计算机基础	4	60	30	30	4					
	大学生职业发展 与就业指导	2	30	20	10			2			
	军事理论	2	30	30		2					
小计	38	570	450	120	18	12	6	2			
专业基 本技能 课程	实用美术基础	2	30	30	0	2					
	*▲Office 高级 应用	4	60	30	30	4					
	素描	4	60	60	0	4					
	字体与图案设计	4	60	30	30		4				
	小计	14	210	150	60	10	4	0	0		
专业核 心技能 课程	*▲图形图像 处理	4	60	30	30		4				
	*▲构成设计	4	60	30	30		4				
	*▲平面动画	4	60	30	30		4				
	▲CorelDraw	4	60	30	30			4			
	*▲Adobe Illustrator	4	60	30	30			4			
	▲广告设计	3	60	30	30			4			
	▲After Effects	4	60	30	30			4			
	*▲AutoCAD	4	60	30	30			4			
	▲海报设计	3	60	30	30			4			
	▲VR 设计	4	60	30	30				4		
	▲Maya	4	60	30	30				4		
	▲3dsMax	4	60	30	30				4		
	EDIUS	3	60	30	30				4		
展示展台设计	2	30	10	20				2			
小计	51	810	400	410	0	12	24	18			
职业拓 展课程	影视后期处理	4	60	30	30				4		
	UI 设计	4	60	30	30				4		
	小计	8	120	60	60	0	0	0	8		
公共选 修	中文录入	2	30	10	20	2					
	应用文写作	2	30	10	20		2				
	小计	4	60	20	40	2	2	0	0		
合计	115	1770	1080	690	30	30	30	28			

注：1.课内实训包括实验、随堂技能训练、随堂实习。

2.*为证书、▲为专业主干课程。

3.职业拓展课程。学生可以根据自己的兴趣来选择不低于 10 学分的职业拓展课程。

表 4 计算机应用技术专业集中安排的时间教学环节进程表

序号	实践教学内容	学分	考核方式	实践教学时间安排					
				第一学年		第二学年		第三学年	
				1	2	3	4	5	6
1	入学、军训	2	实习成果、操作考核	3周					
2	市场调查	1	实习成果、调查报告		1周				
3	图形图像编辑	3	实习成果, 技能认证		3周				
4	计算机辅助设计	4	实习成果, 技能认证			4周			
5	多媒体技术应用	4	实习成果, 操作考核				4周		
6	展示设计	4	实习成果, 操作考核					4周	
7	室内设计	4	实习成果, 操作考核					4周	
8	产品外观设计	3	实习成果, 操作考核					3周	
9	软装设计	3	实习成果, 操作考核					3周	
10	虚拟现实设计	5	实习成果, 操作考核					5周	
11	毕业实习与毕业设计	5	实习成果, 操作考核						17周
12	毕业教育								1周
合计		38		75学时	100学时	100学时	100学时	475学时	450学时

八、实施保障

(一) 师资队伍

构建双师结构的师资队伍,是提高高职院校核心竞争力的关键,本专业大力开展校企合作办学模式,一方面通过支持教师参与产学研结合、专业实践能力培训等措施,提高现有教师队伍的“双师”素质;另一方面重视从企事业单位引进既有工作实践经验、又有较扎实理论基础的高级技术人员和管理人员充实教师队伍。

(二) 教学设施

教室全部配备黑板、投影仪、音视频播放设备。

实训室分为平面设计实训室、多媒体实训室、3D 设计实训室、展示展台设计实训室、虚拟现实实训室。其中,平面设计实训室要配备计算机、各种平面设

计软件等。多媒体实训室要配备教师及学生用计算机、相关软件、相关网络设备、电子教室、多媒体设备等。3D 设计实训室要配备 3D 扫描设备、3D 打印设备、配套的计算机、相关软件等。展示展台实训室要配备展览企业教学模拟软件、会议企业教学模拟软件、专业观众信息采集教学模拟软件、专业观众信息管理教学模拟软件等。

（三）教学资源

本专业的教学资源包括课程资源、实训资源、项目实战、智能测评、信息技术中心、素材资源。

通过教学活动，不断丰富完善本专业各主干专业课程的课程标准、与教材配套的教学课件、教学视频、岗位介绍、操作演示、虚拟互动、习题试题、模拟软件等。

（四）教学方法

为了使学生理论与实践相结合，熟练地掌握所学知识，具有较强的动手能力。常用的教学方法有：项目教学法、案例教学法、理论实践一体化教学法、现场教学法、任务驱动教学法。

除此之外，开放式教育是数字展示技术的特色教学方法之一。此教学方法对于学生创新能力的培养及个性的发展提供了比较好的空间。

（五）学习评价

学习评价应关注学生的个体差异，可以采用绝对评价标准、相对评价标准和个性化评价标准相结合的多元化结构。重视过程评价，重视实践能力的情境化评价，评价要为培养学生解决问题的能力 and 创造力服务。评价的依据是教学目标，评价的方式可采用量化评价与质性评价相结合。

（六）质量管理

加强课堂的常规管理，优化教材知识点选择和教学方法调控，灵活进行教学模式切换，从而提高课堂教学的效益。加强教学质量检查，提高教学质量监控的能力。认真执行“教学督导”等制度，严格执行学校的考试纪律和课程考试考核管理制度等措施，以保证教学计划顺利实施。加强学生的学风培养、形成自主的学习氛围。在学风培养的过程中要侧重做好教学常规管理工作，引导学生在预习、听课、实验、复习、作业、拓展课外知识等方面养成科学的态度和良好的习惯。

九、毕业要求

英语应用能力方面：要掌握 3500 个词汇量，能够通过高等学校英语应用能力考试（Practical English Test for Colleges）A 级考试（60 分以上）。

专业技能方面：最少通过 2 门的技能考试的鉴定。

十、附录 各专业主干课课程标准

（一）《图形图像处理》

1、课程概述

《图形图像处理》是计算机专业的核心技能课程，本课程是广告设计与制作、动漫设计与制作、海报设计专业的基础必修课程。主要介绍图形图像设计的基本概况，包括图形传达的内容有哪些，图形设计活动最有价值的因素等。图形图像设计对于艺术设计相关的各个专业都是一项必要的训练，也是从事设计工作过程中必然要接触到的设计实践，图形图像设计不是一个独立的艺术领域，它存在于与艺术设计相关的每个设计领域，经常占据十分重要的地位。

在此基础上,提高分析问题和解决问题的能力;提高学生的艺术修养, 本课程主要学习图形图像的处理能力,能够进行图形图像的创意联想,能够将语言文字转化成图形图像的视觉形象化,利用图形图像设计与大众社会展开沟通活动。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标：

了解图形图像的传播意义。

理解共生、正负形等图形图像。

理解图形的视觉文化。

能力目标：

能够进行创意联想练习；

将无意形转化为有意形；

语言文字的视觉形象化转换；

能够进行连续性的视觉表述；

能够熟练掌握图形设计的方式方法；

能够进行图形图像处理的简约设计；

(2) 过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析，以及教学组织安排，本课程采用项目教学，并在项目教学过程中体现工作过程结构的完整性（获取信息、计划、实施、评价）和要素的全面性（任务、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员与工作成果）来安排教学内容，使学生达到职业能力要求。

(3) 情感态度与价值观目标

使学生具备良好的文化知识素养，具有与人沟通、友好合作的实践能力，具备团队意识、组织协调能力和责任感。具有不断创新，与时俱进的思想品质，具有终身学习理念，具有良好的职业道德素质、心理素质。为今后进行广告设计与制作、动漫设计与制作、海报设计与制作打下良好的基础。

3、课程内容标准和要求

学习项目	工作任务	知识内容及要求	技能内容及要求	学时
项目一	图形图像设计的基本概念	了解图形图像的基本发展史	具备优秀图形图像的鉴赏能力	6
项目二	视觉创造的联想	了解图形图像的联想方式	创意联想的练习 语言文字的视觉形象化转换	8
项目三	图形图像的设计方法	了解图形变化的多种类型	能熟练掌握正负图形的设计方法	14
项目四	图形图像设计的创意	了解图形设计的思维想象	用同一主题元素表现不同的主题 同一主题元素	4
项目五	图形图像的视觉文化	了解“冰山定律”	虚像知觉的制造 简约的图形设计	8

项目六	图形的系列表现	了解不同时期的连续创造	能进行连续性的视觉表述 选择不同的侧重点分别描述 各方面元素平行展开	12
项目七	图形的视觉表现	了解“丽梦”的视觉表现	水墨的意境和表达 视觉的艺术魅力	8
合计				60

4、实践教学环节

教师应根据不同学生的学习能力和接受能力，因材施教，发挥接受和学习效果好的学生独特的带动作用，制定符合不同层次的学生可以接受的实践教学内容。教学要采用积极引导的教学方法，给予学生适当的鼓励，开发学生自主学习的能力，激发学生的学习兴趣，要充分利用图片、视频播放、多媒体等教学手段。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右，安排在《构成设计》、《海报设计》、《广告设计》这些课程之间开设。

(2)学时安排

项目一，6 学时；项目二，8 学时；项目三，16 学时；项目四，6 学时；项目五，8 学时；项目六，12 学时；项目七，8 学时。

(3)教师素质要求

专任教师：具备专业的设计基础，有良好的沟通与创作能力，有完备的设计基础、技术相关知识，具有设计专业或相关所学专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关的设计类证书，参与设计作品比赛并且热爱教学工作，具有图形图像处理的专业技能。

(4)校内外实训条件

校内实训实习室，学生用铅笔、勾线笔、水彩、色铅笔、马克笔等多种画具结合使用，画在铜版纸，白板纸等标准规格的纸张上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5)考核与评价建议

本课程的考核采用理论与实践相结合的方式，理论知识以书面的形式采用试卷形式作答，结合所设计的图形图像的视觉表现力作品。用成长型发展型的眼光客观，全面的进行考核与评价。

建议采用的评价标准如下：考核由 2 个部分构成：第一部分为平时成绩，即学生平时的图形图像练习作业。根据完成情况给定分数算平时成绩。第二部分为考核成绩，包括理论试卷成绩和期末作品成绩。（期末作品为学生完成的图形图像设计作品（教师给定范例，让学生结合范例的标准自由发挥进行图形图像设计并配上文字说明）。

6、相关参考规范

1. 《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》

2. 《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编

3. 《图形设计》，上海人民美术出版社，崔生国编著

4. 《图形设计——突破日常经验的视觉创意》，中国纺织出版社，王萃思主编

（二）《构成设计》

1、课程概述

构成设计，是德国包豪斯现代设计基础课体系中的重要内容，20 世纪 80 年代引入我国，作为艺术院校主要的艺术设计基础学科。20 多年来，已形成较为完整的教学体系。设计构成是现代艺术设计造型、创意的基础，它主要阐述了设计形式的规律与法则，将感性的设计因素与理性的设计思维结合起来，是所有学习、研究和参与设计行业的设计成员必须掌握的一门基础学科。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

掌握平面构成的形式美法则；掌握平面构成的设计方法；熟练掌握重复、渐变、特异、发射、肌理、密集、空间等构成；掌握色彩的基本常识；熟练掌握色彩与心理；熟练掌握各种色彩对比与调和的构成方法；能熟练完成同类色、互补色、对比色对比，面积、冷暖对比，及以上色彩的调和；掌握立体构成的设计方法。

(2) 过程与方法目标

理解与创造性思维能力；分析、判断、应变能力；自主学习能力；审美能力；语言文字能力。

(3) 情感态度与价值观目标

培养学生的创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平；培养学生诚实、守信、按时交付摄影作品的时间观念；培养良好的人际沟通能力和团队相互合作的精神；培养自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力。

3、课程内容标准和要求

主要内容：平面构成/色彩构成/立体构成的基本原理；平面构成中形态之间的形式美法则；色彩构成的对比以及应用；空间立体构成的形式美法则；立体构成的基本形态要素以及构造方法；立体构成的概念，色彩构成的概念，点、线、面之间的关系，主流的设计理念。

课程要求：通过本课程的学习和实训，使学生先了解点/线/面之间的关系。学习点构成/线构成/面构成。通过简单的学习和认识。让其学习颜色与颜色代表的含义。分析身边的建筑物和产品。了解构成设计的鼻祖学校，包豪斯艺术设计学校。和学校的设计理念。通过多次联系和多方面的辅导，让其能够独立作出平面构成/立体构成/色彩构成/三大构成的设计作品。

4、实践教学环节

点、线、面基本要素的基础训练；形式美法则构成；重复、发射、渐变、特异、肌理构成；基本形的群化构成；色彩属性的推移训练；色彩的对比训练；色彩的调和训练；色彩感觉训练；白立体制作；透空柱体制作；组合体构成制作等。

5、教学实施建议

(1) 教学建议

运用多种教学方法来进行教学，方法、手段、教学为一体，实例教学法、小组学习法、多媒体演示等。并以每单元、每小结为一个课题，讲授理论知识的同时进行示范，让同学能够亲自操作并绘制设计图形，能够切身体会设计的原理。

(2) 学时安排：共 60 学时

构成设计概述：构成与设计的关系、目的、意义，共 2 学时。

平面构成：平面构成的基本造型元素，4学时；平面构成中的形态，2学时；平面构成中形态之间的关系，4学时；平面构成中的形式美法则，2学时；平面构成实训，8学时；共24学时。

色彩构成：色彩学的基本原理，4学时；色彩的对比，2学时；色彩与心理，4学时；色彩构成的应用，4学时；色彩构成实训，6学时；共24学时。

立体构成：空间基本形态要素的构成，4学时；空间立体构成的形式美法则，4学时；立体空间的构造方法，4学时；立体形态传达的视觉感受，4学时；共24学时。

三大构成在现代设计中的应用，共8学时。

学生课堂习作点评，4学时。

(3) 教师素质要求

主要任务是培养学生在广告、装潢等跟设计有关的工作岗位所需要的各项技能和相关专业知识。通过完成各种学习情境的学习，学生不但能够掌握平面构成的方法与色彩的专业知识和审美能力，还能够全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质，使学生通过学习的过程掌握工作岗位。

主要目的是学习理论知识使学生理解并掌握形式美的规律，通过相关课题的实践训练培养学生的形象思维能力、艺术思维能力和设计创造能力。培养学生的创造力和基础造型能力，使其掌握理性和感性相结合的设计方法，拓展设计思维；研究和利用色彩要素的搭配原理、规律、法则、技法而获得色彩审美价值的学说；要求学生立体形态进行科学的解剖，重新组合，创造出新的形态。

(4) 校内外实训条件

校内利用课堂来进行理论化的训练，并结合手绘练习；校外可以多参观一些艺术展或者美术展，提高自己欣赏美的水平，从而潜意识的培养自己的视觉感受，拥有视觉恒常性，在今后的设计中能够潜移默化的创作出更好地设计作品。

(5) 考核与评价建议

根据每堂课每小结的随堂练习，打出相应的分数；再根据最终的大作品来判断最终学生的学习情况。

6、相关参考规范

教材选用：《构成设计》 马靖 周启凤主编 清华大学出版社 2014

参考资料：《构成设计》 席跃良 编著 清华大学出版社 2001

《平面构成》 韩旭 编著 郑州大学出版社 2004

《立体构成》 卢少夫 编著 中国美术学院出版社 2004

《色彩构成教程》 北京理工大学出版社 2006

（三）《平面动画》

1. 课程概述

《平面动画》是数字展示技术专业的一门核心专业课程。主要培养具备较强的计算机操作技能，能熟练进行计算机动画设计和开发的技术应用型人才，通过本课程的学习，学生应具备动画设计与制作、交互式多媒体动画设计与制作能力，能从事网站动画设计、广告设计、MTV、多媒体课件制作等方面的工作。

2. 课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标：①让学生熟练掌握最新版本的 **Flash 8** 软件的各项功能。②掌握动画基础技术。③培养学生 **Flash** 动画设计创意的思维和技巧。④提高学生动画原创能力和动画设计能力，最终达到自主设计具有创意的 **Flash** 动画。

能力目标：①熟悉动画制作人员的工作内容。②熟练掌握 **Flash** 的基本知识以及操作技能。③培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。④培养学生团队协作能力。

（2）思想教育目标：培养学生的探索、自主创新学习能力。做 **FLASH** 动画，画面要健康，因此，必须对学生加强思想教育，树立法制观念。

3. 课程教学内容及要求

3.1 知识部分

3.1.1 **Flash** 动画基础

了解 **Flash** 的发展历程、工作环境及特点。

熟悉 **Flash** 文件基本操作、面板、工具栏操作

掌握动画参数设置

3.1.2 图形及文本对象的使用

设置绘图环境

绘图工具和绘图辅助工具的使用

文本对象的创建

3.1.3 基本动画制作

三种基本类型动画的制作

动画的概念

帧的概念及基本操作

逐帧动画的制作

④、变形动画的制作

运动动画的制作

引导动画

①、引导层的特性

②、运动引导动画的制作

遮罩动画

①、遮罩的特性

②、遮罩动画的制作

3.1.4 声音与视频

声音、视频的引入与编辑

控制声音与视频

MTV 的制作

3.1.5 交互动画设计

交互式动画基础知识

ActionScript 脚本语言

动态按钮的制作

通过按钮控制动画

组件的使用

3.2 技能部分

3.2.1 通过案例学习基础平面动画制作相关技巧，“文档属性”的设置、舞台的设置、帧的操作、绘图模式的使用

3.2.2 通过案例学习图形绘制的相关技巧

线条工具、铅笔工具和钢笔工具、椭圆工具、矩形工具、多角星形工具、

刷子工具和橡皮擦工具的使用。

颜料桶工具、颜色面板、渐变变形工具和墨水瓶工具的使用

选择、变形、旋转、移动和复制对象，以及图形的排列、组合和打散等操作技巧。

位图的导入、转换、选择区域等操作，以及文本编辑的技巧。

图层的基本操作、设计面板和一些图形编辑菜单的使用。3.2.3 通过案例学习平面动画制作的以下技巧，掌握逐帧动画、形状补间动画、运动补间动画、遮罩动画的制作方法。

3.2.4 通过案例学习集成媒体文件的技巧

学习如何添加和编辑声音、如何导入位图和位图填充。

掌握导入及编辑视频文件及利用时间轴控制视频的回放的方法。

3.2.5 通过案例学习制作交互动画的以下技巧

学习 AS 脚本的应用技巧，以及使用时间轴控制函数的技巧。

控制影片剪辑拖放函数的使用技巧、浏览器网络函数的使用。

3.2.6 综合实例制作

通过项目学习广告的制作技巧，广告的设计思路、Flash 动画中的常用镜头的选择、镜头切换的效果设定。

通过项目学习 MV 制作的相关技巧、MTV 制作的流程、动画素材的准备、音乐与歌词的同步、MTV 的优化与管理。

3.3 课程主要内容说明

本课程共 60 学时，课程的重点及解决方法：**Flash** 是一门集实用性、实践性、应用性于一体的课程，要求能够运用 **Flash** 进行多媒体动画素材的收集、整理和集成，制作高质量的动画效果，设计美观的字幕，熟练处理音频，视频，完成高质量的 **MTV**。在社会上有相应权威公司的认证考试，为了增强学生的知识能力结构，在授课过程中逐渐与认证考试的知识点接轨，即学完后，学生相应地能获得相应认证证书。

课程难点及解决方法：突出 **Flash** 软件的实际应用能力，注重以项目为引导，带动学生的自主创新、探索能力。

4. 学时数分配建议

《Flash》时数分配表

序号	教学 内容	总时数	其 中		备注
			理论时数	实训时数	
1	Flash 动画基础	8	4	4	
2	图形及文本对象的使用	8	4	4	
3	基本动画制作	16	8	8	
4	声音与声频	4	2	2	
5	交互动画设计	12	6	6	
6	综合实例	8	4	4	
7	课程考核	4	2	2	
合 计		60	30	30	

注：修完本课程，经考核合格可取得 5.0 个学分。

5 实施建议

5.1 教学组织建议

5.1.1 教学过程中，立足于加强学生实际操作能力的培养。采用项目教学，以工作任务引领教学，提高学生的学习兴趣，激发学生学习的内动力。该课程强调以综合素质为基础，以专业技能为本位的教育理念，加强动手操作能力的培养。实践教学具有多样性，培养学生分析问题、解决问题的能力我们的实践性教学包括实训、作业、课程设计、综合实训等环节。

5.1.2 制作动画的前提是具有一定的设计思想和素材处理加工能力，所以该课程不是一个独立于本专业之外的计算机课程，它是立足于一些前导课之上，该课程应设置在《美术基础》、《Photoshop》、《摄影摄像》等课程之后。

5.1.3 本课程采用项目教学法，以工作任务引领教学的“做中学”的方法，注重以企业项目为主，即采用项目导向，任务驱动，注重与实际工作环境相结合，与相关企业建立实习实训基地，创造良好的项目制作开发环境。在学期末，我们将传统单一实践变为集中一个时间段“综合设计”，抽出一段时间放手让同学结合本学期的教学实验内容，增强动手能力和创新能力的培养，突出职业教育特点，发挥自己的才能，以小组为单位合作创作动画短片，以巩固所学知识，增加实践经验。同时在实践教学过程中，应注意加强学生将理论联系到实践动手的能力，通过优秀作品的展示，拓展学生的思路，提高学生对于动画效果的整体把握能力，使学生能够完成完整的动画制作工作。

5.1.4 在教学过程中，要重视本专业领域新技术发展趋势，贴近社会，走近

行业。为学生提供职业生涯发展的空间，努力培养学生参与社会实践的创新精神和职业能力。

5.1.5 教学活动的安排符合学生的认知规律—由浅入深，注重教学内容的连贯性和整体性。

5.1.6 教学过程中教师应积极引导 学生提升职业素养，提高职业道德。

5.2 教学评价建议

5.2.1 本课程考核方式采用大作业考试形式。题目由教师自主命题，重在考查学生灵活应用所学知识分析和解决问题的能力。注重学生表现和学习过程的评价，评价学生应用知识的能力，侧重学生的职业能力考核。采用项目评价的评价过程。

5.2.2 应注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

5.2.3 关注评价的多元性，结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训、技能竞赛及考试情况，综合评价学生成绩。

5.2.4 课程成绩形成方式

序号	考试模块	评价目标	评价方式	评价分值
1	平时考核	作业	上机考核	10
2	阶段考核	阶段测验 2 次	上机考核	20
3	期末考核	期末考试	理论考核	70

5.3 课程教学环境和条件要求

课程教学采用机房授课的方式，利用图形图像专业实训室，配备专业制图软硬件计算机

5.4 教学资源开发与利用

5.4.1 注重校际间的合作交流，实现教学成果的共享，使先进的、可行的、适用的教学方法、教学评价能在各学校间快速推

5.4.2 积极与企业合作，根据企业需求及时调整和完善课程标准

5.5 其它

本课程充分体现任务引领的设计思想，课程实践性强。

6 建议选用教材：教材选用电子工业出版社《Flash CS5 动画制作-实例教程》

（四）《CorelDraw》

1、课程概述

《CorelDRAW》是目前使用最普遍的矢量图形绘制及图形图像处理软件之一，是数字展示技术专业的一门主干专业课，也是高职高专艺术设计专业、动漫、工业设计、印刷图文类专业学生岗位能力拓展领域的一门必修课程。通过本课程的学习，使学生能够绘制矢量图形；能够进行版面设计、位图编辑等，提高学生使用计算机从事平面广告设计的职业能力。CorelDRAW 作为图形类处理软件也是各大专美术院校电脑美术设计的重要课程之一。通过学习该软件可以使学生通过计算机辅助手段加强专业学习，使其将来能够在专业创作、平面广告、包装印刷等领域发挥作用，并为后续专业课程的学习作前期准备。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标：①熟悉国家标准和行业规范。②具备平面设计基本知识。③掌握 CorelDraw 工具箱中各工具的使用方法。④掌握 CorelDraw 各下拉菜单的应用方法。⑤掌握 CorelDraw 泊坞窗的使用方法。⑥掌握矢量图形的基本绘制方法和技巧。

能力目标：①能理解计算机图形图像设计中的位图、矢量图、分辨率等概念。②具有在 CorelDraw 中进行文件基本操作和视图显示控制的能力。③具有应用各种矢量绘图工具进行矢量图形的绘制和设计的能力。④具有应用交互式工具进行图形的调整和控制的能力。⑤具有熟练应用颜色调整工具、选择工具、文字工具对图形进行平面图设计的能力。

（2）过程与方法目标

本课程通过理论课程的学习，将理论方法应用于具体工作过程中，使学生熟悉 CorelDRAW 图形处理的功能，掌握一些基本的创作技巧。模拟各商场促销海报及公益宣传广告、艺术招贴、中秋节宣传招贴的制作，还有画册书籍设计、产品包装设计等，让学生掌握 CorelDRAW 图形处理设计方法和在实际工作上用到的基本技能，提高学生实际动手操作能力，培养学生独立思考解决实际问题的习惯和团队和合作精神。

本课程从应用的角度出发，通过“一个知识点、一个实例、一个结果、一段

评析和一个综合应用”的模式，透彻详尽的讲述 CorelDRAW 各个知识点，及在实际工作中的应用。同时，通过实例解析，让学生能够重新回顾、熟悉所学知识，为今后工作做好准备，打下坚实基础。

(3)情感态度与价值观目标：①具有良好的团队合作意识。②具有良好的自我表现、与人沟通能力。③养成自我学习的能力并做到活学活用，善于吸取他人经验教训的能力。④遵守劳动纪律，拥有良好的职业道德和规范、安全、环保、成本和质量意识。⑤具有良好的心理素质和克服困难与挫折的能力。

3、课程内容标准和要求

章次	标题	知识及技能内容	学时
1	认识 CorelDRAW	了解 CorelDRAW 的应用领域、主要特点、功能组成、基本术语，掌握 CorelDRAW 的菜单中版面设置、视图调整、浮动面板的控制、辅助工具的设置。	4
2	基本绘图	了解 CorelDRAW 的直线和曲线造型、绘制几何形、对象的基本编辑；理解直线和曲线造型、绘制几何形、对象的基本编辑，掌握钢笔工具、交互式连线工具、椭圆工具、绘制基本形状。	16
3	高级效果	了解作品的如何输出；理解图层的高级编辑、操作图层和样式、组织和管理对象。掌握应用和管理颜色填充、自由处理位图图象。重点掌握艺术字的编辑、段落文本的编辑、高级效果工具组等。	28
4	实例运用	了解 CorelDRAW 在平面设计中的应用。掌握一些基础的平面广告设计知识，重点掌握 CorelDRAW 在插画、招贴海报设计、画册书籍设计和产品包装的应用。	16

4、实践教学环节

教师应根据学生的接受能力及学习能力，制定符合不同层次的学生都能够接受的实践教学内容。在实践教学环节中，以项目为引导，以任务为驱动，在教师的指导过程中，给予学生适当的鼓励，调动学生的自主学习能力，使得学生能够在课程中，根据课程需求进行主动的探索。

根据本门课程实践性强的特点，要以应用为目的讲清基本概念、基本理论和基本方法，使知识易于理解、掌握和记忆。采用案例法联系生产实践，用讨论法引导学生思考，提出问题，并对其进行分析和解决，给学生留出一定的思维空间和活动时间，避免满堂灌。

5、教学实施建议

(1) 教学建议

《CorelDraw》课程与平面设计专业课程联系紧密，建议教学安排上在《构

成设计》课之后，在《展示展台设计》课程之前开设。应坚持以能力为本位，融知识、技能、态度为一体、贯穿以学生为主体，教师为主导的指导思想；教学内容以“够用、适用、实用”为原则。采用现场教学、案例教学、项目教学、讨论式教学、探究式教学等教学方法；①“边讲边做，讲授与做相结合”是实践教学的主要形式。“做”就是在机房通过大量的模拟装饰设计时 CorelDraw 在使用中会遇到的各种情况，让学生体验实践过程，强化理解和认识。为此要做到精讲精练，题目具有针对性。②工作情境教学法：模拟真实工作环境与任务需求，通过完成一个个具体的工作项目，让学生适应工作岗位的需求，培养学生理论联系实际，提出问题、分析问题和解决问题的能力。学生分小组设计实施完成任务，定期进行总结评比，并展示活动成果。

(2) 教学实训学时安排

章次	标题	讲授	实训	学时
1	认识 CorelDRAW	2	2	4
2	基本绘图	8	8	16
3	高级效果	14	14	28
4	实例运用	4	12	16
总计		26	38	64

实训项目	实训内容	学时
实训项目 1: CorelDRAW 基本知识	熟悉 CorelDRAW 的工作界面，掌握辅助工具的使用和设置	1
实训项目 2: CorelDRAW 页面操作	掌握页面的设置、视图的管理、辅助线及网格的设置	1
实训项目 3: 创建基本形状	掌握椭圆工具、矩形工具、多边形工具、基本形状工具的使用，掌握由基本形状组成的图形的制作	2
实训项目 4: 手绘等工具的使用	掌握手绘工具、贝塞尔工具、钢笔工具、形状工具等的使用，熟练绘制不规则形状	4
实训项目 5: 对象编辑	掌握选择、群组、锁定、对齐、分布对象	1
实训项目 6: 对象的修整	用造型工具修整对象	1
实训项目 7: 设置图形轮廓	掌握轮廓属性的设置	1
实训项目 8: 为图形填充颜色	掌握单色填充、渐变填充、图样填充和交互式填充	4
实训项目 9: 特殊效果的添加	熟练掌握调和效果和、轮廓图效果、封套效果、阴影效果、透明效果、立体化效果等特殊效果的添加	6
实训项目 10: 处理位图	熟练掌握编辑位图、用图框剪裁位图、位图效果	2
实训项目 11: 拼版技术	掌握印刷相关知识，印前输出准备及输出时的注意事项	1
实训项目 12: 实例运用	制作插画、海报、画册书籍、产品包装	12

（3）教师素质要求

应具备良好的师德和终身学习能力，具有本专业或相应专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟练的 CorelDRAW 软件操作能力，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

（4）校内外实训条件

校内实训实习室，学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

（5）考核与评价建议

加强实际的操作是 CorelDRAW 图形设计课程的关键。改革传统的出卷考试作为对学习结果进行评价的手段，结合学生的学习态度、工作作风、每个任务的完成情况综合评价学生的成绩，以学习过程评价为主，注重学生实践实训过程的评价，侧重学生的应用知识能力考核。总成绩按照“平时成绩×60%+期末考试成绩×40%”评定，期末考试采取机考形式，占总成绩的40%。平时成绩侧重过程考核，占总成绩的60%，其中包括实训成绩、书面作业、考勤情况和课堂表现等。

6、相关参考规范

1. 《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》
2. 《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编
3. 《突破平面 CorelDRAW X5 设计与制作深度剖析》，清华大学出版社，王新颖主编
4. 《画卷-CorelDRAW X5 从入门到精通》，清华大学出版社，亿瑞设计
5. 《CorelDRAW X3 平面设计与制作（第2版）》，高等教育出版社，张平主编

（五）《Adobe Illustrator》 60 学时

1、课程概述

《Adobe Illustrator》课程是理实一体化课程，是软件与信息服务专业和计算机应用专业的专业选修课。通过本课程的学习，能够熟练使用 Illustrator 的常用功能并绘制相应的矢量图形，能将矢量图形加工处理成新的素材，制作一些常见的文字或图形特效，基本的设计案例。最后能够使学生进行平面设计、企业形象设计、包装设计、技术插图或制版印刷设计，为毕业后从事相关专业职业岗位工作具备基本计算机应用以能力打下坚实的基础。

2、课程培养目标

职业关键能力目标

- （1）掌握 Illustrator 图形绘制和编辑
- （2）掌握 Illustrator 路径绘制与编辑
- （3）掌握 Illustrator 图像对象的组织
- （4）掌握 Illustrator 颜色填充与描边
- （5）掌握 Illustrator 文本和图表编辑
- （6）掌握 Illustrator 图层蒙版的使用
- （7）掌握 Illustrator 使用混合与封装效果
- （8）掌握 Illustrator 中效果的使用
- （9）掌握 Illustrator 中商业设计理念
- （10）让学生快速地掌握商业图形的设计理念和设计元素，达到实战水平

职业专门能力目标：提高学生的审美能力、掌握效果图制作整个流程、培养学生的设计能力、团队合作和沟通能力、培养知识的融会贯通和举一反三的能力、培养自主学习和创新能力。

方法能力目标：针对市场需求，以学生为本，采用循序渐进的项目构造学习情境，培养学生的专业能力、方法能力和社会能力。采用小组教学，融“教、学、做”为一体，培养学生的职业工作能力、团队协作能力和创新能力。保持课程的开放性，培养学生的可持续发展能力。学生通过完成项目，熟练掌握软件在广告设计、包装设计等领域的应用，最终达到包装设计师、平面设计师所需的要求。

3、课程内容标准和要求

章次	课题	知识要求	能力要求	教学建议	课时
1	Illustrator 基础知识	掌握 Illustrator 软件基本知识、熟悉工作界面	1、熟悉软件工作界面 2、文件基本操作 3、图像显示效果 4、标尺、参考线和网格使用	通过举例、演示的方法让学生熟悉基本操作的方法	2
2	图形的绘制和编辑	掌握基本图形工具、绘制、对象编辑操作方法	1、绘制线段和编辑 2、绘制基本图形 3、手绘图形 4、对象编辑	以课堂案例绘制饮料杯、标牌、动物为主线，熟悉工具使用，并通过绘制闹钟作为拓展来巩固图形绘制和对象编辑。	4
3	路径的绘制与编辑	掌握钢笔工具使用方法和技巧	1、认识路径和锚点应用 2、使用钢笔工具绘制图形以及转换 3、熟悉路径命令	以课堂案例绘制圣诞卡为主线，展开教学，熟悉钢笔工具绘制、锚点添加、删除、转换方法，并通过绘制海滩夜景插画作为拓展巩固路径命令的使用。	8
4	图像对象的组织	掌握多个图像对象的相关操作方法	1、对象的对齐和分布 2、对象和图层顺序 3、编组和控制对象	以课堂案例绘制果汁为主线掌握对象对齐和分布的各种操作方法，熟悉对象顺序排列，以案例绘制兔子为主线掌握图像编组操作。	4
5	颜色填充与描边	掌握颜色模式和填充类型，并熟悉各种填充方法。	颜色填充工具 填充类型 编辑描边 使用符号	以课堂案例绘制福字效果，掌握颜色填充的基本操作方法，通过绘制海底公园掌握符号的使用，课后拓展练习绘制播放按钮实例巩固知识点。在一个综合图形中应用不同种类的填充呈现不同效果，也就是色彩的合理搭配以及层次，用设计的元素和思维这些来突出效果。	6
6	文本的编辑	掌握文本编辑的方法、编辑种类和图文混排	创建文本 编辑文本格式 文本轮廓转换 图文混排	以课堂案例绘制建筑标识和百货招贴为主线熟悉路径文字和字符格式、文字格式、段落格式设置等操作，以制作音乐卡为主线拓展，熟悉图文混排。	6
7	图表的编辑	掌握创建图标的种类，以及修饰设置的方法	创建图表 设置图表 自定义图表	以制作生产图表为主线讲解图表种类和创建、图表设置等，以制作汽车宣传单为主线巩固基础知识，同时拓展图案图标制作方法。	4
8	图层和蒙版的使用	掌握图层含义、熟悉图层蒙版知识以及蒙版操作方法	图层的含义 制作图层蒙版 制作文本蒙版 透明度控制面板	以绘制路标为主线熟悉图层含义，掌握图层蒙版和文字蒙版的操作方法，以制作婚纱卡片为拓展熟悉透明度控制面板。	8
9	混合与封套效果	掌握混合效果和封套效果的使用方法	混合效果使用 封套效果使用	以篝火效果和绘制标志为主线，重点熟悉混合对象创建和效果以及封套的操作，以制作立体文字为拓展巩固知识点。	2
10	效果的使用	掌握效果的种类和样式，熟悉外观控制	效果简介 Illustrator 效果 Photoshop 效果 样式以及外观控制	以案例制作图标为主线掌握 Illustrator 效果添加，以绘制手写板为主线掌握 Photoshop 效果添加，通过美食主页拓展，熟悉样式和外观控制。	6

章次	课题	知识要求	能力要求	教学建议	课时
11	商业案例实训	综合应用 Illustrator 所学的知识点, 包括绘制图形、填充、文字效果样式、特效添加、图表设置、路径、图像对象等来完成商业案例的设计	1、绘制卡通书籍插画 2、制作服饰搭配书籍封面 3、制作数码相机广告 4、制作饼干包装	以四个项目任务为主线, 贯穿所学知识点, 使学生领悟设计的理念和元素的应用, 灵活使用工具。	10
合计					60

4、实践教学环节

教师应根据不同学生的学习能力和接受能力, 制定符合不同层次的学生可以接受的实践教学内容。课程以案例分解知识点, 通过课堂案例演练, 课后习题的拓展, 商业实训综合案例, 由浅入深, 系统的强调知识和技能的针对性和实用性, 理论与实践相结合, 使学生深入理解设计思想、理念以及元素在设计中如何体现。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右, 安排在《photoshop》、《海报设计》、《广告设计》课程之间开设。

(2)学时安排

章次 1, 2 学时; 章次 2, 6 学时; 章次 3, 8 学时; 章次 4, 4 学时; 章次 5, 8 学时; 章次 6, 8 学时; 章次 7, 4 学时; 章次 8, 8 学时; 章次 9, 4 学时; 章次 10, 8 学时; 章次 11, 12 学时。

(3)教师素质要求

授课教师必须具备以下条件: 本科以上计算机相关专业学历, 熟练掌握 **Illustrator** 软件, 并能利用 **Illustrator** 实现广告设计、字体设计、标志设计、VI 设计等; 具有较强的沟通能力; 具备对新知识、新技能的学习能力; 熟悉本行业的标准和设计流程。

(4)校内外实训条件

校内实训实习室: 本课程需要一间高性能联网的计算机实训室, 需满足每位

学生一台电脑。学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5) 考核与评价建议

本课程实施综合考评，注重考核学生掌握技能的水平，同时注重学习态度和最终成绩的关联，以全面综合地评定学生的能力。

考核方式如下：一、平时技能考核：布置课堂作业以及拓展实训项目，使学生能独立完成大部分的技能训练，小项目及活动的技能，均以个人为考核单位，在平时考核和记录。成绩包括学习态度及项目技能完成情况占总成绩 20%。二、阶段考核：复杂的大项目，对学生进行分组，任务由各小组成员共同完成。根据每个任务的完成情况，要求小组成员分别给出自评（25%），组内互评（25%），同时教师对任务小组的整体完成情况给出评价（50%）作为每位成员的共同分数。占总成绩 20%。三、期中考核和期末考核：在学生期中和期末课程学习结束后，统一参加技能考试。期中成绩占总成绩 20%，期末成绩占总成绩 40%。

6、相关参考规范

1. 《Illustrator CS5：设计与制作深度剖析》 清华大学出版社

2.《边做边学：Adobe IllustratorCS5 平面设计案例教程》边做边学：Illustrator 平面制作案例教程（附光盘 1 张） 人民邮电出版社。

(六) 《广告设计》 60 学时

1、课程概述

《广告设计》是数字技术展示技术专业的一门核心课程。其主要任务是使学生掌握不同广告媒体的特点与局限，了解广告传播方式以及制作与实施，无论在理论上还是在实践中都能正确掌握广告设计的基本规律和艺术法则，创造出新颖别致、具有创造思维的方案与作品来。并着重培养学生的审美素质，促进学生用心灵、思想感受设计，提高学生对美的鉴赏能力、对广告作品的鉴赏能力以及创

造能力。提高学生职业岗位适应能力，扩展学生的职业选择面，为将来的职业生涯奠定好基础。

2、课程培养目标

(1) 知识与能力目标

知识目标：

- ①掌握广告设计的基础知识及设计方法。
- ②掌握广告设计整个流程。
- ③掌握广告版面的方法和技巧。
- ④掌握广告设计的种类及特点。

能力目标：

- ①制定广告设计流程能力。
- ②具备设计定位、设计创意、设计能力的培养能运用写真方法表现设计成果。
- ③具有创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力。
- ④具有独立学习的能力，通过不断获取新的知识和技能，能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。

(2) 过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析，以及教学组织安排，本课程采用项目教学，并在项目教学过程中把真实的企业项目作为工作任务引入课堂，引导学生在完成任务的过程中模拟进入岗位角色，并以公司的工作制度、工作流程来要求学生完成作品的创作，使学生达到职业能力要求。

(3) 情感态度与价值观目标

- ①在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。
- ②公正坦诚、理解他人，尊重他人，乐于助人，学会与人相处。
- ③掌握和控制工作进度，合理安排时间。
- ④认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。
- ⑤有较强的环境意识。

3、课程内容标准和要求

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 1	广告设计概论	1、广告简史	4
		2、广告定义与分类	
		3、现代广告的功能和主要特征	
		4、广告设计的构成要素	
项目 2	广告设计的创意与表现	1、广告创意的思维方式	4
		2、中外优秀广告案例创意分析	
		3、广告创意的视觉表现形式	
		4、广告创意的表现手法	
项目 3	广告设计的艺术表现技巧	1、广告设计的基本要求	4
		2、设计原理（平衡、强化、比例、对比、和谐、秩序、视错、空白、节奏）	
项目 4	广告设计版面的编排	1、广告版面的编排原则	4
		2、广告版面的编排类型	
项目 5	报纸广告设计	1、制作单色报纸广告	8
		2、制作套红报纸广告	
		3、制作彩色报纸广告	
项目 6	POP 广告设计	1、悬挂 POP 广告吊旗的制作	10
		2、悬挂 POP 广告吊牌的制作	
		3、柜台展示卡 POP 广告的制作	
		4、地面货架式 POP 广告的制作	
项目 7	样本广告设计	1、单页样本广告的制作	8
		2、对折样本广告的制作	
		3、两折样本广告的制作	
项目 8	户外平面广告设计	1、站台广告的制作	8
		2、灯箱广告的制作	
		3、车身广告设计稿的制作	
项目 9	书籍装帧设计	1、书籍封面、封底、护封及书脊设计	8
		2、书籍扉页设计	
		3、书籍正文的排版设计	
项目 10	海报设计	海报案例	6
合计			64

4、实践教学环节

本课程所有学时在专业实训室中完成，实现教、学、做结合，理论与实践一体化。每学完一个案例都进行核心技能实训，此时学生是在校内课堂中完成（非真实工作环境，称为“假做”）教师精心设计的涵盖核心技能的实训题（非真实工作任务，称为“假题”）进行“假题假做”。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右，安排在《实用美术基础》、《字体与图案设计》、《图形图像处理》、《构成设计》、《CorelDraw》、《Adobe Illustrator》等课程之后开设。

(2)学时安排

项目 1, 4 学时；项目 2, 4 学时；项目 3, 4 学时；项目 4, 4 学时；项目 5, 8 学时；项目 6, 10 学时；项目 7, 8 学时；项目 8, 8 学时；项目 9, 8 学时；项目 10, 6 学时。

(3)教师素质要求

主讲教师应具备高校教师资格，具有学士或硕士学位和高教系列职称，具备较丰富的教学经验，能综合运用各种教法设计课程。应具有丰富的企业一线广告设计工作经验，具有相关职业资格证书，具有一定的教学经验及项目组织能力，并且需要有较强的责任心。

(4)校内外实训条件

校内实训实习室，学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5)考核与评价建议

本课程评价采用项目考核评价、平时成绩评价相结合的方式。总评成绩用项目拓展训练的平均成绩核算，其中项目考核评价成绩占总分的 80%，平时成绩评价占总分的 20%，课程总成绩为百分制，60 分以上（包括 60 分）算合格。

6、相关参考规范

1. 《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》

2. 《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编

3. 《广告学概论》，高等教育出版社，陈培爱主编
4. 《广告设计实用教程》，清华大学出版社，路明、徐帆编著
5. 《广告设计与制作》，武汉大学出版社，刘艺琴、郭传菁编著

（七）《After Effects》

1、课程概述

《After Effects》是计算平面设计专业的一门核心课程。学习使用 after effects 能真正的掌握计算机应用能力，熟练的操作影视后期合成软件，提高学生专业技能和专业实力，能在相关行业领域从事影视制作、栏目包装等工作的高素质、高技能人才。其总体设计思路是：着重培养学生影视后期特效编辑能力，具备影视后期编辑特效的知识。以工作任务为中心选择和组织课程内容，让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标：了解影视视频特效制作的原理，能够运用 AE 进行影视特效编辑。能够将 AE 与其他计算机绘图及动画片制作软件结合应用。理解动画片的后期合成流程，能够为动画片创作的完成做出贡献。

能力目标：能够熟练运用抠像技巧；能够熟练运用滤镜等系列功能；掌握调色技巧；AE 三维特效；AE 的合成与输出；能够熟练制作栏目包装作品；能够熟练制作婚纱类片头；能够通过所学专业知制作商业级影视片头。

（2）过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析，以及教学组织安排，本课程采用项目教学，并在项目教学过程中体现工作过程结构的完整性（获取信息、计划、实施、评价）和要素的全面性（任务、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员与工作成果）来安排教学内容，使学生达到职业能力要求。

（3）情感态度与价值观目标

①具有良好的思想品德和诚实、敬业、负责等职业道德。②具有良好的文化修养。③具有良好的团结协作精神、团队意识、组织协调能力。④具有开拓创

新精神。⑤细心认真的工作习惯、协作共处的团队精神和客户交流的能力。

3、课程内容标准和要求

学习项目	工作任务	知识要求	技能要求	授课形式	学时安排	
1. 图层与遮罩之“飞舞的组合文字+卡片翻转动画”	1.1 图层类型及创建	图层与遮罩的应用。	1. 熟练掌握图层与遮罩的正确运用； 2. 能够熟练安装软件及其相关插件； 3. 掌握软件界面的环境设置； 4. 对于 AE 特效系统有一个较为全面的认识。	理论讲授	1	
	1.2 图层的模式	图层的概念。			1	
	1.3 遮罩运算及操作	1. 层的多种编辑方式讲解； 2. 层的类型分类及编辑方式； 3. 建立层的多种方法； 4. 遮罩的基本概念； 5. 层标记的用法及其意义； 6. 层的分布对齐方法和作用； 7. 复制层和替换层的作用，替换层在今后合成中的重要作用。			1	
	1.4 建立图层遮罩			理实一体+案例讲解	1	
	1.5 改变层的上下顺序				1	
	1.6 复制层和替换层				1	
	1.7 给层添加标记				1	
	1.8 层的自动分布与对齐			理论讲授	1	
2. 蒙版动画的制作之“例子破碎效果+例子文字效果+婚纱片头制作”	2.1 蒙版设计图形，调整蒙版图形形状，蒙版的变换，应用多个蒙版。	掌握蒙版的使用方法和应用技巧，并通过蒙版功能制作出绚丽的视屏效果。	1. 掌握蒙版（MASK）； 2. 熟练蒙版的设置方法； 3. 熟练蒙版的基本操作。	理论讲授	2	
	2.2 粒子文字的动画效果制作	1. 粒子文字的制作步骤及其最终效果； 2. 掌握粒子系统的特效界面，掌握其编辑系统的操作； 3. 粒子系统的多范围应用方式。			理实一体+案例讲解	1
	2.3 粒子破碎效果制作					理实一体
3. 时间及动画设置之“粒子汇聚文字+活泼的小蝌蚪动画+粒子运动动画”	3.1 素材的快慢调节、倒放、定格及无极变速。	时间轴及关键帧的使用。	应具有较好的时间观念设置，具有较好的节奏感	理论讲授	1	
	3.2 动画曲线编辑器	时间轴动画的设置方式。			理论讲授	1
4. 文字动画之“烟飘文字+手写字效果+中秋片头制作”	4.1 文字的创建和设置	文字动画的制作方法。	1. 文字动画制作的正确步骤； 2. 掌握文字特效的应用范围； 3. 掌握三大案例的制作方法及其应用形式； 4. 掌握 Paint 绘画的制作及其效果。	理论讲授	1	
	4.2 文字动画模块					
	4.3 文字预置的使用	文字的预制动画使用； 预制动画的保存。		理实一体	1	
	4.4 文字特效的制作	文字特效的多种编辑方式。				
	4.5 Paint 动画绘制	课堂案例手写字动画效果。				
	4.6 飞舞的文字数字流	掌握教师案例制作，举一反三。				
	4.7 运动模糊文字	掌握教师案例制作，举一反三。				理实一体

学习项目	工作任务	知识要求	技能要求	授课形式	学时安排
	4.8 中秋宣传海报动画制作	掌握教师案例制作，并举一反三。		+ 案例讲解	
5. 制作滤镜动画之“水墨效果+气泡效果”	5.1 了解滤镜控制面板及其应用方式和参数设置；制作案例水墨效果。	模糊和锐化滤镜； 颜色修正滤镜组； 生成滤镜组； 扭曲滤镜组，噪波和颗粒； 仿真滤镜，风格化滤镜等效果的制作。	掌握各种滤镜的使用方法，并能够活学活用，举一反三。	理论讲授	2
	5.2 颜色修正滤镜组效果制作	课堂案例-水墨动画效果制作步骤及其应用		理实一体	6
	5.3 生成滤镜组效果制作	课堂案例-透视光芒效果制作步骤及其应用		理实一体	
	5.4 扭曲滤镜组效果制作	课堂案例-水墨过渡及其转场效果制作步骤及其应用		理实一体	
	5.5 噪波与颗粒滤镜组效果制作	课堂案例-移除颗粒动画效果制作步骤及其应用		理实一体	
	5.6 仿真滤镜组效果制作	课堂案例-广告片中气泡动画效果制作步骤及其应用		理实一体	
	5.7 风格化滤镜组效果制作	课堂案例-手绘风格动画效果制作步骤及其应用		理实一体	
6. 跟踪与表达式之“单点跟踪+多点跟踪效果”	6.1 跟踪控制面板运动跟踪的操作流程	1.运动跟踪的基本操作流程以及表达式的操作和语法； 2.对三大案例的流程掌握及应用形式； 3.对于动态跟踪的应用范围了解以及掌握跟踪技术的电影制作技巧； 4.掌握每个案例的制作流程，并了解每个步骤的实际意义及应用； 5.案例中设计的特效界面和相关命令掌握。	1.正确的跟踪与表达式； 2.掌握跟踪技术的电影制作技巧及其应用范围； 3.电影级跟踪技术的质量要求； 4.跟踪技术对于素材的基本要求； 5.国际电影大片的跟踪技术展示。	理论讲授	2
	6.2 运动草图面板；关键帧平滑器。			1	
	6.3 课堂案例-单点跟踪效果制作			理实一体+案例讲解	1
	6.4 课堂案例-四点跟踪效果制作			1	
	6.5 课堂案例-放大镜制作效果			1	
	6.6 课堂练习-汽车动画的跟踪效果			理实一体	1
	6.7 课堂练习-跟踪任意对象效果			1	
7. 课程案例—“影视人物蓝屏抠像制作”	7.1 颜色差异抠像	实现优秀的抠像效果，能够将变形金刚中的角色人物完美抠像，并添加新的背景制作效果。	1.抠像效果的完美实现； 2.各种抠像效果的用法。	理论讲授	1
	7.2 颜色抠像；颜色范围抠像。			1	
	7.3 不光滑差异；吸取抠像。			理论讲授	2
8. 灯光与材质之“另类光束+冲击波效果”	8.1 灯光的使用；材质的运用。	掌握 AE 舞台的设计，掌握灯光的基本使用方法和灯光及阴影的设计。	1.优秀的三维空间想象能力； 2.扎实的 AE 软件操作技能； 3.良好的舞台设计能力。	理论讲授	1
	8.2 三维灯光和阴影			1	
	8.3 空间与舞台效果			理实一体	2

学习项目	工作任务	知识要求	技能要求	授课形式	学时安排	
9. 三维合成之“三维空间效果+彩色光芒效果”	9.1 三维空间效果	1.三维合成的概念及摄像机灯光的使用； 2.三维空间的应用及二三维空间的结合方法； 3.三维空间案例-三维立体盒子的翻动制作过程。	1.较好的三维空间理解； 2.熟练操作三维空间摄像机命令，并掌握摄像机的使用方法； 3.掌握三维空间阴影的使用方法。	理实一体+案例讲解	2	6
	9.2 彩色光芒效果制作				2	
10. 渲染输出+综合类影视片头制作	10.1 有关预览的设置操作	渲染设置以及输出方式；	1.正确的渲染设置； 2.多种后期渲染方式表现； 3.通道渲染模式； 4.带命令的渲染效果。 5.影视作品制作	理实一体	2	12
	11.2 将合成添加到渲染队列窗口	渲染的各类经验和技巧；			2	
	10.3 综合类影视片头制作	给期末带来一份满意的答卷：综合影视片头作品制作		8		
机动				2		
合计				60		

4、实践教学环节

教师应根据学生的接受能力及学习能力，制定符合不同层次的学生都能够接受的实践教学内容。在实践教学环节中，以项目为引导，以任务为驱动，在教师的指导过程中，给予学生适当的鼓励，调动学生的自主学习能力，使得学生能够在课程中，根据课程需求进行主动的探索。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右，安排在《FLASH》、《POTOSHOP》、《PREMIERE》两门课程之后开设。

(2) 教师素质要求

应具备良好的师德和终身学习能力，具有本专业或相应专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

(3) 校内外实训条件

校内实训实习室，学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学

生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位,并能保证有效工作时间,该基地能根据培养目标要求和实践教学内容,校企合作共同制订实习计划和教学大纲,精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(4) 考核与评价建议

考核采用实训为主、理论为辅方式进行,实训课采用随机抽题的方式决定操作考试的内容。考试前先将这些操作项目作为考试内容公布给学生,让他们全面准备,这些项目涉及数据库系统的各个主要方面,目的是要学生全面掌握操作内容。考试时,让学生随机抽取一个项目,然后再进行实训操作。教师根据操作结果,权衡项目的难度系数,给出实训的总分,然后以理论考试与实训考试 3:7 的比例进行总分的评定。

6、相关参考规范

1. 《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》

2. 《中等职业学校专业教学标准(信息技术类)》,高等教育出版社,中华人民共和国教育部编

3. 《After Effects CC 从入门到精通》,水利水电出版社,唯美世界编著

4. 《After Effects CC 影视后期制作实战从入门到精通》,人民邮电出版社,吴桢 王志新纪春明编著

(八) 《AutoCAD》 60 学时

1、课程概述

《AutoCAD》是计算机应用技术专业的一门主干课程。是关于用绘图软件绘制图样的理论、方法和技巧的一门专业技术基础课。其主要任务是使学生掌握 Autocad 绘图的基础知识和基本技能,培养学生利用 Autocad 进行二维及三维图形绘图的能力。通过学习使学生掌握二维图形的绘制和编辑,三维图形的绘制、编辑和渲染,以及图形的打印和输出。具有计算机图形处理的能力。

2、课程培养目标

(1) 知识与能力目标

知识目标:

- ① 掌握绘图与识图的基本能力。

- ② 熟练掌握二维图形的绘制与编辑。
- ③ 熟练掌握三维图形的绘制，掌握三维建模的方法。
- ④ 掌握三维图形的渲染与输出。

能力目标：

- ①具有绘制各个视角的二维及三维图形的能力。
- ②具有绘制符合行业规范图纸的能力。
- ③具有对绘制的图形进行打印输出的能力。
- ④使用不同的材料对零件进行渲染与材质表达。

(2) 过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析,以及教学组织安排,本课程采用项目教学,并在项目教学过程中完成职业岗位实际工作任务所需的知识、能力、素质要求和相应的职业资格标准来安排教学内容,使学生达到职业能力要求。

(3)情感态度与价值观目标

- ①具有良好的思想品德和诚实、敬业、负责等职业道德。
- ②具有良好的文化修养。
- ③具有良好的团结协作精神、团队意识、组织协调能力。
- ④具有开拓创新精神。
- ⑤细心认真的工作习惯、协作共处的团队精神和客户交流的能力。

3、课程内容标准和要求

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 1	AutoCAD2008 入门	1. 计算机绘图相关知识。 2. AutoCAD2008 的界面组成。 3. 图形文件管理（创建、打开、保存、关闭、文件加密、存储等）。	2
项目 2	AutoCAD2008 绘图基础	1. 绘图环境设置（绘图单位、参数选项和图形界限）。 2. 掌握命令的输入方法（下拉菜单、命令行、工具栏及快捷菜单）。 3. 了解世界坐标系等基本坐标系。	2
项目 3	创建和管理图 层	1. 创建图层。 2. 管理图层。	2
项目 4	绘制二维平面 图形	1. 绘制点对象 2. 绘制直线、构造线、矩形、正多边形、圆、圆弧、椭圆等。	2

项目 5	选择与编辑二维平面图形	1. 选择对象。 2. 删除、移动、旋转、复制、阵列、偏移、镜像、修剪、缩放、拉伸等。	4
项目 6	控制图形显示	1. 重生、平移与缩放图形。 2. 使用鸟瞰视图。 3. 使用平铺视口。 4. 控制可见元素的显示。	2
项目 7	精绘图形	1. 捕捉、栅格和正交功能定位点。 2. 对象捕捉功能。 3. 使用自动追踪。 4. 使用动态输入。	4
项目 8	面域与图案填充	1. 将图形转换为面域。 2. 使用图案填充。 3. 绘制圆环、宽线与二维填充图形。	4
项目 9	创建文字和表格	1. 创建文字样式。 2. 创建与编辑文字。 3. 创建表格及表格样式。	4
项目 10	标注图形尺寸	1. 尺寸标注的规则与组成。 2. 创建与设置标注样式。 3. 尺寸标注应用。	4
项目 11	块与属性块的使用	1. 创建与编辑块。 2. 编辑与管理块。	2
项目 12	输出 AutoCAD 图形	1. 创建和管理布局。 2. 打印图形。 3. 发布 DWF 文件。 4. 将图形发布到 Web 页。	2
项目 13	二维图形绘制综合实例	1. 制作样板图。 2. 绘制零件平面图。	6
项目 14	绘制三维图形	1. 三维绘图基础。 2. 绘制基本实体。 3. 通过二维图形创建实体。	4
项目 15	编辑与渲染三维对象	1. 三维实体的布尔运算。 2. 编辑三维对象。 3. 标注三维对象的尺寸。 4. 渲染对象。	4
项目 16	三维图形绘制综合实例	1. 绘制三通模型。 2. 绘制阀体接头。	4
合计			60

4、学习组织形式与方法

大部分课业的“学习准备”阶段采用课堂教学，部分采用独立学习；多数决策实施阶段采用上机操作学习。在学习过程中作业设置与企业一致的工作步骤及要求，在绘图过程中尽可能接触实际零件。

5、学业评价

(1) 在理论知识考评方面，采取参考学生日常出勤率、课堂参与度、作业完成情况等指标进行积分的给定，重点考核学生参与程度。

(2) 在实训技能考评方面，校内实训技能考评采取实训指导教师、同一团队互评的方式评定积分，重点考核学生实训技能的熟练程度和团队协作的能力。

(3) 在综合素质方面，主要考评学生的管理能力、沟通能力和创新能力。

(4) 在注重小组成果的基础上，关注学生的个体差异，注重学习过程的评价。

6、实践教学环节

教师应根据学生的接受能力及学习能力，制定符合不同层次的学生都能够接受的实践教学内容。在实践教学环节中，以项目为引导，以任务为驱动，在教师的指导过程中，给予学生适当的鼓励，调动学生的自主学习能力，使得学生能够在课程中，根据课程需求进行主动的探索。

7、教学实施建议

(1) 教学建议

建议教学时长为 60 学时左右，安排在《计算机基础》、《机械制图》课程之前开设。

(2) 学时安排

项目 1, 2 学时；项目 2, 2 学时；项目 3, 2 学时；项目 4, 2 学时；项目 5, 4 学时；项目 6, 2 学时；项目 7, 4 学时；项目 8, 4 学时；项目 9, 4 学时；项目 10, 4 学时；项目 11, 2 学时；项目 12, 2 学时；项目 13, 6 学时；项目 14, 4 学时；项目 15, 4 学时；项目 16, 4 学时。

(3) 教师素质要求

应具备良好的师德和终身学习能力，具有本专业或相应专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

(4) 校内外实训条件

校内实训实习室，学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学

生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位,并能保证有效工作时间,该基地能根据培养目标要求和实践教学内容,校企合作共同制订实习计划和教学大纲,精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5) 考核与评价建议

考核采用实训为主、理论为辅方式进行,实训课采用随机抽题的方式决定操作考试的内容。考试前先将这些操作项目作为考试内容公布给学生,让他们全面准备,目的是要学生全面掌握操作内容。考试时,让学生随机抽取一个项目,然后再进行实训操作。教师根据操作结果,权衡项目的难度系数,给出实训的总分,然后以理论考试与实训考试 3:7 的比例进行总分的评定。

8、相关参考规范

- 1.《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》
- 2.《中等职业学校专业教学标准(信息技术类)》,高等教育出版社,中华人民共和国教育部编
- 3.《中文版 AutoCAD2008 基础教程》,清华大学出版社,薛焱、王新平主编
- 4.精品教程 2008 版《AutoCAD 基础与应用》,航空工业出版社,甘登岱主编
- 5.计算机辅助设计《AutoCAD2007 试题汇编》,北京希望电子出版社,国家职业技能鉴定专家委员会编写

(九) 《海报设计》

1、课程概述

课程的性质,《海报设计》是广告设计专业(平面设计方向)的专业课。

通过学习该课程,使学生认识海报在现代视觉传达设计中的重要意义及地位,理解和掌握海报的基本概念、主要理论、设计程序和表现方法;要求学生掌握海报设计基础知识,重点掌握海报设计创意的视觉化表现和制作。通过本课程的学习,使学生能达到基本的海报构思和初级设计。

2、课程培养目标

(1) 知识与能力目标

通过本课程的学习,学生应达到下列基本要求:

1、引导学生学习培养海报设计的基本理论知识，加强学生对海报的视觉心理、欣赏习惯及传播媒体的深入了解，使其领悟到海报的思想精髓。

2、以培养学生的鉴赏能力和实践能力为重点，培养学生对海报设计的认识能力、表现能力为目的，使学生具备一定的平面设计能力。

(2) 过程与方法目标

理解与创造性思维能力；分析、判断、应变能力；自主学习能力；审美能力；语言文字能力。

(3) 情感态度与价值观目标

培养学生的创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平；培养学生诚实、守信、按时交付摄影作品的时间观念；培养良好的人际沟通能力和团队相互合作的精神；培养自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力。

3、课程内容标准和要求

1、引导学生学习海报设计的基本理论知识，加强学生对海报的视觉心理、欣赏习惯及传播媒体的深入了解，使其领悟海报的思想精髓。

2、以培养学生的鉴赏能力和实践能力为重点，培养学生对海报设计的认识能力、表现能力和审美能力为目标，使学生具备一定的平面设计能力。

4、实践教学环节

在经过本课程的学习之后，学生应要具备以下能力；能根据客户要求，在规定时间内绘制草图和设计方案；能根据个人分工和完工时间，编制个人工作计划；能根据客户的需求，设计出相应的海报草图；能使用相应的软件制作海报效果图。

5、教学实施建议

(1) 教学建议

教学方法：本课程采用多媒体教学，理论与实践相结合的方式展开教学。

教学重点：海报的设计元素。

教学难点：海报的创意。

(2) 学时安排：共 60 学时

海报设计概论，讲授 2 学时，实践 2 学时。

海报的分类、特征与功能，讲授 2 学时，实践 4 学时。

海报的创意，讲授 4 学时，实践 8 学时。

海报的设计与表现，讲授 4 学时，实践 6 学时。

海报的色彩，讲授 4 学时，实践 10 学时。

海报的版面设计，讲授 4 学时，实践 10 学时。

（3）教师素质要求

主要任务是培养学生在广告、海报等跟设计有关的工作岗位所需要的各项技能和相关专业知识。通过完成各种学习情境的学习，学生不但能够掌握海报设计的基本方法与色彩的专业知识和审美能力，还能够全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质，使学生通过学习的过程掌握工作岗位。

主要目的是学习理论知识使学生理解并掌握形式美的规律，通过相关课题的实践训练培养学生的形象思维能力、艺术思维能力和设计创造能力。培养学生的创造力和基础造型能力，使其掌握理性和感性相结合的设计方法，拓展设计思维；研究和利用色彩要素的搭配原理、规律、法则、技法而获得色彩审美价值的学说；要求学生对立体形态进行科学的解剖，重新组合，创造出新的形态。

（4）校内外实训条件

校内利用课堂来进行理论化的训练，并结合手绘练习；校外可以多参观一些艺术展或者美术展，提高自己欣赏美的水平，从而潜意识的培养自己的视觉感受，拥有视觉恒常性，在今后的设计中能够潜移默化的创作出更好地设计作品。

（5）考核与评价建议

1、过程考核：上课出勤情况及学习态度；商业类海报；公益类海报；文艺类海报等

2、知识技能要点考核：海报版面设计的组织原则；海报版面设计的构成；海报版面设计的视觉流程；海报版面设计的编排形式法则；海报文字编排构成；海报图版编排设计。

6、相关参考规范

朱琪颖，《海报设计》【M】北京，中国建筑工业出版社，2009.

韩晓梅，张权，《海报创意设计》【M】，北京，中国建筑工业出版社，2013.

陈锋，151 海报卷，《国外平面设计精品读解丛书》【M】，南京，江苏美术出版社，2010.

陈澜，《海报的世界》【M】上海，上海文艺出版社有限公司，2010.

（十）《Maya》

1、课程概述

三维软件 MAYA 为常用三维制作软件,通过本课程的学习,可以掌握 MAYA 软件在动画制作方面的基本应用,能够完成三维模型的创建、材质与灯光的制作、摄影机动画、三维动画的合成与输出等,从而掌握三维动画制作的基本流程。能够胜任行业中电视广告动画、建筑漫游动画以及影视栏目包装等工作。

本课程以 MAYA2016 为主要学习对象。通过本课程的学习,使学生掌握 MAYA2016 的基础功能和操作,并得到必要的实践技能训练。为学生以后从事建模师、动画师打下坚实基础。MAYA 课程是实践性很强且面向实际应用的重要专业课,和其他课程有着重要的关联作用,它的先修课程是 PS、3D MAX。该课程的知识点贯穿整个专业课程体系,是学习三维动画的重要课程环节,对专业知识的学习与核心技能的掌握起到重要的作用。为学生将来从事三维动画、影视广告、游戏等岗位工作提供知识与技能支撑。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标,熟悉三维动画制作流程,了解行业中三维动画的发展现状与趋势,了解 MAYA 软件的应用领域,掌握如何将 MAYA 软件与艺术创作相结合。

能力目标,熟悉 MAYA 的基本功能及原则,掌握 MAYA 中 polygon 的建模方法,会进行 MAYA 贴图与材质,灯光与 UV 纹理的制作,掌握 MAYA 中动画的设置与制作,掌握 MAYA 摄影机动画,掌握 MAYA 渲染与输出的设置,能综合运用 MAYA 初步完成三维模型设计与制作工作。具备关键帧动画,驱动关键帧动画,路径动画,晶格变形动画,非线性变形动画,角色动画等知识的应用。

（2）过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析,以及教学组织安排,本课程采用项目教学,并在项目教学过程中体现工作过程结构的完整性(获取信息、计划、实施、评价)和要素的全面性(任务、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员与工作成果)来安排教学内容,使学生达到职业能力要求。

（3）情感态度与价值观目标

实践教学在人才培养目标实现中起着至关重要的作用。针对高职高专教育教育的特点,与企业 and 行业专家共同开发设计,注重与后期专业课内容衔接,适应

高技能人才可持续发展的要求；突出职业能力培养，按照行业企业的标准，体现基于职业岗位分析和具体工作过程的课程设计理念，以真实工作任务或产品为载体组织教学内容，在真实工作情境中采取工学交替、任务驱动、项目导向等教学模式，充分体现职业性、实践性。

培养学生具有解析实际生活中实际问题的能力；具有较好的逻辑思维、创新能力；具有较强的计划、组织和协调能力；具有较强的口头与书面表达能力和人际沟通能力；具有认真、细致、严谨的职业能力。

3、课程内容标准和要求

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 1	初识 Maya	Maya 的工作界面	2
		基本操作方法	
		快捷键运用与修改	
项目 2	NURBS 建模	NURBS 的理论知识	2
		曲线的创建、编辑	
		基本体的创建、编辑	
项目 3	多边形建模	综合建模的思路和方法	8
		多边形建模的思路	
		多边形各种层级的切换	
		多边形对象的创建、编辑	
		创建规则模型	
项目 4	灯光技术	创建异形模型	2
		导入外部文件	
		灯光的类型	
		聚光灯的使用方法	
		点光源的使用方法	
		平行光的使用方法	
项目 5	摄影机技术	区域光的使用方法	2
		对象照明的方法	
		模拟照明的方法	
		摄影机的类型	
项目 6	材质与纹理	摄影机的基本设置	8
		摄影机工具的使用方法	
		摄影机景深特效的制作方法	
		Hypershade 的使用方法	
		常用材质的通用属性	
		Lambert 材质	
		Phong/Phong E 材质	
Blinn 材质			
纹理的使用方法			
UV 编辑的方法			

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 7	渲染方法	渲染的主要流程	4
		Maya 软件的使用方法	
		Maya 向量的使用方法	
		Mental ray 的使用方法	
项目 8	基础动画	“时间轴”的用法	10
		关键帧动画的设置方法	
		“曲线图编辑器”的用法	
		受驱动关键帧动画的设置方法	
		运动路径动画的设置方法	
		常用变形器的使用方法	
		常用约束的运用方法	
项目 9	骨架与蒙皮	人体骨架的构成	10
		创建骨架的方法	
		编辑骨架的方法	
		IK 控制柄	
		角色蒙皮的方法	
项目 10	动力学与特效	粒子系统的使用方法	12
		动力场的使用方法	
		柔体的使用方法	
		刚体的使用方法	
		主要流体的使用方法	
		制作特效的方法	
合计			60

4、实践教学环节

教师应根据学生的接受能力及学习能力,制定符合不同层次的学生都能够接受的实践教学内容。在实践教学环节中,以项目为引导,以任务为驱动,在教师的指导过程中,给予学生适当的鼓励,调动学生的自主学习能力,使得学生能够在课程中,根据课程需求进行主动的探索。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右,安排在《PS》、《3D MAX》两门课程之后,与《AE》课程同学期开设。

(2)学时安排

项目 1, 2 学时; 项目 2, 2 学时; 项目 3, 12 学时; 项目 4, 4 学时; 项目

5, 4 学时; 项目 6, 8 学时; 项目 7, 4 学时; 项目 8, 12 学时; 项目 9, 12 学时; 项目 10, 12 学时。

(3) 教师素质要求

应具备良好的师德和终身学习能力,具有本专业或相应专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级(含)以上职业资格,能够适应产业、行业发展需求,熟悉企业情况,参加企业实践和技术服务,积极开展课程教学改革。应既能讲理论更能指导实践,组织现场教学,师生互动,指导学生完成学习任务,并将有关知识、技能和职业道德与情感态度有机融合。教师示范操作要严格按照行业规范,理论讲解方法要得当,要善于指导学生操作。教师要组织、带领学生进行研究性学习。教师应按照项目的学习目标设计教案。教案应明确教师讲授(或演示)的内容;包括课程内容整体安排以及各项目训练的时间、内容等。

(4) 校内外实训条件

校内实训实习室,学生用计算机配置:CPU≥主流多核,内存≥4GB,硬盘≥500GB,显示器≥1024*768,操作系统 Win7 及以上,64 位系统。教师用计算机,同上。

校外实训基地:寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地,能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位,并能保证有效工作时间,该基地能根据培养目标要求和实践教学内容,校企合作共同制订实习计划和教学大纲,精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5) 考核与评价建议

为了考察学生平时的学习过程,提高学习质量和及格率,培养学生的实践动手能力,考核方式进一步强化形成性考核,进一步接近职业化的标准,主要包括两部分:一是平时成绩,通过学生平时的学习情况,作业情况,到课率等考察学生的平时表现。二是期末大作业,要求每一位同学都必须运用所学模块知识,完成一个完整的三维动画短片,加强学生的动手能力。期末总成绩的构成方案为:本门课程成绩=期末大作业成绩+平日考核成绩。总成绩为 100 分,其中期末大作业占 60%,平日考核成绩占 40%。

期末大作业成绩:期末大作业成绩共 100 分,最后按 60%折算入总评成绩。

平时成绩:平时成绩由作业、考勤、课堂表现等等组成,也采用倒扣分和加分制,每个同学一开始都以平时成绩 100 分计,期末通过加减,剩下的分数即

是本学期平时成绩。按 40%的比例汇入期末总评成绩。

①作业，一次不交，扣 5 分，抄袭扣 10 分。

②考勤，迟到一次，扣 5 分，旷课一次，扣 10 分。（以点名为准）

③课堂表现采用加分制，课堂操作等表现很好者，可加 1-5 分。

6、相关参考规范

1.《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教学标准(试行)》

2.《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编

3.《MAYA2016 基础培训教材》，人民邮电出版社，时代印象主编

4.《MAYA 总动员》，北京兵工业出版社，张宝荣编著

5.《Maya8.0 标准培训教材》，人民邮电出版社，王琦主编

（十一）《3dsMax》 60 学时

1、课程概述

《3ds MAX》是数字展示技术专业的一门核心课程。其主要任务是使学生掌握三维建模、材质、灯光、镜头、动画和渲染的基本方法和理论，对于基本操作、建模、模型修改、材质赋予、灯光相机、渲染、特效、动画制作等各个方面有一个系统而全面的认识和了解，能够熟练掌握常用的基本操作，并具备相应的自学能力。可从事制作角色动画、室内外效果图、游戏开发、虚拟现实等三维设计领域的工作。

2、课程培养目标

（1）知识与能力目标

知识目标：

①掌握 3D 软件建模的能力。

②掌握材质贴图的应用。

③掌握灯光摄影机的应用。

④掌握建筑动画的应用。

能力目标：

①能熟练制作二维，三维类建模。

②会使用特殊材质的调节。

③会应用灯光特效和摄影机特效。

④会制作室内外建筑动画。

(2) 过程与方法目标

通过理论和实验教学，使学生掌握三维建模的一般方法，具备运用修改器工具制作三维变形造型，并运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景，最后通过参数设置制作动画。

(3)情感态度与价值观目标

- ①具有良好的自我学习的能力。
- ②具有良好的团队交流、合作的能力。
- ③具有一定的设计制作能力。
- ④具有一定的分析问题、解决问题的能力。

3、课程内容标准和要求

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 1	初识 3ds MAX	3ds MAX 的基本操作	6
项目 2	使用文件和工作对象	1. 文件操作	8
		2. 对象的创建与修改	
		3. 对象的选择	
		4. 对象的变换	
		5. 准确绘图功能的应用	
项目 3	制作简单模型	1.使用创建命令面板直接生成建筑构件	10
		2.通过创建并修改标准几何体制作造型简洁的家具	
		3.使用倒角和放样制作室内装饰品	
项目 4	制作复杂模型	1.二维图形编辑及三维图形制作	12
		2.高级建模工具的应用	
		3.复杂模型的制作练习	
项目 5	使用材质与贴图	1.材质与贴图的概念	8
		2.材质的应用	
		3.贴图的应用	
		4.运用现有模型进行材质制作和贴图使用的操作练习	
项目 6	设置摄影机与效果图布光	1.常见的室内构图	8
		2.摄影机的类型	
		3.摄影机的应用	
		4.布光的基础知识	
		5.为一个现有的场景进行摄影机的设置与布光练习	

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 7	渲染输出与 photoshop 后期 处理	1.光跟踪器和光能传递	8
		2.渲染设置	
		3.渲染输出	
		4.渲染通道文件	
		5.室内光能传递渲染流程	
		6.使用通道处理	
		7.调整颜色和亮度	
		8.添加饰品	
合计			60

4、实践教学环节

实践教学是整个 3DS MAX 三维制作与设计课教学过程的一个重要环节。通过校内外设计实践教学,以巩固学生所学专业知 识,提高学生对所学专业理论、专业设计综合应用的能力,检验学生独立分析和解决问题的能力,是学生走上工作岗位之前的一次与本专业紧密结合的全面的实际工作锻炼。实践教学设计分两大部分:校内实践教学设计、校外市场考察与顶岗实习。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右,安排在《Photoshop》、《Autocad》两门课程之后开设。

(2)学时安排

项目 1, 4 学时;项目 2, 8 学时;项目 3, 10 学时;项目 4, 12 学时;项目 5, 8 学时;项目 6, 8 学时;项目 7, 6 学时。

(3)教师素质要求

教师具备本科或以上学历、学士或以上学位,具有一定的基础理论知识、较广泛的专业知识以及相关学科的基本知识,以便解决教学、科研、实践工作中不断涌现出的新的问题;要求教师具备较高的教学能力,良好的知识传导能力和系统的教学设计能力;还要求教师具有建筑行业的实践经验或经历,与建筑行业系统密切联系的沟通渠道,具备善于实践并指导学生实践的能力。

(4)校内外实训条件

校内实训实习室,多媒体教学设备、教室设备 4G 内存、独立显卡的计算机。教师用计算机,同上。

校外实训基地：充分利用校内外实训基地，进行产学合作，满足学生的实习、实训，同时为学生的就业创造机会。

(5) 考核与评价建议

本课程考核评价内容包括学生对知识和专业技能的掌握程度与学习态度等，注重学生的课堂表现和学习态度，采用考查、操作、小组协作实验与讨论学习、制作作品多样考核评价方式，开卷、闭卷相结合，过程性评价与终结性评价相结合，课程考核分为理论考核、技能考核，过程考核占 20%，实训成绩占 40%，期末终结考核成绩占 40%，技能考核成绩以专业组技能考核小组的测试成绩为准。

平时成绩 20%+实训成绩 40%+期末考核成绩 40%=总成绩

平时成绩=上课出勤 5%+平时作业 5%+上课回答问题 5%+小组学习 5%

6、相关参考规范

1. 《河南省中等职业学校计算机应用专业教学标准》
2. 《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编
3. 《3ds MAX 室内装饰效果图制作》，高等教育出版社,韩良主编。
4. 《3DS MAX2009 效果图制作中文版》，人民邮电出版社，王玉梅 姜杰编著。

(十二) 《EDIUS》 60 学时

1、课程概述

本课程是专业的专业核心课程。本课程是一门工学结合技能型专业核心课程。主要任务和目标是全面掌握 EDIUS 软件的使用方法和技巧。教学内容包括影视编辑基础知识、常用软件与格式、EDIUS 基础应用、软件设置于基础实例、素材管理、剪辑应用、特效与转场、动画设置、文字实例、抠像实例、第三方插件、影片输出等知识点。介绍摄像器材和非线性编辑软件的使用方法和技巧，并培养学生通过团队合作视频节目的能力。视频后期的能力是本专业学生专业技能的重要组成部分。

《EDIUS》课程在课程体系中的定位为专业核心课程，前导课程为 PS。后续课程为《3D MAX》、《MAYA》。

2、课程培养目标

(1) 知识与能力目标

知识目标，了解摄像及视音频后期制作的行业工作过程；了解非线性编辑的基本知识和原理，掌握非线性编辑软件的基本操作方法和技巧；掌握蒙太奇艺术手法，镜头组接手法，声画结合手法，掌握工作的基本流程，掌握视频节目制作团队的分工协作流程。

能力目标，能熟练使用 EDIUS 软件的基本编辑功能，能够熟练掌握各种蒙太奇艺术手法；熟练掌握镜头组接和转场的各种技巧；进行视音频素材的导入、编辑与最终作品生成；能够运用 EDIUS，完成简单的抠像、蒙版、关键帧动画、特殊字幕等简单特效的创作；能通过团队协作，创作视音频作品，完成特定主题的视音频作品；能够灵活在 PR、AE、3D MAX 等软件中相互关联。了解所择专业的发展动态和最新成果，提高艺术审美水平和设计创新能力，具有宏观把握能力和实际操作能力。

(2) 过程与方法目标

根据工作任务与职业能力分析，以及教学组织安排，本课程采用项目教学，并在项目教学过程中体现工作过程结构的完整性（获取信息、计划、实施、评价）和要素的全面性（任务、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员与工作成果）来安排教学内容，使学生达到职业能力要求。

(3) 情感态度与价值观目标

培养对视音频作品的视觉感受能力和听觉感受能力，从而提高对视音频媒体的艺术思维能力、设计能力及创作能力；通过项目开发的分工协作实践，提高学生的团队合作精神和沟通能力；按工学结合方式重构课程内容，提高学生企业工作能力，培养其专业素养；培养学生自主学习能力，树立专业志向，严谨的工作作风。

3、课程内容标准和要求

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 1	剪辑常识大讲堂	线性与非线性剪辑	2
		非线性剪辑的艺术修养	
		剪辑利器博览	
		EDIUS 编辑硬件	
		剪辑行业的应用	
项目 2	剪辑入门必修知识	视频基础常识	2
		常用图形图像文件的格式	
		常用视频压缩编码格式	
		常用音频压缩编码格式	
		常用视音频播放软件	
常用视频格式转换软件			

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 3	EDIUS 7	EDIUS 7 新增功能的讲解	4
		EDIUS 7 对软、硬件环境的要求	
		EDIUS 7 的安装	
		启动与退出 EDIUS 7	
		认识 EDIUS 7 的工作界面	
		自定义工作界面	
		EDIUS 7 的剪辑流程	
项目 4	素材的剪辑与操作	素材导入导出	12
		常规、剪辑、多机位模式	
		重名、替换素材	
		视音频素材的分离、成组	
		素材速度	
		时间重映射	
		冻结帧	
项目 5	视频滤镜	添加、删除、关闭滤镜的方法	10
		设置滤镜属性的方法	
		系统预设滤镜	
		常用滤镜	
		核心滤镜	
		其他滤镜	
项目 6	视频转场的应用	转场	6
		视频透明线	
		添加、删除转场滤镜	
		2D 转场组	
		3D 转场组	
		Alpha 转场组	
		GPU 转场组	
		SMPTE 转场组	
		设置转场的时长	
		转场的属性面板	
项目 7	特效合成制作	视频布局	16
		轨道蒙版	
		遮罩	
		抠像	
		二级调色	
		叠加模式	
项目 8	字幕的应用	Quick Titler	4
		字幕混合滤镜	
		综合实战	

学习项目编号	项目名称	学习工作项目	学时
项目 9	音频音效制作	调音台的控制	8
		声音的录制	
		音频滤镜	
		声道映射	
		综合实战	
项目 10	期末作品	学生独立制作期末作品	6

4、实践教学环节

教师应根据学生的接受能力及学习能力，制定符合不同层次的学生都能够接受的实践教学内容。在实践教学环节中，以项目为引导，以任务为驱动，在教师的指导过程中，给予学生适当的鼓励，调动学生的自主学习能力，使得学生能够在课程中，根据课程需求进行主动的探索。

5、教学实施建议

(1)教学建议

建议教学时长为 60 学时左右，安排在《PS》两门课程之后，在《AE》、《3D MAX》两门课程之后开设。

(2)学时安排

项目 1，2 学时；项目 2，2 学时；项目 3，4 学时；项目 4，12 学时；项目 5，12 学时；项目 6，6 学时；项目 7，16 学时；项目 8，4 学时；项目 9，8 学时；项目 10，6 学时。

(3)教师素质要求

应具备良好的师德和终身学习能力，具有本专业或相应专业本科及以上学历、高等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。具有摄录编能力，具有较高的视觉素养，对不同类型的视音频作品的结构，节奏，制作流程有一定的实践经验和理论基础。

应既能讲理论更能指导实践，组织现场教学，师生互动，指导学生完成学习任务，并将有关知识、技能和职业道德与情感态度有机融合。教师示范操作要严格按照行业规范，理论讲解方法要得当，要善于指导学生操作。教师要组织、带领学生进行研究性学习。教师应按照项目的学习目标设计教案。教案应明确教师讲授(或演示)的内容；包括课程内容整体安排以及各项目训练的时间、内容等。

(4)校内外实训条件

校内实训实习室，学生用计算机配置：CPU≥主流多核，内存≥4GB，硬盘≥500GB，显示器≥1024*768，操作系统 Win7 及以上，64 位系统。教师用计算机，同上。

校外实训基地：寻求以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

(5) 考核与评价建议

为了考察学生平时的学习过程，提高学习质量和及格率，培养学生的实践动手能力，考核方式进一步强化形成性考核，进一步接近职业化的标准，主要包括两部分：一是平时成绩，通过学生平时的学习情况，作业情况，到课率等考察学生的平时表现。二是期末大作业，要求每一位同学都必须运用所学模块知识，完成一个完整的三维动画短片，加强学生的动手能力。期末总成绩的构成方案为：本门课程成绩=期末大作业成绩+平日考核成绩。总成绩为 100 分，其中期末大作业占 60%，平日考核成绩占 40%。

期末大作业成绩：期末大作业成绩共 100 分，最后按 60%折算入总评成绩。

平时成绩：平时成绩由作业、考勤、课堂表现等等组成，也采用倒扣分和加分制，每个同学一开始都以平时成绩 100 分计，期末通过加减，剩下的分数即是本学期平时成绩。按 40%的比例汇入期末总评成绩。

①作业，一次不交，扣 5 分，抄袭扣 10 分。

②考勤，迟到一次，扣 5 分，旷课一次，扣 10 分。（以点名为准）

③课堂表现采用加分制，课堂操作等表现很好者，可加 1-5 分。

6、相关参考规范

1.《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教学标准(试行)》

2.《中等职业学校专业教学标准（信息技术类）》，高等教育出版社，中华人民共和国教育部编

3.《EDIUS 视音频制作标准教程》，科学出版社，肖一峰编著

4.《EDIUS 7 从入门到精通》，人民邮电出版社，樊宁宁编著

5.《影视非线性编辑标准教程》，人民邮电出版社，严晨编著