

# 《后期特效制作》课程标准

## 一、课程基本信息

课程编码	03459					课程性质	必修课	课程类别	A 类
学时/学分 (分档)	学时	96				编制人	杜明茜	审核人	
	学分	5				编制时间	2018. 1. 10	审核时间	
课程定位	<p>大量的影视动画和电视片头的学习和制作就是通过 AE 来完成的, AE 也是学生就业后从事影视后期制作工作中较为常用的工具软件, 为此我们采用以实例为主的项目教学方法, 通过大量的典型影视视频特效实例, 让学生能熟练地运用 AE 制作出各类视频特效, 为此而设置这门课程。</p>								
课程目标	<p>(一) 知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理。</li> <li>2、掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能。</li> <li>3、掌握利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力。</li> </ol> <p>(二) 能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作。</li> <li>2、养成良好的影视后期编辑习惯, 能够灵活运用 After Effects 制作影视后期特技效果。</li> <li>3、培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。</li> <li>4、培养学生的自学能力。</li> </ol> <p>(三) 素质目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、加强对学生创造性思维的培养。</li> <li>2、注重提高学生的审美意识和艺术品位。</li> <li>3、注重树立学生正确的设计思想培养。</li> </ol>								

教学内容	1、 数字合成基础 2、 层属性及层动画 3、 变形与特技 4、 色彩调整 5、 表达式 6、 输出与第三方滤镜 7、 综合应用		
学习基础	《Premiere 影音编辑》培养学生对视频的剪辑与编辑能力。 《Photoshop》、《ILLUSTATOR》培养学生对软件操作的能力。		
二、课程结构			
学习任务 (单元、模块)	职业能力	知识、技能、态度要求	教学活动设计
数字合成基础	1、合成的基本概念，After Effects的系统参数设置与用户界面	1、了解视频基础知识 2、了解AE的界面布局 3、掌握AE的操作流程	1. 采用基于企业真实工作任务的项目教学法 2. 理论知识点采用课堂教学结合小组讨论
		掌握各种不同类别的素材的导入方式及相应的参数设置	
	4、合成的基本操作与管理	了解时间线窗口和合成窗口主要按钮的作用	
7、素材的准备与导入			
层属性及层动画	图层的类型及属性	了解AE的七种图层类型及创建方式 1、了解图层的五个属性 2、掌握关键帧动画的设置方法 3、遮罩运算与操作 4、三维合成的属性	1. 采用基于企业真实工作任务的项目教学法 2. 理论知识点采用课堂教学结合小组讨论

变形与特技	内置类滤镜的使用	1、掌握各类内置滤镜的使用方法以及参数设置法 2、掌握追踪和稳定面板参数的作用和含义 3、能综合利用滤镜制作常在电视特效，如：流动光效、飞舞彩带，三维光栅、爆炸效果、手写字、火焰字等效果 4、能完成抠像操作 3、能对视频进行运动平稳处理。	1. 采用基于企业真实工作任务的项目教学法 2. 理论知识点采用课堂教学结合小组讨论
色彩调整	内置类滤镜的使用	1、了解色彩三要素 2、了解色彩搭配原理 3、理解色谱和色环 4、掌握颜色校正特效的使用方法和参数设置 5、能对风景图片进行调色处理。 6、能对画面缺陷进行调整	理论知识点采用课堂教学结合小组讨论
表达式	表达式操作和语法	1、掌握表达式的操作方法和语法； 2、能利用表达式制作音频控制、按钮控制动画	理论知识点采用课堂教学结合小组讨论
输出与第三方滤镜	预览和输出设置	掌握渲染设置的方法 能将作品按不同格式渲染输出	1. 采用基于企业真实工作任务的项目教学法 2. 理论知识点采用课堂教学结合小组讨论
	第三方滤镜的安装与运用	掌握常用的第三方滤镜； 利用第三方插件制作特技效果。	

**备注:**课程教学按能力目标不同分四个等级，相应学分分四档。具体课程教学能力目标及与学分对应关系表见附件。

### 三、教学评价和考证要求

教学评价	<p>1、理解影视特技及后期合成。掌握不同素材的导入、编辑与管理。 培养学生动画制作、影视后期合成的能力；使学生能适应影视后期制作岗位的工作要求。</p> <p>2、培养学生利用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作的实践技能。</p> <p>评价指标：</p> <p>1、学生设计过程中的独立操作能力      <b>40%</b></p>
------	---

	<p>2、对数字合成的工作流程、方法、技术、效果等方面的应用掌握情况 50%</p> <p>3、考勤与学习态度 10%</p>
职业技能证书考核要求	
<b>四、教学条件和建议</b>	
教学条件	高配置多媒体机房；
教学资源	<p>教材的编写要体现课程的性质、价值、基本理念、课程目标以及内容标准。</p> <p>1. 打破传统的学科教材模式，以本课程标准为依据进行自编教材编写。</p> <p>2. 校企联合编写教材，教材编写以校企合作、理实一体化培养高技能人才的要求为目标，注重能力本位的原则，力求突出“理论够用、重在实操”和“简单明了、方便实用”的特色，内容应具有较强的应用性和针对性，编写的目的主要是为了培养具有良好职业道德、具有一定理论知识、具有较强操作和实践能力、具有可持续发展能力的、为用人单位所欢迎的高技能非线性编辑人才。</p> <p>3. 通过工作任务的需求，以够用为度为原则，设定能力目标，能力标准，引入高职学生所必需的理论知识，加强实际操作能力的训练。</p> <p>4. 教材应图文并茂，提供大量的实际示例图，提高学生的学习兴趣和对于技术的理解与掌握。</p> <p>5. 建议为教材配置专门的多媒体光盘，以满足教学的需要和学生的自学。</p>
教学建议	<p><b>1、课程内容方面的改革</b></p> <p>通过相应的实例，使理论与实践、应用方法与经验技巧有机地结合起来，最后通过综合实例训练，使学生能够进一步系统地了解掌握数字合成技术精髓、及其与其他相关技术的综合应用，充分发挥其在影视制作等领域的强大功能，提高应用数字合成技术进行影视创作的实践技能。</p> <p><b>2、授课方式的改革</b></p> <p>可以考虑采用以案例为主线教学，实验项目可以模仿案例分模块进行。</p>

附件

**《后期特效制作》课程教学能力目标及与学分对应关系表**

序	教学内容	能力目标（知识、技能、	课程等级（学分）	备注
---	------	-------------	----------	----

号	(单元、模块)	素质)	I (2分)	II (3分)	III (4分)	IV (5分)	
1	数字合成基础	能设置 AE 的各项参数		**			
		能导入各种不同类型的素材		**			
		能嵌套合成				**	
		能理解图层的基本概念	*				
2	层属性及层动画	1 了解图层的五个属性	***				
		2 掌握关键帧动画的设置方法		***			
		3 掌握遮罩运算与操作			***		
		三维合成的属性				***	
3	内置类滤镜的使用	1 能综合利用滤镜制作常在电视特效	*	*	***	***	
		2 完成抠像操作	*	*	**	**	
		3 能对视频进行运动平稳处理。			**	*	
		掌握追踪和稳定面板参数的作用和含义			*	**	
4	色彩调整	1、能对风景图片进行调色处理。 2、能对画面缺陷进行调整	*		**	***	
5	表达式操作和语法	能利用表达式制作音频控制、按钮控制动画				***	
6	输出与第三方滤镜	能将作品按不同格式渲染输出； 利用第三方插件制作特技效果。		**	***		
7	综合应用	利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力		**		***	

注：①能力目标须具体化，能力目标表达建议使用以下关键词：知道、掌握、会、能、具备、具有。

②能力目标分为强（\*\*\*）、中（\*\*）、弱（\*）三个强度，课程按学分不同分不同等级。课程等级越高对应学分越多，一般情况下 18 学时一个学分，课程按实际教学情况设定一个或多个等级（最多 4 等），不同等级和学分的课程对能力目标要求强度相应不同。